

PROSESI *TABUIK* PARIAMAN DALAM KARYA ILUSTRASI DIGITAL

Fajar Suharyadi¹, Nessya Fitryona²

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kota Padang, 25132

Email: fajarfajer844@gmail.com

Submitted: 2024-10-31

Accepted: 2024-11-02

Published: 2024-11-09

DOI: 10.24036/stjgae.v13i3.131187

Abstrak

Karya ini bertujuan untuk memvisualisasikan keindahan budaya yang ada di Indonesia tepatnya pada Kota Pariaman, Sumatera Barat, dalam karya seni ilustrasi digital corak dekoratif. Harapan dari karya ini adalah meningkatkan kesadaran masyarakat pariaman untuk tetap melestarikan budaya yang sudah menjadi identitas Kota Pariaman, mengenalkan budaya *tabuik* kepada Masyarakat luar, serta meningkatkan pengetahuan dan memperkaya ide-ide dalam mewujudkan karya seni ilustrasi digital dengan cara ungkap yang berbeda. Ada beberapa tahapan yang dilaksanakan sesuai dengan metode yang digunakan dalam penciptaan karya, yaitu: 1). Persiapan, merupakan tahap awal dalam penciptaan sebuah karya seni mulai dari mencari sebuah ide dan gagasan. 2). Elaborasi, merupakan gagasan pokok yang telah ditetapkan nantinya akan dituangkan pada karya Ilustrasi Digital. 3). Sintesis, merupakan langkah-langkah dalam pembuatan karya. 4). Realisasi Konsep merupakan tahap proses dalam berkarya dan 5). Penyelesaian, merupakan tahap akhir dalam berkarya. Secara Keseluruhan, karya ini menyampaikan apa saja prosesi yang ada pada budaya *Tabuik* Pariaman. Setiap karya menampilkan satu persatu prosesi yang ada, seperti: diskusi masyarakat, mengambil tanah, mengarak sorban, menebang batang pisang, membuat badan *tabuik*, menyatukan *tabuik*, persiapan pembukaan acara, tari pembuka acara, *hoyak tabuik* atau menguncang *tabuik*, dan membuang *tabuik* ke laut. Karya yang ditampilkan terdiri dari sepuluh karya yang setiap karya diberi judul yang berbeda-beda, yaitu: *barundiang*, *maambiak tanah*, *proses*, *tabuik naiak pangkek*, *manabang batang pisang*, *maarak jari-jari*, *bersiap*, *tari pembuka*, *pasa dan subarang*, *puncak raso*.

Kata kunci: *Tabuik*, Budaya, Ilustrasi Digital, Dekoratif.

Pendahuluan

Tabuik adalah sebuah media atau benda yang kehadirannya sangat penting, dalam perayaan tahunan yang diselenggarakan oleh masyarakat Pariaman Sumatera Barat. Perayaan tersebut dilaksanakan disetiap bulan muharram dalam rangka memperingati peristiwa gugurnya Hussein Bin Ali Bin Thalib cucu nabi Muhammad SAW dalam perang Karbala pada tanggal 10 Muharram 61 Hijriah. Istilah tabuik secara etimologis berasal dari bahasa arab “attaabuut” yang diartikan sebagai kotak kayu. Sedangkan tabut yang ada di Pariaman diartikan sebagai boneka buraq atau arak-arakan boneka buraq, dalam sejarah Islam dijelaskan bahwa buraq adalah kendaraan yang dinaiki Nabi Muhammad SAW bersama jibril pada peristiwa Isra’ Mi’raj. Buraq dilukiskan sebagai binatang yang sedikit lebih besar dari keledai, berwarna putih dan mempunyai sayap, serta mempunyai kecepatan seperti kilat, (Yulimarni, 2012, p. 1029).

Berdasarkan pengalaman penulis ketika melihat upacara tabuik pada tahun 2023 di kota Pariaman. Euforia masyarakat selama acara berlangsung, banyak yang hanya menikmati perayaan tersebut tanpa mengetahui makna setiap prosesnya. Hal ini membuat penulis tertarik untuk mengangkat upacara Tabuik Pariaman sebagai sumber inspirasi penulis dalam penciptaan karya akhir. Sumber inspirasi ini diharapkan dapat menjaga kesadaran masyarakat dalam melestarikan budaya tabuik. Dengan tetap melestarikan budaya ini, masyarakat dapat mengetahui maksud dari setiap prosesi acara tabuik pariaman dalam bentuk karya ilustrasi digital.

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengesplorasi kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi dan memperbaiki ilustrasi (Simanjuntak, 2018: 88). Aplikasi digital tersebut *bitmap (raster)* dan *vector*. Aplikasi *bitmap* diidentikkan dengan lukisan (*painting*) sedangkan aplikasi *vector* diidentikkan dengan gambar (*drawing*). Penyamaan ini sesuai dengan karakteristik goresan yang dihasilkannya yakni *bitmap* menghasilkan citraan yang bernuansa sebagaimana yang tampak pada sapuan cat pada kanvas sedangkan *vector* menghasilkan citraan yang berkesan garis. Sebuah karya seni ilustrasi digital dapat saja merupakan hasil ciptaan yang menggunakan kedua aplikasi tersebut (Sofyan Salam, 2017: 158).

Ilustrasi digital merupakan salah satu teknik menggambar sebuah narasi lisan maupun tulisan dengan memanfaatkan semua jenis alat digital pada proses pembuatannya. Tentunya teknik menggambar ini berbeda dengan teknik konvensional yang menggunakan cat dan kanvas sebagai media. Penulis memilih teknik digital karena lebih memudahkan dalam mencari warna dan dapat melihat detail-detail kecil pada karya, untuk pengerjaan karya pada teknik digital sangat mudah untuk diperbaiki apabila terjadi kesalahan pada karya. beberapa perangkat yang biasanya digunakan pada proses pengkaryaan yaitu tablet grafis, stylus brush, laptop, mouse, serta dilengkapi perangkat lunak untuk desain dan ilustrasi seperti Pro-Create, Photoshop, Adobe Illustrator, dan lain-lain. Penggunaan teknik ilustrasi digital dimaksudkan dapat menampilkan ilustrasi yang mampu menarik perhatian masyarakat sesuai dengan zamannya.

Metode

Dalam penciptaan karya akhir diperlukan sebuah metode berdasarkan teori penciptaan dalam berkarya. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni digital ini adalah metode yang sudah diusulkan dalam konsorsium seni (Bandem 2001: 1). “Metode ini terdiri dari 5 tahapan berkarya yaitu: persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, penyelesaian”. Penulis akan membuat atau menciptakan karya ilustrasi digital menggunakan gadget (iPad) sesuai dengan sketsa yang telah ditentukan kemudian dicetak dengan bahan kanvas. Pada tahap persiapan yang penulis lakukan yaitu pengamatan, pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang diangkat melalui jurnal ilmiah, makalah, internet dan lainnya. Tahap ini juga mengharuskan penulis untuk memperbanyak sumber informasi seperti Instagram, Tiktok, Pinterest, Youtube dan sumber informasi lainnya.

Pada tahap elaborasi penulis akan menentukan ide dan gagasan pokok yang akan dijadikan acuan dalam pembuatan karya yang akan dilaksanakan secara tekun dan cermat. Penulis menganalisis permasalahan yang terjadi dan diungkapkan melalui karya seni ilustrasi digital. Dalam merealisasikan konsep yang dirancang ke dalam karya digital ada tahapan-tahapan yang harus disiapkan penulis, yang pertama yaitu membuat sketsa. Sebelum memulai pembuatan sketsa, penulis terlebih dahulu mencari beberapa referensi dari berbagai sumber mengenai bentuk objek, teknik yang digunakan, dan informasi lainnya mengenai budaya *tabuik* sebagai acuan pembuatan karya. Setelah proses karya digital selesai, tahapan akhir penciptaan karya ini yaitu print out karya menggunakan media kanvas dengan ukuran 100 cm x 100 cm. Pada tahap penyelesaian, penulis akan menyelesaikan berbagai persiapan terakhir, mulai dari penyusunan katalog pameran hingga pembuatan undangan. Setelah itu, mempersiapkan segala kebutuhan untuk pameran yang nantinya akan dilaksanakan di dalam galeri FBS UNP selama 3 hari. Kegiatan pameran menjadi puncak dari proses penciptaan karya akhir ini, sehingga perlu dipersiapkan dengan matang dalam perencanaan pameran. Pada tahap ini, penulis juga mempertimbangkan semua aspek terkait operasional pameran, seperti pengambilan dokumentasi pameran dan hal-hal lain yang diperlukan.

Hasil

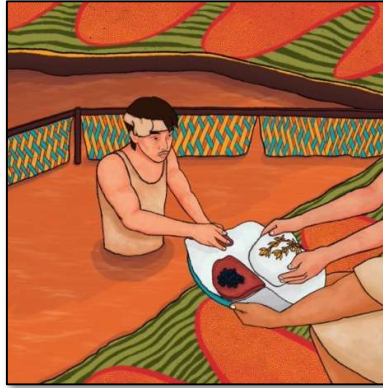
Karya 1



Judul : *Barundiang*
Ukuran : 80 cm x 80 cm
Media : *Printing On Canvas*
Sumber : Fajar Suharyadi, 2024

Bagian dalam karya "*Barundiang*", penulis menggambarkan ilustrasi proses diskusi yang dilakukan oleh masyarakat *pasa* dan *subarang* di Kota Pariaman. Pada karya ini terlihat ada beberapa masyarakat dan tokoh daerah *pasa* dan *subarang* yang sedang melakukan diskusi membahas jalannya acara *tabuik* yang akan dilaksanakan pada 1-15 Muharram. Diskusi atau "*Barundiang*" termasuk pada prosesi acara *tabuik* yang nantinya akan menemukan kesepakatan bagaimana jalannya acara *tabuik*. Salah satu filosofi demokrasi Minangkabau yaitu "*Bulek aia dek pambuluah, bulek kato dek mufakat*", yang berarti Kesepakatan yang dicapai melalui musyawarah dan mufakat. Terdapat beberapa objek pada karya yaitu, 10 masyarakat, dan bagian dalam rumah *gadang* yang berisikan *lapiak* atau tikar, lemari, tiang rumah *gadang*, pintu rumah *gadang*, makanan, minuman, dan langit-langit rumah *gadang*. Objek utama pada karya ini yaitu 10 masyarakat sedang berunding yang dipimpin oleh kepala suku atau yang biasa disebut dengan *ninik mamak*, yang diilustrasikan dengan pria berjenggot putih.

Karya 2



Judul : *Maambiak Tanah*
Ukuran : 80 cm x 80 cm
Media : *Printing On Canvas*
Sumber : Fajar Suharyadi, 2024

Karya yang berjudul “*Maambiak Tanah*” menggambarkan ilustrasi seseorang pria yang biasa disebut “*Pawang Tuo Tabuik*” sedang mengambil segenggam tanah di sungai dengan menggunakan pakaian putih. Biasanya sebelum tanah diambil, diulang kembali untuk meletakkan tanah diarak dari deraga sampai ke aliran Sungai di “*Alai Galombang*”. *Maambiak* tanah dilakukan setelah sholat maghrib. Prosesi ini dilakukan setelah diadakannya diskusi atau *barundiang* antara masyarakat *pasa* dan *subarang*, dan dilakukan pada tanggal 4 Muharram. Proses *maambiak tanah* bermaksud untuk mengingatkan bahwa manusia berasal dari tanah dan kembali menjadi tanah. Setelah tanah diambil, tanah dibungkus dengan kain putih dan diletakkan didalam dulang, kemudian diarak Kembali menuju ke deraga masing-masing rumah tabuik *pasa* dan *subarang*. Ilustrasi pada karya disesuaikan dengan prosesi sebenarnya pada proses *maambiak tanah*.

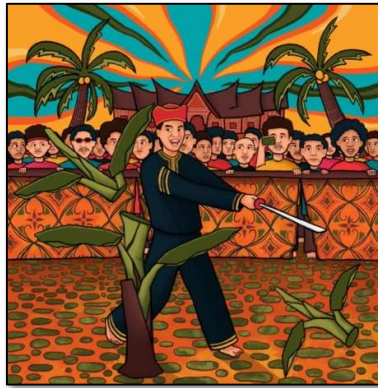
Karya 3



Judul : *Maarak Jari-Jari*
Ukuran : 80 cm x 80 cm
Media : *Printing On Canvas*
Sumber : Fajar Suharyadi, 2024

Karya yang berjudul "*maarak jari-jari*" menampilkan prosesi *tabuik* yang dilakukan pada hari ke-8 tepatnya pada tanggal 8 Muharram. Prosesi *maarak jari-jari* berlangsung di Simpang Tugu Tabuik Pariaman. Ratusan pengunjung antusias menyaksikan pertunjukan *gandang tasa* dari kedua anak *tabuik subarang* dan *tabuik pasa*. *Gandang tasa* yang dimainkan kedua kelompok semakin meriah dan warga yang melihat ikut senang dan terhibur. Pada prosesi *maarak jari-jari* banyak warga yang sering memberikan uang partisipasi untuk memeriahkan jalannya acara *tabuik*. Karya yang berjudul "*maarak jari-jari*" memvisualkan salah satu prosesi dari *tabuik* pariaman yang dilakukan di malam hari. Karya ke-3 ini menampilkan suasana yang sangat meriah dimana banyak warga turut ikut meramaikan acara *maarak jari-jari* dengan diiringi *gandang tasa*.

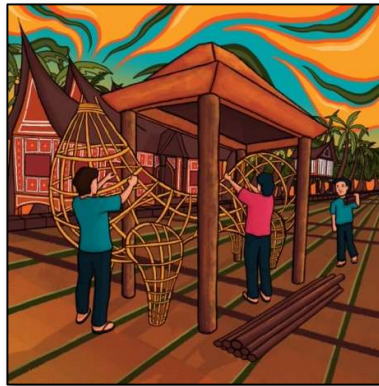
Karya 4



Judul : *Manabang Batang Pisang*
Ukuran : 80 cm x 80 cm
Media : *Printing On Canvas*
Sumber : Fajar Suharyadi, 2024

Karya yang berjudul "*Manabang Batang Pisang*" menggambarkan ilustrasi prosesi menebang batang pisang, atau masyarakat pariaman biasa menyebutnya dengan "*Manabang Batang Pisang*". Prosesi ini biasanya dilakukan dengan satu orang memegang pedang lalu menebaskan pedang itu ke pohon pisang. Pada tahap ini masyarakat sangat antusias menyaksikan dan mengabadikan momen melalui *smartphone* pribadi. Semua kejadian pada prosesi telah penulis tampilkan pada karya yang ke-5 ini. Ramainya masyarakat melihat prosesi ini di tampilkan pada karya. Karya yang berjudul "*Manabang Batang Pisang*" menampilkan Objek utama yaitu seorang pria dengan memegang sebuah pedang yang sedang menebas pohon pisang. Maksud dari menebang batang pisang dengan pedang yaitu perumpamaan terjadinya tragedi perang karbala yang mengakibatkan meninggalnya Husein bin Ali bin Abi Thalib. Corak dekoratif lebih ditonjolkan pada background berupa motif pada kain, batu- batu ditanah, dan dekorasi langit. Rumah *Gadang* menjadi *background* karya untuk menjelaskan bahwa tradisi ini berasal dari Provinsi Sumatera Barat. Pohon Kelapa pada *background* sengaja dibuat untuk lebih menjelaskan bahwa kegiatan ini berasal dari Kota Pariaman.

Karya 5



Judul : Proses
Ukuran : 80 cm x 80 cm
Media : *Printing On Canvas*
Sumber : Fajar Suharyadi, 2024

Karya ini berjudul “Proses”, penulis menggambarkan ilustrasi masyarakat yang sedang membuat *tabuik*. Kata “Proses” diangkat menjadi judul karya ini dimaksudkan sebagai proses pengerjaan *tabuik*, Masyarakat *pasa* dan *subarang* sangat berlomba-lomba untuk membangun *tabuik* sebagus mungkin. Dimulai dengan membuat kerangka peti *tabuik* dengan menggunakan batang bambu dan kayu, dilanjutkan dengan membuat *tabuik* bagian tengah dan atas. Karya ini memvisualkan proses pembuatan badan *tabuik*. Proses pembuatan *tabuik* juga menjadi hal penting dan tidak boleh dilewatkan, karena *tabuik* sendiri menjadi objek utama pada proses acara *hoyak tabuik*. Selain menjadi hal penting pada proses acara *tabuik*, masyarakat *pasa* dan *subarang* sangat berlomba-lomba untuk membuat *tabuik* yang lebih bagus. Proses pembuatan *tabuik* akan menjadi ajang kompetisi antara masyarakat *pasa* dan *subarang*, tetapi bersaing dalam hal keindahan dalam membuat *tabuik*.

Karya 6



Judul : *Tabuik Naiak Pangkek*
Ukuran : 80 cm x 80 cm
Media : *Printing On Canvas*
Sumber : Fajar Suharyadi, 2024

Karya berjudul "*Tabuik Naiak Pangkek*" menampilkan tentang prosesi *tabuik* bagian atas yang disatukan dengan *tabuik* bagian bawah. Setelah *tabuik* disatukan, masyarakat bersama-sama menegakkan atau mendirikannya, juga dibantu dengan alat seperti tali. Setelah *tabuik* berdiri tegak, lalu dipasang bagian-bagian *tabuik* lainnya seperti payung-payung, sayap *tabuik*, ekor *tabuik*, dll. Prosesi ini biasanya dilakukan pada pagi sampai siang di hari ke-10 acara *tabuik*. *Tabuik pasa* dan *subarang* melakukan *tabuik naiak pangkek* ditempat masing-masing. Karya ini memvisualkan tentang proses menyatukan bagian-bagian dari badan *tabuik*, diantara lain ada *tabuik* bagian atas, *tabuik* bagian bawah, payung-payung *tabuik*, sayap *tabuik*, dan ekor *tabuik*. proses ini biasanya memakan waktunya yang cukup lama yaitu dari pagi sampai siang.

Karya 7



Judul : Bersiap
Ukuran : 80 cm x 80 cm
Media : *Printing On Canvas*
Sumber : Fajar Suharyadi, 2024

Ilustrasi Digital ini berjudul "Bersiap", Pada karya ini tergambar ilustrasi 2 orang pemain *gandang tasa* yang sedang bersiap-siap sebelum mengiringi prosesi *hoyak tabuik*. Objek utama pada karya ini yaitu 2 orang pria sedang mengobrol dengan menggunakan baju khas pemain *gandang tasa* dengan detail yang terdapat pada pakaian. *Background* pada karya ini yaitu bagian dalam pada rumah *gadang* dengan detail yang ada pada pintu dan dinding. Karya ini penulis buat menjadi karya yang terinspirasi pada saat penulis menyaksikan langsung acara pembukaan *hoyak tabuik*. Saat hendak pembukaan acara *hoyak tabuik* ada 2 pria pemain *gandang tasa* yang sedang mengobrol dan mereka terlihat sangat bersemangat. Penulis merasakan semangat mereka untuk meramaikan acara *tabuik* dengan bermain *gandang tasa*.

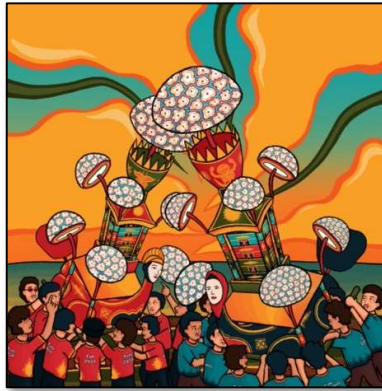
Karya 8



Judul : Tari Pembuka
Ukuran : 80 cm x 80 cm
Media : *Printing On Canvas*
Sumber : Fajar Suharyadi, 2024

Dalam karya ini menggambarkan ilustrasi prosesi tari pembuka atau yang biasa disebut warga pariaman dengan “Tari *Tabuik*”. Tari *tabuik* menjadi kreasi yang khas dari Kota Pariaman. Pada karya ini yang menjadi objek utama yaitu 2 penari wanita sedangkan yang menjadi *background* yaitu masyarakat yang sedang *menghoyak tabuik* atau mengguncang *tabuik*. Penggunaan warna pada pakaian penari dibuat mirip dengan aslinya, sama halnya dengan *tabuik* dibelakang penari. Kesebandingan pada karya ini menggunakan komposisi asimetris dengan objek utama pada sisi kanan dan objek tambahan diletakkan pada sisi kiri. Keseimbangan pada karya ini terlihat dari penggunaan tektur pada objek utama dan mengisi dekorasi pada *background*, sehingga menjadikan karya tidak berat pada objek maupun *background* saja. karya Prinsip keserasian pada karya ini terlihat dari penggunaan garis yang konsiten dan warna-warna yang harmoni sehingga indah dipandang. Karya yang berjudul “tari pembuka” memvisualkan salah satu prosesi dari *tabuik* pariaman yang dilakukan sebelum acara inti yaitu “*menghoyak tabuik*”. Masyarakat pariaman biasa menyebut tari pembuka ini dengan “tari *tabuik*”.

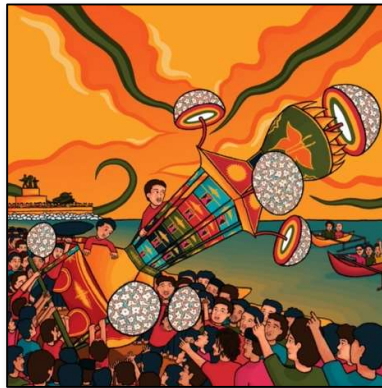
Karya 9



Judul : *Pasa dan Subarang*
Ukuran : 80 cm x 80 cm
Media : *Printing On Canvas*
Sumber : Fajar Suharyadi, 2024

Karya ini menampilkan tentang masyarakat *pasa* dan *subarang* yang sedang *menghoyak tabuik* secara bersamaan. Kedua *tabuik* akan *dihoyak* secara bersama-sama, lalu kedua *tabuik* diadu atau dibenturkan seolah-olah berkelahi. Maksud dari diadunya kedua *tabuik* tersebut menggambarkan peperangan yang terjadi pada tragedi perang karbala yang dilakukan oleh Husein bin Ali bin Abi Thalib. Objek utama pada karya ini yaitu masyarakat beserta *tabuik* yang sedang *dihoyak*, sedangkan Pantai, laut dan langit menjadi *background*. Karya yang berjudul “Pasa dan Subarang” menampilkan salah satu prosesi pada festival *tabuik* pariaman, masyarakat pariaman biasa menyebutnya dengan istilah “Menghoyak *Tabuik*” yang memiliki arti mengguncang peti. Penulis memilih kata *pasa* dan *subarang* menjadi judul karya karena dapat lebih mudah menyampaikan pesan ke masyarakat luar kota pariaman mengetahui bahwa pada prosesi ini terdapat dua kubu masyarakat pariaman yang sedang melakukan *hoyak tabuik*.

Karya 10



Judul : *Puncak Raso*
Ukuran : 80 cm x 80 cm
Media : *Printing On Canvas*
Sumber : Fajar Suharyadi, 2024

Pada karya yang ke-10 ini menampilkan tentang proses puncak acara *tabuik* pariaman, dengan membuang *tabuik* ke laut. Pembuangan *tabuik* ke laut menjadi penutup rangkaian acara *tabuik*, dan sangat ramai masyarakat yang menyaksikan sampai menutupi seluruh permukaan pantai. Biasanya Pantai yang digunakan untuk proses pembuangan *tabuik* ke laut yaitu Pantai Gondariah Pariaman. Terdapat monumen perjuangan TNI AL di *background* karya sesuai dengan yang ada di Pantai Gondariah. Karya yang berjudul "*Puncak Raso*" menampilkan prosesi puncak pada *tabuik* pariaman yang biasa disebut dengan "*Pembuangan Tabuik ka lauik*". Prosesi ini dilakukan dengan menjatuhkan atau membuang *tabuik* kelaut secara bersama-sama. Besarnya antusias masyarakat daerah maupun luar Kota Pariaman saat prosesi puncak ini terjadi, terlihat dari ilustrasi yang masyarakat yang penuh ekspresi, sehingga penulis memilih kata "*Puncak Raso*" atau puncak rasa menjadi judul karya ini.

Simpulan

Tabuik pariaman merupakan warisan budaya yang dimiliki Indonesia tepatnya pada Kota Pariaman, Sumatera Barat. Menjaga dan melestarikan *tabuik* pariaman sama saja dengan menjaga kebudayaan yang ada di negara kita. Selain nilai budaya dan seni, *tabuik* pariaman memiliki nilai kemanusiaan dan sosial yang ada pada setiap prosesinya. Banyaknya kebudayaan yang ada di Indonesia menyebabkan *tabuik* pariaman tidak banyak diketahui oleh masyarakat luar Kota Pariaman. Penulis memvisualisasikan setiap prosesi yang ada pada *tabuik* pariaman kedalam karya akhir sebagai salah satu cara untuk mengenalkan budaya *tabuik* pariaman kepada masyarakat luar kota pariaman, serta untuk menjaga dan melestarikan budaya yang ada di Indonesia.

Referensi

- Bandem, I. M. (2001). Metodologi Penciptaan Seni. Karya Cipta Seni Pertunjukan, 455.
- Salam, S. (2017). Seni Ilustrasi: Esensi-Sang Iluslator-Lintasan-Penilaian.
- Simanjuntak, A. V., & Baharuddin, B. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Teks Ekspansi Dengan Media Ilustrasi Digital. *Jurnal Komunitas Bahasa*, 6(2), 88-97.
- Yulimarni. (2012). Tabut Subarang The Year 2010 In Muharram Tradition of Pariaman Society In West Sumatera. *Ranah Seni: Jurnal Seni Dan Desain*, 05.