

EKSPRESI SENI

ISSN: 1412-1662
Volume 17,
Nomor 2,
November 2015

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

Husni Mubarat

AKSARA *INCUNG* KERINCI SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN SENI KRIYA

Diah Rosari Syafrayuda

EKSISTENSI TARI *PAYUNG* SEBAGAI TARI MELAYU MINANGKAU DI SUMATERA BARAT

Nursyirwan

KESENIAN *RARAK (CALEMPONG)* SUDUT PANDANG FUNGSI DAN GUNA
DI DESA SEBERANG TALUK KUANTAN SINGINGI RIAU

Evi Lutfiah

"PERMAINAN BOLA API (*BOLES*)" ANTARA SAKRAL DAN PROFAN
DI PONDOK PESANTREN *DZIKIR AL-FATH* SUKABUMI

Lina Marlina Hidayat

CINGCOWONG: UPACARA RITUAL MEMINTA HUJAN DI DESA LURAGUNG LANDEUH
KECAMATAN LURAGUNG KABUPATEN KUNINGAN

Rahmad Washinton

VISUALISASI MOTIF *ITIAK PULANG PATANG* PADA KRIYA KAYU

Ranelis & Rahmad Washinton

KERAJINAN *RENDO BANGKU KOTO GADANG* SUMATERA BARAT

Rizki Rahma Dina

MAKNA DAN NILAI FILOSOFIS MASYARAKAT PALEMBANG YANG TERKANDUNG
DALAM BENTUK DAN ARSITEKTUR RUMAH LIMAS

Connie Lim Keh Nie

LAGU POP *BIDAYUH BUKAR SADONG* DI SERIAN, SARAWAK, MALAYSIA

Dini Yanuarmi

DAMPAK SENI BORDIR KOMPUTER DI BUKITTINGGI SUMATERA BARAT

EKSPRESI
SENI
Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

Vol. 17

No. 2

Hal. 165 - 323

Padangpanjang,
November 2015

ISSN
1412-1662

Diterbitkan Oleh
Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang

JURNAL EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

ISSN: 1412 – 1662 Volume 17, Nomor 2, November 2015, **hlm. 165 - 323**

Terbit dua kali setahun pada bulan Juni dan November. Pengelola Jurnal Ekspresi Seni merupakan sub-sistem LPPMPP Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang.

Penanggung Jawab

Rektor ISI Padangpanjang

Ketua LPPMPP ISI Padangpanjang

Pengarah

Kepala Pusat Penerbitan ISI Padangpanjang

Ketua Penyunting

Afizal Harun

Tim Penyunting

Elizar

Sri Yanto

Surhemi

Adi Krishna

Emridawati

Harisman

Rajudin

Penterjemah

Novia Mumi

Redaktur

Saaduddin

Liza Asriana

Ermiyetti

Tata Letak dan Desain Sampul

Yoni Sudiani

Web Jurnal

Ilham Sugesti

Alamat Pengelola Jurnal Ekspresi Seni: LPPMPP ISI Padangpanjang Jalan Bahder Johan
Padangpanjang 27128, Sumatera Barat; Telepon (0752) 82077 Fax. 82803; e-mail;
red.ekspresiseni@gmail.com

Catatan. Isi/Materi jurnal adalah tanggung jawab Penulis.

Diterbitkan oleh

Institut Seni Indonesia Padangpanjang

JURNAL EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

ISSN: 1412–1662 Volume 17, Nomor 2, November 2015, **hlm. 165 - 323**

DAFTAR ISI

PENULIS	JUDUL	HALAMAN
Husni Mubarat	Aksara <i>Incung</i> Kerinci Sebagai Sumber Ide Penciptaan Seni Kriya	165 - 179
Diah Rosari Syafrayuda	Eksistensi Tari Payung Sebagai Tari Melayu Minangkabau di Sumatera Barat	180–203
Nursyirwan	Kesenian <i>Rarak (Calempong)</i> Sudut Pandang Fungsi dan Guna di Desa Seberang Taluk Kuantan Singingi Riau	204–221
Evi Lutfiah	“Permainan Bola Api (<i>Boles</i>)” Antara Sakral dan Profan di Pondok Pesantren Dzikir Al-Fath Sukabumi	222–229
Lina Marliana Hidayat	<i>Cingcowong</i> : Upacara Ritual Meminta Hujan di Desa Luragung Landeuh Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan	230–243
Rahmad Washinton	Visualisasi Motif <i>Itiak Pulang Patang</i> Pada Kriya Kayu	244–258
Ranelis Rahmad Washinton	Kerajinan <i>Rendo Bangku Koto Gadang</i> Sumatera Barat	259–274
Rizki Rahma Dina	Makna dan Nilai Filosofis Masyarakat Palembang yang Terkandung dalam Bentuk dan Arsitektur Rumah Limas	275–282
Connie Lim Keh Nie	Lagu Pop Bidayuh Bukar Sadong di Serian, Sarawak, Malaysia	283–304
Dini Yanuarmi	Dampak Seni Bordir Komputer di Bukittinggi Sumatera Barat	305-323

Berdasarkan Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49/Dikti/Kep/2011 Tanggal 15 Juni 2011 Tentang Pedoman Akreditasi Terbitan Berkala Ilmiah. Jurnal *Ekspresi Seni* Terbitan Vol. 17, No. 2 November 2015 Memakaikan Pedoman Akreditasi Berkala Ilmiah Tersebut.

DAMPAK SENI BORDIR KOMPUTER DI BUKITTINGGI SUMATERA BARAT

Dini Yanuarmi

Prodi Seni Kriya
Fakultas Seni Rupa dan Disain
Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang
Jl. Bahder Johan. Padangpanjang, 27128, Sumatera Barat
diniyanuarmi@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini menyajikan tentang dampak dari penggunaan mesin bordir yang dilakukan oleh pelaku usaha bordir di kota Bukittinggi. Mesin bordir komputer memiliki keunggulan dari segi kapasitas produksi. Bordir komputer memiliki nilai strategis dalam sistem budaya dan perekonomian sebagian masyarakat. Menggunakan data kualitatif yang menekankan para pelaku usaha bordir yang tersebar di Pasar Aur Kuning, Bukittinggi, maka data tersebut disajikan secara deskriptif menggunakan teori bentuk dan sosiologi. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa Usaha bordir komputer dikembangkan di daerah Bukittinggi berdampak terhadap faktor ekonomi, banyak pengusaha membuka jenis usaha ini dengan merekrut pekerja. Jenis usaha tersebut diyakini menjanjikan dikarenakan kota Bukittinggi sebagai kota wisata, banyak wisatawan tertarik dengan hasil kerajinan ini.

Kata kunci: Bordir, Komputer, Bukittinggi.

ABSTRACT

This article presents the impact of the use of embroidery machine done by embroidery businesses in Bukittinggi town. Computer embroidery machine has advantages in terms of production capacity. Embroidery computer has a strategic value in the cultural and the population's economic system. Using qualitative data that emphasizes the embroidery business actors scattered in Aur Kuning Market in Bukittinggi, the data were presented descriptively through shape and sociology theories. Research found that, computer embroidery businesses which were developed in Bukittinggi area, impacted on economic factor, many entrepreneurs open this kind of business by recruiting workers. This type of business is believed to be promising due to Bukittinggi town as a tourist town, many tourists are interested in the results of this craft.

Keywords: embroidery, computer, Bukittinggi.

PENDAHULUAN

Bordir atau dengan kata lain sulam merupakan salah satu bentuk kerajinan tangan yang membutuhkan ketelitian dan kesabaran. Sebelum ditemukan mesin jahit, pekerjaan membordir ini adalah dengan menggunakan jarum tangan yang lebih dikenal dengan kata sulaman. Seiring berkembangnya teknologi dengan adanya mesin jahit (mesin bordir) maka pekerjaan menyulam menjadi lebih cepat dan lebih baik. Meskipun dengan adanya mesin bordir, kerajinan sulam tangan masih tetap berlangsung di sebagian daerah seperti sulaman di Koto Gadang, dan sulaman di Nareh Pariaman.

Kerajinan bordir tersebar di beberapa daerah di Sumatera Barat, salah satunya adalah di sekitar wilayah Bukittinggi. Kerajinan ini merupakan kegiatan yang dilakukan oleh kaum hawa yaitu para gadis dan ibu rumah tangga yang tidak bekerja di luar rumah. Kegiatan tersebut menjadi salah satu mata pencarian mereka untuk mendukung perekonomian keluarga. Umumnya mereka membordir di rumah masing-masing, sehingga kegiatan rumah tangga tetap

dapat diselesaikan.

Adapun hasil kerajinan bordir umumnya dibuat untuk busana, terutama pakaian wanita seperti baju kurung, kebaya dan jilbab. Selain itu mukena juga banyak yang diberi hiasan dengan teknik bordir, tentu saja dengan tujuan untuk menghiasi bagian tertentu sehingga terlihat menarik dan memiliki nilai estetis. Tidak hanya diterapkan pada busana, kebutuhan manusia akan keindahan juga menuntut pengrajin bordir untuk menghasilkan perlengkapan interior rumah tangga seperti untuk taplak meja, sarung bantal, dan kelengkapan lainnya. Bahkan juga diterapkan pada jenis produk lainnya, yaitu untuk hiasan dinding, penyekat ruangan dan seprai.

Kebutuhan yang semakin meningkat terhadap kerajinan bordir, memicu adanya pengembangan mesin bordir yang dikenal dengan bordir komputer (*computer embroidery*). Dinamakan bordir komputer karena menggunakan media komputer sebagai alat bantu utama dalam proses pembuatan desain. Desain yang sudah dirancang, langsung diproses dengan mesin jahit sesuai dengan rancangan

yang ada. Teknik jahit maupun warna yang dirancang dapat dibuat persis dengan desain.

Sejak adanya bordir komputer, masyarakat atau konsumen cenderung memanfaatkan bordir jenis ini. Bordir komputer dinilai lebih murah daripada bordir mesin, sehingga membuat usaha ini semakin berkembang pesat. Kecenderungan menggunakan jasa bordir komputer membuat pengrajin bordir mesin mulai kekurangan order atau pesanan mereka. Pengrajin bordir mesin kehilangan lahan karena tergilas oleh perkembangan teknologi yang semakin menampakkan kemajuannya.

Dari paparan di atas, tampak bahwasanya dengan kemajuan teknologi ternyata tidak memberi keuntungan kepada semua pihak. Ada pihak-pihak tertentu yang dirugikan dengan kemajuan tersebut. Bahwa bordir komputer telah menyaingi bordir mesin menarik untuk dilakukan penelitian. Berkaitan dengan bentuk serta dampak yang dihasilkan dari keberadaan bordir komputer di tengah masyarakat.

Merujuk dari uraian di atas, dapat dirumuskan permasalahan dari “Bordir Komputer di Bukittinggi

Sumatera Barat” yaitu, pertama, bagaimana bentuk produk seni bordir komputer di Bukittinggi. Kedua, seperti apa dampak dengan hadirnya seni bordir komputer terhadap masyarakat pendukungnya di Bukittinggi.

Tulisan ini ditujukan untuk mengetahui serta memahami bagaimana bentuk yang dihasilkan dari bordir komputer, dan seperti apa proses kerja mesin bordir komputer yang mengandalkan komputer sebagai alat untuk merancang desain bordir tersebut. Sehingga didapat kesimpulan nantinya apa keunggulan dari bordir komputer yang menyebabkan bordir tersebut mengalami perkembangan yang pesat terutama di Bukittinggi.

Dengan dilakukannya penelitian ini, dapat dilihat seperti apa dampak yang dihasilkan dari adanya bordir komputer, terutama terhadap pengrajin bordir mesin. Selain itu apakah masyarakat pendukung juga merasakan dampak akibat dari keberadaan bordir komputer tersebut. Selain itu, diharapkan penelitian ini nantinya dapat memberikan kontribusi bagaimana cara mengoperasikan bordir komputer. Tentu saja

menambah wawasan dalam keteknikan, khususnya teknik pada bidang tekstil.

Menjawab permasalahan yang kompleks di atas, dipecahkan dengan menggunakan teori bentuk dan teori sosiologis. Bentuk merupakan penggabungan unsur dari berbagai garis, warna, volume dan semua unsur lainnya yang membangkitkan suatu tanggapan khas berupa tanggapan estetis, menurut The Liang Gie (1996: 31). Dapat disimpulkan bahwa bentuk yang ada dari bordir komputer merupakan yang terlihat secara kasatmata. Merupakan aspek pertama yang menjadi daya tarik bagi yang melihatnya.

Teori Raymond Williams dengan analisis sosiologisnya mengkaji dampak yang dihasilkan dengan adanya bordir komputer di tengah masyarakat. Raymond Williams (1981: 17) mengungkapkan *(i) the social and economic institution of culture and as alternative definitions of their product of (ii) their content and (iii) their effects.* (seperti apa peran lembaga budaya dan lembaga ekonomi terhadap produk budaya, seperti apa isi produk budaya

dan dampak yang dihasilkan dari produk budaya tersebut)

Produk budaya mencakup tentang seperti apa bentuk dan struktur dari produk budaya. Dalam hal ini yang akan dipaparkan adalah mengenai bentuk bordir komputer dan dampak atau pengaruh dari produk budaya yaitu bordir komputer terhadap masyarakat.

Lokasi penelitian di sekitar wilayah Bukittinggi. Tentunya lokasi merupakan sumber yang penting dalam memperoleh dan mengumpulkan data. Dari lokasi didapat gambaran fisik mengenai keberadaan bordir komputer dan yang berkaitan dengan bentuk dan proses kerja dari bordir tersebut.

Data yang dibutuhkan untuk penyempurnaan penelitian akan ditelusuri pada beberapa usaha bordir komputer yang berada di sekitar kota Bukittinggi, khususnya di sekitaran pasar Aur Kuning. Tempat para pengusaha bordir komputer melangsungkan proses produksi mereka. Mulai dari usaha yang kecil sampai kepada usaha yang besar.

Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif dalam menjawab

segala permasalahan yang ada secara sistematis dan obyektif. Dipilihnya jenis penelitian tersebut, seperti yang diungkapkan Arikunto (2006: 12) bahwa nama yang dibicarakan adalah kualitatif naturalistik, bahwa pelaksanaan penelitian terjadi secara alamiah, apa adanya, dalam situasi normal yang tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya, menekankan pada deskripsi secara alami. Pengambilan data atau penjarangan fenomena dilakukan dari keadaan yang sewajarnya, disebut dengan pengambilan data secara alami atau natural.

Dari uraian tersebut, maka dituntut keterlibatan peneliti secara langsung di lapangan untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya. Dengan demikian maka akan diperoleh data yang obyektif tanpa adanya unsur keterlibatan peneliti di dalamnya.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan sosiologis. Pemahaman dari pendekatan tersebut adalah untuk melihat proses kerja bordir komputer dan seperti apa keberadaannya di tengah masyarakat. Apakah

menimbulkan dampak yang bermanfaat terhadap masyarakat atau sebaliknya.

PEMBAHASAN Seni Bordir Komputer Sebagai Produk Budaya

Seni bordir komputer yang merupakan pengembangan dari kemajuan teknologi, yaitu peralatan yang digunakan untuk menjahit. Mesin bordir komputer sebagai alat utama memiliki kemampuan produksi melebihi dari mesin bordir yang sudah ada. Dengan kemampuan tersebut, menjadikan usaha bordir komputer semakin menjamur. Permintaan pasar yang semakin hari semakin meningkat, menjadikan usaha ini mengalami peningkatan.

Struktur Seni Bordir Komputer

Djelantik (2004: 18) memaparkan bahwa, suatu karya seni dapat dinikmati apabila mengandung dua unsur mendasar, yaitu bentuk (*form*) dan struktur (tatanan). Bentuk dasar dari elemen seni rupa adalah titik, garis, bidang, ruang dan warna. Struktur adalah cara menyusun dari

elemen-elemen seni rupa di atas, sehingga terjalin hubungan yang berarti di antara bagian-bagian dari keseluruhan perwujudan. Dari uraian tersebut, dapat dilihat nantinya tentang bentuk seni bordir komputer. Bahan baku yang digunakan, seperti kain dan benang sehingga tercipta berbagai karya seni bordir komputer.

a. Bahan Baku Seni Bordir Komputer

Bahan baku untuk seni bordir komputer terdiri dari bahan kain dan benang. Pemakaian kedua bahan baku tersebut memberi pengaruh yang sangat besar terhadap hasil yang diperoleh. Pemilihan bahan yang baik, akan menghasilkan seni bordir yang baik pula. Produk yang dihasilkan dengan teknik bordir komputer pada umumnya adalah busana, mukena, kerudung dan pembuatan lambang atau merk. Bahan untuk kerudung biasanya lebih tipis daripada bahan untuk busana dan mukena. Meskipun bahan yang digunakan tipis, namun tidak membuat bahan tersebut menjadi renggang. Ini dikarenakan dalam proses membuat bordir tersebut diberi lapisan. Lapisan dikenal

dengan kain lapis, berwarna putih dan tipis.

Bahan selain kain dan kain lapis yang digunakan untuk bordir komputer adalah benang. Benang untuk bordir komputer sama dengan benang yang digunakan untuk bordir mesin. Benang bordir memiliki warna yang sangat beragam. Dengan keberagaman tersebut menghasilkan bordir yang juga kaya akan warna. Benang bordir memiliki karakter yang halus dan mengkilat. Dengan karakter tersebut, bordir yang dibuat pun terlihat halus dan mengkilat.

b. Ragam Hias Seni Bordir Komputer

Ragam hias seni bordir komputer pada umumnya berupa flora atau tumbuh-tumbuhan. Terdiri dari berbagai bentuk motif bunga-bunga dan dedaunan. Motif pada bordir merupakan suatu hal yang diharuskan. Tanpa adanya motif, seni bordir komputer tidak akan dapat terwujud. Menurut Suhersono (2007: 8-9) bahwa desain motif merupakan penentu nilai artistik sebuah karya seni bordir. Dengan adanya desain

motif karya seni bordir akan mudah dikerjakan. Tata letak dan susunan benang yang serasi juga ditentukan oleh desain motif. Dengan kata lain, keindahan bordir tidak terlepas dari andil desain motif. Oleh karena itu, keterampilan seni bordir selalu dituntut untuk aktual, orisinal dan inovatif.

Berkaitan dengan hal di atas, Wachid mengemukakan bahwa motif bordir terdiri dari dua corak yaitu, pertama motif bordir yang diciptakan oleh masyarakat etnik tradisional, lebih menitikberatkan motif bordir dijadikan sebagai simbol. Kedua, motif bordir mempunyai fungsi praktis estetis. Diartikan sebagai sesuatu yang berdasarkan adanya hubungan dengan keindahan, hal ini bisa terjadi lewat cerap inderawi manusia yang mengamati pada sesuatu wujud tampilan benda. (1997: 115, 120)

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa desain motif bordir merupakan hal yang berkaitan dengan keindahan atau estetik. Desain motif bordir pada

umumnya bertolak dari motif tradisional yang ada, desain yang dirancang sendiri, dan ada pula permintaan dari konsumen. Motif bordir masa sekarang tidak terlepas dari perkembangan desain motif yang sudah ada sebelumnya. Pertumbuhan ekonomi menyebabkan cita rasa dalam tampilan terutama berbusana akan mempengaruhi sosok si pemakai. Sehingga, banyak para perancang desain motif bordir yang memunculkan hasil rancangannya dengan desain-desain terbaru.

Untuk seni bordir komputer, rancangan motif adalah dengan menggunakan media komputer. Motif dirancang dengan menggunakan *software* yang dinamakan *wilcom*. *Wilcom* sebagai perangkat membuat desain motif bordir, dilengkapi dengan ketentuan pemakaian warna benang dan teknik jahit bordir. Pada saat desain motif bordir selesai dirancang, kemudian dipindahkan ke mesin bordir komputer, mesin bordir siap

menerima perintah sesuai dengan desain yang telah dirancang.

c. Peralatan Seni Bordir Komputer

Seni bordir komputer dalam pengerjaannya, menggunakan peralatan yang hampir sama dengan bordir mesin. Alat utama yaitu mesin bordir komputer, yang terdiri dari komputer sebagai media untuk mengatur jalannya desain motif, dan mesin yang bekerja membuat desain motif yang ada. Kedua bagian alat ini saling berkaitan satu dengan lainnya.

Mesin bordir komputer dirancang sebagai mesin yang mampu menghasilkan produk dengan kapasitas banyak. Hal tersebut tergantung kepada jumlah kepala mesin bordir komputer. Jumlah kepala mesin bordir komputer ini bervariasi. Mulai dari jumlah kepala satu, kepala dua, kepala enam, kepala 12 dan kepala 20. Masing-masing kepala terdiri dari ada yang enam jarum jahit dan ada yang sembilan jarum jahit. Hasil produksi tentunya akan dipengaruhi oleh sedikit

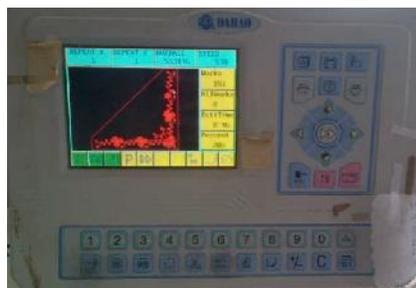
banyaknya jumlah kepala mesin. Semakin banyak jumlah kepala mesin bordir komputer, semakin banyak pula hasil produksi bordir.



Gambar 1.
Mesin bordir komputer
berjumlah 12 kepala mesin
(Foto: Dini Yanuarmi, 2013)

Mesin bordir komputer sebagai alat utama dalam proses membuat bordir. Pada proses kerja didukung oleh alat lainnya, seperti pamedangan (ram) dan gunting. Pamedangan (ram) berfungsi sebagai alat untuk meregangkan kain. Sama halnya dengan pamedangan (ram) yang digunakan pada bordir mesin, akan tetapi pada bordir komputer alat ini memiliki mur. Dikarenakan mesin bordir komputer bekerja secara otomatis, sehingga mur berfungsi sebagai penghubung antara pamedangan (ram) dengan mesin. Teknik Pembuatan Seni Bordir Komputer

Adapun tahapan proses kerja mesin bordir komputer di antaranya adalah, pertama tahap persiapan desain. Mikke Susanto dalam buku Diksi Rupa bahwa desain adalah rancangan/ seleksi atau aransemen dari elemen formal karya seni. Desain merupakan aktifitas menata unsur-unsur karya seni yang memerlukan pedoman yaitu azas-azas desain (*principle of design*), antara lain *unity, balance, rhythm* dan proporsi. (2011: 102). Desain motif pada bordir adalah nilai artistik suatu karya seni bordir. Dengan membuat desain motif, karya seni bordir khususnya akan dengan sangat mudah dan cepat dikerjakan. Tanpa adanya desain motif, mesin bordir komputer tidak akan dapat beroperasi karena tidak adanya perintah yang diterima.



Gambar 2.
Desain motif pada mesin bordir komputer
(Foto: Dini Yanuarmi, 2013)

Desain motif bordir terlebih dahulu didesain dengan menggunakan *software* yang dinamakan *wilcom*. Pada saat merancang desain motif untuk bordir komputer, mencakup warna benang yang digunakan, teknik jahitan, dan penempatan motif. Setelah desain motif selesai dirancang, desain tersebut dipindahkan ke mesin bordir komputer.

Tahapan kedua setelah desain motif adalah persiapan bahan. Tahapan berikutnya adalah proses bordir, mesin bordir komputer akan bekerja sesuai dengan desain motif yang sudah ada. Hasil yang diperoleh nantinya pun tergantung dari jumlah kepala mesin.



Gambar 3.
Proses jahit bordir komputer
(Foto: Dini Yanuarmi, 2013)

d. Jenis Seni Bordir Komputer yang Dihasilkan

Seni bordir komputer berupa teknik menghias desain motif pada tekstil, seperti untuk busana, mukena, kerudung dan pembuatan lambang (merk), merasuki semua kalangan masyarakat. Busana yang dibuat dengan teknik bordir komputer adalah mulai dari busana harian sampai kepada busana pesta. Untuk busana pesta, pilihan yang ada di pasaran sangat beragam. Bahkan tidak sedikit para pedagang menambahkan jahit bordir yang ada dengan tambahan manik-manik.



Gambar 4.
Busana pesta teknik bordir komputer
(Foto: Melysa, 2013)

Selain busana untuk wanita, busana pria pun tidak ketinggalan menggunakan jasa

bordir komputer ini. Pada umumnya busana pria yang menggunakan teknik bordir tersebut adalah baju koko. Desain motif hanya menempati sebagian kecil daripada busana, dan pada bagian tertentu. Pada umumnya pemilihan motif dan warna jauh lebih sederhana apabila dibandingkan dengan busana wanita.



Gambar 5.
Busana pria teknik bordir komputer
(Foto: Melysa, 2013)

Selain busana wanita dan pria, mukena merupakan produk yang juga banyak memakai teknik bordir komputer. Sebelum dikenal bordir komputer, mukena adalah produk yang menjadi pilihan bagi konsumen dengan teknik bordir mesin.



Gambar 6.
Mukena bordir komputer
(Foto: Melysa, 2013)

Produk untuk bordir komputer selain busana dan mukena adalah kerudung. Kerudung berupa alat untuk penutup kepala wanita, juga dihiasi dengan bordir komputer. Dimaksudkan untuk menambah nilai keindahan bagi si pemakai. Kerudung sudah menjadi keharusan dikenakan oleh kaum wanita terutama di daerah Bukittinggi, sehingga produk kerudung sangat banyak di pasaran.



Gambar 7.
Kerudung dengan bordir komputer
(Foto: Melysa, 2013)

Pembuatan lambang (merk) dengan teknik bordir komputer, sama halnya dengan kerudung, dimanfaatkan orang banyak. Dikarenakan, pembuatan lambang (merk) dengan teknik bordir komputer lebih cepat dan harga pun lebih murah. Untuk pembuatan lambang (merk) hanya menggunakan mesin bordir komputer dengan jumlah kepala mesin satu atau dua.



Gambar 8.
Lambang (merk) dengan bordir komputer
(Foto: Melysa, 2013)

Fungsi Seni Bordir Komputer

Feldman menjelaskan tentang fungsi-fungsi seni yang sudah berlangsung sejak zaman dahulu, di antaranya adalah untuk memuaskan: (1) Kebutuhan-kebutuhan individu kita tentang ekspresi pribadi, (2) kebutuhan-kebutuhan sosial kita untuk keperluan display, perayaan dan komunikasi, serta (3) kebutuhan-kebutuhan fisik kita mengenai barang-barang dan bangunan yang bermanfaat. (1991: 2)

Sebagai salah satu bentuk pengembangan usaha bordir komputer, maka jenis produk bordir komputer menjadi sangat kompleks, terutama untuk benda-benda yang mempunyai nilai guna. Dalam penciptaan produk yang mempunyai nilai fungsional, maka faktor kegunaan dan faktor estetis suatu produk menjadi prioritas utama sebagai daya tarik, sebab karya yang memiliki nilai fungsional yang tepat dan kualitas estetik yang memadai akan membangkitkan minat serta selera pasar. Gustami (2008: 181)

Produk seni bordir komputer mampu memenuhi fungsi-fungsi tertentu untuk pemenuhan kebutuhan masyarakat. Tidak saja bagi

masyarakat yang ada di Bukittinggi dan sekitarnya, namun juga bagi masyarakat di luar daerah. Feldman membagi fungsi seni menjadi tiga bagian, yaitu fungsi personal (*personal function of art*), fungsi sosial (*the social function of art*) dan fungsi fisik (*physical function of art*).

a. Fungsi Sosial Seni Bordir Komputer

Adapun fungsi sosial menurut Feldman (1991: 61-62) yaitu:

- 1) Karya seni itu mencari atau cenderung mempengaruhi perilaku kolektif orang banyak
- 2) karya itu diciptakan untuk dilihat atau dipakai (dipergunakan) khususnya dalam situasi-situasi umum dan
- 3) karya seni itu mengekspresikan atau menjelaskan aspek-aspek tentang eksistensi sosial atau kolektif sebagai lawan dari bermacam-macam pengalaman personal maupun individu.

Dari jenis produk seni bordir komputer yang dihasilkan, adalah untuk pemenuhan kebutuhan hidup masyarakat. Di antaranya berupa produk busana,

mukena, benda-benda fungsional, maupun barang cenderamata. Fungsi seni yang digunakan pada situasi umum menurut Feldman merupakan produk yang digunakan pada acara-acara tertentu. Seperti misalnya pada upacara adat perkawinan. Seni bordir komputer menjadi pilihan bagi sebagian masyarakat untuk dikenakan pada upacara adat. Selain itu, teknik bordir komputer juga digunakan oleh pegawai pemerintah yang diterapkan pada busana kerja. Tentu saja hal tersebut berupa instruksi dari pemerintahan daerah setempat.

b. Fungsi Fisik Seni Bordir Komputer

Fungsi fisik menurut pemikiran Couto, karya seni adalah beroperasinya objek-objek yang dibuat sesuai dengan tujuan tertentu, (2009: 63). Seni bordir komputer memiliki fungsi fisik dikarenakan kegunaannya, antara wujud dan daya tarik penampilan suatu karya sangat diperlukan. Fungsi fisik bordir komputer sebagai produk kerajinan, adalah segi estetik dan nilai kepraktisan karya yang dihasilkan.

Seni bordir komputer secara fisik, digunakan untuk kebutuhan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Bordir komputer ini benar-benar merupakan karya seni yang berorientasi pada kebutuhan fisik (fungsional), selain keindahannya yang tetap diutamakan. Setelah seni bordir komputer mengalami perkembangan, menjadikan produk menjadi lebih beragam dengan bentuk dan fungsi praktis. Di antaranya adalah busana pria dan wanita, kerudung, mukena, dan perlengkapan interior maupun cenderamata.

Gaya Seni Bordir Komputer

Gaya, corak atau langgam yang dapat disejajarkan dengan istilah Inggris *style*, adalah modus berekspresi dalam mengutarakan sesuatu bentuk, artinya gaya, corak atau langgam ini berurusan dengan bentuk luar sesuatu karya seni, Soedarso (2006: 85). Berkaitan dengan hal tersebut Nasbahry memaparkan, *style* atau gaya adalah sebuah kekhasan (*distinctive*) dan atau identitas, identifikasi (*identifiable*) dari bentuk (*form*) pada medium artistik,

seperti halnya seni bordir komputer. Couto (2009: 165).

Sementara itu, Agus Sachari (2002: 127-129) menjelaskan bahwa gaya seni akan dipengaruhi oleh zamannya. Secara umum, tumbuhnya keragaman gaya pada dunia desain dan seni rupa terbentuk oleh pengaruh kebudayaan yang berkembang saat itu. Namun aspek maknawi tetap merupakan suatu proses penyadaran, bahwa nilai-nilai estetik menjadi bagian yang penting dalam proses transformasi budaya.

Dari beberapa uraian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa seni bordir komputer merupakan pengembangan dari seni bordir yang ada sebelumnya, yaitu bordir mesin. Keberadaan dari bordir mesin itu sendiri sudah lama ada. Perwujudan seni bordir komputer tentu saja diawali dengan proses keterampilan dan rasa estetis dalam membuat desain motif, dengan daya kreatifitas serta bernilai guna. Keragaman bentuk, fungsi, gaya maupun desain motif dihasilkan dengan bentuk karya fungsional.

Gaya seni bordir komputer dapat pula dilihat dari bentuk yang ditampilkan, baik dari segi desain

motif yang diterapkan maupun warna. Seni bordir komputer dengan desain motif modern yaitu lebih kepada bentuk flora yang sudah mengalami perkembangan bentuk. Terkadang bentuk asli dari motif yang dibuat tidak terlihat.

Pengaruh Seni Bordir Komputer Terhadap Masyarakat Pendukungnya

Menurut Couto (2009: 163) dalam tulisannya bahwa seni memberi pengaruh kepada masyarakat dalam berbagai bentuk antara lain apresiasi, mode, selera, gaya hidup. Terkait dengan itu, seni bordir komputer sebagai salah satu karya seni memberi pengaruh yang tidak sedikit. Pengaruh budaya global terhadap seni dan budaya lokal. Lebih lanjut Couto memaparkan kreatifitas seni lokal umumnya mendapat pengaruh budaya global, hal ini terlihat dari penyebaran gaya dan mode seni. Bentuk transformasi budaya tergantung dari unsur-unsur yang diserap dari budaya global.

Masyarakat dalam hal ini sebagai konsumen, baik secara sadar maupun tidak telah terjun ke dalam

budaya global. Selera dan gaya hidup selalu berubah mengikuti kemajuan dan perkembangan yang ada. Seni bordir komputer mampu beradaptasi di tengah masyarakat selaku penikmat sekaligus pemakai seni itu sendiri. Kehadiran seni bordir komputer merasuki semua kalangan masyarakat atau konsumen, tidak terkecuali kalangan menengah ke bawah.

Bordir mesin manual sebagai seni lokal mendapat pengaruh dari aspek peralatan mesin yang digunakan. Mesin bordir komputer memiliki kapasitas melebihi mesin-mesin bordir sebelumnya. Kemampuan mesin bordir komputer dalam menghasilkan bordiran tergantung dari jumlah kepala masing-masing mesin. Mesin tersebut memang dirancang untuk mampu memproduksi dalam kapasitas yang banyak. Semakin banyak jumlah kepala mesin, semakin banyak pula hasil yang mampu diproduksi.

Perancangan terhadap itu semua adalah untuk melahirkan suatu inovasi dalam memenuhi permintaan pasar dan konsumen. Kebutuhan pasar akan seni bordir komputer semakin meluas dengan beragam bentuk dan fungsi.

Dapat dikatakan bahwa seni bordir komputer sebagai bentuk industri yang mendatangkan keuntungan.

Faktor Ekonomi

Seiring perkembangan waktu, seni bordir komputer ikut berkembang mengikuti arus modernisasi. Dengan begitu seni bordir komputer tetap mampu bertahan dan bersaing dengan produk tekstil lainnya. Gerakan modernisasi ini juga dirasakan manfaatnya oleh masyarakat luas, termasuk seniman dan pengrajin yang kemudian dapat mengembangkan profesinya selaras dengan perkembangan zaman. Para pengrajin menyadari keadaannya yang tidak mungkin tetap bertumpu pada kondisi-kondisi masa silamnya, akan tetapi berusaha keras untuk menciptakan peluang-peluang yang lebih memberikan harapan positif. Gustami (1991: 179)

Kehadiran seni bordir komputer adalah bentuk dari perkembangan teknologi yang memberikan peluang bisnis. Peluang yang begitu menggiurkan karena mampu menopang kehidupan perekonomian masyarakat

pendukungnya. Dengan hadirnya seni bordir tersebut membuka peluang bagi masyarakat untuk ikut terjun sebagai pelaku atau pekerja. Pekerja dalam hal ini adalah sebagai operator mesin bordir komputer, sebagian besar dikerjakan oleh kaum laki-laki. Mereka yang pengangguran sekalipun putus sekolah mampu untuk melakoni usaha tersebut. Semakin berkembangnya usaha seni bordir komputer, peluang lapangan kerja tentunya semakin terbuka.

Selain itu, dengan diterimanya seni bordir komputer di tengah masyarakat, semakin merangsang para pengusaha untuk mengelola usaha jenis ini. Terutama di daerah Bukittinggi, usaha tersebut semakin menjamur. Persaingan pun tidak terelakkan, sehingga masing-masing jenis usaha berusaha untuk tetap menjaga stabilitas dari kualitas produksi, dan selalu memberikan pelayanan yang prima.

Bukittinggi yang terkenal dengan kota wisata, selalu dikunjungi para wisatawan asing maupun lokal. Menjadikan pertumbuhan ekonomi di kota tersebut semakin baik, tidak terkecuali dengan seni bordir

komputer. Seni bordir sebagai salah satu kerajinan khas daerah, sangat diminati oleh para pengunjung. Selain pengrajin dan pengusaha atau pengelola seni bordir komputer, pedagang pun tidak ketinggalan memperoleh keuntungan dengan adanya bordir tersebut. Harga yang relatif terjangkau, menjadi pilihan bagi para pengunjung untuk dijadikan oleh-oleh.

Kehadiran seni bordir komputer selain memberi pengaruh terhadap faktor ekonomi terutama pengusaha, pekerja maupun pedagang, ternyata juga sedikit mempengaruhi jenis usaha seni bordir mesin secara manual. Hal ini terlihat pada banyaknya permintaan pasar pada seni bordir komputer. Menurut salah seorang pedagang di Bukittinggi yaitu Edwar, seni bordir komputer banyak diminati para wisatawan yang datang. Biasanya mereka memilih bordir komputer sebagai oleh-oleh, dikarenakan harga yang ditawarkan lebih murah dibandingkan bordir mesin secara manual. Bukan berarti, bordir mesin secara manual tidak dilirik sama sekali. Dikarenakan harga yang lebih mahal dibandingkan bordir

komputer, bordir mesin secara manual yang juga memiliki kualitas lebih baik daripada bordir komputer, tetap diminati untuk dipakai sendiri. (Wawancara di Tangah Jua, tanggal 18 Oktober 2013).

Berkaitan dengan hal di atas, salah seorang pengusaha seni bordir mesin yaitu Fitri, tetap memiliki rasa optimis terhadap keberadaan bordir mesin, terutama teknik bordir kerancang. Untuk teknik bordir jenis ini, membutuhkan keahlian yang tidak semua pengrajin memilikinya. Proses pengerjaan membutuhkan waktu yang lama tergantung kepada desain motif. Sehingga kualitas dan nilai estetis yang dihasilkan oleh bordir mesin tidak mampu dibuat oleh mesin bordir komputer. (Wawancara di Panganak Bukittinggi, tanggal 18 Oktober 2013)

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwasanya seni bordir komputer hadir dengan memberikan dampak atau pengaruh kepada masyarakat pendukungnya. Dampak atau pengaruh dari bordir tersebut tidak hanya menguntungkan beberapa pihak, namun juga merugikan pihak lainnya.

PENUTUP

Seni bordir komputer merupakan bentuk pengembangan dari seni bordir mesin. Bordir komputer mengalami perkembangan yang pesat, sehingga banyak pengusaha yang tertarik dengan peluang usaha tersebut. Sasaran dari seni bordir tersebut meliputi semua kalangan masyarakat. Produk yang dihasilkan seni bordir komputer di antaranya berupa busana, mukena, kerudung, dan berupa pembuatan lambang dan logo. Proses kerja mesin diawali membuat desain, dengan *software wilcom*. Pada tahap membordir mesin bekerja dengan sendirinya sesuai dengan desain.

Dampak yang dihasilkan dengan adanya seni bordir komputer terlihat pada faktor ekonomi. Di antaranya terhadap pekerja (pengrajin), pengusaha (pengelola) dan pedagang. Pekerja yang dimaksud adalah yang bekerja sebagai operator mesin dan perancang desain motif bordir. Meskipun pekerja yang bekerja sebagai operator mesin tidak banyak yang dibutuhkan, namun tetap membantu sebagian kecil para pengangguran yang tidak memiliki pekerjaan. Di satu sisi dengan adanya

bordir komputer ini menguntungkan satu pihak yaitu operator mesin, di sisi lain merugikan pihak lainnya yaitu pengrajin bordir mesin manual.

Meskipun dengan adanya seni bordir komputer merugikan dan menguntungkan beberapa pihak, akan tetapi seni bordir yang sudah ada sebelum bordir komputer tetap mampu bertahan. Sejalan dengan ungkapan Ranelis bahwa seni kerajinan bordir Hj. Rosma dengan mesin secara manual tidak mengurangi nilai karya seni yang dihasilkan, dilihat dari segi bentuk, gaya, struktur maupun fungsi dalam kehidupan masyarakat pendukungnya. Akan tetapi itulah yang menjadi ciri khas bordiran Hj. Rosma. (2014: 113) Hal ini dikarenakan keunggulan yang dimiliki oleh bordir mesin yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan mesin bordir komputer. Selama produksi bordir berkembang, baik bordir mesin maupun bordir komputer diterima dan diminati masyarakat, kehidupan perekonomian pelaku seni bordir akan mampu bertahan.

KEPUSTAKAAN

- Arikunto, Suharsimi, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Couto, Nasbahry & Minarsih, 2002, *Seni Rupa Teori dan Aplikasi*, Padang: UNP Press
- Djelantik, A.A.M., 2004, *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gie, The Liang, 1986, *Filsafat Seni*, Yogyakarta: PUBIB.
- Gustami, SP., 1991, "Dampak Modernisasi Terhadap Seni Kriya Indonesia". Dalam Soedarso SP., (ed.), *Beberapa Catatan Tentang Perkembangan Kesenian Kita*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- _____, 2008, *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*, Yogyakarta: Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Ranelis, 2014, "Seni Kerajinan Bordir Hj. Rosma: Fungsi Personal dan Fisik" dalam *Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, Volume 16 No. 1, Padangpanjang: ISI Padangpanjang
- Sachari, Agus, 2002, *Estetika: Makna, Simbol dan Gaya*, Bandung: ITB.

- S.P, Soedarso, 2006, *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Suhersono, Hery, 2005, *Desain Bordir Inspirasi Motif Tradisional Jepang*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____, 2007, *Desain Bordir Motif Flora dan Dekoratif*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Susanto, Mikke, 2011, *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Wachid, Abdul, dkk., 1997, *Hj. Rosma dan Nukilan Bordir Sumatera Barat*, Padang: Citra Budaya Indonesia.
- Williams, Raymond, 1981, *Culture*. Glasgow: Fontana Paperback.

Indeks Nama Penulis
JURNAL EKSPRESI SENI PERIODE TAHUN 2011-2015
Vol. 13-17, No. 1 Juni dan No. 2 November

Admawati, 15	Leni Efendi, Yalesvita, dan Hasnah
Ahmad Bahrudin, 36	Sy, 76
Alfalah. 1	Maryelliwati, 111
Amir Razak, 91	Meria Eliza, 150
Arga Budaya, 1, 162	Muhammad Zulfahmi, 70, 94
Arnailis, 148	Nadya Fulzi, 184
Asril Muchtar, 17	Nofridayati, 86
Asri MK, 70	Ninon Sofia, 46
Delfi Enida, 118	Nursyirwan, 206
Dharminta Soeryana, 99	Rosmegawaty Tindaon,
Durin, Anna, dkk., 1	Rosta Minawati, 122
Desi Susanti, 28, 12	Roza Muliati, 191
Dewi Susanti, 56	Selvi Kasman, 163
Eriswan, 40	Silfia Hanani, 175
Ferawati, 29	Sriyanto, 225
Hartitom, 28	Susandra Jaya, 220
Hendrizar, 41	Suharti, 102
Ibnu Sina, 184	Sulaiman Juned, 237
I Dewa Nyoman Supanida, 82	Wisnu Mintargo, dkk., 115
Imal Yakin, 127	Wisuttipat, Manop, 202
Indra Jaya, 52	Yuniarni, 249
Izan Qomarats, 62	Yurnalis, 265
Khairunas, 141	Yusril, 136
Lazuardi, 50	

JURNAL EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

ISSN: 1412 – 1662 Volume 17, Nomor 2, November 2015

Redaksi Jurnal Ekspresi Seni
Mengucapkan terimakasih kepada para Mitra Bebestari

1. Dr. St. Hanggar Budi Prasetya (Institut Seni Indonesia Yogyakarta)
2. Dr. G. R. Lono Lastoro Simatupang, M.A (Universitas Gajah Mada-
Yogyakarta)
3. Dr. Sri Rustiyanti, S.Sn., M.Sn (Institut Seni Budaya Indonesia Bandung)

EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

Redaksi menerima naskah artikel jurnal dengan format penulisan sebagai berikut:

1. Jurnal *Ekspresi Seni* menerima sumbangan artikel berupa hasil penelitian atau penciptaan di bidang seni yang dilakukan dalam tiga tahun terakhir, dan belum pernah dipublikasikan di media lain dan bukan hasil dari plagiarisme.
2. Artikel ditulis menggunakan bahasa Indonesia dalam 15-20 hlm (termasuk gambar dan tabel), kertas A4, spasi 1.5, font *times new roman* 12 pt, dengan margin 4cm (atas)-3cm (kanan)-3cm (bawah)-4 cm (kiri).
3. Judul artikel maksimal 12 kata ditulis menggunakan huruf kapital (22 pt); diikuti nama penulis, nama instansi, alamat dan email (11 pt).
4. Abstrak ditulis dalam dua bahasa (Inggris dan Indonesia) 100-150 kata dan diikuti kata kunci maksimal 5 kata (11 pt).
5. Sistematika penulisan sebagai berikut:
 - a. Bagian pendahuluan mencakup latar belakang, permasalahan, tujuan, landasan teori/penciptaan dan metode penelitian/penciptaan
 - b. Pembahasan terdiri atas beberapa sub bahasan dan diberi sub judul sesuai dengan sub bahasan.
 - c. Penutup mengemukakan jawaban terhadap permasalahan yang menjadi fokus bahasan.
6. Referensi dianjurkan yang mutakhir ditulis di dalam teks, *footnote* hanya untuk menjelaskan istilah khusus.

Contoh: Salah satu kebutuhan dalam pertunjukan tari adalah kebutuhan terhadap estetika atau sisi artistik. Kebutuhan artistik melahirkan sikap yang berbeda daripada pelahiran karya tari sebagai artikulasi kebudayaan (Erlinda, 2012:142).

Atau: Mengenai pengembangan dan inovasi terhadap tari Minangkabau yang dilakukan oleh para seniman di kota Padang, Erlinda (2012:147-156) mengelompokkan hasilnya dalam dua bentuk utama, yakni (1) tari kreasi dan ciptaan baru; serta (2) tari eksperimen.
7. Kepustakaan harus berkaitan langsung dengan topik artikel.

Contoh penulisan kepustakaan:
Erlinda. 2012. *Diskursus Tari Minangkabau di Kota Padang: Estetika, Ideologi dan Komunikasi*. Padangpanjang: ISI Press.

Pramayoza, Dede. 2013(a). *Dramaturgi Sandiwara: Potret Teater Populer dalam Masyarakat Poskolonial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

_____. 2013(b). “Pementasan Teater sebagai Suatu Sistem Penandaan”, dalam *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian & Penciptaan Seni* Vol. 8 No. 2. Surakarta: ISI Press.

Simatupang, Lono. 2013. *Pergelaran: Sebuah Mozaik Penelitian Seni Budaya*. Yogyakarta: Jalasutra.

Takari, Muhammad. 2010. “Tari dalam Konteks Budaya Melayu”, dalam Hajizar (Ed.), *Komunikasi Tradisi dalam Realitas Seni Rumpun Melayu*. Padangpanjang: Puslit & P2M ISI.

8. Gambar atau foto dianjurkan mendukung teks dan disajikan dalam format JPEG.

Artikel berbentuk soft copy dikirim kepada :

Redaksi Jurnal Ekspresi Seni ISI Padangpanjang, Jln. Bahder Johan. Padangpanjang

Artikel dalam bentuk soft copy dapat dikirim melalui e-mail:

red.ekspresiseni@gmail.com

