

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa praktik permainan alat musik *Tambua Tansa* di Kota Bukittinggi tidak hanya berfungsi sebagai bentuk ekspresi seni tradisional, tetapi juga menjadi ruang sosial tempat konstruksi dan ekspresi gender diproduksi serta dimaknai. Dalam praktiknya, permainan *Tambua Tansa* masih didominasi oleh laki-laki, terutama dalam konteks pertunjukan resmi seperti acara adat dan perayaan publik. Dominasi ini berkaitan dengan pandangan sosial yang menilai alat musik tambua membutuhkan kekuatan fisik, sehingga dianggap lebih sesuai dimainkan oleh laki-laki, sementara perempuan cenderung ditempatkan pada posisi yang lebih terbatas.

Ekspresi gender dalam permainan *Tambua Tansa* tidak dapat dipahami sebagai sesuatu yang bersifat alamiah atau semata-mata berdasarkan perbedaan biologis. Cara pemain menggunakan tubuh, mengatur gerakan, menunjukkan intensitas permainan, serta menampilkan diri di ruang publik merupakan bagian dari praktik sosial yang membentuk identitas gender. Laki-laki umumnya menampilkan ekspresi yang lebih terbuka, kuat, dan dominan, sedangkan perempuan diharapkan menunjukkan sikap yang lebih terkendali, halus, dan sesuai dengan norma kesopanan serta nilai adat yang berlaku dalam masyarakat Minangkabau.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya ruang negosiasi gender, terutama dalam konteks latihan dan di sanggar yang relatif lebih terbuka terhadap keterlibatan perempuan. Perempuan yang terlibat dalam permainan

*Tambua Tansa* berusaha menegosiasikan identitas dan minat mereka di tengah dominasi laki-laki. Namun, ruang tersebut masih bersifat rapuh dan tidak berkelanjutan karena adanya tekanan sosial, stigma gender, serta kuatnya norma adat yang membatasi partisipasi perempuan di ruang pertunjukan publik.

Jika dikaitkan dengan teori performativitas gender Judith Butler, permainan *Tambua Tansa* dapat dipahami sebagai arena di mana identitas gender dipentaskan melalui tindakan yang dilakukan secara berulang. Praktik bermain, cara tubuh bergerak, serta pola interaksi yang terus direproduksi membuat perbedaan gender tampak seolah-olah wajar dan tidak dipertanyakan. Dengan demikian, kesenian *Tambua Tansa* memperlihatkan bahwa seni tradisional bukanlah ruang yang netral, melainkan sarat dengan nilai budaya, relasi kuasa, dan norma sosial yang turut membentuk pengalaman gender para pelakunya.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak.

Pertama, bagi pengelola dan pembina sanggar seni, diharapkan dapat membuka ruang yang lebih inklusif bagi perempuan dalam praktik permainan *Tambua Tansa*, baik dalam konteks latihan maupun pertunjukan. Upaya ini penting untuk mendorong kesetaraan gender tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya yang ada, serta memberikan kesempatan yang sama bagi individu yang memiliki minat dan kemampuan di bidang seni tradisional.

Kedua, bagi masyarakat dan pelaku adat, diperlukan refleksi kritis terhadap norma dan pandangan yang selama ini membatasi keterlibatan perempuan dalam

kesenian tradisional. Pelestarian budaya seharusnya tidak hanya berfokus pada menjaga bentuk tradisi, tetapi juga mempertimbangkan dinamika sosial dan perubahan peran gender dalam masyarakat.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama dalam ruang lingkup lokasi dan subjek penelitian. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat memperluas wilayah kajian, membandingkan praktik *Tambua Tansa* di daerah lain, atau mengkaji kesenian tradisional Minangkabau lainnya dengan perspektif gender yang lebih beragam, termasuk pengalaman subjektif perempuan dalam jangka panjang.

Keempat, bagi institusi pendidikan dan kebudayaan, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang program pelestarian seni tradisional yang lebih sensitif terhadap isu gender, sehingga kesenian seperti *Tambua Tansa* tidak hanya lestari secara budaya, tetapi juga relevan dengan nilai keadilan sosial di masa kini.

