

ARTCHIVE

Indonesia
Journal of
Visual Art
and Design

ARTCHIVE

Indonesia Journal of Visual Art and Design

Volume 02 November 2020 Hal. 72-133 E-ISSN : 2723-536X

Jurnal *Artchive* merupakan Jurnal Ilmiah Berkala tentang Seni Rupa dan Desain maupun ilmu pengetahuan yang memiliki keterkaitan dengan ranah kajian tersebut, terbit dalam dua kali setahun. Pengelolaan Jurnal *Artchive* berada di dalam lingkup Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Penanggung Jawab

Novesar Jamarun

Editor In-Chief

Roza Muliati

Editor

Yandri

Rosta Minawati

Yuniarti Munaf

Mitra Bebestari

Novesar Jamarun

Mike Susanto

Wahyu Tri Atmojo

Budiwirman

Irwandi

I Komang Arba Wirawan

David Tay Poey Cher

Penerjemah

Eldiapma Syahdiza

Manajer Jurnal

Eva Y.

Denny Lamona Samra

Desain Grafis

Aryoni Ananta

Gambar Sampul

Repi Justian

Judul : Harmoni

ARTCHIVE

Indonesia Journal of Visual Art and Design

Volume 02 November 2020 Hal. 72-133 E-ISSN : 2723-536X

DAFTAR ISI

Penulis	Judul	Hlm
Izan Qomarats, Eva Y	Corporate Identity Canting Buana Kreatif: Rancangan dan Pengaplikasiannya	72 - 82
Choiru Pradhono, Rosta Minawati, Adi Krisna	Dampak Pemilihan Lokasi Pembuatan Film Terhadap Promosi Pariwisata	83 - 92
Muhammad Bagus Ramadhan	<i>PKI's stigmatization after 1965 in the Installation of Artwork</i>	93 - 100
Riki Rikarno	Penyiaran Online Langkah Pelestarian Budaya Daerah	101 - 108
Bayu Aji Suseno, Lukman Wahyudi	Menjaga Tradisi Cablaka Di Era Milenial Melalui Cover Majalah Ancas Banyumasan	109 - 121
Ferawati, Lisa Dewi	Suluah Dalam Nagari; Penciptaan Kriya Ekspresi Dengan Inspirasi Bundo Kandung	122 - 133

SULUAH DALAM NAGARI; PENCIPTAAN KRIYA EKSPRESI DENGAN INSPIRASI *BUNDO KANDUANG*

Ferawati, Lisa Dewi

Program Studi Kriya Seni, Institut Seni Indonesia Padangpanjang
Jl. Bahder Johan Padangpanjang, 27128
ferawatirz@gmail.com

ABSTRACT

Bundo Kanduang, in essence, is personally values of a mother with a very noble position in Minangkabau society which are embraced by showing good character and being role model, representative, and light for the family and society. In this circumstance, Bundo Kanduang becomes an inspiration for the creation of leather crafts in the form of decorative lights which has a called Suluah. The concept of personal expression underlies this creation that is presented through three components such as the theme, visual and meaning associated with the work. The process is done through methods and stages in the form of exploration, source, idea, design, and embodiment which is done by craftsmanship as a basis for working on the art of crafts.

Keyword: *Suluah, Bundo Kanduang, leather crafts.*

ABSTRAK

*Bundo Kanduang pada hakikatnya merupakan nilai-nilai kepribadian seorang ibu dengan kedudukan sangat mulia dalam masyarakat Minangkabau dengan budi, serta kemampuan menjadi contoh, teladan serta penerang bagi kaum, dan masyarakat. Dalam hal ini *Bundo Kanduang* menjadi inspirasi penciptaan karya kriya kulit berupa lampu hias yang diwujudkan dengan tema *suluah*. Konsep ekspresi personal melandasi penciptaan karya yang dihadirkan melalui tiga komponen berupa tema, wujud visual, serta makna yang terkandung dalam karya. Prosesnya dilakukan melalui metode dan tahapan berupa eksplorasi sumber ide, perancangan, dan perwujudan yang dilakukan dengan *craftmanships* sebagai landasan garap dalam seni kriya.*

Kata Kunci: *Suluah, Bundo Kanduang, kriya kulit.*

PENDAHULUAN

Bundo Kanduang dalam masyarakat Minangkabau adalah figur yang sangat dikenal yang namanya diasosiasikan kepada seorang ibu. Pada hakikatnya sosok seorang *Bundo Kanduang* merupakan nilai-nilai luhur seorang ibu yang memiliki budi pekerti yang luhur, berkepribadian, dan kemampuan menjadi contoh teladan serta sebagai penerang bagi kaumnya, dan masyarakat. Dalam mamangan adat banyak ungkapan yang menggambarkan kearifan tersebut, diantaranya disampaikan melalui sebuah pantun yang berbunyi:

*Masaklah buah kacang padi
Dibaok nak rang ka tengah pasa
Padi nan masak batangkai-tangkai
Bundo kanduang tuladan budi
Paham usah namuah tajua
Budi nan indak amuah tagadai*

Kedudukan dan kehadiran seorang ibu dalam masyarakat Minangkabau sangat dimuliakan. Dalam hal ini ibu dilambangkan sebagai limpapeh rumah nan gadang sumarak anjuang nan tinggi, dengan nilai-nilai dan filosofi yang hadir dalam dirinya. Ibu merupakan lambang kehormatan dan kemuliaan seorang perempuan yang ditahtakan menjadi *Bundo Kanduang*. Sosok ini tidak hanya menjadi hiasan dalam bentuk fisik semata akan tetapi juga terletak pada kepribadiannya sebagai perempuan yang memahami adat istiadat yang berlaku dalam masyarakat (Yasrita, 2005). Seorang ibu di Minangkabau selain menjalankan peran dasarnya sebagai ibu yang mengasuh, dan mendidik anak-

anaknya, juga berperan dalam hal sosial, kemasyarakatan, dan ekonomi baik bagi keluarga dan kaumnya maupun bagi masyarakat secara luas.

Keberadaan sosok dan nilai-nilai yang terkandung dalam figur *Bundo Kanduang*, serta peran dan fungsinya dalam kaum, maupun masyarakat sebagaimana yang diuraikan mampu menggugah dan merangsang intuisi dan imajinasi kreatif. Getar-getar estetik tersebut menjadi inspirasi dan titik tolak yang diolah dan dilahirkan secara visual melalui garapan karya seni dalam hal ini karya kriya seni yang terbingkai dalam tema *suluah* dalam nagari. Lahirnya inspirasi tersebut berdasar pada amatan dan pengalaman menjadi bagian kultur masyarakat Minangkabau. Pengalaman yang didukung dengan referensi tentang keberadaan, peran, nilai, dan tanggungjawab seorang *Bundo Kanduang* di Minangkabau. Dalam hal ini sosok ini merupakan ransang cipta dan sumber ide dalam melahirkan karya yang bertema kehidupan sosial budaya. Sebagai sumber ide, keberadaan figur ini diobservasi dan eksplorasi. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menemukan sebuah identitas berupa nilai-nilai, dan filosofi yang terkandung, serta ikon yang mewakili dan menjadi ciri untuk kemudian diwujudkan secara visual melalui penciptaan karya kriya seni.

Berdasarkan uraian di atas kemudian ditetapkan rumusan terhadap penciptaan yang menyangkut wujud visual karya, serta cara, teknik, dan tahapan memvisualisasikan sosok *Bundo Kanduang* melalui karya kriya seni dengan medium dan teknik yang

sesuai. Tujuan penciptaan secara visual ini merupakan ungkapan ekspresi personal terhadap peran, makna, dan spirit yang dimiliki sosok *Bundo Kandung* melalui ekspresi karya kriya seni sebagai upaya ikut menjaga dan mempertahankan nilai-nilai tradisi khususnya Minangkabau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksplorasi dan perenungan terhadap figur *Bundo Kanduang* sebagai inspirasi penciptaan karya kemudian menemukan kesimpulan dan ketetapan. Temuan ini menjadi unsur utama serta merupakan fokus dalam penciptaan karya ini. Kedua unsur tersebut, yang pertama yaitu mengenai sumber inspirasi dalam hal ini figur *Bundo Kanduang*, dan yang kedua adalah aspek kekaryaan. Berdasarkan telaah dan analisis terhadap kedudukan, peran, fungsi dan tanggung jawabnya baik dalam rumah tangga, kaum, maupun masyarakatnya dalam hal sosial, ekonomi, dan budaya. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penciptaan figur ini diposisikan sebagai sosok penerang bagi kaum dan masyarakatnya. Guna mendukung kesesuaian dan tercapainya tujuan penciptaan, maka penciptaan ini mengangkat tema *suluh* dalam bahasa Minangkabau yang berarti suluh, atau obor (Bapayuang, 2015). Seiring dengan pengertian tersebut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, suluh atau obor memiliki pengertian sebagai barang yang dipakai untuk menerangi. Benda ini biasanya terbuat dari daun nyiur yang kering dan sebagainya (Suharso, 2005).

Kekaryaan merupakan hal-hal

yang menyangkut dengan aspek garapan diawali dengan penetapan estimasi wujud dan fungsi karya, medium yang digunakan, teknik pembentukan, serta penyajian karya. Estimasi wujud karya ditetapkan berdasarkan serta kesesuaian dengan tema penciptaan. Dalam hal ini peran dan fungsi *Bundo Kanduang* yang diposisikan sebagai penerang menjadi landasan dalam melahirkan wujud dan fungsi karya. Sehubungan dengan itu estimasi wujud karya dilahirkan dalam bentuk lampu hias yang berfungsi sebagai alat penerang yang digarap dengan muatan nilai-nilai estetik. Melalui wujud visual karya yang dilahirkan dalam tema *suluh* ini menggambarkan peran dan posisi *Bundo Kanduang* sebagai teladan, pengayom di rumah tangga, dan kaum, serta bagi masyarakatnya.

Guna memahami keseluruhan garapan karya sepatutnya dibahas beberapa hal menyangkut dengan penciptaan, yang terurai dalam kajian teori sebagaimana berikut.

1. *Bundo Kanduang*

Kamus Baso Minangkabau menjelaskan pengertian *Bundo Kanduang* sebagai sebutan hormat terhadap raja perempuan yang memerintah Minangkabau sekitar akhir abad XIV, yang konon panggilannya adalah Reno Suri yang bermakna Ibu Suri atau Ibunda Raja (Bapayuang, 2015). Saat ini sebutan tersebut biasa diberikan terhadap seorang ibu. Masyarakat Minangkabau yang menganut sistem kekerabatan matrilineal, menempatkan seorang ibu pada posisi sentral yang strategis dalam keluarga, kaum, dan

masyarakat. Dalam hal ini keberadaan dan kehadiran seorang perempuan baik ibu maupun anak perempuannya dalam keluarga sangat diharapkan sebagai penerus generasi kaumnya.

Seorang perempuan atau ibu juga memiliki kedudukan penting di rumah gadang yaitu sebagai lambang kesempurnaan suatu kaum. Seorang perempuan dewasa atau yang sudah menjadi ibu diibaratkan sebagai “*limpapeh rumah nan gadang, sumarak dalam nagari*”. Sebagai *Bundo Kanduang* ia merupakan lambang kehormatan dalam kaum dan nagari. Lambang tersebut bukan hanya didasarkan pada kodrat dan bentuk fisiknya tetapi lebih kepada bentuk kepribadiannya yang disebut dengan budi, dalam arti seorang ibu yang mengerti tatacara, sopan santun, budi pekerti, dan memelihara diri serta kaumnya. Ibu juga mengerti dan memahami aturan agama, serta mampu memelihara masyarakatnya dari hal-hal yang mendatangkan dosa. Selain itu ibu merupakan pemegang dan pewaris harta kaumnya dalam hal pengelolaan pusaka tinggi.

Sesuai dengan kodratnya seorang ibu di Minangkabau merupakan pendidik anak-anaknya mulai dari usia dini, seperti mengajarkan kemandirian, budi pekerti, mengaji, serta pengawasan. Terhadap anak perempuan seorang ibu memberikan pendidikan secara turun temurun dengan mempersiapkannya sebagai penerus keturunan, seperti tata cara pergaulan, berbicara, berpakaian, serta hal-hal yang berhubungan dengan kerumahtanggaan.

Banyak untaian mutiara adat yang mengagungkan keberadaan sosok

seorang ibu atau *Bundo Kanduang*, diantaranya yang berbunyi:

*Bundo kanduang
Limpapeh rumah nan gadang
Sumarak dalam nagari
Hiasan di dalam kampuang
Nan tahu di malu sopan
Kamahias kampuang jo halaman
Sarato kato jo nagari
Sampai ka balai jo musajik
Sarato jo rumah tanggo
Dihias jo budi baiak
Malu sopan tinggi sakali
Baso jo basi bapakaian
Nan gadang basa batuah
Kok hiduik tampek banazar
Kok mati tampek baniat
Tiang kokok budi budi nan baiak
Pasak kunci malu jo sopan
Hiasan dunia jo akhirat
Auih tampek mintak aia
Lapa tempek mintak nasi*

Untaian kata di atas tersusun begitu indah yang menggambarkan kesempurnaan seorang *Bundo Kanduang* dengan sifat, karakter, dan perilaku sebagai seorang perempuan. Sosok yang mempengaruhi kesempurnaan suatu kaum, kesempurnaan rumah gadang, dan menjadi limpapeh rumah nan gadang, sumarak dalam nagari.

2. Lampu Hias

Lampu merupakan alat penerang yang digunakan dengan sejarah perjalanan panjang dan keberadaannya diyakini sejalan dengan kehidupan manusia. Alat ini diyakini masih digunakan masyarakat pedesaan dengan berbagai penamaan seperti damar, lentera, pelita, suluh, dan obor. Bahan bakar yang digunakan juga beragam yang berasal dari alam sekitar seperti getah damar, dan daun kelapa yang

kering. Saat ini sumber energi lampu telah beralih memanfaatkan teknologi yang lebih praktis dan murah.

Seiring perkembangan zaman fungsi lampu tidak lagi semata sebagai alat penerang, akan tetapi sudah digunakan secara lebih luas dengan memperhitungkan estetika dan sentuhan seni disertai penggunaan material produksi pabrikan maupun olahan dari alam. Desain-desain kreatif dalam produk lampu saat ini hadir dalam bentuk-bentuk minimalis maupun klasik sebagai hasil kreasi para designer dengan ragam pilihan tema. Walaupun diolah secara kreatif, namun tetap mengedepankan fungsi fisiknya sebagai alat penerang.

Bagi seniman dan kriyawan, lampu dipandang tidak hanya dengan nilai praktis serta desainnya yang menarik, akan tetapi memiliki potensi untuk digarap sebagai sarana mencurahkan ekspresi personal seniman atau kriyawan. Melalui karya-karya dalam bentuk lampu dapat disampaikan gagasan, makna, dan pesan kepada penikmat maupun masyarakat. Beragam tema dan sumber ide dapat diangkat melalui garapan karya lampu yang digarap dengan *craftmanships* yang tinggi. Sehingga karya tersebut tidak hanya sebagai alat penerang akan tetapi juga sebagai karya seni monumental serta sebagai media komunikasi.

3. Kriya

Seni kriya merupakan salah satu bagian seni rupa yang berkembang dan memiliki akar yang kuat di nusantara, yaitu nilai tradisi yang bermutu tinggi atau bernilai adiluhung (Raharjo,

2011). Produk seni ini merupakan hasil garapan dan keterampilan tangan manusia yang mengandung nilai estetika dan fungsional. Produk-produk kriya banyak berkembang dan ditekuni oleh masyarakat perajin, seperti tenun, ukir kayu dan logam, perhiasan, pengecoran, gerabah, kerajinan kulit, anyam, dan beragam kerajinan yang tersebar di seluruh wilayah nusantara.

Pemilihan dan ketepatan medium, beserta teknik merupakan sebuah kemutlakan dalam upaya mewujudkan karya kriya seni yang hidup dan mampu menyampaikan gagasan sederhana maupun komplek yang disampaikan melalui wujud karya sebagai tuntutan dari *craftmanships* dalam karya kriya. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh SP. Gustami tentang karya kriya yaitu karya seni yang unik dan karakteristik. Karya kriya mengandung muatan nilai-nilai yang dalam menyangkut nilai estetik, simbolik, filosofis, dan fungsional yang dalam perwujudannya didukung dengan keterampilan, ketelitian, dan kejelimetan yang tinggi atau *craftmanships*. Kehadiran karya-karya seni kriya termasuk dalam kelompok seni-seni "adiluhung" (Gustami, 1992). Sehubungan dengan itu karya kriya seni yang dilahirkan akan memenuhi fungsi fisik sebagai alat penerang yang memiliki nilai estetik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Feldman, bahwa "fungsi fisik seni atau disain dihubungkan dengan penggunaan objek-objek (benda-benda) yang efektif sesuai dengan kriteria kegunaan dan efisiensi, baik penampilan maupununtutannya atau permintaannya"

(1967). Dalam hal ini karya berupa lampu hias yang difungsikan sebagai penerang, di samping juga mengandung muatan ekspresi, pesan, dan gagasan yang disampaikan melalui karya tersebut.

Sebagai kreatifitas personal karya seni kriya dapat dikelompokkan berdasarkan fungsi, bahan yang digunakan, dan teknik pembentukan. Berdasarkan fungsi produk kriya dibagi dalam tiga bagian, yaitu:

- a. Sebagai ekspresi personal, hiasan, dekorasi. Hasil karya ini merupakan ekspresi dari kriyawan atau perajinnya yang difungsikan sebagai benda pajangan, hiasan, atau dekorasi. Dalam hal ini karya seni kriya lebih mengutamakan fungsi estetik sehingga dapat sebagai karya seni monumental atau sebagai pajangan.
- b. Sebagai benda terapan. Kriya terapan menghasilkan benda terapan yang lebih mengutamakan fungsi fisiknya. Produk ini banyak dihasilkan perajin dengan produknya yang banyak digunakan secara praktis dalam kehidupan sehari-hari sebagai peralatan rumah tangga, seperti pakaian, senjata, peralatan rumah tangga, dan mebel.
- c. Benda mainan, merupakan produk kriya yang dibuat dan difungsikan selain sebagai hiasan atau dekorasi, juga dipakai sebagai alat permainan tradisional. Produk kriya ini seperti boneka, congklak, kipas, dan lain-lain.

Berdasarkan bahan produk kriya dikelompokkan berdasarkan medium

yang digunakan seperti kayu, logam, tanah liat, serat, kulit, dan sebagainya, sehingga seringkali penamaannya lazim disebut berdasar bahan yang digunakan. Kriya kulit merupakan kriya maupun kerajinan tangan yang menggunakan kulit sebagai bahan dasarnya.

Kulit yang lazim digunakan adalah kulit sapi, kulit kerbau, kulit kambing, kulit buaya, kulit ular, dan kulit ikan pari. Kulit tersebut harus melalui proses tertentu untuk menghasilkan bahan kulit yang siap diolah menjadi produk karya seni. Bahan kulit yang dihasilkan berdasarkan cara dan tujuan pengolahan dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian yaitu kulit perkamen dan kulit tersamak.

Perkamen lazim disebut dengan kulit mentah adalah kulit yang diproses secara sederhana dengan cara direndam untuk menghilangkan bulu-bulunya. Kulit ini memiliki sifat fisik transparan, dan kaku. Kulit perkamen biasa digunakan untuk kerajinan wayang kulit, kipas, dan kap lampu. Sementara itu kulit tersamak atau kulit jadi (*leather*) adalah kulit yang diproses dengan cara disamak. Penyamakan adalah proses mengubah kulit mentah menjadi kulit jadi dengan bahan-bahan berupa tawas, krom, lemak, dan zat pewarna. Proses ini dapat dilakukan secara tradisional dengan bahan nabati, maupun secara kimiawi atau yang lebih dikenal dengan samak crom. Berbeda dengan kulit perkamen, kulit tersamak memiliki sifat fisik tidak kaku, lembut, dan tidak tembus cahaya. Kulit tersamak memiliki banyak turunan seperti kulit sol, raam, box, fahl, kulit tekstil, kulit sarung tangan, kulit pakaian, dan sebagainya

yang dihasilkan melalui proses kimia.

Penciptaan karya seni rupa yang dilakukan oleh setiap seniman maupun kriyawan dilakukan dengan dukungan konsep dan metode sebagai landasan dalam penciptaan karya. Dengan dukungan konsep dan metode yang tepat sebuah karya seni akan terlihat menarik dan menampilkan nilai-nilai estetik secara visual, serta fungsinya yang dapat dinikmati oleh penikmat. Sehubungan dengan itu dalam penciptaan ini digunakan beberapa landasan pemikiran dengan tujuan karya yang dibuat mencapai bentuk, dan makna sesuai dengan yang telah direncanakan. Untuk memperkuat penciptaan karya seni yang dilakukan berikut ini diuraikan konsep penciptaan karya dan beberapa landasan teori yang terkait, yaitu:

1. Konsep Penciptaan

Pelahiran dan penggarapan karya kriya yang bertema suluh ini dilandasi oleh konsep “ekspresi personal”. Pemahaman konsep ini yaitu, bahwa seni merupakan lambang ekspresi pribadi yang dilukiskan sebagai garap abstraksi kehidupan (Dharsono, 2016). Dalam hal ini karya seni merupakan visualisasi ekspresi dan pengaktualisasian diri dari penilaian dan reinterpetasi terhadap nilai-nilai luhur yang dikandung sumber ide.

Melalui penciptaan ini sumber ide dieksplorasi dan diwujudkan melalui tiga komponen dalam ciptaannya. Sebagaimana yang disampaikan Dharsono bahwa, ketiga komponen tersebut yaitu *subject matter* atau tema pokok, bentuk atau wujud visual, dan isi

atau makna yang terkandung di dalam karya seni. *Subject matter* merupakan inti atau pokok persoalan yang dihasilkan, dalam hal ini merupakan rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan (Dharsono, 2007).

Visualisasi karya merupakan reinterpetasi dari nilai-nilai yang dikandung *Bundo Kanduang* dalam hubungannya dengan peran dan fungsinya dalam kehidupan sosial budaya sesuai dengan tema ciptaan. Perwujudannya dilakukan dengan mengolah dan menata bagian-bagian yang mencirikan karakter visual dengan konsep deformasi bentuk melalui penggambaran yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah dan menggambarkan sebagian bentuk objek yang dianggap mewakili serta suatu yang dianggap hakiki (Dharsono, 2007). Dalam hal ini bagian yang dieksplorasi dan dianggap secara visual mencirikan figur ini adalah penutup kepala berupa tikuluak tanduak dengan kontur yang meruncing pada sisi kanan dan kirinya. Elemen ini dieksplorasi, digarap, dan ditata dengan prinsip, dan azas penyusunan dalam desain serta diwujudkan melalui medium logam tembaga, kulit, dan kayu. Struktur dan medium karya dengan teknik pembentukan yang sesuai dan memiliki ciri, karakter, dan peran yang saling mendukung. Demikian juga halnya medium dan teknik finising yang mendukung pemaknaan karya menjadi satu kesatuan dalam membangun pemaknaan atas karya yang diciptakan.

2. Teori Acuan dan Pendekatan

Perancangan karya secara keseluruhan mengacu dan mengadopsi teori *form follows function* yang diperkenalkan oleh Louis Henri Sullivan pada tahun 1896 dalam salah satu artikelnya "*The Tall Office Building Artistically Considered*". Pemikiran ini merupakan teori arsitektur di era arsitektur modern. Sullivan mengatakan bahwa bentuk adalah akibat dari perwujudan fungsi (Maulida, 2016). Walaupun berangkat dari pemikiran terhadap arsitektur, teori ini dapat diaplikasikan dalam penciptaan karya-karya fungsional termasuk di dalamnya karya kriya.

Pendekatan kekekaryaan berdasarkan pada konsep ekspresi personal yang dalam perwujudannya mengacu pada pemikiran Herbert Read yang disampaikan dalam bukunya *The Meaning of Art* (1959) terjemahan Soedarso Sp, bahwa definisi estetika secara sederhana adalah bentuk-bentuk yang menyenangkan, dan yang memuaskan kesadaran keindahan. Rasa indah itu akan terpenuhi apabila dalam prosesnya bisa menemukan kesatuan dan harmoni dalam hubungan bentuk-bentuk dari kesadaran persepsi kita (Soedarso, 2000). Sehubungan dengan itu dalam perancangan desain, dan perwujudan karya dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan. Hal ini digambarkan melalui bentuk desain yang dilahirkan, dengan mengolah bentuk-bentuk yang menggambarkan atau memberi kesan serta karakter sumber ide.

3. Metode Penciptaan

Karya seni merupakan hasil dari suatu proses kreatif yang didasari oleh riset, baik terhadap sumber ide, maupun dalam hal kekekaryaan. Perwujudan dan penyajiannya dilandasi pengalaman yang didukung oleh ide-ide serta pengaruh dari luar. Proses kreatif ini dilakukan secara sistematis dan terencana menyangkut ide, bentuk, medium, teknis, makna, maupun pesan yang dilakukan melalui suatu proses yang panjang dan kompleks dengan melibatkan unsur rasa, pikiran, dan psikomotor. Uraian proses ini sejalan dengan Bambang Sunarto yang menyampaikan bahwa, hakikat seni adalah wujud artistik yang bersifat empiris dan simbolis, ia merupakan ekspresi rumusan pengetahuan artistik dan pengetahuan nilai-nilai yang memiliki asal, sifat, jenis, dan tata cara dalam pembentukannya. Adanya karya seni dikarenakan suatu proses yang mendahului yaitu proses penciptaan. Sehingga dapat dikatakan bahwa tiada seni tanpa proses penciptaan (Sunarto, 2013).

Pelahiran karya dilakukan melalui suatu cara atau metode yang dirancang untuk membantu penggarapan karya sesuai dengan tujuan, sasaran, dan konsep penciptaan. Sebagaimana yang dijelaskan Andrik Purwasito, metode dalam penciptaan seni yaitu sebuah metodologi sebagai prosedur penciptaan seni. Metodologi melingkupi keseluruhan proses penciptaan dari yang paling awal yaitu keterpesonaan akan subyek, pemilihan tematik, acuan teoritis, dan praktis, pembuatan sketsa atau desain sampai kepada lahir atau

terwujudnya produk final yaitu karya seni (Purwasito, 2017).

SP. Gustami secara rinci mengemukakan metode dan proses penciptaan seni khususnya dalam seni kriya. Dalam metode ini proses penciptaan karya seni dibagi dan dikelompokkan dalam tiga tahapan utama yaitu (1) Eksplorasi, yang meliputi langkah pengembaraan jiwa, dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah kedua adalah menggali landasan teori, sumber, dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah. (2) Perancangan, tahapan ini terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis ke dalam bentuk disain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk model, dan (3) Perwujudan dari model menjadi karya. Evaluasi dilakukan terhadap tahapan yang telah dilakukan untuk mengetahui secara menyeluruh kesesuaian antara gagasan dengan karya yang diciptakan (Gustami, 2007). Mengacu kepada penjelasan dan proses serta metode penciptaan tersebut, maka langkah-langkah penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

a. Eksplorasi

Eksplorasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan penjelajahan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan lebih banyak (Suharso, 2005) yang merupakan penggalian terhadap hasil temuan. Dalam hal ini eksplorasi dilakukan dengan menjelajahi dan menggali segala aspek yang berhubungan dengan *Bundo Kanduang*, baik peran, fungsi, dan nilai-nilai yang dikandungnya. Kegiatan

eksplorasi diawali dengan observasi terhadap fungsi, posisi, realita, dan dinamika keberadaan *Bundo Kanduang* dalam hubungannya dengan tema penciptaan yang dilakukan melalui studi pustaka, dan diskusi.

Langkah selanjutnya adalah melakukan perenungan disertai dengan pemilihan pendekatan dan teori-teori yang mendukung. Di samping itu perenungan juga merupakan upaya mencari dan menemukan simbol-simbol sebagai bahasa metafora yang akan menjadi ikon utama atau *centre of interest* dalam proses kreatif penciptaan karya yang nantinya akan dipakai sebagai bahasa ekspresi (Dharsono, 2016). Melalui proses ini kemudian ditetapkan bentuk dan objek utama karya serta menetapkan medium yang digunakan, teknik pembentukan yang sesuai, serta cara penyajian karya.

b. Perancangan

Perancangan merupakan langkah menuangkan ide dan gagasan melalui goresan desain karya dalam bentuk sketsa-sketsa sebagai alternatif desain yang akan dipilih untuk diwujudkan menjadi karya. Perancangan karya dilakukan dengan mempertimbangkan aspek estetik dan teknis melalui eksperimen, percobaan, dan pemikiran menyangkut bentuk, teknik, kesesuaian medium, serta finising yang mendukung gagasan karya.

Berdasarkan sketsa yang ditetapkan, kegiatan selanjutnya adalah membuat desain dalam hal ini merupakan re-desain dan penyempurnaan desain karya berdasarkan sket dan desain karya yang

telah ditawarkan. Hal ini dilakukan karena berkembangnya imajinasi serta munculnya ide-ide baru dalam hal visual dan bentuk karya. Desain dilengkapi dengan detail serta ukuran karya yang diwujudkan dalam gambar kerja.

c. Perwujudan

Tahap ini merupakan aktivitas utama dalam proses penciptaan. Dalam melakukan proses ini didukung oleh pengalaman empiris dalam mewujudkan desain menjadi karya dengan mengolah gagasan, medium, dan teknik pembentukan. Pemilihan medium dalam mewujudkan karya menjadi hal yang penting diperhatikan, karena medium merupakan perantara yang biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan yang dipakai dalam karya seni dan merupakan hal yang mutlak dalam mewujudkan karya seni untuk dikelola sesuai dengan ciri, sifat, dan potensi yang dikandungnya (Susanto, 2011). Sehubungan dengan itu dibutuhkan penguasaan dan penghayatan terhadap medium yang digunakan.

Medium yang digunakan dalam perwujudan karya ini adalah kulit perkamen, dan kulit tersamak, logam tembaga dan besi, kayu, serta seperangkat peralatan lampu penerang. Dalam karya ini kulit perkamen digunakan sebagai kap lampu dengan ornamentasi berupa motif hias Minangkabau berupa Limpapeh yang bermakna sebagai kaum perempuan dan anak gadis di rumah gadang yang digunakan sebagai motif hias utama, dan elemen dalam motif hias *Saik Ajik Babungo*. Pembentukan motif hias dilakukan dengan teknik tatah

dan sungging. Tatah adalah pahat untuk natah yang merupakan kegiatan membuat ukiran tembus atau kerawang pada kulit perkamen. Sementara teknik sungging yaitu proses memperindah bentuk-bentuk tatahan pada karya kulit perkamen dengan cara pemberian warna dari muda hingga warna tua atau warna gradasi. Pembuatan ornamen pada logam tembaga dilakukan melalui ukiran dengan teknik rancangan. Teknik ini berupa kegiatan memahat permukaan logam sesuai dengan motif hias sehingga menimbulkan alur atau garis pada permukaan rata tanpa merubah volume. Sementara itu pengerjaan konstruksi disesuaikan dengan medium yang digunakan, yaitu berupa las untuk kerangka besi, patri untuk tembaga, serta pada medium kayu dilakukan dengan mengadopsi konstruksi sambungan teknik ekor burung.



Gambar 1.

“Suluah dalam Nagari”, terdiri dari tiga karya.
 Ukuran 43x23x72, 63x23x107, 53x23x72
 Medium kulit perkamen, kulit tersamak,
 tembaga, besi, dan kayu surian
 (Dokumentasi: Ferawati, 2020)



Gambar 2.

Detail ornamentasi pada kulit tersamak.
(Dokumentasi: Ferawati, 2020)



Gambar 3.

Detail ornamentasi sebagai bagian karya
yang menggunakan plat tembaga
(Dokumentasi: Ferawati, 2020)

SIMPULAN

Penciptaan seni saat ini biasa disikapi dengan menempatkan karya seni sebagai bahasa dan simbol, yang dapat berfungsi sebagai alat komunikasi dan pembungkus pesan serta gagasan

yang ingin disampaikan pengkarya kepada orang lain. Sebagai sebuah bahasa tentunya seni memiliki struktur dalam wujudnya, dengan demikian ia memiliki tata bentuk sendiri dalam perwujudannya. Melalui karya seni yang diciptakan diharapkan terjadinya komunikasi antara pengkarya dengan penikmat terhadap pesan dan gagasan yang hadir melalui karya tersebut.

Visual karya yang diciptakan merupakan penggambaran *Bundo Kanduang* yang diwujudkan sebagai ekspresi personal dalam memaknai nilai, peran, dan fungsi dalam keluarga, kaum, dan masyarakatnya. Nilai-nilai fungsi figur yang menjadi teladan melalui kepribadian, sikap, dan pengetahuan, yang menjadi suluh penerang bagi anak keturunan, kaum, serta masyarakatnya. Penggambaran tersebut dilakukan melalui garapan karya kriya kulit, dengan mengambil simbol yang mencirikan *Bundo Kanduang* berupa *tikuluak tanduak* yang dibuat dengan memadukan berbagai medium berupa kulit, kayu, dan logam. Perwujudan karya didukung dengan teknik tatah dan sungging, ukir logam serta teknik konstruksi yang mendukung dalam pengerjaan kayu dan logam.

Karya yang diciptakan tidak hanya mengemban fungsi fisik sebagai alat penerang akan tetapi juga menyertakan nilai-nilai ekspresi pengkarya dalam penggarapannya. Dengan demikian terdapat nilai fungsi praktis dan estetik yang menjadi satu kesatuan melalui visual karya dan dapat memuaskan kebutuhan-kebutuhan akan keindahan dan nilai estetik.

DAFTAR RUJUKAN

- Bapayuang, Yos Magek. 2015. *Kamus Baso Minangkabau*. Jakarta: Mutiara Sumber Ilmu.
- Dharsono. 2007, *Kritik Seni*, Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.
- _____. 2016. *Kreasi Artistik; Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Karanganyar: Citra Sains.
- Feldman, Edmund Burke. 1967, *Art as Image and Idea, Englewood Cliffs*, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Gustami, SP. 1992, "Filosofi Seni Kriya Tradisional Indonesia", dalam SENI: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni, II / 01, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- _____. 2007, *Butir-butir Mutiara Estetika Timur; Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta: Prasista.
- Purwasito, Andrik. 2017, *L'Ars Factum; Metodologi Penciptaan Seni*, Surakarta: Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press).
- Raharjo, Timbul. 2011, *Seni Kriya dan Kerajinan*, Yogyakarta: PPs. ISI Yogyakarta.
- Soedarso, Sp. 2000, *Seni; Arti dan Problematikanya*, Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Suharso dan Ana Retnoningsih. 2005, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Penerbit Widya Karya.
- Sunarto, Bambang. 2013, *Epsitimologi Penciptaan Seni*, Yogyakarta: Idea Press.
- Susanto, Mike. 2011, *Diksi Rupa; Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Yusrita, Yanti. 2005, "Peran dan Kedudukan Perempuan dalam Kebudayaan Minangkabau", dalam Indeks Artikel, Padang: Universitas Bung Hatta.
- <https://saptamaulida.wordpress.com/2016/04/11/form-follow-function-or-function-follow-form/amp/>