

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sumatera Barat merupakan salah satu dari beberapa daerah di Indonesia yang memiliki tempat pariwisata yang sangat kaya mulai dari rumah tradisional, permainan tradisional, bahasa, gaya berpakaian, adat, kebiasaan penduduk, keindahan alam, peninggalan sejarah, musik dan kesenian, dan sebagainya. Akan tetapi semua itu mulai sulit ditemui pada saat ini. Modernisasi adalah satu alasan kenapa masyarakat Sumatera Barat mulai melupakan adat dan budaya mereka. Perkembangan zaman menyebabkan Rumah Gadang sebagai rumah adat kebanggaan masyarakat Minangkabau mulai jarang terlihat diberbagai daerah Sumatera Barat, karena masyarakat setempat lebih memilih membangun rumah dengan arsitektur yang lebih modern. Sedangkan pada Zaman dahulu, Rumah Gadang merupakan tempat tinggal bagi kaum dan suku di Minangkabau, biasanya yang mempunyai wewenang tinggal di Rumah Gadang adalah anak perempuan dari pemilik Rumah Gadang, Sesuai dengan sistem *Matrilineal* (menurut garis keturunan ibu), maka hak atas tanah, bangunan, dan keturunan dipegang oleh wanita, beserta kaum atau sukunya untuk mendukung sistem *matrilineal*.

Rumah Gadang merupakan tempat kediaman masyarakat Minangkabau untuk melakukan musyawarah, acara perkawinan, upacara kematian dan upacara adat lainnya. Rumah Gadang merupakan sebuah tradisi yang harus diwariskan secara turun-temurun kepada ahli waris yaitu kaum perempuan Minangkabau. Beberapa daerah di Sumatera Barat, Rumah Gadang masih terjaga kelestariannya dengan baik seperti di Kampung Seribu Rumah Gadang yang masih memegang teguh tradisi hingga saat ini.

Kampung Seribu Rumah Gadang berada di Nagari Koto Baru, Kabupaten Solok Selatan, Provinsi Sumatra Barat, berjarak kurang lebih 150 km dari Kota Padang, Ibu Kota Provinsi Sumatra Barat. Kampung ini merupakan wujud dari

tempat tinggal masyarakat Minangkabau pada masa lampau, dengan ratusan rumah adat Minangkabau. Rumah Gadang berjejer disepanjang jalan perkampungan ini, sebagian besar Rumah Gadang kondisinya masih terawat baik. Kampung ini terletak di Kecamatan Alam Sungai Pagu, Alam Sungai Pagu sendiri adalah sebuah wilayah adat di Solok Selatan yang terdiri dari tiga Kecamatan. Dahulu, di wilayah ini berdiri Kerajaan Sungai Pagu, dan salah satu peninggalan kerajaan ini adalah Kawasan Seribu Rumah Gadang.

Menurut data yang diperoleh dari Balai Pelestarian Cagar Budaya Sumatera Barat, dikawasan ini ada 109 Rumah Gadang, semua Rumah Gadang usianya sudah mencapai lebih dari 100 Tahun, dan terdapat beberapa suku yang menempati Kawasan Seribu Rumah Gadang yaitu, *suku Malayu, Bariang, Durian, Kampai, Panai, Tigo Lareh, Koto Kaciak, dan Sikumbang*, setiap suku memiliki Rumah Gadang sebagai tempat tinggal dan berkembang.(Potret DAAI TV) pusaka tinggi Rumah Gadang.

Faktor tersebut menjadi alasan penciptaan Karya Tugas Akhir yang berjudul *Eksplorasi Seribu Rumah Gadang Pada Batik Kain Panjang* yang berfokus pada bentuk Rumah Gadang dan motif Rumah Gadang. Batik kain panjang diciptakan menggunakan teknik batik tradisional, dengan menggunakan warna alam dan warna sintetis, dalam penciptaan tugas akhir teknik pewarnaan alam akan dikombinasikan dengan warna sintetis, tujuan penting dalam penciptaan Tugas Akhir ini yaitu upaya agar masyarakat menyadari bahwa adat dan budaya Indonesia harus dijaga dan dilestarikan. Berdasarkan pengetahuan dan pengamatan yang telah dilakukan sejak satu tahun lalu, Kampung Seribu Rumah Gadang sangat berperan penting dalam sejarah perkembangan budaya Minangkabau, penulis ingin berkontribusi sebagai Putri daerah untuk memperkenalkan budaya Indonesia dan adat di Indonesia yang masih terjaga kelestariannya sampai sekarang.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana merancang motif dan bentuk Rumah Gadang pada Kawasan Seribu Rumah Gadang dalam karya batik kain panjang.
2. Bagaimana proses pembuatan batik kain panjang.

C. Tujuan dan manfaat Penciptaan

1. Tujuan
 - a. Mengetahui proses pembuatan dan hasil penciptaan motif batik pada kain panjang yang bersumber ide dari Kampung Seribu Rumah Gadang.
 - b. Mengetahui proses penciptaan karya batik kain panjang dengan konsep Kampung Seribu Rumah Gadang.
2. Manfaat
 - a. Karya seni yang dihasilkan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan Estetik bagi pengguna produk kriya seni.
 - b. Memberi pengetahuan tentang kawasan seribu Rumah Gadang yang menjadi sumber inspirasi dalam membuat produk kriya seni.
 - c. Karya yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan inovasi baru serta dapat menambah inspirasi dalam mengembangkan batik kain panjang.
 - d. Karya seni yang akan ditampilkan dapat meningkatkan wawasan tentang pengembangan motif Minangkabau dalam karya batik.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Metode Pendekatan Estetika

Metode pendekatan Estetis mengacu pada nilai-nilai keindahan guna mencari titik keindahan pada objek Estetika agar dapat menemukan nilai Estetika yang sebenarnya, keterkaitan antara subjek dan objek. Keindahan meliputi keindahan alam dan keindahan buatan manusia. Keindahan buatan manusia pada umumnya disebut kesenian, salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual atau sering disebut bentuk perupa yang merupakan komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur seni rupa. Buku dengan judul Seni Rupa Modern (Kartika, 2004:40-43) menguraikan menciptakan suatu desain tidak terlepas dari tiga unsur yaitu:

1.) Unsur Garis

Garis dalam dunia seni rupa merupakan dua titik yang dihubungkan, namun tidak hanya sekedar garis akan tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan melalui media garis.

2.) Unsur Bangun

Unsur bangun merupakan bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur atau garis dan adanya warna yang berbeda oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Perubahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera atau latar belakang. Salah satu perubahan wujud yaitu stilasi yang merupakan cara penggambaran bentuk keindahan dengan menggayakan objek yang digambarkan.

3.) Unsur Warna

Warna sebagai media atau salah satu elemen seni rupa yang sangat penting karena, sangat berguna dalam segala aspek kehidupan manusia. Hal ini dapat dilihat dari berbagai penggunaan warna dalam pakaian, perhiasan, peralatan rumah tangga.

Pendekatan ini digunakan karena dipandang dapat memilah aspek-aspek yang berkaitan dengan nilai-nilai keindahan Rumah

Gadang, struktur dari bentuk Rumah Gadang, bentuk *Gonjong* dan banyak *Gonjong* pada rumah, struktur komposisi serta nilai nilai yang terkandung, serta bentuk desain ornamen pada arsitektur Rumah Gadang dan warna khas dari Rumah Gadang seperti warna kuning, merah, orange dan hitam, yang berada pada dinding Rumah Gadang dan beberapa motif pendukung yang berkaitan dengan Rumah Gadang, melalui pendekatan estetis ini diharapkan permasalahan yang terkait bentuk dengan keindahan, bentuk, dan struktur komposisi maupun filosofi dari karya batik kain panjang yang dibuat, dapat diterjemahkan melalui ranah-ranah seni yang tepat.

b. Pendekan Semiotika

Dalam pembuatan karya ini, membutuhkan teori Semiotika, yaitu pendekatan yang menginterpretasikan bentuk visual ke dalam sistem tanda dan simbol keberadaan Semiotika tidak dapat dilepaskan dalam proses penciptaan karya seni. Semiotika digunakan untuk memperjelas maksud yang ingin disampaikan seniman kepada penikmatnya mengenai tanda ini Charles Sanders Peirce mengklasifikasikan tanda berdasarkan hubungan representamen dengan objeknya ke dalam tiga kelompok yaitu ikon (*icon*), indeks (*index*) dan simbol (*symbol*) (Budiman Kris 2005:56-59)

Metode pendekatan Semiotika ini digunakan menganalisis makna-makna pada ornamen, warna, bentuk *Gonjong* yang beragam, serta bentuk struktur dari Rumah Gadang itu sendiri

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dalam proses penciptaan.

a. Study Pustaka

Mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan materi yang diangkat yaitu kain panjang, batik, Kampung Seribu Rumah Gadang melalui buku, majalah, jurnal, Tugas Akhir, artikel atau internet.

b. Metode Observasi

Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Metode ini berarti menggunakan mata dan telinga sebagai jendela untuk merekam data. Dilihat dari sejauh mana keterlibatan peneliti/pengumpul data dalam event yang diamati.

c. Metode wawancara

Wawancara adalah cara menjaring informasi atau data melalui interaksi verbal/lisan. Wawancara memungkinkan kita menyusup kedalam “alam” pikiran orang lain, tepatnya hal-hal yang berhubungan dengan perasaan, pikiran, pengalaman, pendapat dan lainnya yang tidak bisa diamati. Memang, perilaku kadang mencerminkan pikiran seseorang, tetapi tidak selamanya benar.

3. Metode Penciptaan

Penciptaan karya Tugas Akhir ini menggunakan metode penciptaan menurut Mallin and Gray yaitu (*Practice Based Research*) praktik berbasis penelitian. Penggunaan metode ini bisa dibilang sangat tepat untuk tahapan penciptaan yang di angkat berdasarkan karya yang dibuat.

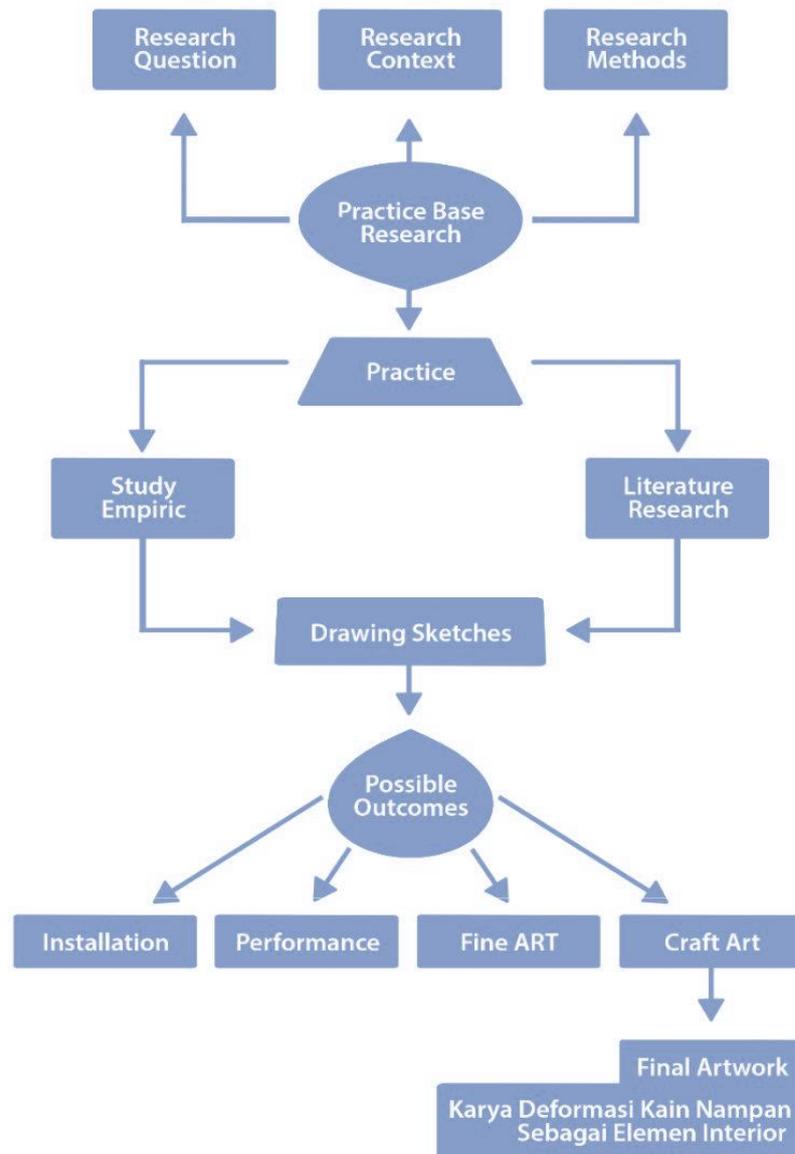
Mallin's Ure and Gray mendefinisikan sebuah konsep penelitian berbasis praktik yang dimulai dari kerja praktik dan kemudian melakukan praktik. Kerja praktik yang didasari dengan observasi orisinil yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan baru melalui kerja praktik dan hasil yang di dapat melalui kerja praktik tersebut. Seperti yang dikemukakan dalam sebuah laporan *The Gap: Addressing Practice-Based-Risearch Training Requirements of Designers*, sebagai berikut:

Penelitian berdasarkan peraktik merupakan praktik yang paling tepat untuk perancang karena pengetahuan baru yang di dapat dari penelitian dapat diterapkan secara langsung pada bidang yang bersangkutan dan penelitian

dilakukan yang terbaik menggunakan kemampuan mereka dan kemampuan yang dimiliki pada subjek tersebut. Penelitian berbasis praktek (*Practice Based Research*) merupakan penelitian yang dimulai dengan kerja praktek, melakukan praktek, setiap langkah, tahapan yang dilalui harus dibuat sistematis dan dicatat secara transparan juga dilaporkan dalam bentuk penulisan. (*Mallins, Ure and Gray, 1996: 1*).



Metode *Practive Based Research* dapat digunakan dalam bentuk skema seperti di bawah ini.



Skema 1
Practice Based Research
 Sumber: Jurnal Perintis Pendidikan UiTM

Penggunaan *Practice Based Research* ini memungkinkan bahwa suatu manifestasi visual seperti dokumentasi berupa karya seni, proyek penciptaan, hasil digital, instalasi, presentasi, pertunjukan. buku, video atau foto merupakan bagian dari suatu penelitian atau penciptaan yang dapat dijadikan manifestasi, motivasi, serta referensi seorang praktisi seni untuk menekuni bidangnya, untuk menunjang metode tersebut maka diperlukan metode *action* yang disebutkan Lomax (1996:10).

Dari skema diatas, maka dapat diuraikan pada tahapan selanjutnya yaitu metode *Practice Based Research* yaitu:

a. *Literatur Research*

Studi yang dapat diakses melalui buku, jurnal penelitian, majalah, internet, surat kabar, dan lain sebagainya

b. *Study Empiric*

Rumah Gadang pada kampung seribu Rumah Gadang merupakan simbol dari alam Minangkabau, Penulis melakukan pendekatan ini dengan melihat elemen-elemen yang ada pada Rumah Gadang, yang berhubungan dengan Rumah Gadang, bentuk Rumah Gadang, motif Rumah Gadang, warna, atap Rumah Gadang

c. *Visual Research*

Pada proses ini data yang didapat merupakan hasil dari pengamatan visual pada objek penciptaan maupun analisa pada karya-karya sebelumnya

d. *Practice*

Setelah keseluruhan data tertulis maupun visual yang diperoleh maka dapat dilanjutkan pada proses perwujudan yang meliputi: pembuatan sketsa (*drawing*) pembuatan sketsa skala besar dan skala kecil, pemuatan sampel warna dengan menggunakan bahan warna alam dan sintetis, warna alam seperti *jolawe*, *tingi*, *jambal*, *mahoni*, *tegeran*, *indigofera*, pada proses penciptaan batik kain panjang menggunakan teknik tutup celup dan colet

