

Original Research

Stilasi Ragam Hias Rumah Gadang untuk Produk Playset Rumah Adat

Brian Kurniawan Jaya^{1*}

¹ Desain & Manajemen Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya

* corresponding author: briankurniawan@ubaya.ac.id

Abstract—The Minangkabau tribe is part of West Sumatra. This tribe has a concept of living about human behavior that reflects on nature, humans, and society, as well as humans and their Creator. Similar concepts are also expressed in the decorations found in the traditional building of the Gadang house. Follow-up to the preservation of this culture is very important, so that the noble values that shape the character of the nation can be disseminated. Law No. 5 of 2017 describes the Advancement of Culture which has regulated the idea of protecting, utilizing, and developing culture and the importance of introducing adat as community knowledge. Three of the objects of its promotion are customs, traditional knowledge, and folk games. The qualitative method consists of interviews, observations and documentation which is complemented by a literacy study as an initial stage followed by the process of stylizing the ornaments of the Gadang house. The results of the ornament stylization have the philosophy and values of the Minangkabau community and are applied to the design of traditional house playset products, to introduce culture to the wider community.

Keywords: minangkabau tribe, playset, traditional house, stylization

Abstrak—Suku Minangkabau merupakan bagian dari Sumatera Barat. Suku ini memiliki konsep pandangan hidup tentang perilaku manusia yang berefleksi terhadap alam, manusia, dan masyarakat, serta manusia dengan sang Pencipta. Konsep-konsep serupa juga dituangkan dalam ragam hias yang terdapat pada bangunan adat rumah Gadang. Tindak lanjut terhadap pelestarian budaya ini sangatlah penting, agar nilai luhur yang membentuk karakter bangsa dapat disebarluaskan. UU no 5 tahun 2017 memaparkan tentang Pemajuan Kebudayaan yang telah mengatur gagasan untuk melindungi, memanfaatkan, dan mengembangkan kebudayaan dan pentingnya memperkenalkan adat sebagai pengetahuan bermasyarakat. Tiga diantara objek-objek pemajuannya adalah adat istiadat, pengetahuan tradisional, dan permainan rakyat. Metode kualitatif yang terdiri dari wawancara, observasi serta dokumentasi yang dilengkapi dengan studi literasi sebagai tahapan awal yang diikuti dengan proses stilasi ragam hias dari rumah Gadang. Hasil stilasi ornamen tersebut memiliki filosofi maupun nilai-nilai luhur dari masyarakat Minangkabau dan diterapkan pada perancangan produk *playset* rumah adat, sebagai wadah memperkenalkan kebudayaan kepada masyarakat luas.

Kata kunci: suku minangkabau, permainan, rumah adat, stilasi

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara majemuk yang artinya memiliki keberagaman kebudayaan mulai dari banyak suku, agama, budaya, dan bahasa daerah (Widodo, 2020). Ditengah keberagaman tersebut, penting jika komponen masyarakat tetap menjaga kebudayaan agar tidak mudah tergerus oleh arus budaya asing. Berdasarkan UU no 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, telah diatur gagasan untuk melindungi, memanfaatkan, dan mengembangkan kebudayaan RI. Mendikbud Muhadjir Effendy (2017) memaparkan bahwa kebudayaan tidak hanya sekedar tarian atau tradisi saja, tetapi nilai karakter luhur juga penting karena dapat membentuk karakter bangsa kita. Dalam UU no 5 tahun 2017 tersebut juga dijelaskan berbagai objek Pemajuan Kebudayaan, beberapa diantaranya adalah adat istiadat, pengetahuan tradisional, dan permainan rakyat. Ketiga hal tersebut merupakan tanda pentingnya memperkenalkan adat kebudayaan sebagai bekal pengetahuan bermasyarakat yang dapat ditemui melalui media permainan. Hal ini sekaligus menjadi alasan utama yang mendasari penelitian ini.

Sumatera Barat merupakan Provinsi di Indonesia dengan kota Padang sebagai kota terbesar dan sebagai ibu kota, yang dihuni oleh masyarakat Suku Minangkabau (Susanto, 2018). Menurut Juma Susanto (2018) salah satu penjaga di bagian provinsi Sumatera Barat di Taman Mini Indonesia Indah, Sumatera Barat merupakan provinsi dengan jumlah pengunjung

terbanyak dan salah satu Anjungan yang mendapatkan apresiasi terbanyak. Selain itu Provinsi ini menarik untuk dijadikan studi kasus karena menurut survey yang dilakukan kepada 90 orang responden dengan kriteria usia 20-50 tahun, Sumatera Barat menduduki peringkat tertinggi, yang kemudian di ikuti oleh Sulawesi Selatan pada posisi kedua dan Bali posisi ketiga. Untuk itu Sumatera Barat menjadi prioritas utama studi kasus pada penelitian ini dikarenakan urgensi terkait minat pengunjung maupun responden. Sumatera Barat menarik untuk diteliti karena memiliki banyak kebudayaan yang terkandung didalam bangunan Rumah Adat yang dikenal dengan nama Rumah Gadang.

Tujuan dari penelitian ini akan menerapkan transformasi ragam hias dari rumah Gadang beserta dengan filosofinya kedalam *Playset*. Diharapkan dengan proses transformasi ragam ini dapat dijadikan sebuah peluang untuk memperjualbelikan mainan *playset* yang menjadi sebuah media mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan gagasan tentang Pemajuan Kebudayaan dan memenuhi peluang pasar yang ada. Ketika tujuan penelitian ini tercapai, akan menuangkan dampak positif yakni menanamkan kebudayaan dari nilai-nilai atau filosofi yang berasal dari suku Minangkabau maupun Rumah Gadang, kedalam produk *playset* agar masyarakat diluar Sumatera Barat, dalam negeri maupun luar negeri, mampu memahami nilai-nilai kebudayaannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif, menggunakan teknik wawancara, observasi serta dokumentasi yang bertujuan untuk mengeksplorasi Rumah Gadang berdasarkan kunjungan di Anjungan Provinsi Sumatera Barat di Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Narasumber yang dipilih adalah Juma Susanto (2018) selaku penjaga Anjungan Provinsi Sumatera Barat. Metode studi literatur juga dilakukan guna melengkapi data dengan referensi kepustakaan dari buku, jurnal maupun internet. Kemudian metode kualitatif akan berlanjut dengan menggunakan proses stilasi dalam men-transformasikan bentuk ragam hias kedalam bentuk yang kemudian siap digunakan kedalam produk *playset*.

HASIL DAN BAHASAN

Hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan di Anjungan Sumatera Barat dengan pendampingan oleh penjaga Anjungan, yang kemudian diperkuat dengan studi literatur, sehingga telah didapatkan hasil dan bahasan sebagai berikut.



Gambar 1. Rumah gadang di TMII.

Rumah Gadang

Rumah Gadang menurut Agusti Efi Marthala (2013) dalam bukunya *Kajian Filosofi Arsitektur Minangkabau*, merupakan rumah adat suku Minangkabau yang memiliki bentuk atap bergonjong-gonjong atau dapat diartikan sebagai bagian menjulang dengan hiasan ornamen pada puncaknya. Tidak hanya sebagai perwujudan budaya, sebuah rumah gadang juga merupakan identitas dan perwujudan jati diri dari masyarakat Minangkabau. (Parlindungan, 2017). Agusti Efi Marthala (2013) menambahkan, Rumah Gadang sangat penting bagi masyarakat Minangkabau karena tak hanya digunakan sebagai tempat tinggal, tempat bermesyuarat (musyawarah), tempat upacara adat dan sebagai lambang perwujudan nilai-nilai budaya Minangkabau. Keberadaan Rumah Gadang adalah *cahayo nagari* (cahaya nagari) atau hiasan nagari, menjadikan suatu kebanggaan masyarakat Minangkabau, yang dimengerti lebih lanjut dengan keagungan rumah Gadang akan memberikan semarak kepada sebuah nagari (Nagari artinya pembagian wilayah administratif) (Marthala, 2013).

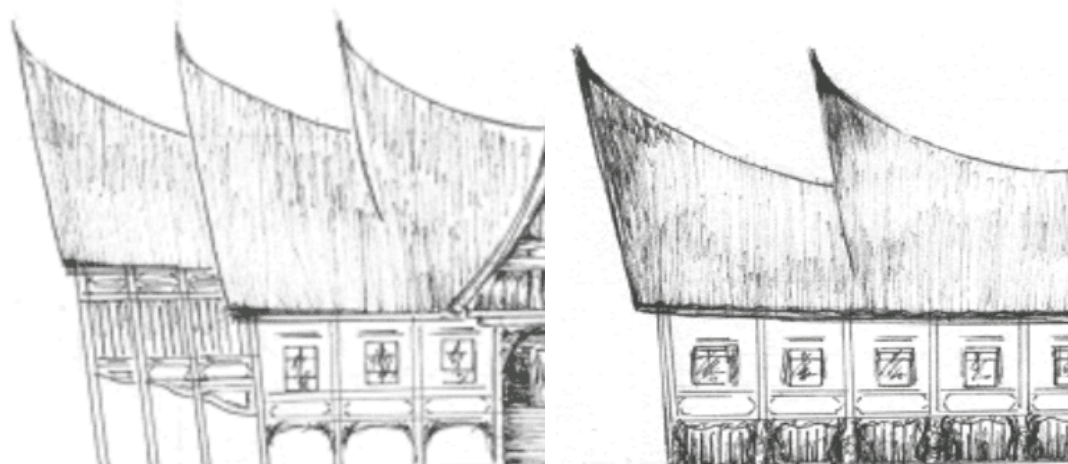
Bangunan adat ini merupakan rumah model panggung yang berukuran besar serta memiliki bentuk persegi panjang. Terdapat beberapa penamaan bagian rumah Gadang yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Analisis unsur rumah gadang.

Secara berurutan sesuai dengan penomoran pada Gambar 2, unsur rumah gadang terdiri dari (1) Gonjong; (2) Singkok; (3) Pereng; (4) Salangko; (5) Lambai – lambai; (6) Tarawang; (7) Papan Banyak; (8) Papan Sakapiang; (9) Janjang; (10) Pintu Ketek.

Rumah Gadang terbagi menjadi dua jenis yaitu rumah Gadang Koto Piliang dan Bodi Caniago. Perbedaan antara keduanya terletak pada bagian Anjuang (Anjung) yakni bagian rumah yang sedikit lebih tinggi ketimbang bagian rumah lain.



Gambar 3. (a) Rumah gadang koto piliang (b) Rumah gadang bodi caniago.

Seperti dapat dilihat pada Gambar 2.a ditunjukkan rumah Gadang tipe Koto Piliang, yang memiliki Anjang, sedangkan Gambar 2.b merupakan rumah Gadang tipe Bodi Caniago yang tidak memiliki Anjang atau datar. Perbedaan kedua rumah tersebut juga dapat ditemukan berdasarkan sifat adat nya, Koto Piliang bersifat Otokratis berpusat pada pemimpin sedangkan Bodi Caniago bersifat demokratis yang berpusat pada musyawarah, hal ini dapat terlihat dari perbedaan sisi ujung dan anjang dari rumah Gadang. Bangunan rumah adat yang terdapat di Anjungan Sumatera Barat TMII merupakan tipe Koto Piliang.


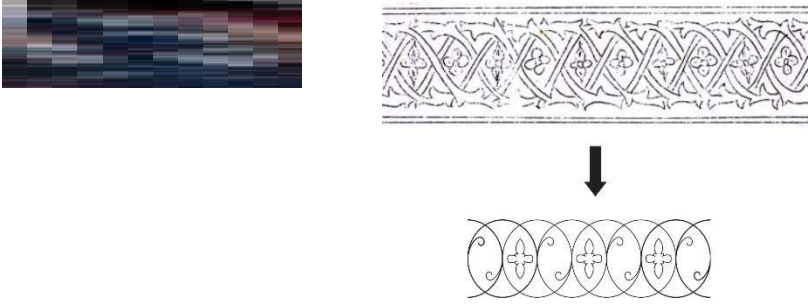

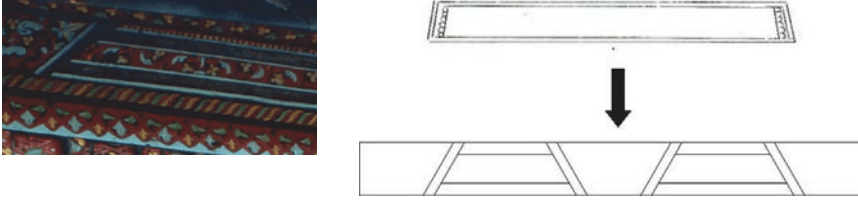
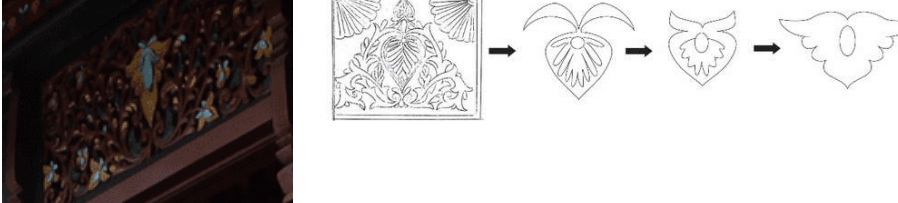
Ragam Hias pada Rumah Gadang

Konsep pandangan hidup masyarakat Minangkabau telah diungkap dalam Tambo Alam Adat Minangkabau, atau dapat disebut dengan lukisan sejarah tradisional Minangkabau, yang merupakan bentuk historiografi tradisional (Marthala, 2013). Seni ukiran yang terdapat di rumah gadang terinspirasi dari 3 hal yaitu; flora, fauna dan barang-barang lainnya yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan filosofi dari Tambo bahwa terdapat refleksi perilaku manusia dalam hal ini adalah masyarakat Minangkabau terhadap alam, manusia, dan masyarakat, serta manusia dengan sang Pencipta.

Sebagian besar ukiran pada rumah Gadang berbentuk motif tanaman dan geometris yang disusun secara horisontal maupun vertikal. Ukiran yang terinspirasi hewan bernyawa juga tidak lepas dari gabungan bentuk geometri dan lengkungan-lengkungan yang dimodifikasi bersamaan dengan corak flora. Ukiran rumah Gadang paling sering ditemukan pada dinding dan papan panel sebelah luar, sedangkan bagian dalam tidak diukir, hanya pada tempat-tempat tertentu saja. Oleh karena itu eksplorasi akan berfokus pada bagian luar depan saja.

Dalam merubah bentuk asli Rumah Gadang menjadi bentuk representasi atau miniatur, perlu dilakukan penyederhanaan. Penyederhanaan bentuk rumah Gadang juga berpengaruh pada pengurangan jumlah ragam hias yang akan diterapkan pada *playset*-nya. Berikut adalah hasil eksplorasi Rumah Gadang beserta hasil ornamen yang telah dilakukan proses stilasi, yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1
Hasil Eksplorasi Rumah Gadang

No	Hasil Eksplorasi Stilasi	Keterangan
1		Itik Sekawan
2		Lapih Jarami
3		Jalo Taserak
4		Salangko
5		Daun Bodi

Filosofi Ukiran pada *Playset*

Pada motif ukiran yang pertama terdapat corak itik sekawan atau dapat disebut dengan reka corak *itik pulang patang* (itik pulang petang). Makna dari ukiran ini adalah penggambaran kehidupan itik sebagai masyarakat yang hidup damai dan rukun, saling kasih-mengasih dan menyayangi. Itik merupakan binatang yang lemah, yang mengharuskan mereka untuk hidup secara berkelompok agar dapat menjadi kerumunan yang kuat. Konsep hidup yang saling tolong menolong juga sangat dijunjung tinggi oleh masyarakat Minangkabau, sama halnya dengan penggambaran itik tersebut. Lapih Jarami adalah jalinan Jerami, atau diartikan sebagai jalinan dari batang padi yang telah dipotong sehingga membentuk suatu ikatan yang kuat. Motif ini mengedepankan rasa persaudaraan persatuan, yang tidak saling menyombongkan satu dengan yang lainnya. Disamping itu, filosofi ini memungkinkan manusia untuk dapat menempatkan diri dimana pun dan disenangi oleh masyarakat. Corak berikutnya adalah Jalo taserak atau artinya adalah Jala Terkembang. Jala yang digunakan untuk menjerat ikan atau binatang lainnya, ketika jala dilemparkan ini artinya semua orang diundang untuk hadir dalam upacara adat batagak penghulu yang merupakan acara besar dalam nagari. Filosofi dari corak ini merupakan lambang kebersamaan, solidaritas, tanpa pilih-pilih atau




membeda-bedakan orang. Selain itu Jalo Taserak juga merupakan simbol pemerintahan Datuk Parpatih nan Sabatang. Kemudian Salangko merupakan bagian dari kaki bangunan bagian depan dan berbentuk seperti trapesium. Corak yang biasanya terdapat pada bagian ini, salah satunya adalah Lapiah Jarami. Motif terakhir adalah Daun Bodi yang melambangkan budi pekerti serta akhlak.

Penerapan

Berikut adalah penerapan hasil stilasi ornamen pada beberapa bagian komponen *playset* Rumah Gadang, yang dapat dilihat pada Tabel 2, sedangkan hasil penerapan *prototype* dapat dilihat pada Gambar 4 untuk menunjukkan hasil keseluruhan pemasangan semua komponen *playset* rumah adat Sumatera barat.

Tabel 2

Penerapan Hasil Stilasi Ragam Hias pada Produk Playset Rumah Adat

No	Dokumentasi	Keterangan
1		Penerapan stilasi ragam hias pada komponen dinding depan samping mainan <i>playset</i> rumah adat. Bagian atas diberikan stilasi ornamen 4 , Kemudian pada bagian bawah diberikan stilasi ornamen 1 dan 2 dengan <i>leveling</i> yang berbeda sesuai dengan wujud asli bagian Anjung pada Rumah Gadang.
2		Penerapan stilasi ragam hias pada komponen dinding depan tengah mainan <i>playset</i> rumah adat. Bagian atas diberikan stilasi ornamen 4 diikuti dengan ornamen 5 , Kemudian pada bagian bawah diberikan stilasi ornamen 1 dan 2 .
3		Penerapan Stilasi ragam hias pada komponen penyambung tiang penyangga mainan <i>playset</i> rumah adat, dilakukan penyematan hasil stilasi ornamen 3 .



Gambar 4. Hasil *prototype* rumah gadang tipe koto piliang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan bahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa 1) Perubahan inspirasi Rumah Gadang menjadi *playset* suku adat melalui tahapan penyederhanaan bentuk, sehingga dilakukan pengurangan bentuk rumah serta ragam hias yang dipengaruhi dari perbedaan ukuran dan gaya mendesain; dan 2) Filosofi yang terkandung dalam *playset* diantaranya mengajarkan rasa persaudaraan, saling tolong-menolong, solidaritas, kepemimpinan serta budi pekerti. Hal ini juga dapat disandingkan dengan semboyan bangsa Indonesia “Bhinneka Tunggal Ika”.

Kedepannya pengembangan stilasi sebagai ornamen *playset* dapat menggunakan provinsi lain sesuai dengan urutan hasil survey yang dijelaskan pada bagian pendahuluan. Selain itu pengembangan dapat mengacu pada variabel ukuran *playset* yang bervariasi guna menyeimbangkan target pasar serta banyaknya ornamen yang dapat dimasukkan kedalam mainan tersebut. Akhirnya dapat ditarik kesimpulan juga bahwa permainan dapat menjadi suatu wadah untuk memperkenalkan budaya dari setiap provinsi untuk target masyarakat selain provinsi yang bersangkutan, baik itu didalam negeri maupun diluar negeri.

PUSTAKA ACUAN

- Effendy, M., 2017. *Undang-undang Pemajuan Kebudayaan Hari Ini Disahkan*. [online] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Available at: <<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/04/undangundang-pemajuan-kebudayaan-hari-ini-disahkan>> [Accessed 3 August 2022].
- Marthala, A., 2013. *Rumah Gadang kajian Filosofi Arsitek Minangkabau*. 1st ed. Bandung: Humaniora, hlm.1-9;86-116.
- Parlindungan, T., 2017. Fungsi dan Filosofi Rumah Gadang Sebagai Sarana Komunikadi Antar Warga. *Universitas Medan Area*, hlm.48-57.
- Widodo, J., 2020. Hadiri Virtual Rakernas X PKMRI, Presiden RI: Indonesia adalah Negara Besar, Lahir Sebagai Bangsa yang Majemuk. [online]<https://kemenpora.go.id/>. Available at: <<https://kemenpora.go.id/detail/181/hadiri-virtual-rakernas-x-pkmri-presiden-ri-indonesia-adalah-negara-besar-lahir-sebagai-bangsa-yang-majemuk#:~:text=Negara%20yang%20dianugerahi%20sebagai%20bangsa,serta%20bahasa%20daerah%20yang%20berbeda.>> [Accessed 3 August 2022].

BIBLIOGRAFI

- Abrar, A., 2022. Makna Budaya pada Elemen Arsitektur Rumah Gadang Bodi Caniago Minangkabau di Propinsi Sumatra Barat. *ATRIUM*, 3(2), pp.151-162.
- Azmi, A. and Pane, I., 2018. Penerapan Arsitektur Tradisional Minangkabau pada Bangunan Perkantoran Bukittinggi. *Jurnal Koridor*, 9(2), hlm.206-214.
- Hidayat, H., 2018. Pengembangan Motif Ukiran Rumah Gadang Untuk Motif Kain. *Jurnal Ilmiah Lingua Idea*, 9(1), hlm.16-20.
- Setijanti, P., Silas, J. and Firmaningtyas, S., 2012. Eksistensi Rumah Tradisional Padang dalam Menghadapi Perubahan Iklim dan Tantangan Jaman. *Simposium Nasional RAPI XI FT UMS*, pp.54-61.

KELUWIH

JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI



Direktorat Penerbitan & Publikasi Ilmiah
Universitas Surabaya
Jl. Raya Kalirungkut Surabaya 60293
Telp. (62-31) 298-1344
E-mail: ppi@unit.ubaya.ac.id



Editorial Team

Editor in-Chief:

Markus Hartono, Faculty of Engineering, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)] [[Scopus](#)]

Assistant Editor:

Thomas S. Iswahyudi, Directorate of Publishing and Academic Publication, Universitas Surabaya

Managing Editor:

Singgih Sugiarto, Directorate of Publishing and Academic Publication, Universitas Surabaya

Section Editor:

Johan Sukweenadhi, Faculty of Technobiology, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)] [[Scopus](#)]

Theresia Desy Askitosari, Faculty of Technobiology, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)] [[Scopus](#)]

Wyna Herdiana, Faculty of Creative Industry, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)] [[Scopus](#)]

Delta Ardy Prima, Faculty of Engineering, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)] [[Scopus](#)]

Reviewer:

Markus Hartono, Faculty of Engineering, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)] [[Scopus](#)]

Hazrul Iswadi, Faculty of Engineering, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)] [[Scopus](#)]

Tuani Lidiawati Simangunsong, Faculty of Engineering, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)] [[Scopus](#)]

Rafina Destiarti Ainul, Faculty of Engineering, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)] [[Scopus](#)]

Mariana Wahjudi, Faculty of Technobiology, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)] [[Scopus](#)]

Tjie Kok, Faculty of Technobiology, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)] [[Scopus](#)]

Sulistyo Emantoko Dwi Putra, Faculty of Technobiology, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)] [[Scopus](#)]

Devi Fitriana, Faculty of Computer Science, Universitas Mercu Buana, Jakarta [[Google Scholar](#)][[Scopus](#)]

Ramadhani Eka Putra, School of Life Sciences & Technology, Institut Teknologi Bandung (ITB) [[Google Scholar](#)][[Scopus](#)]

Joko Siswantoro, Faculty of Engineering, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)][[Scopus](#)]

Theresia Desy Askitosari, Faculty of Technobiology, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)] [[Scopus](#)]

Mochammad Arifin, Agriculture Faculty-Agrotechnology, UPN 'Veteran' Jatim [[Google Scholar](#)] [[Scopus](#)]

Dina Natalia Prayogo, Faculty of Engineering, Universitas Surabaya [[Google Scholar](#)][[Scopus](#)]

Daniel Oranova Siahaan, Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh November(ITS) [[Google Scholar](#)]
[[Scopus](#)]

Achmad Syarief, Faculty of Art and Design, Institut Teknologi Bandung (ITB) [[Google Scholar](#)][[Scopus](#)]

Journal Manager: Miftahur Rahman Fibri

Designer: Indah Setyo Rahayu

Administrative Staff: Haniatun Nadjichah

[Make a Submission](#)

[Publishing Process](#)



[Home](#) [Current](#) [Archives](#) [Announcements](#) [About](#)

[Home](#) / [Archives](#) / **Vol. 3 No. 2 (2022): Keluwih: Jurnal Sains dan Teknologi (August) - In Progress**

Vol. 3 No. 2 (2022): Keluwih: Jurnal Sains dan Teknologi (August) - In Progress

DOI: <https://doi.org/10.24123/saintek.v3i2>

Published: 2022-09-05

Original Research

Upcycled Products in Indonesia: Factors Influencing Willingness to Pay

Christabel Annora Paramita Parung, Viviany Viviany

57-69

Abstract Views: **151** PDF Downloads: **77** DOI <https://doi.org/10.24123/saintek.v3i2.5100>

PDF

Modifikasi Multimedia Development Lifecycle dan Proses Produksi Video Dalam Pembuatan Perangkat Multimedia Untuk Film Dokumenter: “Krupuk Amplang Balikpapan”

Andre Andre, Tyrza Adelia

70-82

Abstract Views: **104** PDF Downloads: **53** DOI <https://doi.org/10.24123/saintek.v3i2.5143>

PDF

Stilasi Ragam Hias Rumah Gadang untuk Produk Playset Rumah Adat

Brian Kurniawan Jaya

83-89

Abstract Views: **152** PDF Downloads: **425** DOI <https://doi.org/10.24123/saintek.v3i2.5147>

PDF

Analisis Kebutuhan Kelas Menengah terhadap Desain Tas Berbasis Kain Tenun Gedog

Hany Mustikasari

90-100

Abstract Views: **87** PDF Downloads: **49** DOI <https://doi.org/10.24123/saintek.v3i2.5146>