

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Bada Mudiak merupakan salah satu motif khas Minangkabau yang terinspirasi dari ikan. *Bada Mudiak* berarti ikan kecil yang menghadap ke hulu. *Bada* atau ikan kecil ini kehidupannya selalu berkelompok atau bergerombol. Apabila seekor terkejut dan lari ke hulu atau kedepan maka yang lain mengikutinya. Motif ini menunjukkan unsur pengulangan dengan ukuran yang sama dan susunan yang searah. Motif ini adalah salah satu ornamen yang terdapat pada bagian jendela Rumah Gadang di Minangkabau.

Motif "*Bada Mudiak*" menggambarkan kehidupan yang kompak dan harmonis, seiya-sekata pada masyarakat. "Bada" dalam bahasa Minangkabau berarti ikan. Ikan ini diambil sebagai contoh karena kebiasaannya untuk hidup bergerombol atau berkelompok. Bila yang seekor terkejut dan lari ke hulu, maka yang lainnya pun serentak mengikutinya (Risman Marah, 1987: 20).

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri, seseorang akan membutuhkan orang lain dalam hidupnya sejak dilahirkan ke dunia hingga akhir hayatnya. Begitulah hakikatnya kehidupan bermasyarakat, oleh sebab itu adanya motif *Bada Mudiak* diharapkan agar dapat memberikan kesadaran terhadap khalayak khususnya masyarakat Minangkabau untuk hidup rukun, kompak, seiya sekata, dan tidak saling bertentangan. Bisa dikatakan bahwa masyarakat Minangkabau tidak bisa terlepas dari sifat kekeluargaannya, seperti pendapat yang disampaikan oleh Dedi Mahardi.

Berat sama dipikul ringan sama dijinjing, adalah pepatah Minangkabau yang merupakan cermin bahwa masyarakat Minangkabau suka kebersamaan, tidak saling unggul-ungguli. Dalam keluarga rasa kebersamaan tersebut telah mulai ditanamkan sejak kecil dalam kehidupan bersama keluarga besar pada sebuah Rumah Gadang. Sedangkan rasa kebersamaan sesama masyarakat Minangkabau, ditanamkan lewat acara adat dan budaya gotong-royong (2019: 103).

Dari penjelasan di atas, motif *Bada Mudiak* menunjukkan kehidupan yang harmonis, masyarakat yang peduli antar sesama, yang saling tolong menolong dalam susah maupun senang. Oleh karena itu, pengkarya tertarik untuk menerapkan motif *Bada Mudiak* pada pakaian perempuan berupa cardigan karena pengkarya ingin memperkenalkan dan mengingatkan kembali mengenai motif *Bada Mudiak*. Cardigan ini bisa digunakan pada event tertentu seperti peragaan busana dan pameran seni.

Cardigan diperkenalkan pertama kali oleh James Thomas Brudenell pada tahun 1853-1856. Pada saat itu cardigan digunakan sebagai pelindung tubuh dari cuaca dingin. Seiring dengan perkembangan peradaban manusia cardigan mulai dikreasikan dengan pakaian lain dan dijadikan sebagai pelengkap dari fashion. Cardigan diciptakan menggunakan teknik makrame dengan menerapkan motif *Bada Mudiak* yang ukuran bervariasi dan disusun sedemikian rupa sesuai dengan konsep karya yang diciptakan, yang mana motif tersebut digabungkan pada cardigan menggunakan teknik sulam.

Makrame adalah teknik yang sesuai untuk mewujudkan karya ini, karena teknik makrame merupakan menggabungkan beberapa benang atau tali untuk membentuk suatu simpul dan menghasilkan bentuk sesuai dengan keinginan pengkaryanya, yang mana teknik tersebut merupakan bukti bahwa pentingnya

kebersamaan untuk membentuk sesuatu yang diinginkan. Simpul yang pengkarya terapkan pada karya diantaranya: simpul jangkar, simpul kordon, dan simpul pipih ganda. Tali katun berukuran 2 mm akan menjadi bahan utama pada karya yang pengkarya ciptakan.

Besar harapan pengkarya terhadap karya yang diciptakan, semoga pesan pada karya dapat tersampaikan melalui karya yang pengkarya ciptakan. Pesan yang ingin pengkarya sampaikan adalah mengingatkan kembali bahwasannya sebagai makhluk sosial hendaknya menjunjung tinggi akan kebersamaan dalam keadaan apapun. Selain itu diharapkan juga dapat memberikan kesadaran agar tetap hidup rukun dan tentram baik dalam keluarga atau bermasyarakat.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Pada uraian latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk susunan motif *Bada Mudiak* pada cardigan.
2. Bagaimana proses pembuatan cardigan dengan menerapkan motif *Bada Mudiak*.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Adapun tujuan dan manfaat penerapan *Bada Mudiak* pada cardigan dengan teknik makrame adalah sebagai berikut:

1. Tujuan

Berikut adalah tujuan penerapan *Bada Mudiak* pada cardigan dengan teknik makrame:

- a. Sebagai salah satu syarat meraih gelar sarjana strata 1 (S1) pada Program Studi Kriya Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain di Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- b. Untuk mengetahui bentuk susunan motif *Bada Mudiak* pada cardigan.
- c. Untuk mengetahui proses pembuatan cardigan dengan penerapan motif *Bada Mudiak*.
- d. Untuk mengingatkan kembali akan pentingnya kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Manfaat

Berikut adalah manfaat penerapan *Bada Mudiak* pada cardigan dengan teknik makrame:

1. Sebagai tolak ukur untuk mengembangkan pemikiran dan kemampuan dalam berkarya.
2. Sebagai inspirasi dan menambah wawasan pengetahuan terhadap motif *Bada Mudiak* dan makrame.
3. Sebagai pelestarian dan menambah rasa cinta terhadap budaya Minangkabau melalui seni makrame.
4. Sebagai referensi bagi adik tingkat yang akan memasuki tahap penulisan skripsi atau tugas akhir ditahun yang akan datang.

D. Tinjauan Karya

Sebuah karya merupakan hasil gagasan, pengalaman, pengamatan dan pemikiran seseorang. Setiap karya yang dihasilkan memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik inilah yang diprioritaskan antara karya baru dan karya yang sudah ada, inilah yang disebut sebagai keaslian atau orisinalitas karya. Orisinalitas merupakan hal yang perlu diperhatikan, agar terhindar dari plagiat terhadap karya yang diciptakan sebelumnya, seperti yang dijelaskan oleh Agus Sachari.

Orisinalitas menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seniman atau desainer. Unsur kebaruan yang menyertai orisinalitas suatu karya sangat penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai yang hadir di tengah-tengah kebudayaan (2002: 45).

Berbagai cara dilakukan dalam mencari berbagai pengetahuan mengenai motif *Bada Mudiak* dan makrame, mulai dari studi pustaka, studi lapangan hingga *browsing*. Berikut adalah hasil dari pencarian terhadap motif *Bada Mudiak* dan Makrame.



Gambar 1

Judul karya: *One Server*
Pengkarya: Febrido, 2022
(Foto: Yusri, 2022)

Karya dengan judul *One Server* merupakan karya yang terbuat dari susunan ikan kering yang menghadap satu arah dan menampilkan dua warna ikan yang berbeda. Karya tersebut berukuran 100 x 120 cm. Karya tersebut memiliki persamaan tema dengan karya yang pengkarya ciptakan yaitu mengenai *Bada Mudiak*. Akan tetapi berbeda dari segi teknik, bahan dan alat yang digunakan dalam menciptakan karya. Karya yang pengkarya ciptakan menggunakan teknik makrame dengan menggunakan bahan tali katun berukuran 2 mm.



Gambar 2

Judul karya: *Bundo Kandung*
Pengkarya: Grandia Haqqu, 2016
(Foto: Sylvi, 2023)

(Sumber: Laporan Tugas Akhir Grandia Haqqu 2016)

Karya dengan judul *Bundo Kandung* merupakan karya tiga dimensi berukuran 45 x 18 x 65 cm yang berbentuk *tangkuluak cawek*. Karya ini berfungsi sebagai lampu hias dengan menggunakan bahan kain primisima, payet Jepang, mutiara, benang katun, benang bordir, dan besi bagol. Menggunakan batik tulis, bordir, sulam payet, makrame, dan rajut sebagai teknik perwujudan karya. Karya tersebut memiliki persamaan teknik dengan karya yang pengkarya ciptakan yaitu teknik makrame dan berbeda dari segi konsep karya.



Gambar 3

Bada Mudiak

Karya: Sabri Marba, 2016

(Repro: Sylvi, 2023)

(Sumber: Laporan Tugas Akhir Sabri Marba, 2016)

Karya Sabri Marba bertemakan *Bada Mudiak* yang diwujudkan melalui media lukis. Lukisan ini menggunakan media kanvas dan cat *acrylic* dengan teknik lukis. Pada karya Sabri, motif *Bada Mudiak* tersusun rapi, searah dan ada motif yang hilang dan samar-samar. Warna yang digunakan merupakan warna gelap yang cenderung mengesankan elegan, tertutup dan misterius. Karya tersebut memiliki persamaan tema dengan karya yang diciptakan yaitu *Bada Mudiak* namun berbeda dari segi teknik, bahan, alat, komposisi bentuk, dan penyajian karya yang mana karya disajikan berupa cardigan dengan menggunakan teknik makrame.

E. Landasan Teori

Dalam menciptakan karya seni tidak hanya sekedar menghasilkan karya, namun juga memiliki landasan teori sebagai dasar pengembangan pemikiran.

Adapun landasan teori yang digunakan dalam penciptaan karya adalah sebagai berikut:

1. Bentuk

Bentuk adalah salah satu unsur dari seni rupa. Adanya unsur bentuk dalam seni rupa menjadikan suatu karya seni akan terlihat nyata. Suatu bentuk terlihat nyata dikarenakan memiliki tiga bidang yaitu panjang, lebar, dan tinggi. Selain itu bentuk (*form*) adalah totalitas karya seni. Bentuk merupakan organisasi, kesatuan, atau susunan unsur-unsur pendukung suatu karya.

Menurut Dharsono Sony Kartika ada dua macam bentuk. Pertama *visual form*, yaitu bentuk fisik karya seni atau kesatuan unsur-unsur yang mendukung karya seni. Kedua *special form*, yaitu bentuk yang tercipta karena hubungan timbal balik antara makna yang diterima oleh bentuk fisik dan reaksi dari kesadaran emosional (2017: 27-28).

Visual form atau bentuk fisik adalah berupa cardigan dengan menggunakan teknik makrame sebagai teknik perwujudan karya. *Special form* dari karya yang diciptakan adalah berupa makna tersirat yang terkandung pada motif *Bada Mudiak* tentang keharmonisan. *Special form* tidak hanya terdapat pada motif *Bada Mudiak*, namun juga terdapat dalam teknik makrame. Teknik makrame merupakan teknik menyatukan beberapa tali dan membentuk simpul-simpul. Dalam menciptakan sebuah karya seni makrame ada proses yang menguji kesabaran dan ketelatenan. Setiap langkah ikatan harus sesuai dengan pola yang telah ditetapkan. Tidak bisa membuat simpul sembarangan, harus teratur dan konsisten.

Tarikan tiap simpul juga harus sama kerapatannya agar hasilnya rapi. Kesalahan satu simpul akan mempengaruhi simpul berikutnya. Untuk mendapatkan hasil maksimal harus mengulang dengan mengoreksi simpul yang salah. Begitu juga dengan kehidupan, harus dijalani dengan kesabaran dan ketelatenan dengan tetap memperhatikan aturan dan norma yang ada.

2. Fungsi

Keberadaan karya seni secara teoritis menurut Dharsono Sony Kartika mempunyai tiga macam fungsi yaitu: fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik (2017: 29-32).

Fungsi personal karya yang diciptakan adalah untuk memuaskan batin pengkarya terhadap karya yang diciptakan. Fungsi sosial dari karya yang diciptakan adalah untuk mengingatkan dan memperkenalkan kembali mengenai motif *Bada Mudiak* namun dengan inovasi pada karya yang lebih non tradisional. Secara fisik, karya yang diciptakan berfungsi sebagai penunjang *fashion* perempuan yang dapat digunakan pada event tertentu.

3. Estetis

Menurut Agusti Efi Marthala estetika itu sungguh tidak tetap, berubah, atau tergantung pada pandangan hidup orang perorang atau masyarakat yang mendukungnya. Di Minangkabau ada empat unsur pokok yang akan menunjang konsep estetika Minangkabau, yaitu dasar pandangan hidup Alam Takambang Jadi Guru sebagai unsur nilai dan wujud, sistem penalaran yang terhimpun dalam Tungku Tigo Sajaringan,

Adat Basandi Syarak, bahan, alat, dan cara menggunakannya yang dapat ditarik dari ungkapan petatah petitih. Sekaligus keempat unsur tersebut memberikan gambaran tentang hubungan bentuk dan isi yang akhirnya menjadi dasar-dasar konsep estetika Minangkabau (2013: 103).

Karya yang pengkarya ciptakan lebih terarah kepada estetika berdasarkan pandangan *Alam Takambang Jadi Guru*, karena motif *Bada Mudiak* merupakan motif Minangkabau yang ditafsirkan oleh masyarakatnya dari alam berupa ikan, kemudian distilisasi lalu terbentuklah motif yang dinamai dengan *Bada Mudiak*. Selain itu, susunan motif *Bada Mudiak* yang bervariasi menambah nilai estetika dari karya yang pengkarya ciptakan.

4. Kreasi

Kreasi merupakan menciptakan suatu yang dipikirkan atau yang diimajinasikan sehingga menghasilkan karya baru. Dalam penciptaan karya seni dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai bidang karya seni yang dibuat, untuk menghasilkan karya seni yang memiliki kesan indah dan menarik (Nooryan Bahari, 2008: 94).

Motif *Bada Mudiak* dikreasikan dari segi warna dan susunan dan ukuran motif *Bada Mudiak*. Motif ini disusun dengan sedemikian rupa yang memiliki makna dan yang mendalam sesuai dengan konsep karya yang diciptakan.

5. Warna

Warna merupakan peran penting dalam sebuah karya. Dengan adanya warna karya akan terlihat lebih menarik. Warna juga bisa menentukan makna dari sebuah karya. Warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata, dalam seni rupa warna merupakan unsur penyusun yang penting, baik dibidang seni murni maupun seni terapan (Dharsono Sony Kartika, 2004: 49).

Warna yang pengkarya gunakan pada karya merupakan warna khas Minangkabau warna tersebut adalah warna hitam, kuning, dan merah. Warna hitam memiliki makna keabadian, atau disebut *tahan tempo* (tahan tempa), merah melambangkan berani dan tahan uji, sementara warna kuning melambangkan keagungan, cemerlang, dan bersinar.

F. Metode Penciptaan

Metode penciptaan adalah cara yang teratur dalam menciptakan karya seni. Penciptaan karya harus melakukan perancangan yang baik dari awal mulai mencari ide, membuat rancangan, menentukan bahan, alat dan teknik karya yang dibuat. Penciptaan karya seni dapat dilakukan secara intuitif, tapi dapat juga melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analitis dan sistematis. Ada beberapa tahap penciptaan seni, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2007: 329).

1. Tahap Eksplorasi

Eksplorasi adalah langkah awal yang dilakukan pengkarya, yakni penjelajahan penggalian sumber ide melalui identifikasi, perumusan

masalah dan penemuan gagasan, langkah-langkah tersebut meliputi penggalan sumber ide penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan sehingga didapat kesimpulan berupa konsep karya yang dibuat (Gustami, 2007: 330).

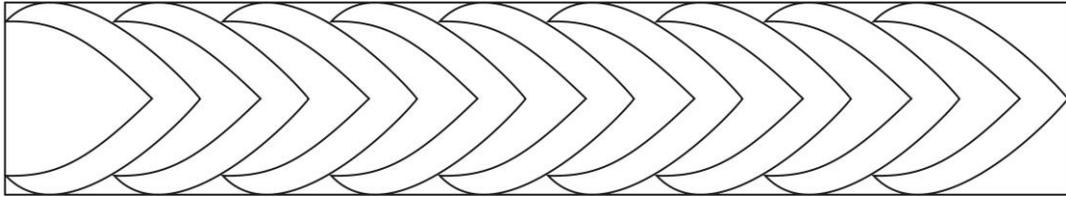
Tahap eksplorasi yang pengkarya lakukan adalah berupa pengumpulan data mengenai motif *Bada Mudiak* dari sumber manapun, baik itu buku dan internet. Begitu juga dengan pengumpulan data mengenai teknik yang diterapkan pada karya yaitu teknik makrame. Setelah itu didapatkanlah referensi untuk membuat tulisan serta desain-desain yang dibuat.

2. Tahap Perancangan

Perancangan merupakan tahapan penerapan ide atau gagasan yang dituangkan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan sketsa terbaik yang diwujudkan menjadi sebuah karya.

a. Gambar Acuan

Tahap perancangan terdapat juga gambar acuan yang menjadi acuan bagi pengkarya dalam membuat sketsa alternatif. Gambar-gambar tersebut dapat diperoleh langsung maupun yang terdapat dalam buku dan internet. Adapun berikut gambar acuan pengkarya dalam menciptakan karya.



Gambar 4

Bada Mudiak

Sketsa: Sylvi, 2023

(Sumber: Risman Marah, 1987: 61)



Gambar 5

Long vest

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/319544536066594169/>)



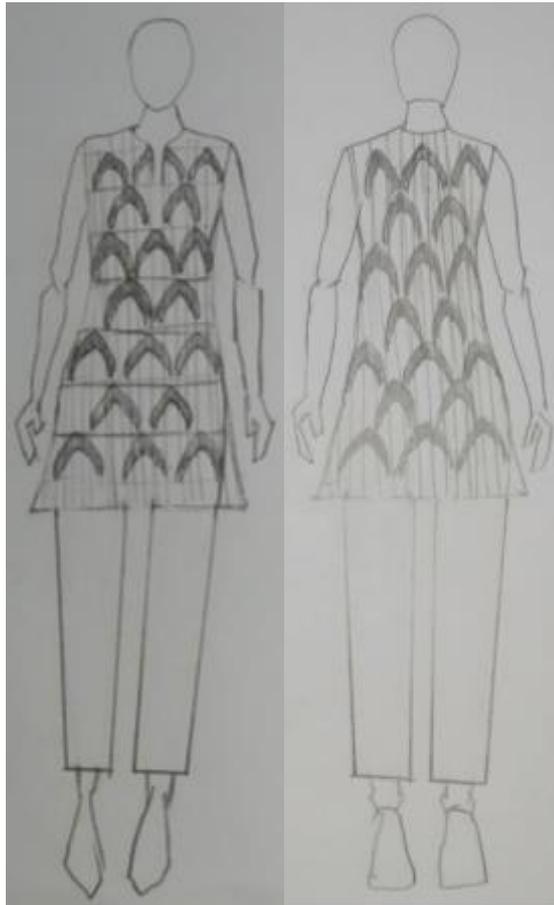
Gambar 6

Makrame

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/69594756734271420/>)

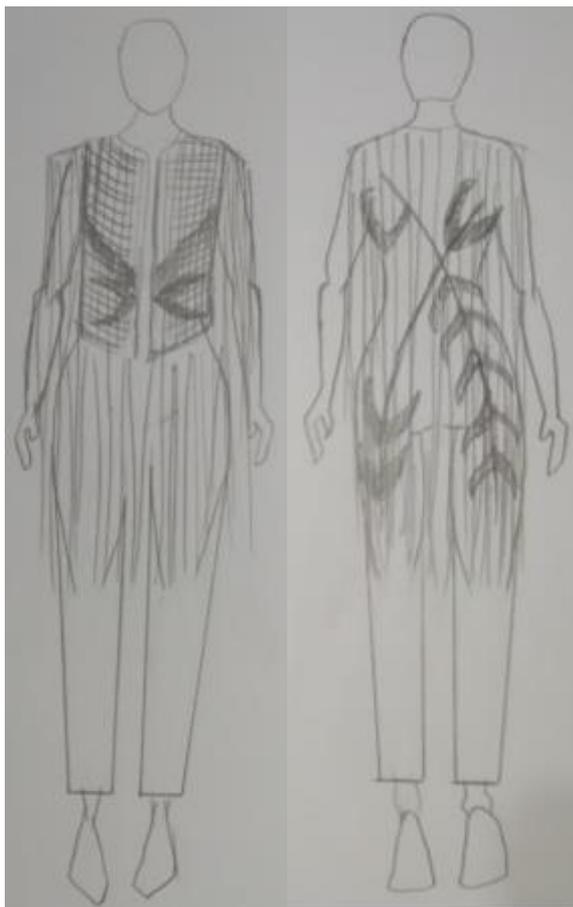
b. Sketsa Alternatif

Sketsa alternatif merupakan hasil eksplorasi yang dirancang dan dijadikan desain terpilih yang mana desain tersebut diwujudkan menjadi karya seni. Berikut merupakan sketsa alternatif karya dengan skala 1:10.



Gambar 7

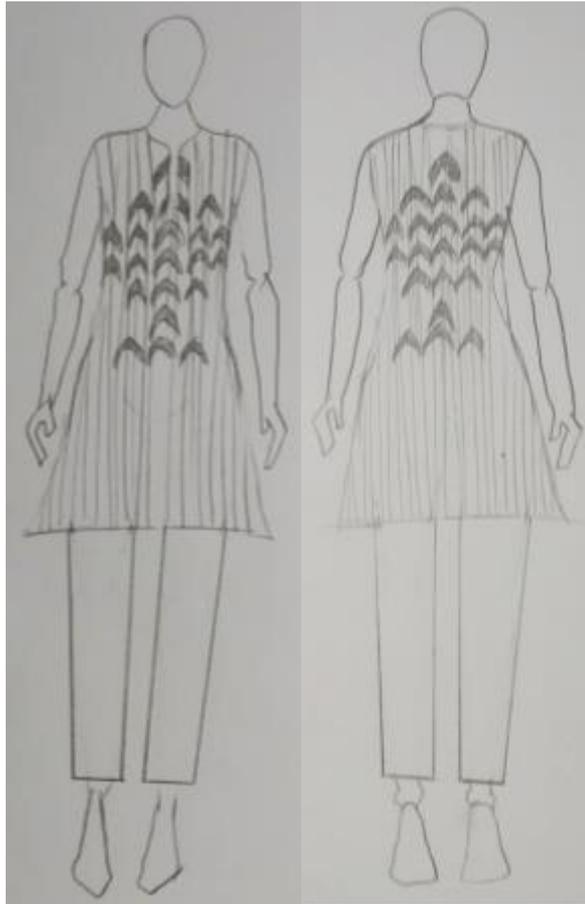
Sketsa alternatif 1
Judul: Menuju Kebaikan
Sketsa: Sylvi, 2023



Gambar 8
Sketsa alternatif 2
Judul: Cilako Jikok Basilang
Sketsa: Sylvi, 2023



Gambar 9
Sketsa alternatif 3
Judul: *Saraso*
Sketsa: Sylvi, 2023



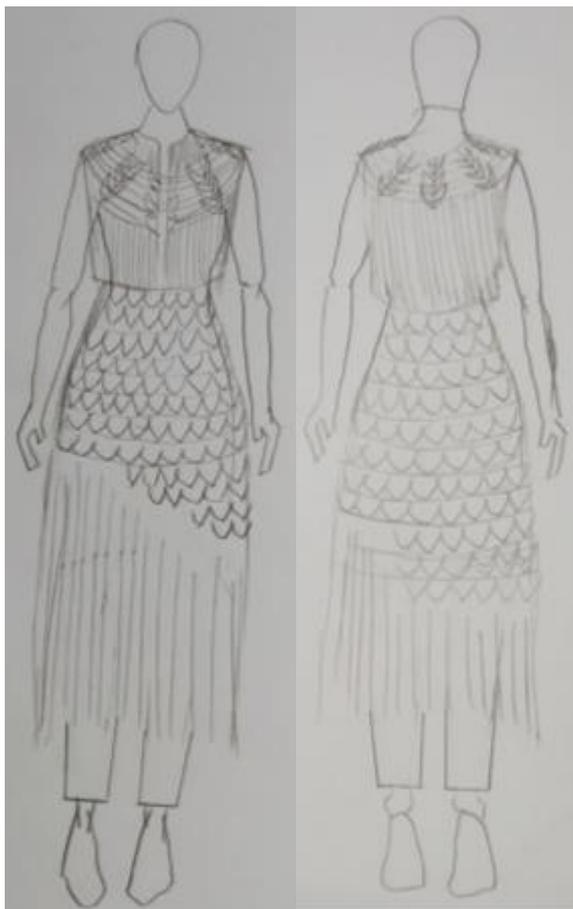
Gambar 10

Sketsa alternatif 4
Judul: *Sarah Satujuan*
Sketsa: Sylvi, 2023



Gambar 11

Sketsa alternatif 5
Judul: *Tongga Babeleng*
Sketsa: Sylvi, 2023

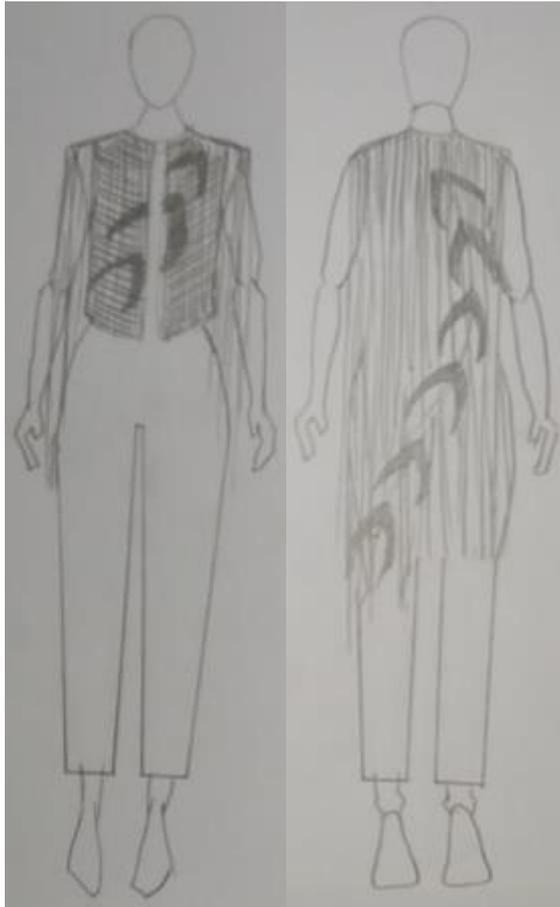


Gambar 12

Sketsa alternatif 6

Judul: *Basamo Balapang-Lapang*

Sketsa: Sylvi, 2023



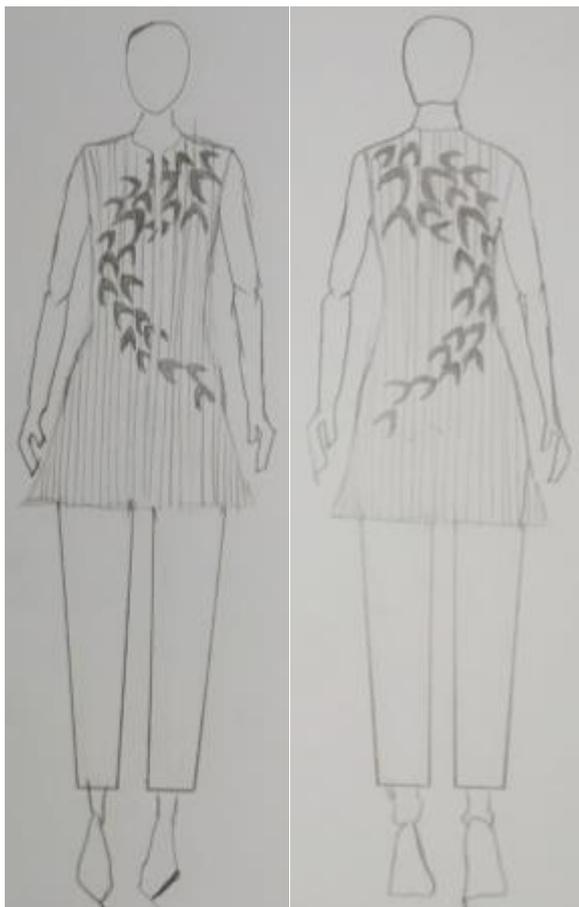
Gambar 13

Sketsa alternatif 7
Judul: *Bairingan*
Sketsa: Sylvi, 2023



Gambar 14

Sketsa alternatif 8
Judul: *Ka Hulu*
Sketsa: Sylvi, 2023

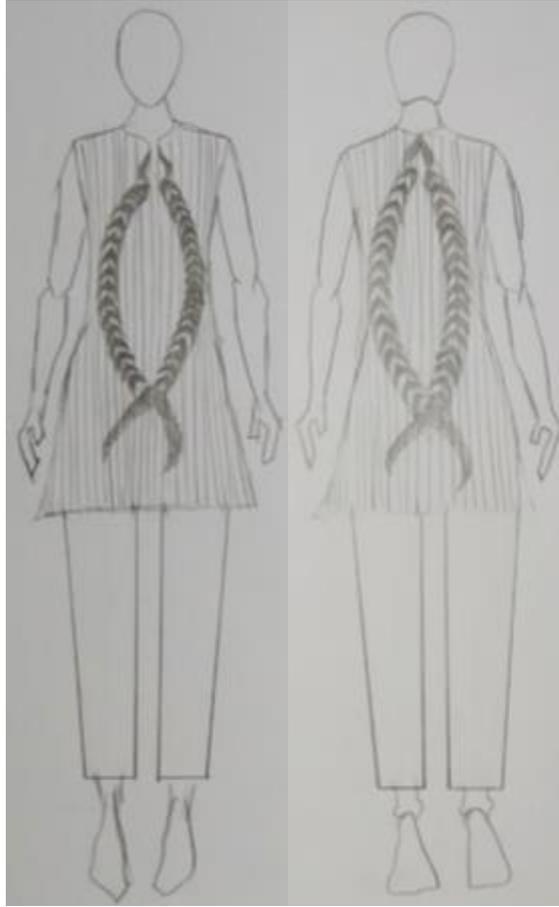


Gambar 15

Sketsa alternatif 9

Judul: *Barondong Mudiak*

Sketsa: Sylvi, 2023

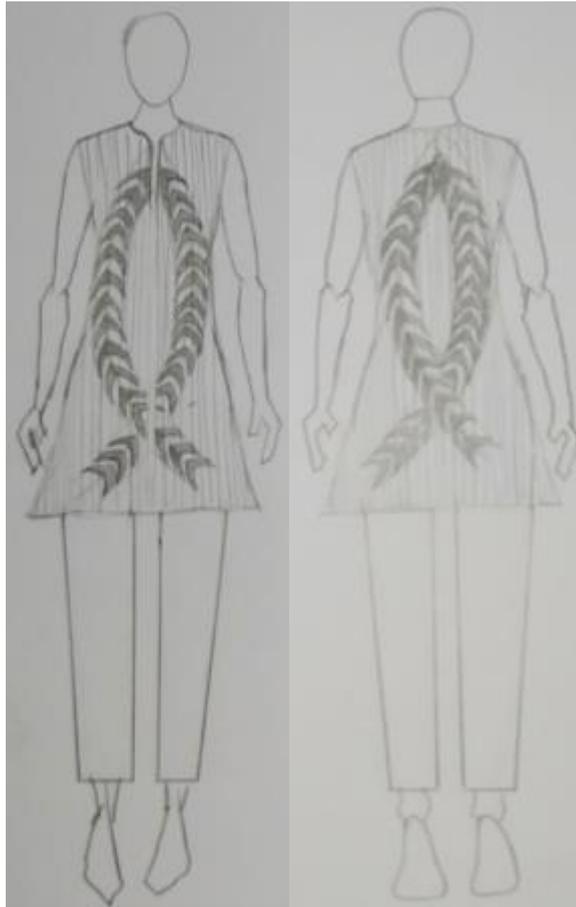


Gambar 16

Sketsa alternatif 10

Judul: *Mairingi*

Sketsa: Sylvi, 2023

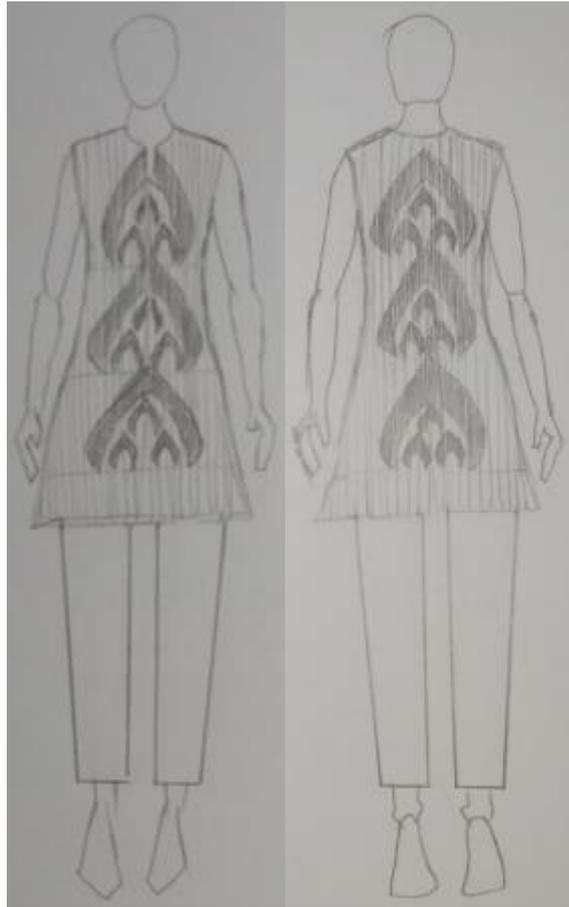


Gambar 17

Sketsa alternatif 11

Judul: Berbaur

Sketsa: Sylvi, 2023

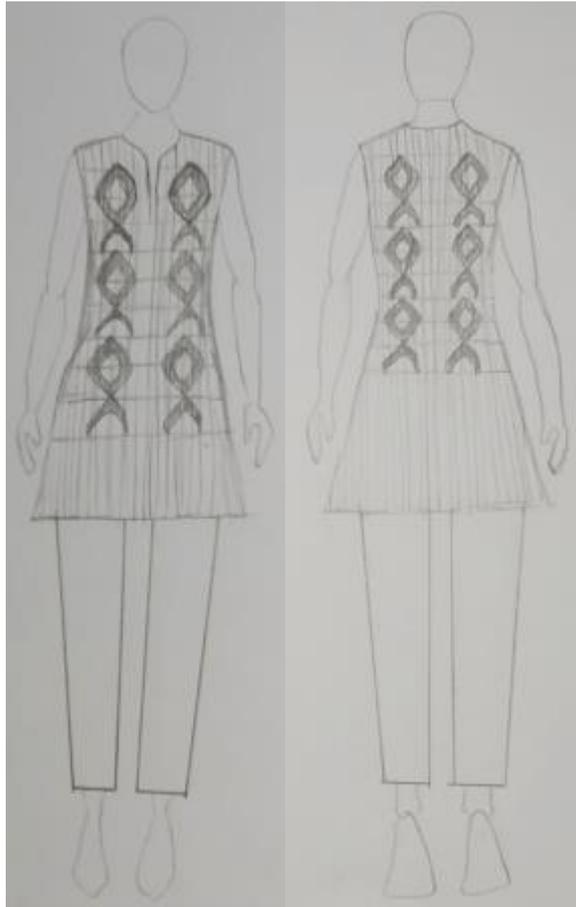


Gambar 18

Sketsa alternatif 12

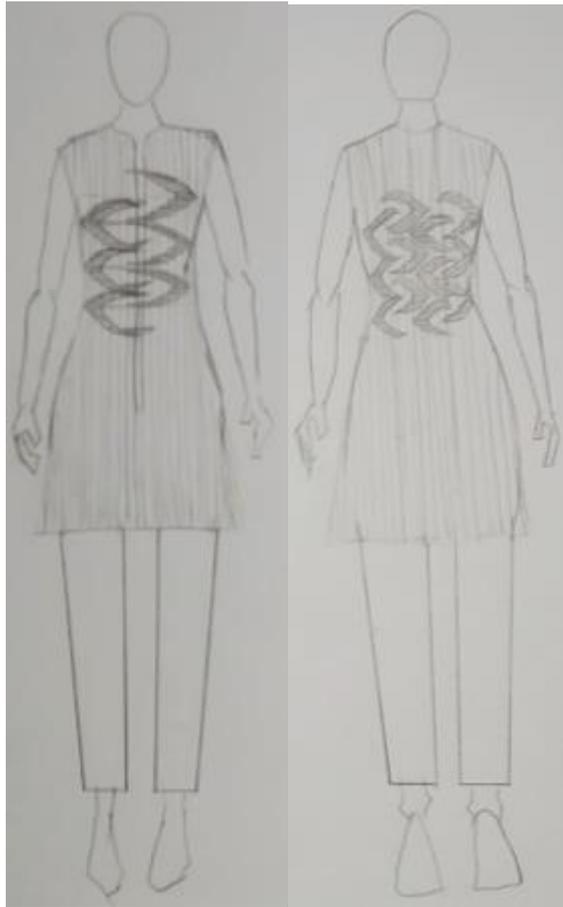
Judul: *Manjago*

Sketsa: Sylvi, 2023



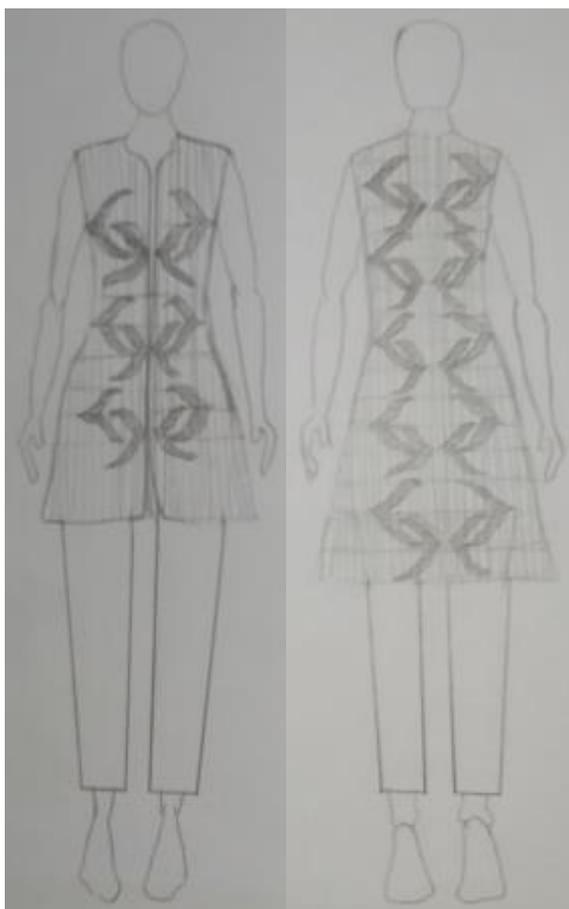
Gambar 19

Sketsa alternatif 13
Judul: Keseimbangan
Sketsa: Sylvi, 2023



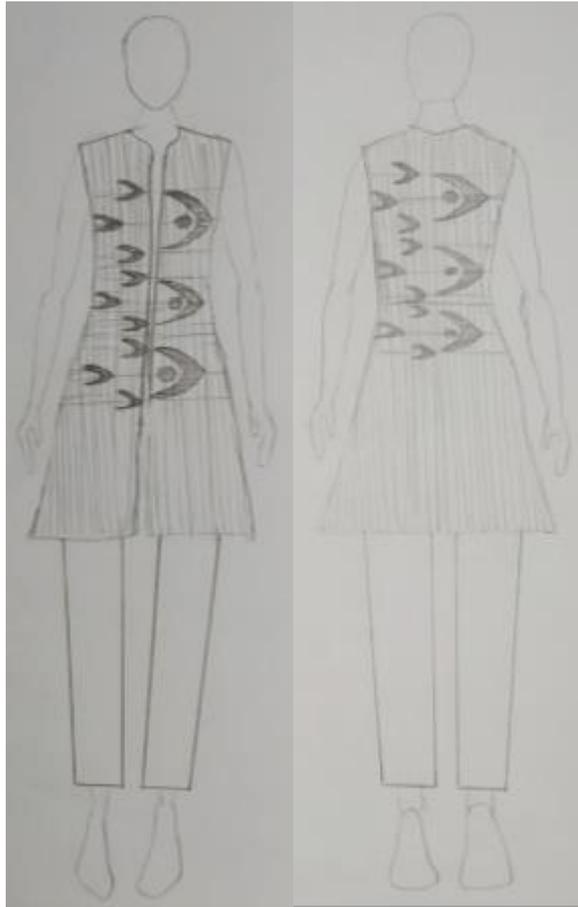
Gambar 20

Sketsa alternatif 14
Judul: Menyatukan Perbedaan
Sketsa: Sylvi, 2023



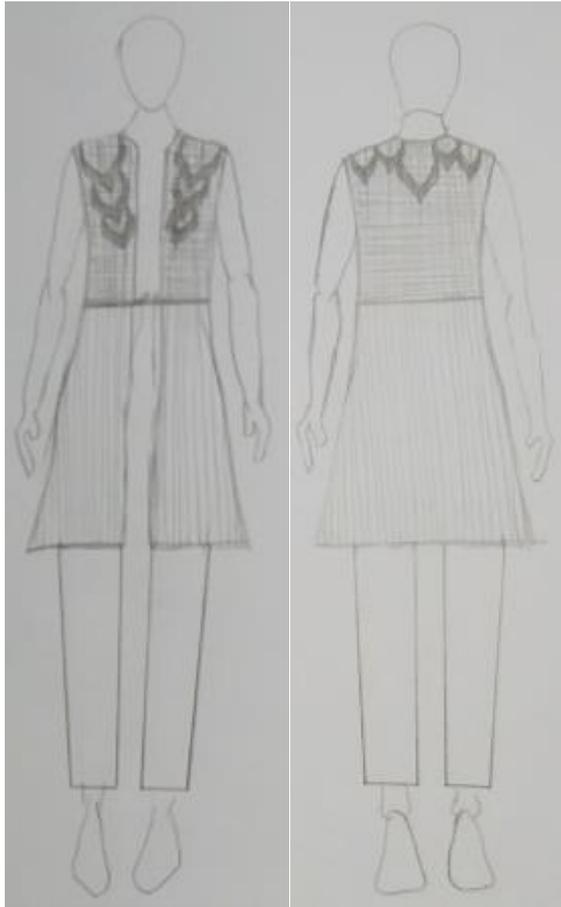
Gambar 21

Sketsa alternatif 15
Judul: Menuju Kedamaian
Sketsa: Sylvi, 2023



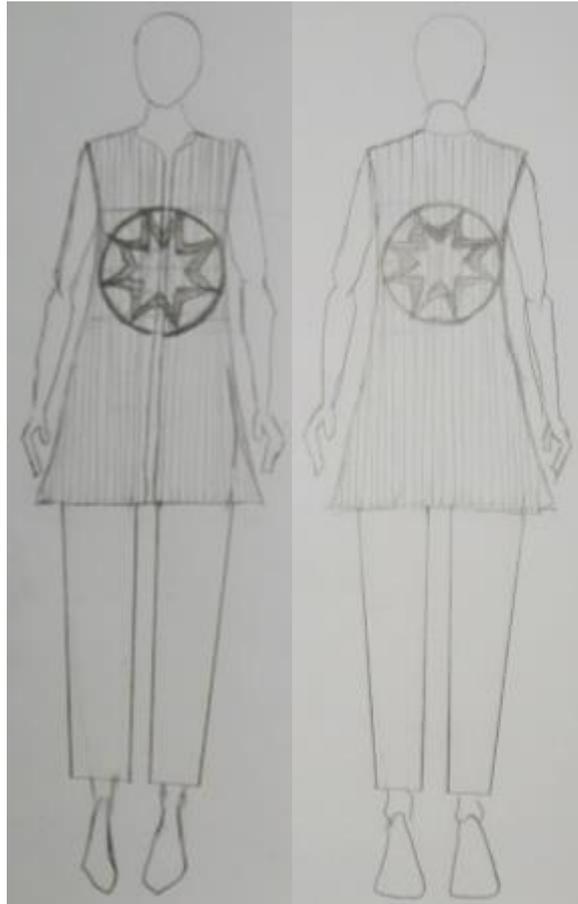
Gambar 22

Sketsa alternatif 16
Judul: Mancontoh nan Elok
Sketsa: Sylvi, 2023



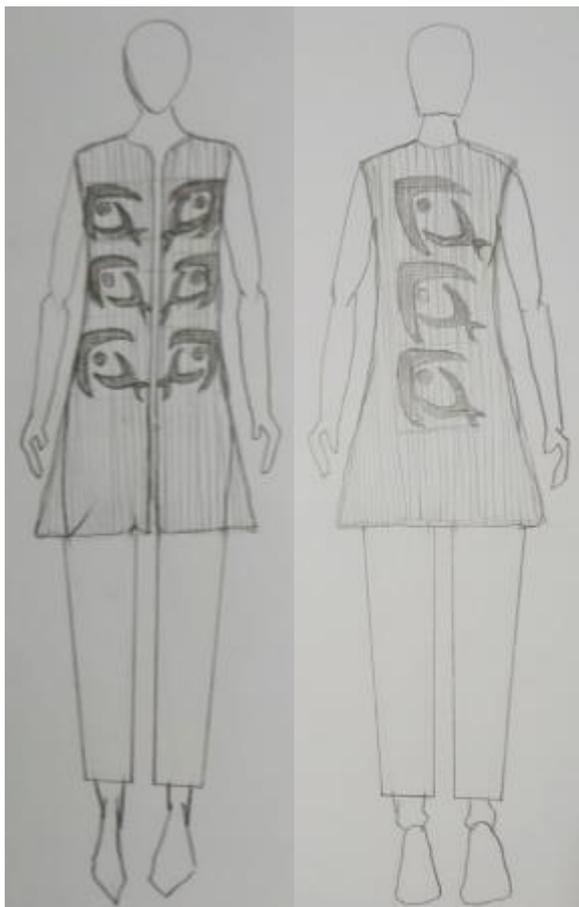
Gambar 23

Sketsa alternatif 17
Judul: *Indak Saliang Manyalo*
Sketsa: Sylvi, 2023



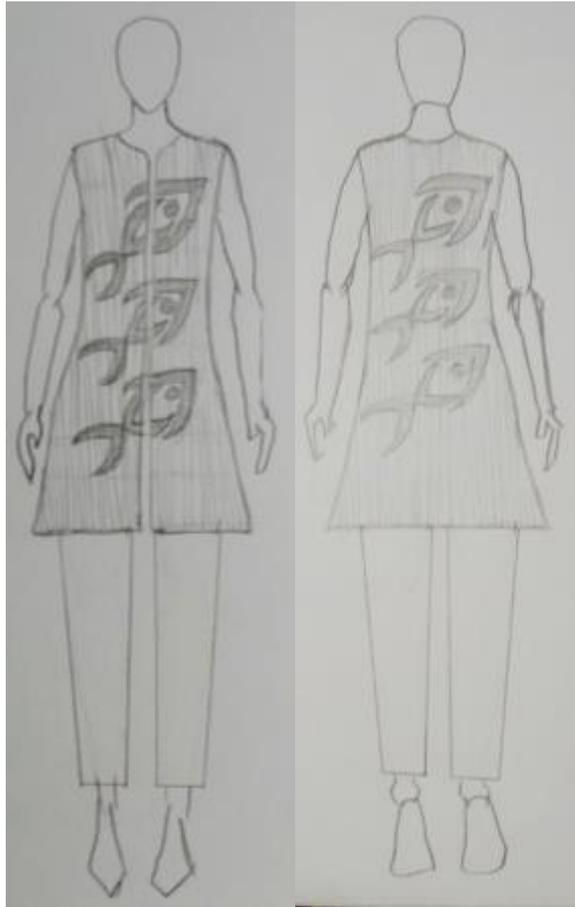
Gambar 24

Sketsa alternatif 18
Judul: *Barundiang*
Sketsa: Sylvi, 2023



Gambar 25

Sketsa alternatif 19
Judul: Berbeda Tapi Bersama
Sketsa: Sylvi, 2023



Gambar 26

Sketsa alternatif 20
Judul: *Saliang Maingekan*
Sketsa: Sylvi, 2023



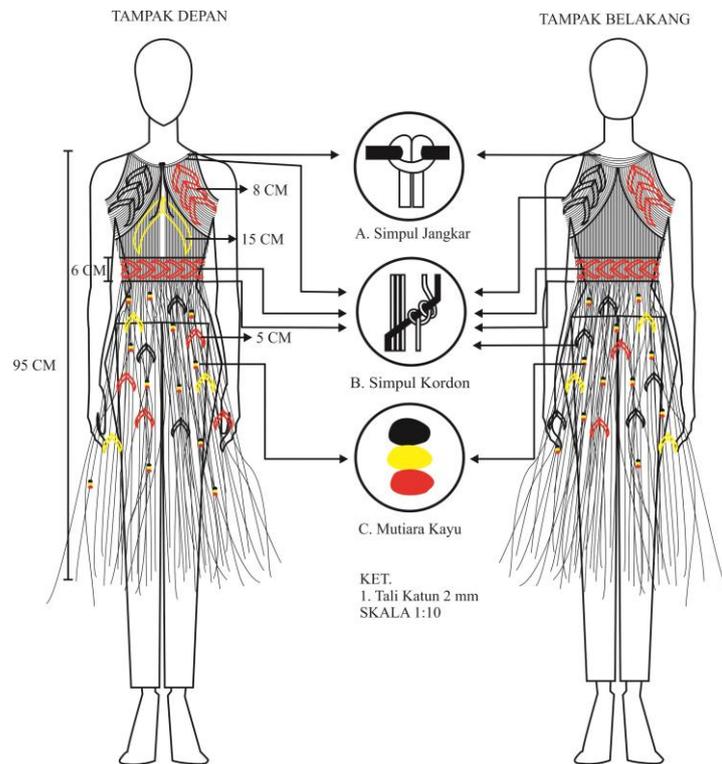
Gambar 27

Sketsa alternatif 21
Judul: Merangkul Perbedaan
Sketsa: Sylvi, 2023

3. Tahap Perwujudan

Proses mewujudkan sketsa yang menjadi desain terpilih, dalam penggarapan karya menggunakan teknik makrame, dengan bahan utama tali katun.

a. Desain Terpilih



Gambar 28

Desain Terpilih 1

Judul: *Ka Hulu*

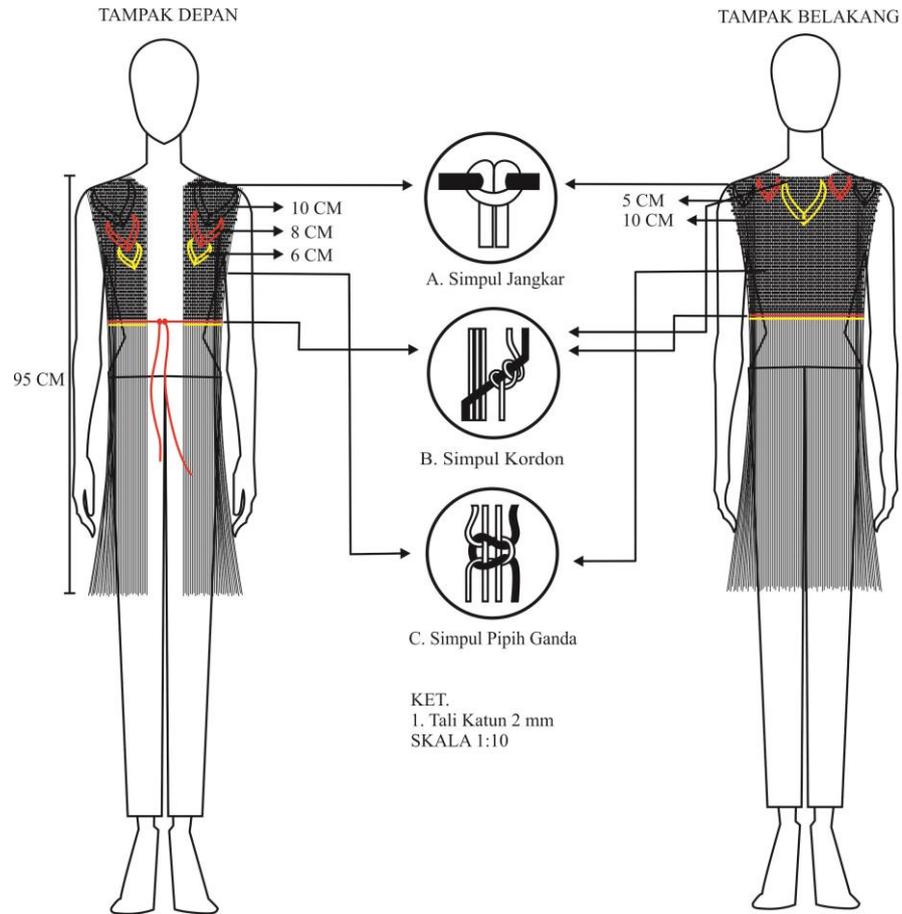
Sketsa: Sylvi, 2023

Keterangan:

Bahan : Tali Katun

Teknik : Makrame

Ukuran : L



Gambar 29

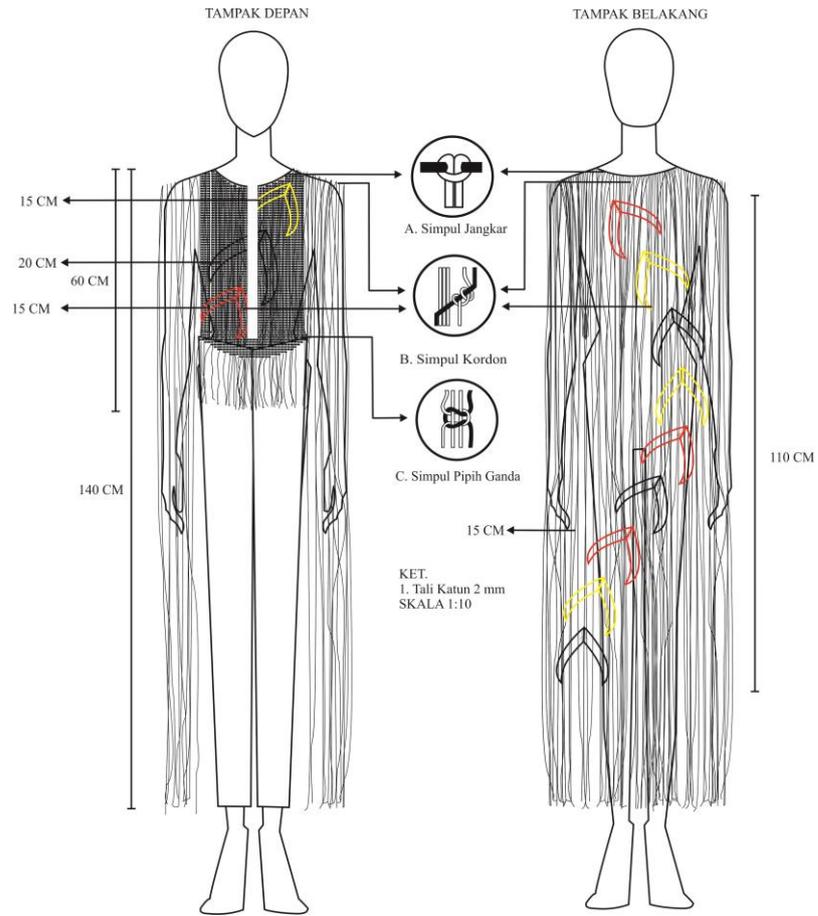
Desain Terpilih 2
Judul: *Indak Saliang Manyalo*
Sketsa: Sylvi, 2023

Keterangan:

Bahan : Tali Katun

Teknik : Makrame

Ukuran : M



Gambar 30

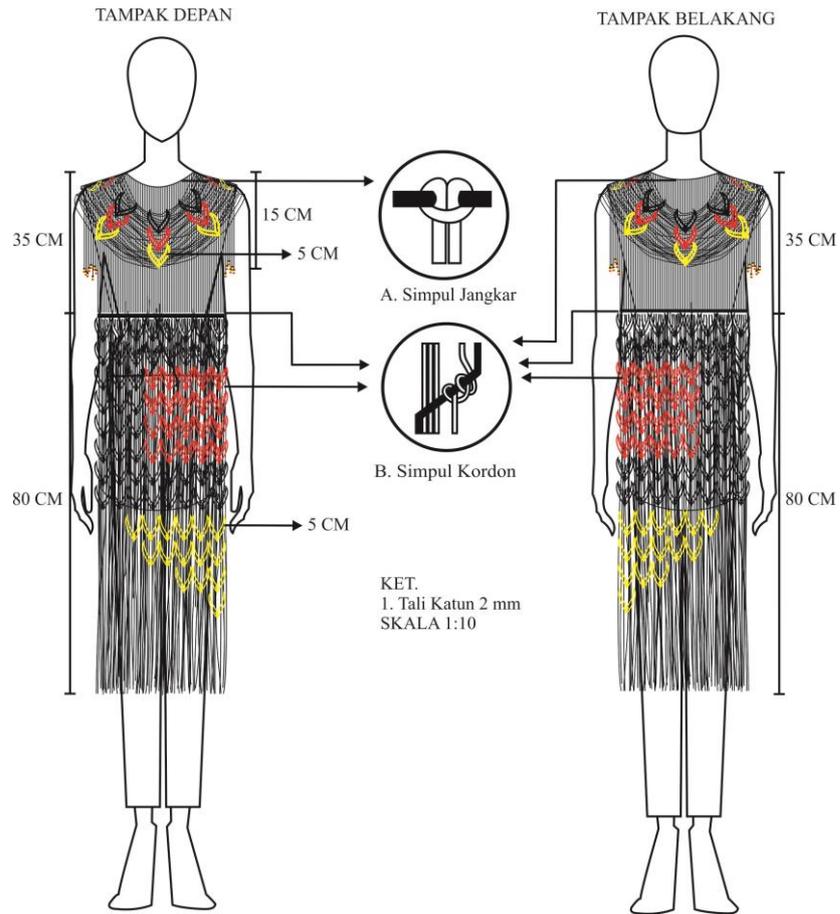
Desain Terpilih 3
Judul: *Bairingan*
Sketsa: Sylvi, 2023

Keterangan:

Bahan : Tali Katun

Teknik : Makrame

Ukuran : L



Gambar 31

Desain Terpilih 4

Judul: *Basamo Balapang-Lapang*

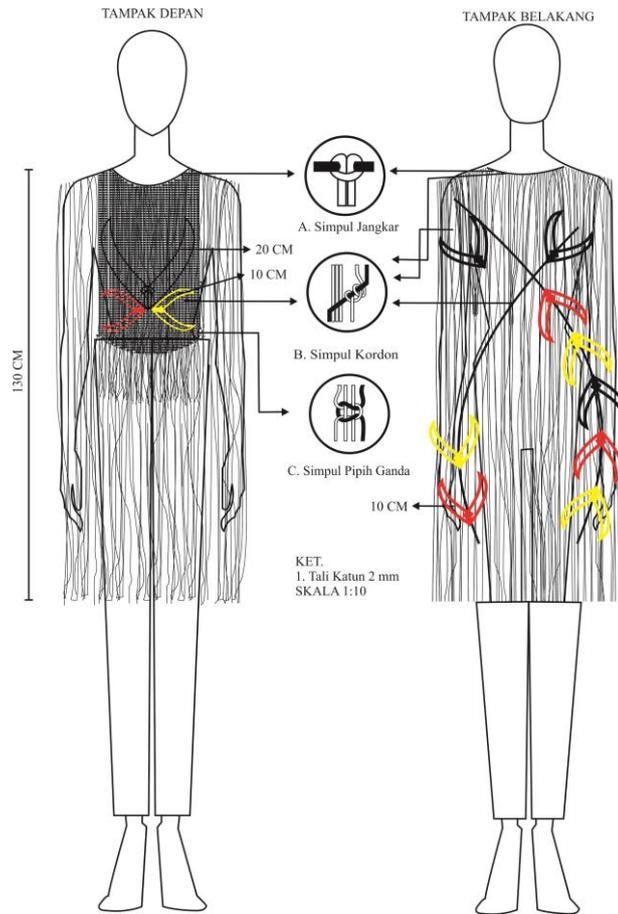
Sketsa: Sylvi, 2023

Keterangan:

Bahan : Tali Katun

Teknik : Makrame

Ukuran : L



Gambar 32

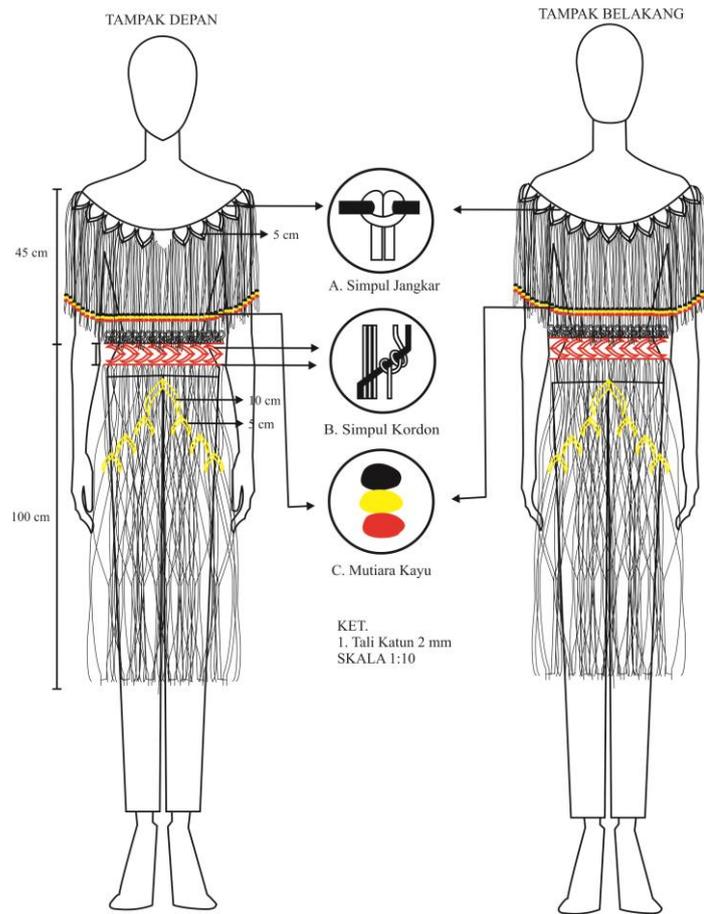
Desain Terpilih 5
 Judul: *Cilako Jikok Basilang*
 Sketsa: Sylvi, 2023

Keterangan:

Bahan : Tali Katun

Teknik : Makrame

Ukuran : L



Gambar 33

Desain Terpilih 6

Judul: *Saraso*

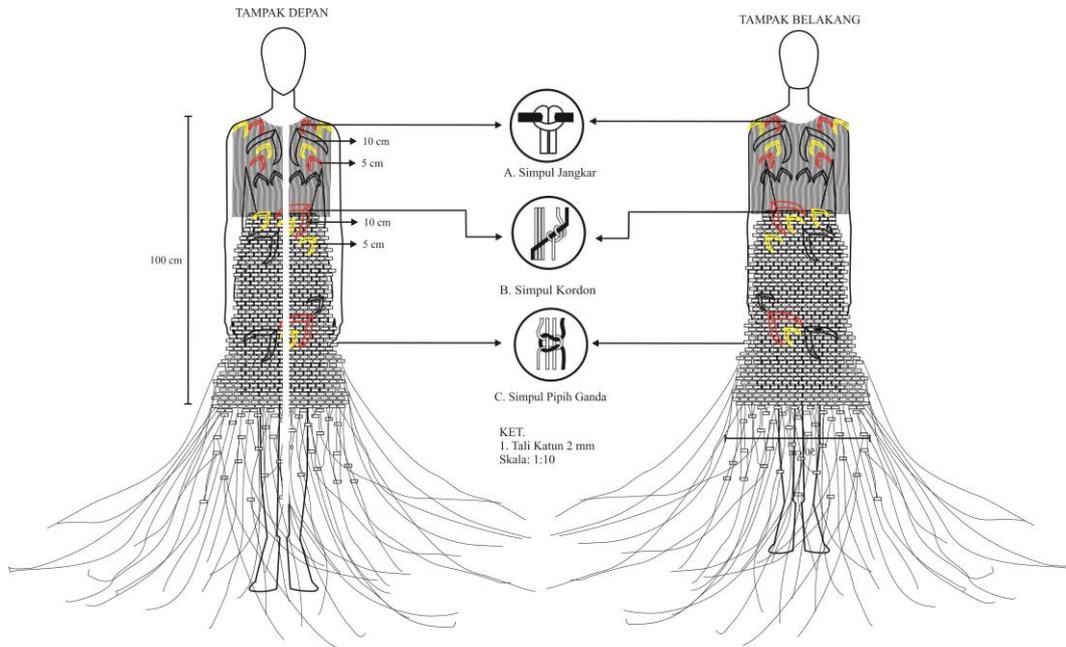
Sketsa: Sylvi, 2023

Keterangan:

Bahan : Tali Katun

Teknik : Makrame

Ukuran : L



Gambar 34

Desain Terpilih 7
 Judul: *Tongga Babeleng*
 Sketsa: Sylvi, 2023

Keterangan:

Bahan : Tali Katun

Teknik : Makrame

Ukuran : L

b. Bahan, Alat, dan Teknik

Tahap perwujudan meliputi beberapa bagian yaitu bahan, alat, dan teknik:

1) Bahan

Bahan merupakan hal sangat dibutuhkan dan digunakan dalam proses perwujudan karya, bahan yang dibutuhkan dan digunakan sebagai berikut.

a) Tali Katun

Tali cotton atau tali katun adalah salah satu tali yang terbuat dari bunga kapas. Tali katun memiliki karakteristik yang sangat kuat dan serbaguna. Tali ini sangat nyaman dan elastis dipegang. Tali katun yang pengkarya gunakan adalah tali katun berukuran 2 mm.



Gambar 35
Tali Katun
(Foto: Sylvi, 2023)

b) Kawat *Stainless* Lunak

Kawat *stainless* merupakan kawat yang memiliki berbagai kegunaan. Pada pembuatan karya ini kawat *stainless* digunakan untuk membentuk kerangka motif *Bada Mudiak*.



Gambar 36
Kawat Stainless Lunak
(Foto: Sylvi, 2023)

c) Benang Jahit

Benang jahit adalah serat panjang yang digunakan untuk menyatukan kerangka motif *Bada Mudiak* pada cardigan.



Gambar 37
Benang Jahit
(Foto: Sylvi, 2023)

d) Mutiara Kayu

Mutiara kayu terbuat dari kayu yang kemudian dibentuk bulat menggunakan mesin khusus lalu diberi warna sesuai dengan keinginan. Mutiara kayu digunakan sebagai penunjang atau aksesoris pada karya yang pengkarya ciptakan.



Gambar 38
Mutiara Kayu
(Foto: Sylvi, 2023)

2) Alat

Alat merupakan sesuatu yang digunakan dan diperlukan dalam melakukan pekerjaan, alat yang dapat membantu dalam mengerjakan sesuatu, sama halnya pengkarya membutuhkan alat dalam proses penggarapan karya, maka pengkarya membutuhkan dan menggunakan alat agar tercapainya penciptaan karya. Dalam proses penciptaan karya ini menggunakan beberapa jenis peralatan sesuai dengan

fungsinya. Adapun peralatan – peralatan yang digunakan dalam proses penggarapan karya adalah sebagai berikut:

a) Alat Gambar

Alat gambar digunakan untuk membuat sketsa karya pada kertas HVS.



Gambar 39
Alat Gambar
(Foto: Sylvi, 2023)

b) *Mannequin* atau Patung Peraga

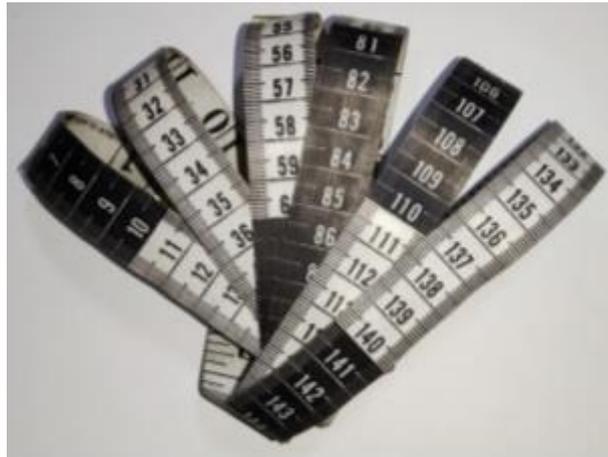
Mannequin atau patung peraga digunakan untuk memudahkan membentuk cardigan.



Gambar 40
Mannequin atau Patung Peraga
(Foto: Sylvi, 2023)

c) Meteran Kain

Meteran kain digunakan untuk mengukur panjang tali katun sesuai dengan kebutuhan masing-masing karya.



Gambar 41
Meteran Kain
(Foto: Sylvi, 2023)

d) Gunting

Gunting digunakan untuk memotong tali katun.



Gambar 42
Gunting
(Foto: Sylvi, 2023)

e) Tang

Tang digunakan untuk memotong kawat *stainless* yang berfungsi untuk membentuk kerangka motif *Bada Mudiak* pada karya.



Gambar 43
Tang
(Foto: Sylvi, 2023)

f) Jarum Pentul

Jarum pentul digunakan untuk menahan tali katun pada *mannequin*.



Gambar 44
Jarum Pentul
(Foto: Sylvi, 2023)

g) Jarum Jahit

Jarum jahit digunakan sebagai alat untuk menyatukan motif dengan cardigan.



Gambar 45
Jarum Jahit
(Foto: Sylvi, 2023)

3) Teknik

Teknik merupakan cara untuk penerapan dalam menyelesaikan permasalahan atau mempermudah dalam bekerja, teknik dapat menentukan hasil karya seni dengan keahlian penggunanya sendiri dan sifatnya pribadi (Suwaji Bastomi, 2003: 20).

Teknik yang pengkarya digunakan dalam mewujudkan karya adalah teknik makrame. Pada penciptaan karya pengkarya menggunakan teknik makrame untuk menciptakan cardigan dan sulam sebagai teknik untuk menyatukan motif pada cardigan.

Makrame berasal dari dua bahasa, yaitu bahasa Arab yang berarti kerudung dan bahasa Turki berarti kain lap. Kedua benda tersebut pada pinggirannya dihiasi dengan renda yang

dibuat dengan cara menyimpul atau membuhul benang-benang (Smith Ali Son Gonsalves, 1979: 6).

Seiring dengan berkembangnya zaman, makrame pun juga mengalami perkembangan yang mana makrame diciptakan melalui berbagai jenis tali dan berbagai jenis bentuk.

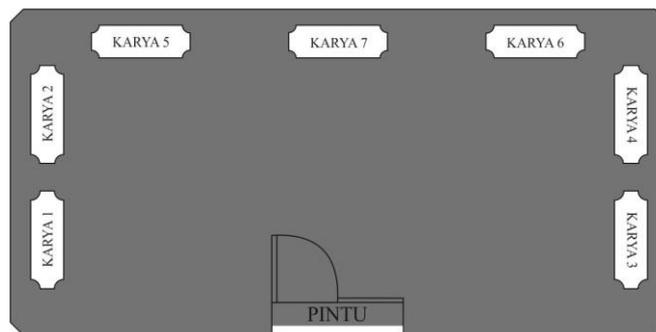
Makrame adalah menggabungkan beberapa tali sehingga membentuk sebuah simpul yang dapat dikreasikan sehingga menghasilkan karya seni. Ada beberapa simpul makrame yang akan pengkarya terapkan pada karya nantinya diantaranya: simpul jangkar, simpul kordon, dan simpul pipih ganda.

4. Penyajian Karya

Dalam penyajian karya, pengkarya menampilkan karya dalam bentuk sebuah pameran. Yang mana pameran itu akan dilaksanakan di Gedung Hoerijah Adam, Institut Seni Indonesia Padangpanjang pada 26-27 Juni 2023 yang di buka oleh Kaprodi Kriya Seni yaitu Bapak Hendra, S.Sn., M.Sn, beserta dosen Kriya Seni dan dosen jurusan lainnya, Ketua Yayasan Kriya Minangkabau yaitu Ibu Cici dan Bapak Isra, S.Pd perwakilan dari Bupati Agam. Pelaksanaan pameran ini bertujuan untuk penilaian akhir dan dapat mempertanggungjawabkan karya. Pameran ini yang menjadi sasaran utamanya adalah mahasiswa dalam lingkup kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang, seniman, dan

masyarakat umum untuk mengapresiasi karya yang sudah ditata pada ruangan pameran. Pelaksanaan pameran ini berlangsung selama 2 hari mulai dari pagi hingga sore. Adapun yang menjadi harapan dalam pameran ini ialah memperkenalkan kembali motif *Bada Mudiak*, menyampaikan pesan-pesan mengenai kehidupan masyarakat Minangkabau yang harmonis, kebersamaan, hidup rukun serta diharapkan dapat menginspirasi banyak orang bahwa Minangkabau butuh generasi muda untuk melestarikan budaya dan keseniannya melalui berbagai media.

a. Denah Pameran



b. Suasana Pameran



