

VISUALISASI MAKAN *BAJAMBA* DENGAN TEKNIK UKIR PADA KAYU

Nur Annisa Farihah¹

(Program Studi Kriya Seni ISI Padangpanjang, farihnurannisa@gmail.com 082330658030)

Yulimarni²

(Program Studi Kriya Seni ISI Padangpanjang, yulimarni1979@gmail.com, 081363069956)

Wisnu Prastawa³

(Program Studi Kriya Seni ISI Padangpanjang, wisnuprastawa@gmail.com, 08126732526)

ABSTRACT

Makan bajamba is an original Minangkabau culture, especially in Koto Baru Salo village, Agam district, which is very worthy of being preserved. The process of realising the concept of the work is based on the culture of makan bajamba by presenting a visualisation of the makan bajamba procession. This is manifested in the form of a relief with three main values contained in makan bajamba, namely the value of togetherness, ethical values and the value of friendship. The creation of this work goes through three main processes, namely the design process, the realisation and application of the work using the theory of form, aesthetics, and function. The technique used in making this work is a high-carving technique, using surian wood as the main material. The final result of this wood carving in the form of a relief is seven works entitled Karya I Mahidang, Karya II Pasambahan, Karya III Jamba, Karya IV Adab Makan Bajamba, Karya V Senang Jamba, Karya VI Parabuang, Karya VII Makan Parabuang. Each work produced contains values and knowledge about the activity of makan bajamba.

Keywords: *Visualization, makan Bajamba and wood carving*

ABSTRAK

Makan *bajamba* adalah budaya asli Minangkabau khususnya di nagari Koto Baru Salo, kabupaten Agam yang sangat patut untuk dilestarikan keberadaannya. Proses perwujudan konsep karya bersumber dari budaya makan *bajamba* dengan menghadirkan visualisasi dari prosesi makan *bajamba*. Hal tersebut diwujudkan dalam bentuk relief dengan tiga nilai utama yang terkandung di dalam makan *bajamba* yaitu nilai kebersamaan, nilai etika dan nilai silaturahmi. Penciptaan karya ini melalui tiga proses utama yaitu proses perancangan, perwujudan serta penerapan karya menggunakan teori bentuk, estetika, dan fungsi. Teknik yang digunakan pada pembuatan karya ini adalah teknik ukir tinggi, dengan menggunakan bahan utama kayu surian. Hasil akhir dari karya ukir kayu berbentuk relief ini berjumlah tujuh karya yang berjudul yaitu Karya I *Mahidang*, Karya II *Pasambahan*, Karya III *Jamba*, Karya IV *Adab Makan Bajamba*, Karya V *Menikmati Jamba*, Karya VI *Parabuang*, Karya VII *Makan Parabuang*. Pada setiap karya yang dihasilkan mengandung nilai dan ilmu pengetahuan tentang kegiatan makan *bajamba*.

Kata Kunci: Visualisasi, Makan *bajamba* dan Ukir kayu

PENDAHULUAN

Minangkabau adalah daerah yang dikenal dengan keberagaman budayanya. Salah satu budaya tersebut adalah makan *bajamba*, makan *bajamba* merupakan prosesi makan *baradaik* yang dilaksanakan pada saat

prosesi acara adat seperti pesta perkawinan, *batagak* penghulu. Sampai saat sekarang ini makan *bajamba* masih tetap dilakukan oleh beberapa daerah di Minangkabau, salah satunya adalah Nagari Koto Baru yang terdapat di Kecamatan

Baso, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat.

Bajamba terdiri dari dua kata “ba” dan “jamba”, kata “ba” diartikan sebagai *basamo-samo* (bersama-sama), sedangkan *jamba* merupakan wadah atau tempat berupa *piriang gadang* (piring kaca besar) yang telah berisi nasi lengkap dengan *samba* (lauk-pauk) yang akan dinikmati secara bersama-sama, jadi dapat diartikan *bajamba* adalah sebuah peristiwa makan dalam suatu wadah berupa piring kaca besar yang dinikmati bersama-sama, dalam satu *jamba* terdiri dari empat sampai enam orang yang diatur secara adat bagaimana *taratik* (tata krama) saat melakukan makan *bajamba* (Wawancara Dt Rajo Batuah: 30 Desember 2023).

Makan *bajamba* dilakukan dengan cara duduk melingkari piring kaca besar yang sudah berisi nasi dengan lauk pauk yang diletakan terpisah pada wadah piring makan. Makan *bajamba* ini dilakukan di rumah orang yang sedang melaksanakan acara adat, seperti pesta perkawinan, tukang hidang makanan pada prosesi makan *bajamba* dinamakan dengan *juaro*. Prosesi makan *bajamba* terdiri dari dua bagian diantaranya makan *bajamba* dan makan *parabuang* atau menyantap makanan penutup. Acara ini ditutup dengan do'a bersama untuk meminta keselamatan dan berkah kepada Allah SWT, dan pulang ke rumah masing-masing (Wawancara Dt Nan Paneh, Koto Baru: 29 Desember 2023).

Makan *bajamba* mengandung tiga nilai utama yaitu nilai kebersamaan, nilai etika dan nilai silaturahmi. Nilai kebersamaan yang dimaksud adalah makan *bajamba* tidak dapat dilakukan sendiri-sendiri tanpa adanya bantuan dari orang lain, baik untuk memasak seluruh hidangan maupun pada saat menikmati hidangan yang disajikan karena disajikan dengan porsi yang besar sehingga mustahil untuk dinikmati oleh satu orang saja. Inilah yang dimaksud dengan nilai kebersamaan pada makan *bajamba*. Nilai kebersamaan makan *bajamba* dapat dilihat dari orang yang makan di dalam satu jamba akan bersama-sama memulai makan, tidak boleh makan duluan juga tidak boleh selesai duluan. Nilai yang kedua adalah nilai etika, makan *bajamba*

dilakukan dengan duduk bersila bagi laki-laki dan bersimpuh bagi perempuan, nasi disuap dengan cara sedikit dilempar ke mulut dengan tangan kanan dan jika terdapat makanan yang jatuh tampung menggunakan tangan kiri. Nilai yang ketiga adalah nilai silaturahmi tergambar pada saat mereka menyantap makanan dengan nasi yang sama dan lauk pauk yang sama, yang disediakan oleh tuan rumah. Mereka juga sama-sama merasakan masakan dari tuan rumah tanpa memandang status sosial mereka di masyarakat. Kaya miskin, tua muda makan dalam satu wadah makan yang sama, mereka menyantap makanan yang sudah dimasukkan ke dalam piring kaca besar sampai habis. Selesai makan sebelum berdiri dan pulang mereka saling bercengkrama bersama. Oleh sebab itu dapat dikatakan kalau makan *bajamba* ini dapat dikatakan sebagai ajang untuk membangun silaturahmi di antara masyarakat seperti yang jarang bertemu dan jarang bercengkrama (Yulniza, 2021 hal. 3-6)

Berdasarkan latar belakang di atas nilai-nilai yang terkandung dalam makan *bajamba* merupakan hal yang menjadi alasan ketertarikan pengkarya dalam menciptakan karya tugas akhir yang divisualkan ke dalam karya kriya kayu berbentuk relief. Makan *bajamba* tercipta karena kegelisahan pengkarya terhadap ancaman hilangnya nilai-nilai yang terkandung dari budaya makan *bajamba* karena perkembangan zaman, dapat diamati bahwa sebagian kecil masyarakat sudah mulai memilih cara praktis dalam menghidang makanan seperti dengan cara prasmanan atau seprah. Makan *bajamba* inilah yang menjadi sumber ide penciptaan karya seni visualisasi makan *bajamba* dengan menggunakan teknik ukir pada kayu.

Teknik ukir merupakan teknik membentuk permukaan kayu dengan menggunakan alat yaitu pahat ukir, baik itu ukir cekung, cembung maupun krawang (Soepratno, 2004 hal. 160). Umumnya teknik ukir dibagi menjadi empat, yaitu teknik ukir rendah, ukir sedang, ukir tinggi/dalam, dan ukir tembus/kerawang. Jadi dalam proses pembuatan karya teknik yang digunakan adalah teknik ukir tinggi/dalam menggunakan bahan kayu surian, dengan alat berupa pahat

ukir, mini *grinder* dan di *finishing* menggunakan *natural oil wood polish* agar hasil karya terlihat natural.

METODE

1. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan mengacu pada metode penciptaan yang dirumuskan oleh (Gustami, 2007 hal. 329) bahwa untuk menciptakan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan, yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan.

a. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi merupakan tahap awal dalam usaha mewujudkan sebuah karya seni, langkah-langkah dalam eksplorasi tersebut meliputi penggalian sumber ide penciptaan karya baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya. Selain itu juga dilakukan pengumpulan data acuan visual dari berbagai sumber yang mendekati konsep dasar penciptaan seperti dari buku, buku laporan skripsi, foto di lapangan dan dari literatur lainnya. Kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk memecahkan masalah secara teoritis, yang dipakai sebagai tahap perancangan.

b. Perancangan

Perancangan meliputi kegiatan menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, yang kemudian diwujudkan menjadi desain yang akan menjadi patokan dalam penciptaan sebuah karya. Gambar acuan berfungsi sebagai referensi untuk memastikan kebenaran bentuk objek pada saat menciptakan sebuah karya seni.

a) Gambar acuan



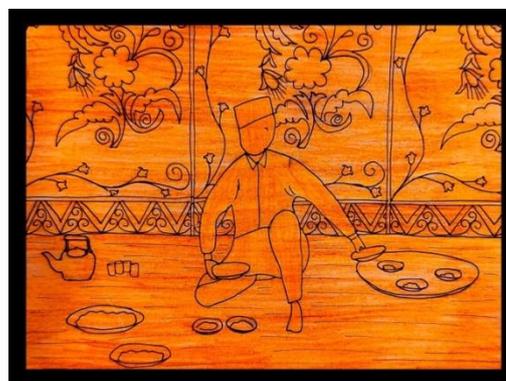
Gambar 2. Makan *Bajamba*

(Sumber: <https://infosumbar.net>, 2016)

b) Desain Karya

Desain terpilih merupakan beberapa desain alternatif yang dipilih kemudian dikembangkan menjadi desain atau rancangan kerja. Menurut Oxford Dictionary, 1983. Desain (kata benda): rencana mental; skema serangan; tujuan; akhir terlihat; adaptasi sarana untuk mencapai tujuan; sketsa gambar awal; penggambaran, pola; dasar seni atau sastra, gagasan umum, konstruksi, alur, kemampuan mengembangkannya, penemuan; (kata kerja) memisahkan (benda) untuk orang; takdir (orang, benda) untuk suatu layanan; merancang; rencana; bermaksud; membuat sketsa awal (gambar); menggambar rencana (bangunan yang akan dilaksanakan oleh orang lain); menjadi seorang desainer; menyusun rencana mental, (buku, karya seni)"(Sachari, 2001 hal. 9).

Dapat disimpulkan desain adalah sebuah rancangan atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja suatu bangunan, pakaian, atau benda lain sebelum dibuat. Berikut adalah desain terpilih yang diwujudkan dalam karya adalah sebagai berikut:

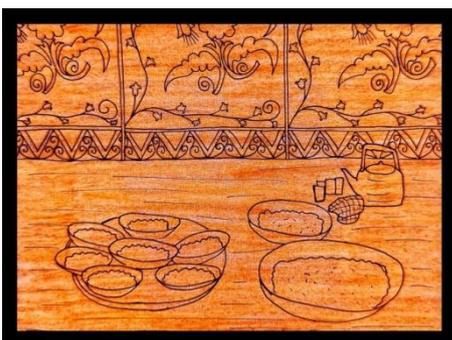


Gambar 6. Desain terpilih 1

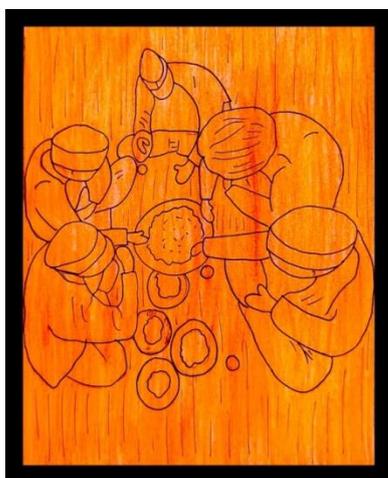
(Desain oleh: Nur Annisa Farihah, 2024)



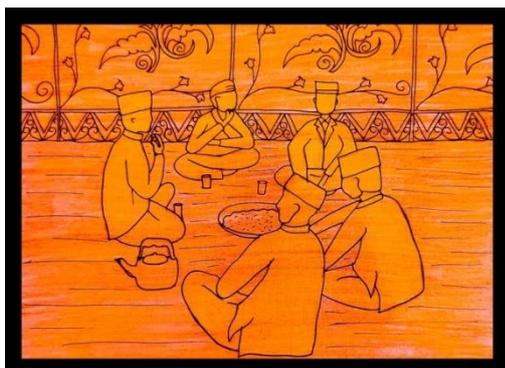
Gambar 7. Desain terpilih 2
(Desain oleh: Nur Annisa Farihah, 2024)



Gambar 8. Desain terpilih 3
(Desain oleh: Nur Annisa Farihah, 2024)

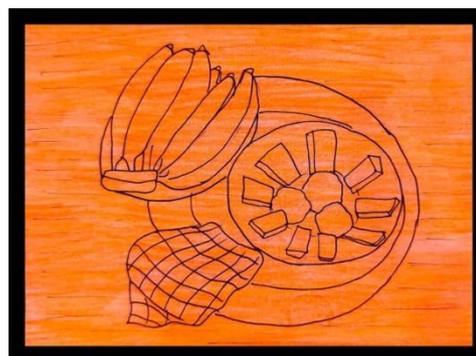


Gambar 9. Desain terpilih 4
(Desain oleh: Nur Annisa Farihah, 2024)

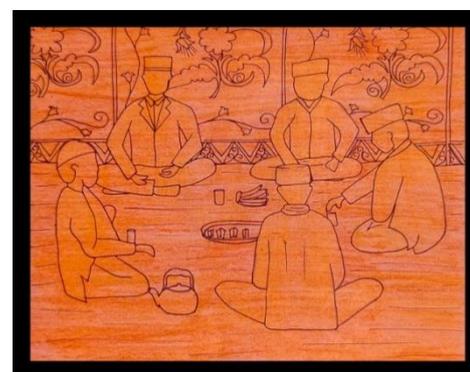


Gambar 10. Desain terpilih 5

(Desain oleh: Nur Annisa Farihah, 2024)



Gambar 11. Desain terpilih 6
(Desain oleh: Nur Annisa Farihah, 2024)



Gambar 12. Desain terpilih 7
(Desain oleh: Nur Annisa Farihah, 2024)

c) Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan realisasi dari bentuk desain yang telah dibuat. Perwujudan karya menggunakan teknik ukir tinggi dengan menggunakan bahan kayu surian sebagai bahan pembuatan karya dan kayu bayur sebagai bahan pembuatan bingkai karya.

1. Bahan karya

Pemilihan bahan dalam proses pembuatan karya sangatlah penting. Terutama dalam pemilihan bahan utama dalam proses untuk pembuatan karya seperti pemilihan jenis kayu yang digunakan. Bahan utama dalam proses perwujudan karya yaitu kayu surian dan kayu bayur dan penyambungan papan kayu menggunakan lem epoxy.

2. Bahan finishing

a. *Natural Oil Wood Polish*

Penggunaan bahan *finishing* dalam proses penggarapan karya adalah *Natural Oil Wood Polish*. *Natural Oil Wood Polish* digunakan karena mudah diaplikasikan, memiliki warna yang transparan sehingga serat kayu masih bisa terlihat dan keawetan kayu tetap terjaga.

b. *Wood Stain Salak Brown*

Bahan yang digunakan untuk proses *finishing* pada bingkai karya adalah *wood stain salak brown*. Penggunaan *wood stain salak brown* karena mudah diaplikasikan, dan serat kayu masih bisa terlihat sehingga keaslian dan keawetan kayu tetap terjaga.

3. Alat

Alat merupakan benda yang digunakan untuk menciptakan sesuatu yang diinginkan. Tanpa kehadiran alat proses penciptaan karya tidak akan terlaksana sebagaimana yang diharapkan. Proses penciptaan karya menggunakan beberapa jenis peralatan sesuai dengan fungsinya. Alat yang digunakan berupa alat tulis kerja, mesin pemotong kayu, mesin ketam, mesin pembelah kayu, alat ukur, alat penyambung papan, alat pemukul pahat, lat pembentuk berupa pahat dan mini *grinder*, alat *finishing*

4. Teknik

Teknik yang digunakan pengkarya dalam pembuatan karya adalah teknik ukir tinggi. Teknik ukir merupakan teknik membentuk permukaan kayu dengan menggunakan alat yaitu pahat ukir, baik itu ukir cekung, cembung maupun krawang

2. Landasan Teori

Dalam penciptaan, dibutuhkan landasan yang sesuai tema dan konsep penciptaan karya, yaitu:

a. Bentuk

Karya yang akan diciptakan berupa karya seni dua dimensi yang bersifat dekoratif atau untuk hiasan semata, berupa pajangan dinding dengan visual makan *bajamba*. Seperti yang dijelaskan oleh Dharsono (2016 hal. 10) bahwa Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk: pertama *visual form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua *spesial form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

Visual formnya pengkarya memvisualkan bentuk dari budaya makan *bajamba*. Visual karya yang diwujudkan merupakan karya seni ukir yang bersumber dari budaya makan *bajamba* beserta elemen pendukung lainnya seperti *tabia* atau kain penutup dinding dengan bentuk dua dimensi berupa relief dengan menggunakan teknik ukir pada media kayu surian. Visual karya yang telah digarap berupa hiasan dinding berbentuk panel.

Spesial formnya adalah penciptaan karya seni yang diciptakan oleh pengkarya tidak hanya mengutamakan nilai estetisnya saja dalam pembuatan karya, tetapi juga pengkarya tetap akan memuat pesan dan kesan di dalam karya tersebut. Pesan yang disampaikan oleh karya yang diciptakan kepada penikmat karya adalah bagaimana adat Minangkabau menjunjung tinggi nilai kebersamaan, nilai etika dan nilai silaturahmi dalam budaya makan *bajamba* yang teragambar di dalam karya empat dan lima yang memperlihatkan orang sedang menikmati hidangan dalam prosesi makan *bajamba* sehingga orang yang melihat visual karya ini secara langsung akan menyadari nilai-nilai yang terkandung di dalam karya seni makan *bajamba*. Kesan yang disampaikan oleh karya yang diciptakan adalah bagaimana prosesi makan *bajamba* dimulai, sampai prosesi makan terakhir dengan makan *parabuang* (hidangan penutup).

b. Estetika

Estetika adalah suatu keindahan dari sebuah karya seni yang diciptakan oleh seorang seniman baik berupa bentuk, bunyi dan gerak. Menurut Dharsono (2016 hal. 45) bahwa ada tiga ciri sifat-sifat yang membuat baik (indah) dari benda-benda estetis diantaranya:

- 1) Kesatuan (*unity*) ini berarti bahwa benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- 2) Kerumitan (*complexity*) benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan karya akan memiliki isi atau pun unsur-unsur yang saling berlawanan sehingga mengandung perbedaan yang halus.

3) Kesungguhan (*intensity*) suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong.

Kesatuan (*unity*) pada karya yang diciptakan terlihat pada penerapan tekstur yang sama pada karya makan *bajamba* dapat dilihat dari setiap objek pada karya makan *bajamba* dan elemen pendukung lainnya dibuat dengan cara memahat setiap bidang sesuai dengan bentuk serta proporsinya, menggunakan bahan utama dan bahan *finishing* yang sama pada setiap karya seni yang diciptakan.

Kerumitan (*complexity*) secara fisik dapat dilihat dari tingkat kesulitan yang dialami oleh pengkarya dalam proses penggarapan karya yang dilakukan dengan ketelitian dan ketepatan. Seperti memahat setiap lekukan tubuh serta tinggi dan rendah objek pada setiap karya yang diciptakan.

Kesungguhan (*intensity*) adalah kualitas yang sangat menonjol dalam karya seni. Karya yang berkualitas adalah karya yang digarap dengan kesungguhan, sebab dengan adanya kesungguhan penikmat dapat merasakan bahwa karya seni tersebut mempunyai nilai keindahan yang dapat dilihat dari kesempurnaan penggarapan karya.

Budaya makan *bajamba* merupakan objek paling penting yang harus ditonjolkan pada karya ini, sehingga menjadi ciri khas dan nilai keindahan pada setiap karya. Nilai keindahan yang lahir dari karya nantinya dapat berupa visual karya dan elemen pendukung yang terdapat pada karya, guna untuk menyampaikan ungkapan perasaan pengkarya sendiri tetapi tidak mengubah bentuk serta susunan asli dari budaya makan *bajamba* sehingga tercapai keinginan untuk memperkenalkan kriya kayu pada karya seni yang bersumber dari makan *bajamba* serta nilai-nilai yang terkandung dalam makan *bajamba* kepada masyarakat luas. Tidak hanya itu perbedaan serat dan warna kayu dengan *finishing* akhir yang natural juga melahirkan nilai estetis tersendiri.

c. Fungsi

Menurut Dharsono (2004 hal. 31), secara teori, fungsi terbagi atas tiga yaitu fungsi personal, fungsi sosial dan fungsi fisik.

1) Fungsi personal karya yang diciptakan bertujuan untuk mengungkapkan kekaguman pengkarya terhadap nilai-nilai yang dikandung di dalam budaya makan *bajamba* 2) Fungsi sosial adalah karya yang diciptakan berperan untuk menyampaikan secara tidak langsung semua hal-hal positif yang terkandung dalam budaya makan *bajamba* kepada seluruh anak nagari. 3) Fungsi fisik pada perwujudan karya tugas akhir ini, merupakan karya dua dimensi dengan ide penciptaan makan *bajamba* yang digunakan sebagai media hiasan ruangan dan juga sebagai media pembelajaran budaya alam Minangkabau (BAM) dan seni budaya. karya yang diciptakan akan memenuhi fungsi fisiknya dengan cara dipajang di ruang kelas di SDN 02 Koto Baru, ruang kelas merupakan tempat berlangsungnya proses belajar mengajar antara guru dan murid, namun dengan adanya karya ini di salah ruangan kelas akan menunjang proses pembelajaran mata pelajaran tertentu seperti budaya alam Minangkabau dan seni budaya. Sehingga guru dapat memberikan materi pembelajaran kepada siswa dan siswinya tentang proses dan nilai-nilai yang terkandung di dalam budaya makan *bajamba*, yang merupakan budaya asli Minangkabau khususnya nagari Koto Baru, serta guru juga dapat memberikan materi seni budaya tentang pembuatan karya budaya makan *bajamba* menggunakan teknik ukir yang juga merupakan kesenian khas Minangkabau. Sehingga fungsi fisik karya seni yang diciptakan tersampaikan oleh perantara guru dengan memberikan materi pembelajaran kepada siswa-siswi yang berada di ruang kelas tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Penciptaan

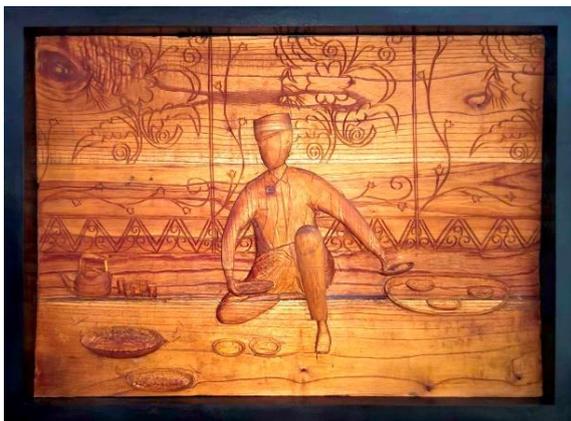
Pembuatan karya, konsep merupakan pikiran pokok dalam seluruh pemikiran. Pengkarya mewujudkan karya makan *bajamba* dengan menggunakan teknik ukir. Makan *bajamba* merupakan prosesi makan *baradaik* yang dilaksanakan pada saat prosesi acara adat seperti pesta perkawinan, *batagak* penghulu, sampai saat sekarang ini makan *bajamba* masih tetap dilakukan oleh beberapa daerah di Minangkabau, salah satunya adalah

Nagari Koto Baru yang terdapat di Kecamatan Baso, Kabupaten agam, Provinsi Sumatera Barat.

Karya yang diciptakan berjumlah tujuh buah yang memvisualkan prosesi budaya makan *bajamba* secara garis besar yang dimulai dengan *mahidang*, *pasambahan*, *jamba*, *taratik* dalam makan, makan *bajamba*, *parabuang* dan makan *parabuang*. Karya dibuat menggunakan bahan utama kayu surian sebagai bahan yang akan diukir dan kayu bayur sebagai bahan pembuat bingkai karya. Karya yang diukir menggunakan *finishing wood oil natural polish* sedangkan bingkai karya *difinishing* menggunakan *wood stain dark brown*.

B. Deskripsi Karya

1. Mahidang



Gambar 13. *Mahidang*
(Foto: Nur Annisa Fariyah, 2024)

Karya 1 dengan judul “*Mahidang*”, *Mahidang* adalah proses menyajikan makanan kepada tamu yang datang ke sebuah acara di Minangkabau pada karya 1 ini terdapat objek utama yaitu *juaro* atau tukang hidang makanan pada prosesi makan *bajamba* yang sedang mengambil dan meletakkan makanan menggunakan tangan kanan, lengkap dengan hidangan yang disajikannya yang berupa piring *jamba*, nasi *tambuah*, *cerek aia*, gelas, dan talam pembawa piring lauk-pauk. *Juaro* menghidangkan makanan dengan cara lutut

kanan bersimpuh. Kemudian menaikan lututnya sebelah kiri guna untuk menjaga kestabilan saat menghidangkan makanan, sedangkan kain sarung yang digunakan *juaro* berfungsi untuk menutupi celana bagian lutut ke atas untuk menjaga kesopanan didepan tamu yang sedang duduk. Karya yang diciptakan memiliki *background tabia* atau kain penutup dinding yang digunakan pada saat acara adat di Minangkabau, yang memiliki motif *pucuk rabuang* di bagian bawah *tabia* yang melambangkan bahwa hidup seseorang harus berguna sepanjang waktu, layaknya bambu yang berguna dari mulai tunas sampai tua, sedangkan motif bunga yang terdapat di tengah-tengah *tabia* hanya sebagai hiasan semata tanpa makna.

2. Pasambahan



Gambar 14. *Pasambahan*
(Foto: Nur Annisa Fariyah, 2024)

Karya 2 dengan judul “*Pasambahan*”, *Pasambahan* adalah pembicaraan antara dua pihak, yaitu dialog anatara tuan rumah (*sipangka*) dengan tamu (*sialek*) untuk menyampaikan maksud dan tujuan dengan hormat. di dalam karya ini terdapat objek utama yaitu sekumpulan orang yang duduk bersila terdiri dari enam orang yang terdiri dari tuan rumah, *niniak mamak*, alim ulama, *cadiak* pandai dan masyarakat biasa yang sedang mendengarkan *datuak* melakukan *pasambahan* sebelum melakukan prosesi makan *bajamba*, dengan *background tabia* atau kain penutup dinding yang biasa

digunakan pada saat acara adat di Minangkabau, yang memiliki motif *pucuk rabuang* di bagian bawah *tabia* yang melambangkan bahwa hidup seseorang harus berguna sepanjang waktu, layaknya bambu yang berguna dari mulai tunas sampai tua, sedangkan motif bunga yang terdapat di tengah-tengah *tabia* hanya sebagai hiasan semata tanpa makna

3. Makan *bajamba*



Gambar 15. *Jamba*
(Foto: Nur Annisa Farihah, 2024)

Karya 3 dengan judul “*Jamba*”, karya 4 dengan judul “Adab Makan *Bajamba*” karya 5 dengan judul “Menikmati *Jamba*” Ketiga karya ini digabung menjadi satu kesatuan karena memiliki konsep dan nilai yang sama namun tampilan berbeda. *jamba* adalah wadah tempat nasi berupa piring kaca besar yang sudah berisi nasi dan *samba*, dalam prosesi

makan *bajamba* juga terdapat adab dan aturan Makan *Bajamba* yang harus dipatuhi setiap orang yang mengikutinya guna menjaga nilai-nilai yang dikandungnya. pada prosesi makan *bajamba* hidangan yang disediakan pada wadah piring kaca besar lengkap dengan *samba* akan dinikmati oleh beberapa orang yang terdiri dari empat sampai lima orang.

Karya yang dihadirkan memiliki *background* yang berbeda-beda, pada karya 3 menghadirkan *background* yang sama dengan karya 5 berupa *tabia* atau kain penutup dinding yang biasa digunakan pada saat acara adat di Minangkabau, yang memiliki motif *pucuk rabuang* di bagian bawah *tabia* yang melambangkan bahwa hidup seseorang harus berguna sepanjang waktu, layaknya bambu yang berguna dari mulai tunas sampai tua, sedangkan motif bunga yang terdapat di tengah-tengah *tabia* hanya sebagai hiasan semata tanpa makna. Sedangkan karya 4 memiliki *background* karpet yang menjadi alas duduk orang yang sedang melakukan prosesi makan *bajamba*.

4. *Parabuang*



Gambar 18. *Parabuang*
(Foto: Nur Annisa Farihah, 2024)

Karya 6 dengan judul “*parabuang*” dan karya 7 dengan judul “Makan *Parabuang*”, kedua karya ini memiliki kesamaan tema dengan wujud yang berbeda pada karya 6 menampilkan bentuk hidangan *parabuang* atau hidangan penutup dari prosesi makan *bajamba*, berupa pisang yang berjumlah enam buah, *ajik* berjumlah tiga potong, *galamai* berjumlah tiga potong, *katan* berjumlah tiga potong, *pinyaram* berjumlah tiga potong

jumlah ini merupakan aturan yang telah ditetapkan adat setempat dalam setiap prosesi budaya makan. Karya 7 menampilkan bentuk sekumpulan yang berjumlah lima orang sedang menikmati hidangan penutup pada acara makan *bajamba*, *background* yang dihadirkan pada karya 6 adalah *bajamba*, *background* yang dihadirkan pada karya adalah karpet sebagai alas lantai, sedangkan *background* pada karya 7 adalah *tabia* atau kain penutup dinding yang digunakan pada saat acara adat di Minangkabau, yang memiliki motif *pucuk rabuang* di bagian bawah *tabia* yang melambangkan bahwa hidup seseorang harus berguna sepanjang waktu, layaknya bambu yang berguna dari mulai tunas sampai tua, sedangkan motif bunga yang terdapat di tengah-tengah *tabia* hanya sebagai hiasan semata tanpa makna.

SIMPULAN

Perwujudan karya yang bersumber dari budaya makan *bajamba* melalui beberapa tahapan, yang pertama melakukan pemilihan bahan setelah itu bahan di proses hingga siap untuk diukir. Pada tahap ukir ini menggunakan dua jenis alat yaitu pahat ukir dan mini *grinder*, setelah seluruh karya diukir dan dibuat secara detail selanjutnya masuk ke dalam tahapan *finishing* mulai dari mengampelas karya dan bingkai karya, kemudian karya dilapisi menggunakan *natural oil wood polish* sedangkan bingkai karya dilapisi menggunakan *wood stain dark brown*.

Wujud karya yang diangkat dari bentuk visual budaya makan *bajamba* berbentuk relief kayu terdapat juga unsur pendukung seperti *tabia* atau kain penutup dinding yang biasa digunakan pada saat acara adat di daerah Minangkabau dan karpet sebagai alas lantai yang digunakan untuk duduk orang yang sedang melakukan prosesi makan *bajamba*, layaknya seperti sedang di dalam sebuah acara adat di daerah Minangkabau. Wujud karya I yang memvisualkan *Juaro* atau tukang hidang dalam prosesi makan *bajamba* sedang menghadirkan makanan yang akan disantap pada prosesi makan *bajamba*.

Karya II memvisualkan sekumpulan orang yang melakukan *pasambahan* sebelum prosesi makan *bajamba* dimulai, Karya ke III yaitu visual dari *jamba* atau makanan yang dihidangkan dalam prosesi makan *bajamba* berupa nasi lengkap dengan lauk pauknya. Karya ke IV menghadirkan bentuk *taratik* atau kesopanan sekumpulan orang yang sedang menyantap hidangan dalam prosesi budaya makan *bajamba*. Karya ke V memvisualkan sekumpulan orang yang sedang menyantap hidangan dalam prosesi budaya makan *bajamba*. Karya ke VI memvisualkan *parabuang* atau makanan penutup yang akan disantap setelah selesai menyantap makanan yang berada di dalam *jamba*. Karya ke VII menghadirkan bentuk dari sekumpulan orang yang sedang menyantap hidangan penutup atau *parabuang* dalam prosesi budaya makan *bajamba*.

Bahan utama pembuatan karya ini yaitu kayu surian dan kayu bayur sebagai bahan utama pembuatan bingkai karya, kedua jenis kayu ini dipilih karena memiliki kualitas yang bagus, tidak terlalu keras yang memudahkan dalam proses penggarapan karya, karya *finishing* menggunakan *natural oil wood polish* sedangkan bingkai karya *finishing* menggunakan *wood stain dark brown*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andono, 2007. Penciptaan Topeng Hias Dengan Alat *Jigsaw*, Laporan Penelitian/Perancangan, Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- Bambang, Rediansyah. 2019. "Gedung Heritage di Kota Bandung Sebagai Gagasan Untuk Berkarya Seni Lukis". *Skripsi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dharsono. 2016. *Kreasi artistik*, Surakarta: Citra Sains.
- Enget, Budi Streptiardi Fudail, Moh. Lazim, Sri Karyono, Eddy Sudarmanto, Eru Wibowo, FX. Supriono, Wiji Suharta,

- Winarto & Gunawan. 2008. *Kriya Kayu Jilid I*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Eriswan. 2014. “*Adaik Salingka Nagari*”, Kerapatan Adat Nagari (KAN). *Nagari Koto Baru Kecamatan Baso Kabupaten Agam*.
- Firman IT. 2022. Mengenal Kayu Bayur Yang Punya Tingkat Kekuatan Kelas II. <https://www.lantaikayu.biz>, diakses 1 Oktober 2024.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Idris, Maman Mansyur, Osly Rachman, Ridwan A. Pasaribu, Han Roliadi, Nurwati Hadjib, Mohammad Muslich, Jasni, Sri Rullianty & Rena Mutiara Siagian. (2008): *Buku Jenis Kayu Indonesia. Indonesian Sawmill and Woodworking Association (ISWA)*
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- . 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Pusat penelitian dan pengembangan hasil hutan (P3HH). 2008. *Petunjuk Praktis Sifat-sifat Dasar Jenis Kayu Indonesia*. Indonesia: *Indonesian Sawmill and Woodworking Association (ISWA)*.
- Rahman, Abdul. 2017. “Simbol-simbol Minangkabau dalam Karya Seni Lukis”. *Jurnal Fakultas Bahasa dan Seni*. Padang: Universitas Negeri Padang, 6/1: 14.
- Rahmatika, Safara Fitri. (2021). “Pergeseran Nilai pada Tradisi Makan *Bajamba* di Nagari Koto Tengah Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam”. *Journal Of Cultural Anthropology*, 1/2: 59-64.
- Sachari, Agus. 2001. *Desain dan Dunia Kesenirupaan dalam Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: ITB.
- Sachari, Agus. 2002. *Estetika Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: ITB.
- Soepratno, B.A. 2004. *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa 1: Keterampilan Menggambar dan Mengukir Kayu*. Semarang: Effhar dan Dahara Prize.
- Yulianto, Diar Ary. 2017. *Pohon Ayat Sebagai Visualisasi Simbol Kehidupan dalam Karya Seni Ukir Kayu. Proyek Studi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Yulniza. 2021. “Nilai-nilai yang Terkandung Dalam Makan *Bajamba* di Kecamatan Tilatang Kamang” *Khazanah: Jurnal Sejarah dan Kebudayaan Islam*, 11/1.
- Sumber lain:
- https://www.reddit.com/r/indonesia/comments/14fsswy/tradisi_makan_bersama_di_berbagai_daerah_di/?rdt=59280
- Nasrul (65 th.), *Datuak kaum Jambak*, wawancara tanggal 23 Desember 2023 di rumah Nasrul, Baso Agam, Sumatera Barat
- Nur Alfisyahrindi (33 th.), *Datuak kaum Jambak*, wawancara tanggal 30 Desember 2023 di rumah Nur Alfisyahrindi, Baso Agam, Sumatera Barat