

Cerita Malin Kundang Untuk Busana *Ready to Wear*

Luluk Khoironi Maknun ^{a.1*}, Sarwanto ^{b.2}

^aProgram Studi Desain Mode Batik, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

^bProgram Studi Seni Pedalangan, Fakultas Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Surakarta

¹ flamesxoxo@gmail.com, ² sarwantomardisaputra@yahoo.com

ABSTRAK

Artikel ini berjudul "Cerita Rakyat Malin Kundang Untuk Busana *Ready to Wear*" difokuskan pada proses cipta busana dengan ide perangkat cerita rakyat Malin Kundang. Ketertarikan pada nilai budaya dan moral yang terkandung dalam cerita rakyat. Di dalam cerita rakyat Malin Kundang terdapat filosofi masyarakat Minangkabau yang melepas anak lelakinya untuk merantau dan mencari penghidupan yang lebih baik, serta kita sebagai anak tidak boleh durhaka terhadap orang tua yang dari kecil sudah banting tulang membesarkan kita. Tujuan penciptaan adalah menciptakan karya desain motif bersumber ide cerita rakyat Malin Kundang diaplikasikan ke busana *ready to wear*. Konsep seni yang digunakan adalah konsep ekspresi simbolik dengan konsep tata susun yang menekankan penciptaan komponen motif penyusun pola terdiri dari motif utama, pendukung. Analisis data yang digunakan menggunakan metode interpretasi dengan melalui pendekatan estetika. Langkah-langkah penciptaan meliputi 1) riset dengan memanfaatkan sumber data etik dan observasi, 2) eksperimen menekankan pada eksperimen bahan kain dan teknik skets motif utama, 3) perenungan tahap menemukan simbol/metafora, dan 4) pembentukan melakukan penyusunan menjadi sebuah pola desain (purwa rupa). Karya yang diciptakan berupa empat buah karya motif desain dan sembilan desain busana.

ABSTRACT

This Article entitled "MalinKundang Folklore for Ready to Wear Clothing" focused on the process of creating fashion with MalinKundang folklore as the inspiration. An interest in the cultural and moral values contained in folklores. In the MalinKundang folklore there is the philosophy of the Minangkabau people who release their sons to migrate and find a better livelihood, and the cultural believe that children should obey the parents who would do anything to raise the children. The purpose of the creation of the Art Master Thesis is to create a motif design work originating from folklore, MalinKundang, which was applied to ready to wear clothing. The concept of art used is the concept of symbolic expression with the concept of layout which emphasizes the creation of the components of the motifs making up the pattern consisting of the main, supporting motives. Analysis of the data used using the method of interpretation through aesthetic approaches. The steps of creation include 1) research using ethical data sources and observations, 2) experiments emphasizing the experiment of fabric and sketch technique of the main

Kata Kunci

Cerita rakyat,
Malin Kundang,
Ready to wear.

Keywords

Folklore, Malin
Kundang, Ready
to wear.



This is an open
access article
under the CC-
BY-SA license

motives, 3) contemplation of the stage of finding symbols/metaphors, and 4) form making arrangements into a design pattern (prototype of appearance). The works created were in the form of four designs of motives and nine fashion designs.

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara yang berusaha memelihara dan melestarikan kebudayaan bangsanya. Keragaman budaya yang dimiliki Indonesia merupakan aset kekayaan yang perlu dikenalkan pada generasi penerus. Kebudayaan menurut Tylor adalah keseluruhan aktivitas manusia, termasuk pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, adat istiadat, moral, dan lain-lain. Salah satu nya adalah seni sastra daerah, yang mempunyai peranan penting dalam memperkuat ketahanan budaya bangsa (Tylor, 1871). Sastra daerah terkandung nilai budaya sebagai cermin dan pedoman masyarakat Indonesia dalam bersikap, namun di zaman sekarang budaya di Indonesia mulai luntur karena dipengaruhi arus globalisasi dan modernisasi. Sastra daerah terutama cerita rakyat memiliki nilai-nilai khusus, yaitu nilai budaya. Cerita rakyat hidup pada setiap wilayah Indonesia yang dimiliki oleh setiap suku bangsa yang tersebar di seluruh nusantara. Cerita rakyat sebagai pengungkap alam pikiran, sikap, dan nilai budaya masyarakat pendukungnya (Seli, 1996). Uraian tersebut mengungkapkan begitu pentingnya peranan cerita rakyat untuk memperkuat nilai-nilai budaya bangsa sebagai warisan budaya, cerita rakyat perlu dipertahankan karena selain norma dan nilai dalam cerita rakyat juga terkandung pengetahuan lokal, pengetahuan tradisional yang sudah digunakan nenek moyang dalam rangka menopang keberlangsungan hidupnya (Ratna, 2011). Nilai moral dalam cerita rakyat juga berperan penting karena suatu pengukur apa yang baik dan apa yang buruk dalam kehidupan masyarakat, juga dapat diartikan sebagai sikap atau perilaku, tindakan, kelakuan seorang pada saat mencoba melakukan sesuatu hal dan memiliki nilai positif di mata manusia lainnya (Zuriah, 2008). Malin Kundang adalah cerita

rakyat yang berasal dari Sumatera Barat, berkisah tentang seorang anak bernama Malin Kundang yang durhaka pada ibunya dan kemudian dikutuk menjadi batu. Cerita rakyat yang penuh pesan nilai moral ini merupakan salah satu cerita rakyat yang paling dikenal. Kisah Malin Kundang sudah sangat melegenda dan sudah dikenal oleh hampir semua masyarakat Indonesia. Cerita rakyat Malin Kundang dapat menjadi pelajaran bagi setiap orang karena di dalam cerita tersebut mengandung pesan agar dalam kehidupan seorang anak harus patuh kepada kedua orang tua terutama Ibu.

Keadaan batu Malin Kundang yang berada di Pantai Air Manis Sumatera Barat, kepala Malin Kundang dibentuk ulang dengan semen karena sudah mengalami kerusakan. Keadaan sekitar lingkungan Pantai Air Manis juga tidak terawat, banyak orang berjualan dekat dengan batu Malin Kundang. Sumber ide ini diambil karena sebagian dari masyarakat Indonesia telah melupakan kebudayaan lokal seperti cerita rakyat dan mengabaikan kebudayaan yang ditinggalkan oleh nenek moyang. Oleh karena itu, untuk menjaga dan melestarikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat Malin Kundang, dapat dilakukan dengan mengenalkan cerita rakyat Malin Kundang dengan melalui media yang sering dipakai oleh masyarakat.

Perancangan ini memvisualisasikan momen penting dalam cerita rakyat dan mengambil nilai yang terkandung di dalam cerita menjadi sebuah yang akan dijadikan produk tekstil yaitu pakaian siap pakai (*ready to wear*). *Ready to wear* adalah translasi dari bahasa Perancis yaitu *pret-a-porter* yang memiliki definisi berhubungan dengan pakaian terutama *designer clothing* yang dipasarkan dalam kondisi selesai dan dalam ukuran yang sesuai standar. (Marsh, 2014) atau dengan kata lain *ready to wear* adalah baju siap pakai yang diproduksi secara masal dalam kuantitas banyak dan dijual di toko, tidak memerlukan *fitting* atau pengukuran tubuh karena sudah menggunakan ukuran standar seperti S, M, L,

XL, dan lain-lain. Dirancang dengan *edgy look*, gaya berpakaian yang tergolong *out of the box*, dan memiliki karakter yang *trendy* dengan sentuhan *classic* dan *bohemian style*. Produk tekstil beragam jenisnya dengan teknik pembuatan dan material yang berbeda-beda. Terdapat dua jenis teknik produksi yaitu *surface design* dan *structure design*. Dalam perancangan ini menggunakan teknik *surface design* atau desain permukaan, dan memakai bahan kain organik seperti rayon *voile*, *satin viscose*, *lyco satin spandek*, dan *cotton baby terry*. Penciptaan karya memiliki tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan karya seni ini adalah 1) Menghasilkan motif dengan mengambil sumber ide cerita rakyat Indonesia. 2) Menghasilkan karya yang berkualitas dan menarik. 3) Menghasilkan koleksi busana yang mengambil ide cerita rakyat Indonesia.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam langkah kerja yang dilakukan dalam penciptaan adalah metode penciptaan karya. Proses penciptaan karya akan berkaitan dengan proses imajinasi. Proses imajinasi adalah interaksi antara persepsi dalam (memori) dengan persepsi luar. Proses imajinasi dan pengalaman estetik yang mengalami interpretasi di dalam intuisi dengan menggunakan sensitivitas akan menghasilkan subject matter atau tema pokok (Kartika, 2016). Adapun prosesnya meliputi pemanfaatan sumber data, eksperimen, perenungan dan pembentukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Langkah-langkah penciptaan akan dijabarkan dalam empat tahap, yakni riset, eksperimen, perenungan, dan pembentukan. Observasi (pengamatan) pertama dilakukan di Pantai Air Manis, di Padang pada Maret 2019, dan observasi kedua dilakukan di Museum Batik Danar Hadi guna melihat kain

batik yang sudah dahulu menerapkan pola cerita dalam karyanya. Eksperimen merupakan langkah kegiatan yang dilakukan dalam melakukan proses penciptaan, eksperimen akan menghasilkan kualitas dalam pemilihan bahan, teknik, konsep yang digunakan dalam memvisualisasikan karya (Kartika, 2016). Tahap eksperimen akan membahas uji coba yang dilakukan pada sketsa visual dan bahan. Hasil eksperimen yang didapat adalah uji coba sketsa dalam rangka menghasilkan motif utama dan uji coba bahan untuk digital printing. Hasil dari eksperimen sketsa motif utama sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil printing pada kain *lycon* satin spandek
(Foto: Luluk Khoironi Maknun, 2024)

Menguji ketahanan luntur kain terhadap proses pencucian rumah tangga menurut prosedur SNI ISO 105-C06:2010, tujuannya untuk mengetahui nilai perubahan warna dan nilai penodaan warna pada kain yang didapat setelah proses pencucian. Hasil evaluasi tahan luntur warna pada kain *cotton baby terry* yaitu 4-5 yang berarti Baik, kain tidak akan luntur warna nya pada saat mengalami pencucian.

a. Look 1

Look 1, crop top blouse dengan *cuttingan loose* dengan detail lis dan zipper pada bagian depan, bawahan rok *A-line* dengan kombinasi desain B “Malin Kundang Bela Panjapuik Gadai “ dan *pleats* dengan detail *bukle* tali. Kemeja *crop top* longgar dengan bukaan resleting depan, menggunakan *zipper jeans*

pada bagian depan *crop top* dan tinggi kerah kemeja 3 cm. Lipatan jahitan pada lengan 8 cm, terdapat lis sisip warna kuning 0,5 cm. Rok *A-line* dengan panjang 7/8, lebar ban pinggang 3 cm, terdapat kombinasi desain B “Malin Kundang bela Panjapuik Gadai” dan *pleats* yang dijahit menumpuk, tali lebar 4 cm dengan *bulke*, bukaan dengan resleting pada bagian belakang rok.



Gambar 2. Fotografi *fashion look 1*
(Foto: Luluk Khoironi Maknun, 2024)

b. Look 2

Look 2, atasan kemeja dengan kerah Shanghai, detail motif desain B panel “Malin Kundang Bela Panjapuik Gadai” dan mata ayam pada kantong. Celana 7/8 dengan detail *styling* yang dibalik pada bagian bawah ke atas. Atasan kemeja dengan kerah Shanghai 3 cm, dengan kancing sembunyi pada bagian depan, kantong seperti celana *cargo* dengan tinggi 16 cm x lebar 12 cm. Detail mata ayam pada satu bagian tutup kantong, manset dengan tinggi 4 cm. Celana 7/8 dengan ban pinggang lebar 3 cm, pada bagian bawah celana dilipat keluar selebar 12 cm.



Gambar 3. Fotografi *fashion look 2*
(Foto: Luluk Khoironi Maknun, 2024)

c. *Look 3*

Look 3, atasan dengan model *loose* dengan kerah tegak dan *cuttingan* asimetris dan detail kombinasi desain c “Alah Durako Molah Waang”, Bawahan berupa rok dengan *cuttingan* asimetris dengan bentuk A-line dan detail *pleats* pada kain desain c “Alah Durako Molah Waang”. Atasan *high neck* dengan tinggi kerah 2,5 cm dan bukaan resleting belakang, lengan *oversize* dengan turun pundak 18 cm juga terdapat mata ayam pada bagian lengan, selain itu terdapat ban pinggang dengan tinggi 8 cm. Rok *overlap* dengan potongan asimetris dan kombinasi *pleats*, tinggi ban pinggang 3 cm dan terdapat bukaan resleting samping.



Gambar 4. Fotografi *fashion look 3*
(Foto: Luluk Khoironi Maknun, 2024)

d. Look 4

Look 4, blouse dengan kerah *high neck* dengan detail kombinasi desain a “Bajalan Sibirian Tulang” dan mata ayam pada bagian depan, celana 7/8 dengan model *loose* dengan detail *zipper* pada bagian sisi depan. Atasan asimetris dengan tinggi kerah 2,5 cm, lengan menggunakan lengan raglan, manset lengan dengan tinggi 3 cm. Terdapat mata ayam 2 dibagian depan dan 2 di bagian belakang, bukaan dengan menggunakan resleting *jeans* pada bagian belakang. Celana kulot 7/8 dengan tinggi ban 3 cm, terdapat detail resleting *jeans* pada bagian kanan celana dengan tinggi 25 cm.



Gambar 5. Fotografi *fashion look 4*
(Foto: Luluk Khoironi Maknun, 2024)

e. Look 5

Look 5, atasan kemeja lengan pendek dengan detail *pleats* pada bagian sisi depan dengan kombinasi dua warna yaitu *mustard* dan *navy*. Bawahan berupa rok selutut dengan detail *zipper* pada bagian sisi depan dan kombinasi desain b “Malin Kundang Bela Panjapuik Gadai”. Atasan kemeja dengan tinggi kerah 4 cm, terdapat kombinasi *pleats* dengan lebar 10 cm di pundak. Menggunakan kancing sembunyi, dan terdapat kantong tempel dengan ukuran 10 cm x 12 cm. Rok dengan ban pinggang tinggi 3 cm dengan

dua kantong, terdapat belahan rok dengan tinggi 20 cm dengan resleting jeans.



Gambar 6. Fotografi *fashion look 5*
(Foto: Luluk Khoironi Maknun, 2024)

f. Look 6

Look 6, dress kemeja loose dengan detail lengan *puff* dan belahan samping dengan kerah tegak. *Crop top jacket* dengan kombinasi dua warna *mustard* dan *navy* dan motif desain c “ Alah Durako Molah Waang” dengan kerah rebah dan detail *stitch*. *Dress longgar* dengan panjang 7/8 dengan detail lengan *puff* dan kancing sembunyi, tinggi kerah Shanghai 3 cm, tinggi manset lengan 6 cm. Terdapat belahan pada bagian bawah dengan tinggi 22 cm. *Jacket crop top* dengan kerah jas dengan lebar 6 cm, bukaan depan dengan kancing sembunyi. Terdapat tali ban pinggang dengan lebar 5 cm dan panjang keliling 120 cm, terdapat detail *stitch* (jahitan benang) pada lengan dan tali ban.



Gambar 7. Fotografi *fashion look 6*
(Foto: Luluk Khoironi Maknun, 2024)

g. Look 7

Look 7, dalaman kaos polos dengan warna cokelat, *jacket* dengan model asimetris dengan detail belahan di lengan lonceng dan mata ayam. Celana loose 3/4 dengan *cuttingan drappery* dengan aksan simpul dan motif desain a “Bajalan Sibirian Tulang” pada bagian depan. Dalaman kaos, *jacket overlap* dengan kancing sembunyi. Pada bagian lengan dalam terdapat belahan belahan 25 cm sampai siku, terdapat 2 mata ayam pada bagian depan *jacket*. Celana *pantalon* dengan potongan asimetris, dengan detail tali ke samping kiri dan tinggi ban pinggang 3 cm.



Gambar 8. Fotografi *fashion look 7*
(Foto: Luluk Khoironi Maknun, 2024)

h. Look 8

Look 8, dalaman kaos polos warna cokelat, *outter loose* dengan model kimono dengan kombinasi dua warna yaitu *green olive* dan *navy*, dengan mata ayam. Bawahan mini *skirt* dengan kombinasi motif desain c “Alah Durako Molah Waang” dan detail *ruffle* pada sebagai sisi rok. Kaos *high neck* dengan tinggi kerah 2,5 cm. *Outter oversize* dengan lengan lebar, terdapat jahitan dengan tinggi 8 cm pada lengan. Terdapat belahan samping setinggi 16 cm, kantong dengan tinggi 16 cm dengan detail mata ayam. Ada kombinasi motif pada bagian belakang. Rok *overlap* dengan kombinasi motif dan polos, tinggi ban pinggang 3 cm. Panjang rok diatas lutut 6 cm.



Gambar 9. Fotografi *fashion look 8*
(Foto: Luluk Khoironi Maknun, 2024)

i. Look 9

Look 9, atasan kemeja lengan pendek berwarna putih polos, *jacket* dengan model jas *oversize*, dengan detail obi pada pinggang. Rok *A-line* dengan kombinasi motif desain a “Bajalan Sibirang Tulang” dan detail *ruffle* pada kanan dan kiri rok. Kemeja lengan pendek dengan tinggi kerah 7 cm, bukaan kemeja pada bagian depan dengan kancing sembunyi. Jas *oversize* dengan lebar kerah 5 cm, terdapat detail lipatan keatas pada lengan dengan ukuran 7 cm. Rok dengan detail *ruffle* pada bagian kanan dan kiri, lebar ban

pinggang 3 cm. Terdapat kantong palsu dengan tutup dan lebar 12 cm x 4 cm.



Gambar 10. Fotografi *fashion look 9*
(Foto: Luluk Khoironi Maknun, 2024)

4. Kesimpulan

Sumber ide dalam penciptaan busana *ready to wear* ini adalah cerita rakyat Malin Kundang yang buat desain motif berjumlah 4 desain dan diaplikasikan dalam 9 busana *ready to wear*. Penciptaan berlandaskan pada nilai moral dan budaya yang terkandung di dalam cerita Malin Kundang, dan juga filosofi yang terdapat dalam cerita Malin Kundang. Konsep sanggit yang digunakan adalah ekspresi simbolik dan konsep tata susun yang menekankan pada penciptaan motif-motif utama yang diambil dari beberapa suntingan teks Malin Kundang. Metode penciptaan diawali dengan riset melalui pemanfaatan sumber data etik dan observasi dilanjutkan dengan tahap langkah-langkah penciptaan, yakni eksperimen, perenungan, dan pembentukan. Eksperimen menekankan pada eksperimen bahan dan teknik, perenungan menemukan simbol atau metafora, dan pembentukan melakukan penyusunan menjadi sebuah pola desain. Karya yang diciptakan berupa sembilan busana dengan empat motif desain yaitu “Bajalau Sibiran Tulang”, “Malin Kundang Bela Panjapuik Gadai” (repeat), “Malin Kundang Bela Panjapuik Gadai” (panel) dan “Alah Durako Molah Waang” yang diaplikasikan ke dalam rancangan busana. Pendeskripsian karya

dibagi kedalam visual dan alur produksi, bagian visual menjelaskan tentang karya secara kasat mata, seperti penjelasan tentang komposisi motif, warna dan repetisi, alur produksi menjelaskan desain busana mulai dari motif sampai dengan wujud busana jadi.

Daftar Pustaka

- Aksara Jurnal Bahasa Dan Sastra. (2016). Jurnal Bahasa dan Sastra Volume 28 Nomor 2. Bali: Balai Bahasa Bali.
- Danandjaja, James. (1997). *Foklor Indonesia: Ilmu Gossip, Dongeng, Dan Lain-Lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Dharsono, Sunarmi. (2007). *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta: ISI Press.
- Indonesia Trend Forecasting. (2019). *Singularity Trend Forecasting 19/20*. Jakarta: BEKRAF.
- Johnston, A., dan Hallett, C. (2017). *Fabric for Fashion The Complete Guide*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Kartika, D. S. (2016). *Kreasi Artistik*. Karanganyar: Citra Sains.
- Koentjaraningrat. (2000). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Lemme, B.H. (1995). *Development in Adulthood*. Boston: Allyn and Bacon.
- Marsh, J. (2014). *History of Fashion: New Look to Now*. London: Vivays Publishing.
- Nanang, R. (1985). *Merencana Tekstil I*. Surakarta: UNS Press.
- Nanang, R. (2012). *Metode Perancangan Tekstil*. Surakarta: UNS Press.
- Poespo, G. (2009). *A-Z Istilah Fashion*. Jakarta: Gramedia.
- Ratna, N. K. (2011). *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sarwono. (1996). *Studio Tekstil Dasar*. Surakarta: UNS Press.
- Seli, S. (1996.) Struktur, Fungsi, dan Nilai Budaya dalam Cerita Rakyat Kanayatan” Tesis Magister pada PPs IKIP Bandung: tidak diterbitkan.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sunarto, B. (2013). *Epistemologi Penciptaan*. Yogyakarta: IDEA Press.
- Toekio, S. (2000). *Rona Seni Di Celah Rentang Abad Ke-20*. Surakarta: STSI Surakarta Press.
- Toekio, S. (2003). *Kria Indonesia: Tinjauan Kosakriya*. Surakarta: STSI Press.
- Tylor, E.B. (1871). *Primitive Culture: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*. London: John Murray, Albemarle street.
- Zuriah, N. (2008). *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti Dalam Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara.