

***DIGITAL PAINTING WANITA MINANG  
SANG PEMBAWA MARWAH DAN NAMA KELUARGA***

**KARYA AKHIR**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh :  
**M. Rizky Alfajri**  
**18027070 / 2018**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DEPARTEMEN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, \*~~Skripsi~~/Karya Akhir dengan judul Digital Printing Wanita Minang Sang Pembaur Marwah dan Nama Keluarga adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 02 Februari 2023

Saya yang menyatakan,



M. Rizky Aljazri

NIM. 19022070

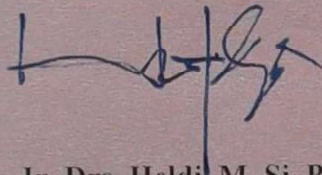
HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

*DIGITAL PAINTING* WANITA MINANG  
SANG PEMBAWA MARWAH DAN NAMA KELUARGA

Nama : M. Rizky Alfajri  
NIM/BP : 18027070/2018  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Departement : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

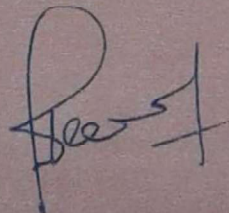
Padang, 07 Februari 2023

Disetujui dan disahkan oleh:  
Dosen Pembimbing



Ir. Drs. Heldi, M. Si. Ph. D  
NIP. 19610722.199103.1.001

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Febriyeni, S. Pd. M. Sn.  
NIP. 19840909.201404.2.003




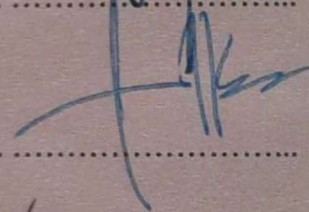
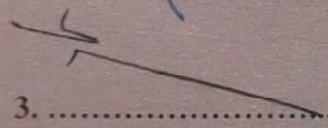
## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan  
Didepan Penguji Karya Akhir  
Departement Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni  
Universitas Negeri Padang

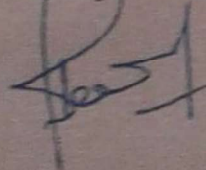
Judul : *Digital Paining Wanita Minang Sang  
Pembawa Marwah Dan Nama Keluarga*  
Nama : M. Rizky Alfajri  
NIM/BP : 18027070/2018  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Departement : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 07 Februari 2023

### Tim Penguji

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Ir. Drs. Heldi, M. Si. Ph. D</u> NIP. 19610722.199103.1.001	 1. ....
2. Penguji 1	: <u>Dr. Jupriani, M. Sn</u> NIP. 19620602.198903.1.003	 2. ....
3. Penguji 2	: <u>San Ahdi, S. Sn. M. Ds</u> NIP. 19791216.200812.1.004	 3. ....

Mengetahui  
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliva Febriveni, S. Pd. M. Sn.  
NIP. 19840909.201404.2.003

***Digital Painting* Wanita Minang  
Sang Pembawa Marwah dan Nama Keluarga**

**M. Rizky Alfajri<sup>1</sup>, Heldi<sup>2</sup>  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
FBS Universitas Negeri Padang**

Email:  
mrizkyalfajri22@gmail.com

**Abstrak**

Masyarakat Minangkabau yang menganut sistem matrilinear, menempatkan wanita pada posisi yang dimuliakan sebagaimana yang diajarkan dalam agama Islam. Namun pada era modern saat ini memudahkan masuknya budaya asing dan menggerus eksistensi budaya lokal salah satunya budaya Minangkabau. Salah satu contohnya dapat dilihat pada wanita Minangkabau pada saat ini. Wanita Minangkabau pada saat ini kurang atau sedikit sekali yang mencitrakan marwah dari wanita Minangkabau. Juga kurangnya media dalam bentuk visual yang menginformasikan tentang wanita Minangkabau yang bermarwah yang biasanya disampaikan secara lisan dan tulisan, mendorong terbentuknya karya digital painting wanita Minang sang pembawa marwah dan nama keluarga. Tujuan perancangan ini untuk memvisualisasikan 5 karakter kedudukan serta perilaku yang dimiliki oleh wanita Minangkabau yang bermarwah sesuai ajaran adat Minangkabau. Sekaligus sebagai media pengingat bagaimana seharusnya wanita Minangkabau berperilaku sesuai ajaran adat. Perancangan ini menggunakan metode perancangan glass box. Sedangkan untuk metode pengumpulan datanya menggunakan metode studi literatur. Analisis pendekatan pada perancangan ini menggunakan metode 5W + 1H (what, when, who, where, why dan how). Hasil dari perancangan ini berbentuk digital painting dengan masing-masing judul 1)Pemalu, 2)Limpapeh Rumah Nan Gadang, 3)Kupu-kupu, 4)Pembimbing, 5)Pembawa Harapan. Disertai media pendukung berupa poster, x-banner, postcard, dan artstation.

**Kata kunci:** *Digital, Painting, Wanita, Marwah, Adat, Minangkabau.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas ridanya perancang dapat menyelesaikan pengerjaan karya akhir yang berjudul “*Digital Painting* Wanita Minang Sang Pembawa Marwah dan Nama Keluarga”. Shalawat dan salam kepada Rasulullah Salallahu ‘alaihi wassalam yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Penulis menyadari banyak pihak yang telah memberikan dukungan serta bantuan selama menyelesaikan karya akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan balasan terbaik kepada :

1. Bapak. Ir. Drs. Heldi, M. Si., Ph.D., selaku dosen pembimbing karya akhir Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Jupriani, M. Sn., selaku tim penguji prodi desain komunikasi visual fakultas bahasa dan seni Universitas Negeri Padang.
3. Bapak San Ahdi, S. Sn., M. Ds., selaku tim penguji prodi desain komunikasi visual fakultas bahasa dan seni Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dini Faisal, S. Ds., M. Ds., selaku ketua prodi desain komunikasi visual Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Eliya Febriyeni, S. Pd., M. Sn., selaku dosen pembimbing akademik Universitas Negeri Padang.

Akhir kata Penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih banyak melakukan kesalahan dalam pengerjaan dan penyusunan karya akhir ini. Oleh karena itu, penulis memohon maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang diperbuat.

Penulis berharap semoga karya akhir ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk pengembangan diri menjadi lebih baik. Kebenaran datangnya dari Allah Ta'ala dan kesalahan datangnya dari diri penulis sendiri. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala senantiasa melimpahkan rahmat dan ridhanya kepada kita semua. Semoga kita semua senantiasa dalam lindungan Ilahi.

Padang, November 2022

M. Rizky Alfajri  
Nim. 18027070

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Orisinalitas.....	6
F. Tujuan Perancangan .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Praksis.....	8
1. Adat dan Budaya Minangkabau.....	8
2. Wanita dalam Adat Minangkabau.....	8
a. Kedudukan Wanita dalam Adat Minangkabau.....	8
b. Nilai-nilai dan Norma Wanita Minangkabau .....	14
3. Pakaian Adat Wanita Minangkabau.....	20
B. Kajian Teoritis.....	26
1. <i>Teori Digital Painting</i> .....	26
2. Prinsip Desain .....	34
3. Unsur-unsur Desain .....	36
4. Teori Ilustrasi.....	41
C. Karya Relevan .....	44
D. Kerangka Konseptual .....	45
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>46</b>
A. Metode Perancangan .....	46
B. Metode Pengumpulan Data .....	48
C. Metode Analisis Data .....	49
D. Pendekatan Kreatif .....	51
E. Perwujudan Ide Dasar.....	52
F. Jadwal Kerja .....	55
<b>BAB IV PERANCANGAN VISUAL .....</b>	<b>56</b>
A. Media Utama .....	56
1. <i>Digital Painting</i> .....	56
B. Media Pendukung.....	70
1. Poster .....	70
2. X-banner .....	70
3. <i>Postcard</i> (kartu pos).....	71
4. Arstation.....	71
C. <i>Layout</i> .....	72
1. <i>Layout Kasar</i> .....	72
2. <i>Layout Komprehensif</i> .....	73
D. Uji Kelayakan .....	75
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>79</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pakaian Adat <i>Bundo Kanduang</i> Daerah Pesisir Barat.....	21
Gambar 2. Pakaian Adat <i>Bundo Kanduang</i> Daerah Lima Puluh .....	22
Gambar 3. Pakaian Sehari-hari Wanita Tua Minangkabau.....	23
Gambar 4. Pakaian Sehari-hari Wanita Muda Minangkabau (Kab. Pesisir Selatan).....	24
Gambar 5. Pakaian <i>Anak Daro</i> .....	25
Gambar 6. Pakaian <i>Anak Daro</i> Daerah Koto Gadang.....	26
Gambar 7. Lukisan Karya Frieder Nake Hommage à Paule Klee .....	27
Gambar 8. Pantai Flores Karya Basuki Abdullah .....	28
Gambar 9. Berburu Banteng Karya Raden Saleh.....	29
Gambar 10. <i>Rondo of Moon</i> Karya Ruan Jia .....	30
Gambar 11. <i>The Second of May</i> Karya Francisco Goya .....	30
Gambar 12. <i>Water lilies</i> karya Claude Monet.....	31
Gambar 13. <i>The Green Line</i> Karya Henri Matisse.....	32
Gambar 14. <i>The Scream</i> Karya Edvard Munch .....	33
Gambar 15. Lingkaran Warna.....	38
Gambar 16. Lingkaran Warna Panas dan Dingin.....	39
Gambar 17. <i>Fish</i> karya Zhen Xu.....	44
Gambar 18. Kumpulan foto/gambar referensi untuk karya 1 yang berjudul "Pemalu" .....	57
Gambar 19. Kumpulan foto/gambar referensi untuk karya 2 yang berjudul "Limpapeh Rumah nan Gadang" .....	57
Gambar 20. Kumpulan foto/gambar referensi untuk karya 3 yang berjudul "Kupu-Kupu" .....	58
Gambar 21. Kumpulan foto/gambar referensi untuk karya 4 yang berjudul "Pembimbing" .....	58
Gambar 22. Kumpulan foto/gambar referensi untuk karya 5 yang berjudul "Pembawa Harapan" .....	59
Gambar 23. Kumpulan sketsa untuk karya 1 yang berjudul "Pemalu" .....	60
Gambar 24. Kumpulan sketsa untuk karya 2 yang berjudul "Limpapeh Rumah nan Gadang" .....	60
Gambar 25. Kumpulan sketsa untuk karya 3 yang berjudul "Kupu-Kupu" .....	61
Gambar 26. Kumpulan sketsa untuk karya 4 yang berjudul "Pembimbing" .....	61
Gambar 27. Kumpulan sketsa untuk karya 5 yang berjudul "Pembawa Harapan" .....	61
Gambar 28. Karya 1 yang berjudul "Pemalu" .....	62
Gambar 29. Karya 2 yang berjudul "Limpapeh Rumah nan Gadang" .....	64
Gambar 30. Karya 3 yang berjudul "Kupu-kupu" .....	66
Gambar 31. Karya 4 yang berjudul "Pembimbing" .....	67
Gambar 32. Karya 5 yang berjudul "Pembawa Harapan" .....	69
Gambar 33. Layout kasar poster .....	72
Gambar 34. Layout kasar X banner .....	72
Gambar 35. Layout kasar <i>postcard</i> .....	73
Gambar 36. Layout kasar artstation .....	73
Gambar 37. <i>Layout</i> komprehensif poster .....	73
Gambar 38. <i>Layout</i> komprehensif x banner .....	74
Gambar 39. <i>Layout</i> komprehensif <i>postcard</i> .....	74
Gambar 40. <i>Layout</i> komprehensif artstation.....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal kerja .....	55
Tabel 2. Uji kelayakan karya akhir pertama .....	80
Tabel 3. Uji kelayakan karya akhir kedua.....	81
Tabel 4. Skala penilaian.....	82

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Lukisan sebagai salah satu media yang digunakan untuk mengekspresikan diri dan juga untuk menyampaikan pesan secara tersirat maupun tersurat. Manusia terlebih dahulu mengenal lukisan dibandingkan dengan tulisan. Manusia pada zaman purba melukis diatas dinding-dinding gua. Lukisan yang biasa mereka buat yaitu lukisan cap tangan, lukisan binatang dan lukisan tentang kegiatan berburu.

Pada umumnya lukisan dibuat di atas kanvas menggunakan cat dan kuas. Namun seiring berkembangnya zaman lukisan mulai digarap/dikerjakan secara digital. Pengerjaan lukisan secara digital biasanya disebut *digital painting*. *Digital painting* dikerjakan menggunakan alat-alat seperti komputer/laptop, *smartphone*, *pen tablet (pentab)* dan/atau *stylus pen* dan dikerjakan pada *software* pengolah gambar yang berbasis bitmap (Photoshop, Clip Studio Paint, Medibang dll).

Pada era modern saat ini yang dibarengi dengan perkembangan teknologi memudahkan orang-orang untuk mendapatkan informasi. Informasi yang didapatkan tidak hanya informasi dari dalam negeri tetapi juga dari luar negeri. Informasi yang didapatkan dapat berupa informasi tentang kebudayaan luar (asing). Budaya asing ini cenderung disukai

masyarakat Indonesia sehingga mengikis budaya-budaya lokal yang ada tak terkecuali budaya Minangkabau.

Terlihat jelas pada masyarakat Minangkabau di era modern ini mulai meninggalkan adat dan kebudayaanya, terkhusus pada wanita Minangkabau. Terlihat wanita Minangkabau pada saat ini tidak lagi mencerminkan wanita Minangkabau pada zaman dahulu yang mencitrakan tentang keanggunan, kewibawaan, simbol moralitas, beradat dan bermartabat. Untuk memperkuat pernyataan tersebut penulis menanyakan beberapa pertanyaan kepada beberapa orang wanita Minang, Kegiatan ini dilakukan pada hari rabu 6 Juli 2022 bertempat di selingkungan Universitas Negeri Padang. Putri (20 tahun) seorang mahasiswi prodi dkv, Dessela (27 tahun) seorang mahasiswi s2 jurusan pendidikan matematika, Septiana (18 tahun) seorang siswi lulusan sma dan Rahmarani (22 tahun) seorang mahasiswi jurusan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Pertanyaan pertama tentang pengetahuan mereka tentang idealnya wanita Minangkabau dalam pandangan adat. Menurut mereka perempuan Minangkabau yang ideal itu dari segi penampilan, berpakaian sopan dan menutup aurat. Dari segi sifat dan perilaku bertutur kata yang baik dan bersifat lemah lembut serta mengikuti aturan *kato nan ampek* (*mandata, manurun, mandaki* dan *melereang*). Kemudian penulis juga menanyakan apakah wanita Minang padae saat ini sudah masuk kedalam kriteria ideal seperti yang telah mereka jelaskan. Menurut mereka sebagian sudah masuk ke dalam kategori ideal namun tidak sedikit pula



(cenderung lebih banyak) yang tidak masuk kedalam kriteria idealnya wanita Minang menurut pandangan adat dikarenakan pengaruh globalisasi.

*Adat basandi syarak, syarak basandi kitabullah* (adat berdasarkan agama, agama berdasarkan kitabullah) merupakan falsafah yang dianut oleh masyarakat Minangkabau. Sebagaimana dalam pandangan islam yang memuliakan wanita begitu juga dengan adat Minangkabau. Cara berpenampilan dan bersikap wanita Minangkabau telah diatur sesuai dengan aturan islam. Akan tetapi dikarenakan globalisasi dan masuknya budaya asing mulai menggerus budaya Minangkabau itu sendiri. Mulai banyak wanita Minangkabau pada saat ini yang berpenampilan dan bersikap tidak sesuai sebagaimana aturan agama dan adat.

Adat Minangkabau menempatkan wanita diposisi yang tinggi dan dimuliakan. Dalam adat Minangkabau wanita dibagi menjadi tiga sebutan jika dilihat dari prilakunya yaitu, *Simarewan*, *Mambang Tali Awan*, dan *Padusi*. Dari ketiga sebutan tersebut *Simarewan* dan *Mambang Tali Awan* merupakan sikap yang jelek. Idealnya dalam adat Minangkabau wanita bersikap seperti *Padusi*. *Padusi* memiliki sikap sopan santun dan lemah lembut, tahu memposisikan diri dalam berbagai situasi serta berkepribadian yang kuat dengan unsur kepemimpinan, dan mulia. Akan tetapi dikarenakan pengaruh budaya asing pada era modern ini mengubah perilaku dan pola pikir wanita Minangkabau dan menjauhkan mereka dari adat dan budaya, sangat

sedikit yang masuk kedalam kategori *Padusi* yang merupakan idealnya wanita Minangkabau dalam pandangan adat.

Berdasarkan hal tersebut mengilhami penulis untuk membuat sebuah karya lukisan digital (*digital painting*) yang menggunakan *style* semirealisme yang cukup dikenal atau akrab dimata audien pada rentang umur 14-27 tahun. Karena *style* semirealis ini banyak digunakan pada komik(webtoon) dan juga game. *Digital painting* dipilih sebagai media pembuatan karya ini dikarenakan fleksibilitasnya, dapat dilihat bentuk fisiknya (setelah dicetak) maupun bentuk digitalnya dengan kualitas gambar yang sama jernihnya. Selain dari pada itu dikarenakan kebiasaan masyarakat pada saat ini yang sangat dekat dengan *gadget* sehingga tidak mengharuskan mereka datang ke lokasi pameran untuk melihat karya yang dipamerkan, karena karya dapat dipamerkan secara *online* dengan kualitas gambar sesuai.

Berdasarkan apa yang penulis uraikan sebelumnya maka dari itu penulis mengangkat judul “*Digital Painting* Wanita Minang Sang Pembawa Marwah dan Nama Keluarga” yang nantinya akan dicetak dalam bentuk *canvas printing* yang akan ditempatkan pada pameran seni dan budaya atau galeri seni dan budaya yang berunsurkan budaya Minangkabau, yang bertujuan untuk memvisualisasikan kedudukan wanita dalam adat Minangkabau dan bagaimana seharusnya wanita Minangkabau dalam bersikap dan berperilaku. Memvisualisasikan petatah-petitih dan perumpamaan (ungkapan/kiasan) terhadap perempuan dalam adat

Minangkabau. Diharapkan juga dapat menjadi media pengingat untuk menyadarkan wanita Minangkabau untuk berperilaku sebagaimana mestinya sesuai adat dan budayaan Minangkabau.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya terdapat permasalahan yaitu

1. Belum optimalnya media yang memvisualisasikan bagaimana idealnya wanita Minangkabau dalam pandangan adat yang selama ini lebih sering disampaikan secara lisan maupun tulisan.
2. Kurangnya media informasi yang dapat dijadikan pengingat khususnya bagi wanita Minangkabau bagaimana seharusnya wanita Minangkabau berpenampilan dan berperilaku sesuai dengan pandangan adat.
3. Kurangnya media dalam bentuk digital yang memuat informasi tentang wanita Minangkabau yang bermarwah dalam bentuk digital painting.
4. Wanita Minangkabau perlahan meninggalkan dan melupakan adat istiadat, nilai-nilai dan norma budaya mereka sendiri dan cenderung menyukai budaya asing.
5. Wanita Minangkabau pada saat ini sangat sedikit yang masuk kedalam kategori *Padusi* (idealnya wanita Minangkabau dalam pandangan adat).

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka dibuatlah batasan masalah untuk mempersempit dan memfokuskan permasalahan yang akan dibahas, maka penulis memfokuskan pada pembuatan *Digital Painting* Wanita Minang Sang Pembawa Marwah dan Nama Keluarga sebagai media yang memvisualisasikan kedudukan wanita dalam adat Minangkabau dan bagaimana seharusnya wanita Minangkabau dalam bersikap. Serta media pengingat dan penegur untuk menyadarkan wanita Minangkabau untuk berperilaku sebagaimana mestinya sesuai adat dan budayaan Minangkabau.

### **D. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan media *Digital Painting* Wanita Minang Sang Pembawa Marwah dan Nama Keluarga yang informatif, komunikatif, efektif, menarik dan estetis dalam memvisualisasikan kedudukan wanita Minangkabau pada perilaku yang mencerminkan marwah (nilai-nilai dan norma) wanita Minangkabau.

### **E. Orisinalitas**

Melukis merupakan kegiatan meniru alam, sehingga tidak ada yang benar-benar orisinal dalam sebuah lukisan. Akan tetapi orisinalitas pada karya penulis terletak pada ide dan konsep yang telah penulis tentukan berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan. Dari informasi yang telah dikumpulkan dan menentukan konsepnya penulis kemudian mencari foto-



foto atau ilustrasi yang berkaitan dengan konsep ide yang penulis tentukan. Dari kumpulan foto dan ilustrasi tersebut penulis gunakan sebagai acuan dalam menggarap karya. Yang orisinal disini yaitu idenya sedangkan pose atau ekspresi maupun komposisi bisa saja memiliki kemiripan dengan foto atau ilustrasi yang telah ada.

#### **F. Tujuan Perancangan**

Pembuatan/perancangan *Digital Painting* Wanita Minang Sang Pembawa Marwah dan Nama Keluarga bertujuan sebagai media yang informatif, efektif, menarik, dan estetis dalam memvisualisasikan kedudukan wanita dalam adat Minangkabau dan bagaimana seharusnya wanita Minangkabau dalam berperilaku sesuai nilai-nilai dan norma dalam adat Minangkabau. Selain tujuan yang telah disebutkan sebelumnya terdapat beberapa tujuan lainnya yaitu, dari segi seni bertujuan untuk memperkaya khazanah visual masyarakat Indonesia khususnya wanita Minangkabau. Sebagai media yang mengingatkan akan mulianya kedudukan wanita dalam adat Minangkabau menjadi tujuan sosial dan budaya.