

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang Masalah

Pakaian adat merupakan identitas setiap daerah yang ada di Indonesia, termasuk Sumatera Barat. *Baju Kurung Basiba* adalah salah satu pakaian adat wanita Minangkabau, biasanya busana ini digunakan dalam kegiatan formal maupun non-formal. Busana ini biasanya digunakan bersama dengan *lambak* atau sarung, *tekluak* (penutup kepala), dan kain *sandang*. Pada *Baju Kurung Basiba* memiliki elemen dekoratif berupa sulaman, umumnya teknik sulam yang digunakan yaitu teknik suji cari dan tusuk kepala peniti (Thaib, 2014).

Desain motif sulam yang diterapkan pada *Baju Kurung Basiba* memiliki ornamen yang beragam. Hal ini didasari oleh kebudayaan Minangkabau yang membebaskan setiap suku dalam memilih corak ornamen pada pakaian adatnya. Namun, keberagaman ornamen tersebut mempunyai kesamaan dalam ragam bentuk motif yang digunakan yaitu hanya terbatas motif flora dan geometris (Ranelis, Washinton 2020; Thaib, 2014). Lain halnya dengan desain motif sulam pada produk lain seperti selendang, penutup hantaran, serta baju kurung biasa yang menyelipkan ragam motif fauna sebagai ragam hias (Wacik, 2012). Oleh sebab itu, terlihat bahwa motif yang digunakan pada *Baju Kurung Basiba* memiliki keterbatasan dalam penggunaan motif sulamnya. Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan melalui internet, diketahui motif yang digunakan pada penerapan *Baju Kurung Basiba* umumnya menggunakan bentuk motif flora dengan menggunakan teknik sulam.

Upaya pengembangan motif sulam telah dilakukan pada penelitian sebelumnya oleh Nel dan Malik (2018). Pengembangan motif sulam pada produk sulam Koto Gadang menggunakan ornamen Rumah Gadang sebagai kebaruan pada motif sulam. Ornamen Rumah Gadang yang digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu ornamen *Siriah Gadang*, *Pucuak Rabuang*, *Itiak Pulang Patang*, motif *Kaluak Paku*, dan artefak lainnya. Pengembangan tersebut dilakukan dengan menempatkan ornamen pada produk. Oleh karena itu, terlihat adanya peluang

mengembangkan motif sulam dengan cara mengeksplorasi motif untuk menghasilkan variasi motif yang beragam menggunakan inspirasi ornamen Rumah Gadang lain.

Rumah Gadang memiliki ornamen dengan bentuk visual yang beragam, ornamen Rumah Gadang mempunyai makna yang dijadikan sebuah alat komunikasi dan acuan kehidupan masyarakat Minangkabau. Bentuk visual ornamen tersebut tercipta karena dipengaruhi oleh lingkungan sekitar sehingga ornamen tersebut berasal dari binatang, tumbuh-tumbuhan, dan alat keseharian masyarakat. Salah satu ornamen pada Rumah Gadang yaitu *ramo-ramo si kumbang janti*, ornament tersebut biasanya terletak pada bagian bawah jendela. (Bahrudin, 2017; Shalika, dkk. 2020). Ornamen sudah diterapkan pada beberapa benda selain pada bidang arsitektur yaitu sebagai elemen dekoratif pada alat-alat upacara, souvenir, busana, dan sebagainya (Na'am, 2020). Pada busana penerapan ini digunakan sebagai elemen dekoratif yang memberikan efek pada permukaan yang dapat memperindah tampilan busana. (Hidayat, 2018) mengatakan bahwa ornamen ukiran Rumah Gadang memungkinkan untuk diaplikasikan pada kain menggunakan teknik sulam sebagai motif hias. Dengan demikian, terdapat potensi penerapan ornamen Rumah Gadang yaitu *ramo-ramo si kumbang janti* sebagai elemen dekoratif pada *Baju Kurung Basiba* menggunakan teknik sulam tangan. Teknik tersebut berpotensi dikarenakan teknik sulam tangan memang digunakan sebagai hiasan pada *Baju Kurung Basiba*.

Berdasarkan penjelasan di atas, *Baju Kurung Basiba* memiliki elemen dekoratif berupa sulam. Motif sulam pada *Baju Kurung Basiba* masih belum banyak pengembangannya dan masih banyak yang menggunakan motif flora sebagai ornamen pada busana tersebut, sehingga penulis untuk mengolah motif sulam dengan menggunakan ornamen *ramo-ramo si kumbang janti*. Motif sulam dengan inspirasi ornamen Rumah Gadang diaplikasikan pada *Baju Kurung Basiba* menggunakan teknik sulam tangan (*hand embroidery*). Dari penjelasan tersebut, untuk itu dalam penelitian ini memfokuskan kepada penerapan potensi motif ornamen yang ada pada Rumah Gadang, khususnya *ramo-ramo si kumbang janti* dengan menggunakan teknik sulam tangan dan penerapan pada busana khas Minangkabau yaitu *Baju Kurung Basiba*.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, identifikasi masalah yang dapat disimpulkan yaitu:

1. Adanya peluang untuk mengeksplorasi motif dengan inspirasi ornamen Rumah Gadang.
2. Adanya potensi pengaplikasian hasil pengembangan motif dari ornamen Rumah Gadang pada *Baju Kurung Basiba* dengan menggunakan teknik sulam tangan (*hand embroidery*).

I.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara mengeksplorasi motif sulam dengan inspirasi ornamen Rumah Gadang?
2. Bagaimana cara mengaplikasikan hasil eksplorasi motif sulam dengan inspirasi ornamen Rumah Gadang menggunakan teknik sulam pada *Baju Kurung Basiba*?

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Ornamen
Ornamen yang akan di stilasi dalam ornamen Rumah Gadang adalah motif *Ramo-Ramo Si Kumbang Janti*.
2. Teknik
Teknik yang digunakan untuk mengaplikasikan pada produk yaitu teknik sulam tangan (*hand embroidery*).
3. Busana
Busana yang akan digunakan adalah *Baju Kurung Basiba*.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Membuat eksplorasi motif sulam yang terinspirasi dari ornamen Rumah Gadang.
2. Mengaplikasikan hasil eksplorasi motif sulam dengan inspirasi ornamen Rumah Gadang menggunakan teknik sulam tangan (*hand embroidery*) pada *Baju Kurung Basiba*.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menghasilkan variasi motif sulam baru dengan inspirasi ornamen Rumah Gadang yang sesuai dengan unsur dan prinsip desain.
2. Dapat menjadi inspirasi dalam penerapan motif dengan inspirasi ornamen Rumah Gadang pada *Baju Kurung Basiba* dengan teknik sulam tangan (*Hand Embroidery*).

I.7 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data yaitu:

1. Studi Literatur

Penelitian ini dilengkapi dengan penggalian informasi untuk mendapatkan pemahaman yang pasti dan valid dalam pengerjaan penelitian. Literatur yang digunakan berupa buku, artikel, jurnal, *eproceeding*, disertasi, dan *website*.

2. Wawancara

Peneliti melakukan proses tanya jawab dengan dua narasumber. Pertama dengan Bapak Afdal selaku *owner* Kobana Minang dan sedang meneliti mengenai Rumah Gadang untuk mendapatkan data mengenai Rumah Gadang dan ornamennya. Selanjutnya dengan Ibu Fitri Haryanti selaku bundo kanduang dan *owner* sulaman cici untuk mendapatkan data

mengenai *Baju Kurung Basiba*. Wawancara ini digunakan agar memahami aturan-aturan yang berlaku pada ornamen dan busana.

3. Observasi

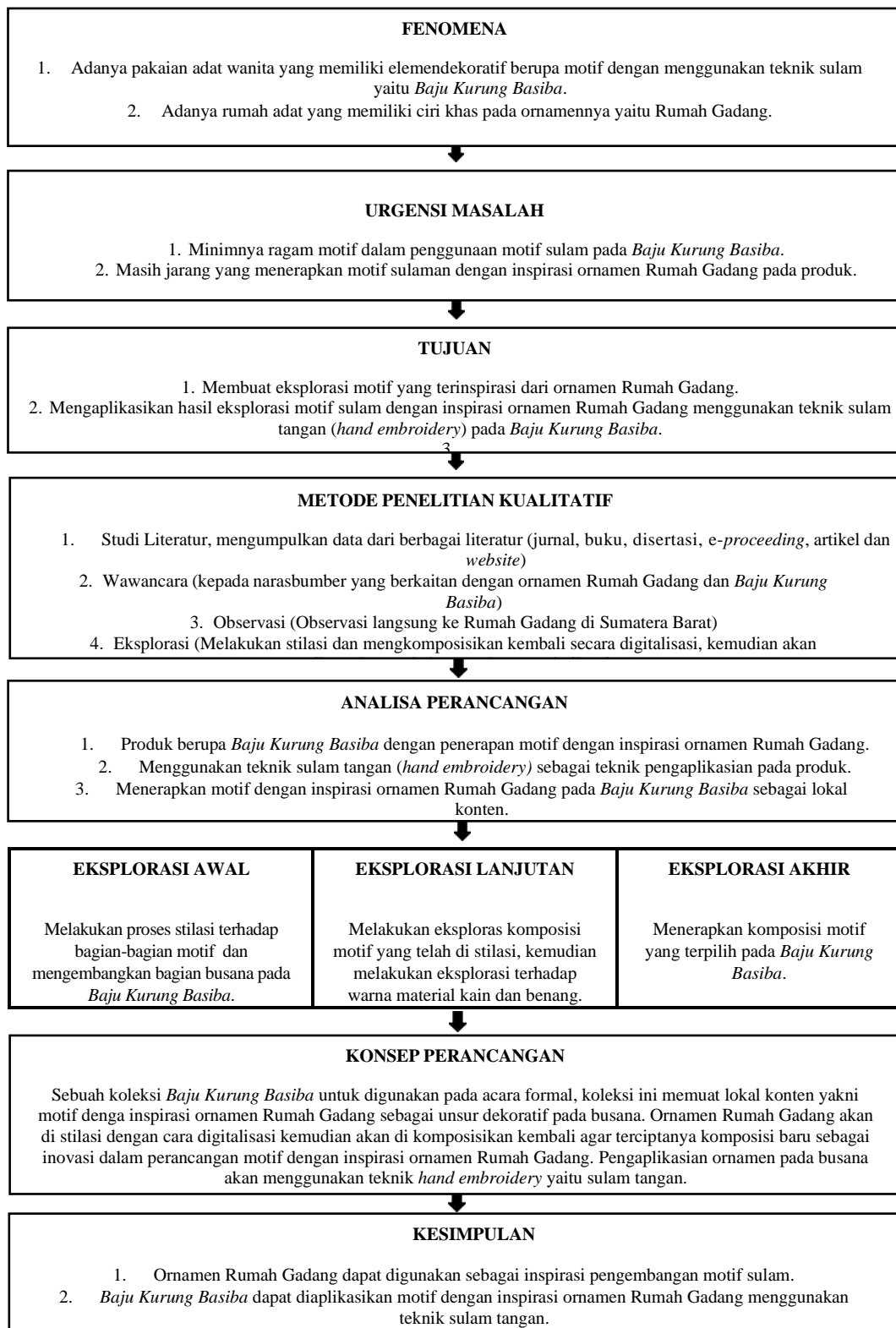
Peneliti melakukan observasi secara langsung dan tidak langsung. Observasi langsung dilakukan dengan mengunjungi empat Rumah Gadang yang berbeda di Sumatera Barat, lalu pada observasi tidak langsung dilakukan melalui internet. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang terdapat dari setiap Rumah Gadang yang peneliti kunjungi dan ornamen serta perkembangan *Baju Kurung Basiba*.

4. Eksplorasi

Melakukan eksplorasi terhadap ornamen Rumah Gadang secara digital agar memahami karakter ornamen tersebut dengan cara menstilasi ornamen *ramo-ramo si kumbang janti*, kemudian mencari teknik sulam tangan (*hand embroidery*) yang tepat sehingga dapat digunakan pada penelitian ini. Lalu motif sulam yang telah dihasilkan akan di komposisikan pada pola sehingga membuat motif agar mudah diterapkan pada *Baju Kurung Basiba*.

I.8 Kerangka Penelitian

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini sebagai berikut :



Bagan 1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

I.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Pendahuluan terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Studi Literatur

Studi literatur memaparkan penjelasan tentang ornamen, unsur seni rupa, prinsip seni rupa, busana, *Baju Kurung Basiba*, Rumah Gadang, jenis-jenis ornamen Rumah Gadang beserta filosofi, dan macam-macam teknik sulam.

3. Bab III Data dan Analisa

Perancangan data dan analisa perancangan berisikan data yang lebih terperinci, yang didapat dengan data primer dan sekunder, eksplorasi, dan Analisa perancangan.

4. Bab IV Konsep Perancangan dan Hasil Perancangan

Bab ini berisikan konsep perancangan beserta hasilnya, mulai dari *Brand* pembanding, deskripsi konsep, *image board*, desain produk, target market, tahapan-tahapan proses pembuatan, hingga foto akhir dari produk.

5. Bab V Kesimpulan

Pada bab ini memaparkan kesimpulan dan saran dari hasil akhir penelitian.