

**PESAN DI BALIK MITOS MINANGKABAU
DALAM LUKISAN**



JURNAL PENCIPTAAN KARYA SENI

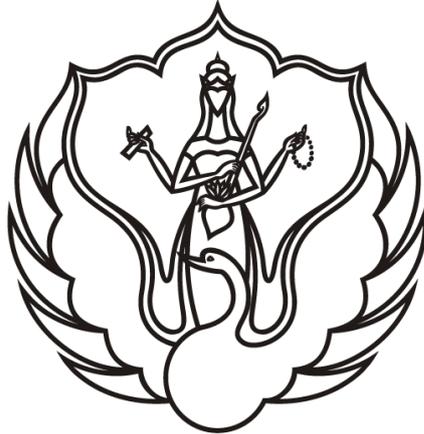
Oleh:

M. Irfan

NIM 1212302021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

**PESAN DI BALIK MITOS MINANGKABAU
DALAM LUKISAN**



**M. Irfan
NIM 1212302021**

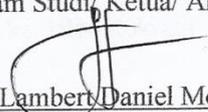
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2019

PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Seni berjudul: PESAN DI BALIK MITOS MINANGKABAU DALAM LUKISAN diajukan oleh M. Irfan, NIM 1212302021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan/
Program Studi/ Ketua/ Anggota


Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn
NIP. 19761007 200604 1 001

PESAN DI BALIK MITOS MINANGKABAU DALAM LUKISAN
MESSAGE BEHIND THE MYTH OF MINANGKABAU IN PAINTING

M. Irfan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email : ipanlasuang@gmail.com

ABSTRAK

Lukisan dapat menjadi media untuk merepresentasikan tradisi dan budaya yang ada di Indonesia, salah satunya yaitu mengenai mitos. Mitos yang berkembang di Indonesia memiliki pesan serta pelajaran moral dari generasi terdahulu yang ditujukan untuk generasi penerusnya. Mitos di setiap daerah di Indonesia berbeda-beda sesuatu dengan tradisi dan budaya yang berlaku di suatu daerah. Laporan Tugas Akhir ini mengangkat mengenai mitos Minangkabau dan pesan-pesan yang ada di baliknya. Mitos yang diangkat merupakan mitos-mitos yang berisi larangan atau anjuran, seperti mitos jangan duduk diatas bantal, dilarang memakai payung di dalam rumah, mitos wanita duduk di depan pintu dan berbagai mitos lain yang sejenis. Mitos-mitos larangan diangkat ke dalam karya Tugas Akhir karena isi mitos yang tidak masuk akal secara logika namun ternyata memiliki pesan dibaliknya yang dapat mengajarkan mengenai nilai-nilai serta adat-istiadat Minangkabau. Mitos Minangkabau divisualisasikan ke dalam 20 karya lukisan secara ilustratif dengan karakter dan tokoh lucu dan menyenangkan yang memiliki nilai-nilai simbolik. Objek-objek dalam karya pesan di balik mitos divisualisasikan ke dalam bentuk figur kertas dan objek-objek bertekstur semu kertas. Tekstur semu kertas merupakan simbol dari masa yang telah berlalu, sehingga menyimbolkan mitos sebagai bagian dari adat istiadat yang telah lama ada di Minangkabau dan diwariskan secara turun temurun hingga sekarang. Eksperimen yang dilakukan dalam penciptaan karya lukisan adalah melalui percobaan dalam membentuk model menggunakan kertas untuk kemudian dilukis kedalam media dua dimensional. Eksperimen tersebut meliputi penciptaan figur kertas yang dapat memberikan kesan lucu, sederhana, dan kekanak-kanakkan. Tujuan penciptaan Tugas Akhir ini adalah untuk mengungkapkan pesan di balik mitos Minangkabau dan memvisualisasikannya ke dalam lukisan.

Kata Kunci : pesan, mitos, lukisan, Minangkabau

ABSTRACT

Painting can be a medium for representing traditions and culture in Indonesia, one of which is about myths. The myth that developed in Indonesia has messages and moral lessons from the previous generation aimed at the next generation. The myths in each region in Indonesia are vary according to the traditions and culture that prevails in an area. This Final Assignment report takes on the theme of the Minangkabau myth and the messages behind it. The myths raised are myths that contain prohibitions or suggestions, such as myths, don't sit on a pillow, don't wear an umbrella inside the house, the myth of a woman sitting at the door and various other similar myths. The prohibited myths were raised in the Final Project because of the contents of myths that did not make logical sense but turned out to have a message behind them that could teach about Minangkabau values and traditions. Minangkabau myths are visualized into 20 illustrative works using funny and fun characters which has simbolic meaning. The objects in the painting of the message behind the myth are visualized in the form of paper figures and objects that have simulated-texture of paper. The simulated-texture of paper is a symbol of the past time, so it symbolizes myth as part of traditions that have long existed in Minangkabau and were passed down from generation to generation until now. The experiments carried out in the creation of painting works were through experiments in forming models using paper and then the model was painted into two-dimensional media. The experiment included the creation of paper figures that could give the impression of being funny, simple, and childish. The aim of the creation of this Final Task is to reveal the message behind the Minangkabau myth and visualize it in the painting.

Keyword: message, myth, painting ,Minangkabau

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak budaya dan tradisi sehingga banyak mitos yang berkembang di masyarakat. Seperti di Minangkabau, penulis mengalami dan mendengar sendiri saat masih anak-anak berbagai macam cerita dan larangan yang dihubungkan dengan mitos.

Mitos lain yang banyak terdapat di Minangkabau adalah mitos larangan. Mitos ini seringkali sudah disadari oleh masyarakat Minangkabau sebagai mitos belaka karena unsur-unsur yang ada dalam mitos ini tidak memiliki keterkaitan yang dapat dijelaskan oleh ilmu pengetahuan pada zaman sekarang. Sebagai contoh yaitu mitos yang terdapat di daerah tempat tinggal penulis di Padang, Sumatra Barat, terdapat anjuran untuk tidak duduk di atas bantal. Anjuran tersebut diungkapkan oleh orang tua secara turun temurun kepada anak-anaknya. Para orang tua mengatakan tidak boleh duduk di atas bantal karena akan menyebabkan bisul tumbuh di pantat. Bagi anak-anak, hal tersebut akan langsung dipercaya dan mereka menjadi takut duduk di atas bantal karena akan menyebabkan pantat bisulan. Bagi orang dewasa akan timbul pertanyaan karena larangan dan akibatnya tersebut tidak masuk akal. Tidak ada keterkaitan antara duduk di atas bantal dengan pantat bisulan. Duduk di atas bantal justru membuat nyaman dan tidak akan melukai anggota tubuh yang lain.

Tema “Pesan di Balik Mitos Minangkabau dalam Lukisan” ini menarik untuk diangkat karena mitos Minangkabau memiliki cerita yang unik serta merupakan cerita sederhana namun memiliki pesan mendalam yang dapat memberikan pelajaran tentang kehidupan, tidak hanya bagi anak-anak namun juga bagi orang dewasa. Selain itu, visualisasi pesan di balik mitos minangkabau ini akan menjadi menarik karena adanya unsur kesederhanaan masa kanak-kanak yang memberikan sensasi lucu dan polos pada karya lukisan.

2. Rumusan Penciptaan

- a. Apakah yang dimaksud dengan pesan di balik mitos Minangkabau dalam lukisan?
- b. Bagaimana mewujudkan visualisasi artistik dari tema pesan di balik mitos Minangkabau dalam lukisan?
- c. Bagaimanakah teknik yang digunakan dalam memvisualisasikan pesan di balik mitos Minangkabau menjadi karya lukisan?

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori

Mitos berasal dari bahasa Yunani *muthos* yang berarti cerita atau sesuatu yang dikatakan seseorang. (Roibin, 85: 2010) Istilah mitos dalam bahasa Inggris yaitu *myth* yang berarti narasi simbolis, biasanya dari asal yang tidak diketahui dan bersifat tradisional, yang seolah-olah menghubungkan peristiwa aktual dengan kepercayaan religius. Mitos berbeda dengan perilaku simbolik seperti pemujaan dan ritual juga tempat atau objek simbolik seperti kuil dan ikon.

Mitos berisi cerita, kisah, nasihat ataupun larangan yang memiliki pesan khusus dibaliknya. Berbeda dengan cerita rakyat dan legenda, mitos tidak hanya berupa cerita namun segala kisah, nasihat maupun larangan yang bersifat mistis dan dipercaya oleh masyarakatnya. Seringkali berbagai hal yang sangat tidak masuk akal pun dipercayai adanya, meskipun seiring dengan berkembangnya zaman dimana teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang pesat, kepercayaan pada hal-hal seperti mitos mulai berkurang.

Mitos Minangkabau yang masih bertahan dan diceritakan sampai saat ini disebabkan oleh dampak dan efek yang masih ada di dalam masyarakat. Salah satu mitos yang masih sering dituturkan oleh masyarakat Minangkabau adalah mitos anak perempuan tidak boleh duduk di depan pintu karena akan sulit mendapatkan jodoh. Nilai-nilai yang ada dalam mitos tersebut dipercaya dan mengakar dalam

masyarakat suku Minangkabau dari generasi ke generasi mengenai perempuan 'baik-baik' harus menjaga sikap dan tidak sembarangan bertemu dengan orang asing. Dalam mitos tersebut, pintu merupakan tempat terbuka dimana orang dapat melihat, melintas dan masuk ke dalam rumah, sehingga apabila seorang perempuan duduk di depan pintu maka siapapun dapat melihatnya mulai dari orang yang dikenal, laki-laki, perempuan maupun orang asing yang tidak dikenal. Hal tersebut dinilai tidak baik dan tidak etis apabila seorang perempuan dilihat oleh setiap orang-orang yang melintas melewati rumah. Masyarakat suku Minangkabau menyepakati mengenai perilaku dan batasan-batasan sebagai seorang perempuan untuk menjaga harkat dan martabatnya. Batasan-batasan perempuan ini masih berlaku hingga sekarang terutama di lingkungan yang masih memegang erat adat istiadat dan budaya.

Pada penciptaan Tugas Akhir ini, mitos yang diangkat dibatasi hanya mitos-mitos yang berupa larangan dengan sebab dan akibatnya yang biasa dituturkan untuk mengarahkan masyarakat pada tindakan tertentu. Mitos-mitos tersebut diantaranya adalah mitos duduk di atas bantal dapat menyebabkan pantat bisulan, mitos memakan biji menyebabkan pohon tumbuh di badan, mitos anak perempuan tidak boleh duduk di depan pintu karena akan sulit jodoh, dan mitos-mitos lainnya. Mitos-mitos larangan tersebut seiring perkembangan zaman sudah tidak lagi begitu dipercayai oleh masyarakat Minangkabau, namun mitos larangan tersebut banyak dituturkan oleh orang tua kepada anaknya dengan tujuan untuk mengajarkan perihal moral, etika, maupun budaya dalam suku Minangkabau.

Mitos dan pesan yang ada di baliknya dijadikan konsep berkarya seni lukis, untuk kemudian diolah ke dalam visual-visual yang mengungkapkan mitos dan pesan-pesannya menggunakan elemen-elemen visual seperti garis, bentuk, warna, bidang dan gaya lukisan tertentu. Mitos-mitos larangan Minangkabau divisualisasikan

ke dalam objek-objek yang ilustratif dengan gaya surealisme sesuai dengan isi dari mitos tersebut.

b. Metode Penciptaan

1. Tahap Pematangan Ide

a. Inspirasi

Inspirasi didapatkan dengan mengamati, mendengar dan mencari tahu mengenai berbagai mitos yang ada di Minangkabau.

Inspirasi juga didapat dari seniman seperti Rodel Tapaya. Karya referensi lain didapat dari karya instalasi Christo dan Jeanne Claude yang memiliki ciri khas ‘membungkus objek’ menggunakan bahan seperti kain dan kertas.

Inspirasi lainnya yaitu dengan mengamati kertas dan bentuknya yang sudah diremukkan atau terlipat. Kertas tersebut seolah-olah memiliki memori dan memiliki nilai sejarah, karena kertas yang remuk, seringkali merupakan kertas yang sudah tidak terpakai sehingga di dalamnya menyimpan berbagai memori dari hal-hal yang telah berlalu.

b. Membuat Sketsa

Sketsa yang dibuat menggambarkan komposisi objek-objek secara singkat dan garis besarnya saja.



Gb.1.
Membuat Sketsa

c. Membuat Model



Gb.2.
Membuat Model

d. Membuat Desain dengan *Photoshop*

Apabila telah selesai membuat model dari kertas maka selanjutnya adalah melakukan sesi pemotretan menggunakan model-model tersebut. Figur kertas dan objek-objek pendukungnya diatur komposisinya sesuai dengan mitos yang akan divisualisasikan. Hasil dari pemotretan tersebut kemudian ditransfer ke dalam aplikasi *editing* yaitu *photoshop* untuk dilakukan penambahan berupa *background* dan pengaturan warna. Desain dibuat sedemikian rupa hingga komposisi, bentuk dan warna tercipta sesuai dengan keinginan.



Gb.3.
Proses Foto Menggunakan Alat Bantu

Pada objek naga yang telah dibuat, kemudian dengan menggunakan alat bantu dari rak susun, maka naga dapat dikomposisikan agar terlihat sedang terbang dengan melingkarkan badannya. Apabila posisi naga telah sesuai dengan yang diinginkan maka naga difoto untuk kemudian masuk ke dalam proses desain.

2. Tahap Pemunculan

a. Memindahkan Desain

Setelah desain jadi, maka tahap selanjutnya adalah memindahkan desain ke kanvas. Desain dipindahkan dengan menggunakan alat bantu proyektor untuk kemudian disesuaikan pada kanvas. Desain yang dipindahkan ke kanvas ini, merupakan desain yang sudah jadi melalui proses *editing* pada *photoshop*.



Gb.4.
Proses Memindahkan Desain ke Kanvas

b. Memulai Proses Pewarnaan Sungai



Gb.5.
Proses Pewarnaan Sungai

c. Proses Pewarnaan Tumbuhan dan Langit



Gb.6.
Mewarnai Tumbuhan dan Langit

d. Mewarnai Jembatan, Naga, dan Bukit



Gb.7.
Mewarnai Jembatan, Naga dan Bukit

e. Detail Akhir



Gb.8.
Merapihkan Garis Pinggir

f. Hasil Akhir



Gb.9.
Hasil Akhir

g. *Finishing*

Proses *finishing* dilakukan dengan pemberian tanda tangan dan tahun pembuatan pada bagian pojok bawah lukisan, merapihkan pinggiran kanvas serta pemberian *varnish* untuk melindungi dari debu dan kotoran, serta memberikan kekuatan bagi cat yang menempel pada kanvas.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya 1



Gb.10.

M. Irfan, *Berteduh di Bawah Keteduhan*, 2019, cat akrilik di kanvas, 70x60 cm

Karya ini menceritakan mengenai mitos Minangkabau yaitu dilarang bermain payung di dalam rumah karena nanti akan disambar petir. Mitos ini biasanya dituturkan oleh orang tua kepada anaknya. Pesan di balik mitos ini adalah melarang anak untuk memainkan payung di dalam rumah karena sebenarnya payung adalah perkakas yang hanya digunakan di luar rumah. Benda-benda yang digunakan untuk diluar ruangan sebaiknya tidak digunakan di dalam ruangan. Bermain payung di dalam rumah juga akan mengganggu aktivitas orang-orang yang ada di dalam rumah tersebut, apalagi anak-anak seringkali memainkan sesuatu sambil berlari-lari ataupun bergerak tidak tentu arah. Hal tersebutlah yang menyebabkan mitos payung itu seringkali diungkapkan oleh orang tua kepada anaknya.

Penggambaran mitos payung tersebut diungkapkan melalui figur kertas yang terlihat sedang berdiri memegang payung yang terbuka, sementara di belakangnya terlihat meja, kursi dan jendela yang menandakan figur tersebut sedang berada di dalam ruangan.

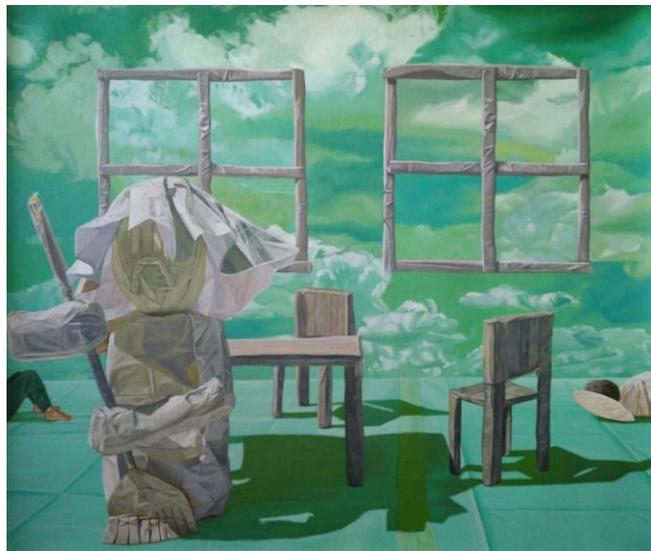
Figur kertas dilukiskan dengan sangat sederhana seperti boneka kertas yang dibuat oleh anak-anak. Pada figur tersebut tidak tampak kaki, tangan, dan wajah yang jelas, melainkan keseluruhan anggota tubuh dibuat dengan sederhana, *naive*, dan polos. Pada tangan tidak ditampakkan jari-jari tangan dan kaki tidak dilukiskan, melainkan hanya berupa badan yang menyentuh tanah. Wajah figur kertas tersebut juga tidak dilukiskan dengan detail melainkan dengan bentuk sederhana yaitu rambut yang hanya berupa tempelan dari kertas menutupi bagian kepala.

Objek payung dibuat seperti payung kertas dengan *feature* yang tidak mendetail. Begitu pula pada penggambaran objek kursi, meja dan jendela.

Pada setiap objek terdapat garis-garis yang dibuat untuk menciptakan efek tekstur semu bekas remukan atau lipatan kertas.

Keseluruhan objek diberi warna yang biasa terdapat pada kertas yaitu warna putih kekuningan. Pada bagian tanah diberikan warna biru cerah sebagai lantai sementara pada bagian *background* diberi warna awan putih kehijauan dengan langit berwarna biru.

Karya 2



Gb.11.

M. Irfan, *Baik yang Tidak Baik #3*, 2019, cat akrilik di kanvas, 70x60 cm

Karya ini menceritakan mengenai mitos menyapu di malam hari akan mengakibatkan si penyapu tersebut menjadi perawan tua. Pesan di balik mitos ini adalah mengajarkan tentang disiplin waktu. Malam hari adalah waktu untuk beristirahat dan bukan lagi waktu untuk bekerja seperti menyapu. Menyapu sebaiknya dilakukan di saat hari terang, pagi ataupun siang hari. Apabila menyapu di malam hari, berarti orang tersebut telah terlambat dan tidak disiplin dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari.

Mitos divisualisasikan melalui sosok figur kertas dengan rambut kertasnya yang panjang sedang memegang sapu dan *gesture* yang

ditunjukkan adalah ia sedang menyapu di dalam rumah. Tampak suasana di sekitarnya terdapat meja dan kursi kertas, serta bingkai jendela kertas. Ekspresi yang ditunjukkan oleh figur kertas adalah ekspresi sedih disebabkan sosok figur kertas tersebut akan menjadi perawan tua karena menyapu di malam hari.

Karya 3



Gb.34.

M. Irfan, *Nikmat Sekejap Mata*, Malang Sepanjang Umur, 2019, cat akrilik di kanvas, 70x60 cm

Pada karya ini, mitos yang diungkapkan adalah mitos apabila menemukan uang di jalan, tidak boleh digunakan untuk jajan karena berakibat uangnya akan hilang sepuluh kali lipat. Pesan di balik mitos ini adalah sebaiknya apabila menemukan uang di jalan, dan tidak diketahui status uang tersebut apakah uang halal atau uang haram, kalau masih memungkinkan dicari pemiliknya maka sebaiknya dicari lalu dikembalikan, namun apabila tidak memungkinkan dicari pemiliknya, lebih baik disedekahkan saja.

Dalam karya, mitos divisualisasikan dengan objek tangan kertas pada bagian kiri bidang lukisan terlihat sedang memungut uang kertas yang terjatuh di sebuah jalan sepi. Tampak di sekitarnya begitu hening dan sunyi, sementara di kejauhan terdapat bukit kertas berwarna biru dan satu tanaman kaktus kertas berwarna hijau. Suasana langit dilukiskan cerah dengan warna langit biru cerah dan awan-awan tipis berwarna putih.

C. KESIMPULAN

Di Indonesia, seni banyak digunakan untuk menceritakan kembali tradisi dan budaya pada zaman dahulu melalui berbagai media seperti melalui seni musik berupa karawitan, seni tari berupa tari tradisional maupun seni rupa. Salah satu tradisi dan budaya Indonesia yang dapat diceritakan kembali melalui seni rupa adalah mitos Minangkabau. Dalam karya Tugas Akhir ini, mitos dan pesan di baliknya divisualisasikan ke dalam 20 karya lukisan dengan menggunakan elemen-elemen visual yang disusun sedemikian rupa hingga tercipta komposisi yang artistik.

Judul Pesan di Balik Mitos Minangkabau Dalam Lukisan merupakan penyampaian sisi lain dari suatu hal tertentu dan khusus yang dikirimkan oleh seseorang atau suatu kelompok untuk diterima oleh orang atau kelompok lain dari segala sesuatu berhubungan dengan kepercayaan primitif yang timbul dari usaha manusia yang tidak ilmiah dan tidak berdasarkan pada pengalaman nyata untuk menjelaskan dunia atau alam sekitarnya yang terdapat pada budaya Minangkabau

Pesan di balik mitos Minangkabau divisualisasikan ke dalam gaya surealis dengan menggunakan bentuk-bentuk ilustratif melalui tokoh atau karakter manusia kertas disertai objek-objek lain yang diberi tekstur semu kertas. Dari ke dua puluh karya, terdapat karya yang dianggap paling berhasil dikerjakan, yaitu karya berjudul *Pergi Menitipkan*, disebabkan oleh proses pengerjaan yang serius dan berhasil mencapai detail objek yang cukup rumit dengan pewarnaan sederhana.

Karya yang dianggap kurang maksimal adalah karya berjudul *Mendahului yang Terdahulu*, disebabkan mitos ini tidak mewakili pengalaman pribadi dan secara visual, komposisi terlalu frontal dan tidak adanya perspektif yang dimainkan dari masing-masing objek.

Keseluruhan karya dikerjakan semaksimal mungkin dengan menerapkan berbagai ilmu yang didapat dari masa perkuliahan, namun karya-karya ini belum seutuhnya dapat menampung berbagai gagasan yang ingin disampaikan. Kritik dan saran dibutuhkan untuk dapat meningkatkan kualitas karya di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia, 2008

Niko, Ferlan, *Konsep Nikah Sepupu Dalam Perspektif Adat Minangkabau dan Hukum Islam Studi Kasus di Luhak Agam Lubuk Basung Sumatra Barat (Antara Syari'ah dan Adat)*, Tesis S-2 Program Studi Hukum Keluarga, Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2016

Roibin, *Agama dan Mitos: Dari Imajinasi Kreatif Menuju Realitas Yang Dinamis dalam El-Harakah*: Jurnal Budaya Islam, Vol.12, No.2, 2010

Saefuddin, *Bentuk-Bentuk Mitos Dalam Cerita Rakyat Banjar dalam Tuah Talino: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Balai Bahasa Kalimantan Barat*, Vol.12, No.1, Juli 2018

Soedarso, Sp., *Tinjauan Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990

Tim Penyusun Narasi Situs Budaya di Minangkabau di Jorong Batur-Sungai Jambu, *Taratak Tuo "Galundi Nan Baselo"*, Padang: Ikatan Keluarga Batur Sungai Jambu, 2015

Ulivia, *Mitos Kesenian Nini Thowong bagi Masyarakat Grudo Kabupaten Bantul dalam Imaji*: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni, Vol.16, No.1, 2018

Zulkifli Dt. Sinaro nan Kuniang, S.kar., M. hum., (57 th), Dosen Pengetahuan Adat dan Randai ISI Padang Panjang, wawancara pribadi, tanggal 27 Mei 2019

Sumber Web:

archive.lenteratimur.com/2012/07/sayupnya-raung-harimau-sumatera/, (diakses penulis pada tanggal 19 April 2019 pukul 2.33 WIB)

www.britannica.com/topic/myth, (diakses penulis pada tanggal 19 April 2019 pukul 0:15 WIB)

www.bagi-in.com/komunikasi-antar-pribadi/, (diakses penulis pada tanggal 27 Mei 2019 pukul 13.59 WIB)

www.e-jurnal.com/2014/02/pengertian-pesan.html, (diakses penulis pada tanggal 27 mei 2019 pukul 14.06 WIB)

