

SIPAK RAGO DALAM KARYA SENI GRAFIS

Budiman¹, Yofita Sandra²

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Email: budiman00702@gmail.com

Submitted: 2021-02-25

Accepted: 2021-02-28

Published: 2021-03-03

DOI: 10.24036/sr.v9i3.112302

Abstrak

Karya akhir seni grafis teknik serigrasi pada karya ini mempunyai ide tentang permainan anak nagari yaitu sepak rago yang sudah mulai ditinggalkan oleh permainan yang berbasis teknologi, dengan memvisualkan objek bola rago dan aplikasi-aplikasi media sosial, termasuk didalamnya pengaruh yang diberikan oleh aplikasi tersebut dengan teknik serigrasi menggunakan beberapa cetakan warna selain itu juga berguna untuk memetakan konsep dan teknik berkarya dalam seni grafis. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam melaksanakan karya akhir ini diantaranya persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep dan tahapan penyelesaian. Dengan demikian tercipta sepuluh karya seni grafis yang memvisualisasikan bola rago dan aplikasi media sosial dengan judul sebagai berikut: karya pertama "Tampak tapi tidak terlihat", kedua "Perubahan", ketiga "Pesan", keempat "Ditelan zaman", kelima "Android Predator", keenam "Melukai", ketujuh "Liar", kedelapan "Santapan", kesembilan "Tenggelam" dan kesepuluh "Melebur".

Kata kunci: *Sipak Rago, permainan anak nagari, Seni Grafis*

Pendahuluan

Salah satu kesenian tradisional adalah permainan Sipak Rago. Sipak rago dalam bahasa Minang (sipak rago) adalah salah satu permainan tradisional yang berkembang di wilayah Minangkabau. Beberapa tahun belakangan ini permainan sipak rago sudah sangat jarang dimainkan, bahkan anak muda zaman sekarang khususnya di daerah Minang Kabau tidak mengenal apa itu sipak rago, bahkan ada yang menganggap permainan sipak rago sama saja dengan permainan sepak takraw. Seiring berkembangnya kemajuan teknologi khususnya pada media hiburan seperti game online dan semacamnya membuat anak muda zaman sekarang seperti sudah meninggalkan permainan tradisional antara lain permainan sipak rago, padahal sipak rago merupakan salah satu budaya permainan anak nagari yang penuh dengan manfaat. Oleh sebab itu penulis berpendapat bahwa permainan tradisional sipak rago ini sangat penting untuk dilestarikan dan dikembangkan agar tetap dipertandingkan di tengah-tengah masyarakat pendukungnya.

Berdasarkan fakta-fakta tentang permainan sipak rago yang mulai ditinggalkan, membuat penulis termotivasi untuk mengangkat keunikan ini kedalam karya seni grafis dengan teknik serigrifi yang diberi judul **“Sipak Rago dalam Karya Seni Grafis”**.

Sipak Rago mulanya berasal dari zaman kesultanan melayu pada abad ke (634-13). Bola yang digunakan terbuat dari daun kelapa muda ataupun anyaman kulit rotan. Teknis permainannya yaitu para pemain berdiri membentuk sebuah lingkaran. Besar lingkarannya disesuaikan dengan banyaknya pemain. Permainan ini dianggap sebagai nenek moyang dari permainan yang saat ini kita kenal dengan sebutan *SepakTakraw*.

The Liang Gie dalam Setya Widyawati (2003). Masing-masing akan dibahas satu persatu sebagai berikut: Karya seni adalah produk dari proses aktivitas manusia dalam seni. Piper dan Hospers melawankan antara seni dengan benda-benda alam. “Work of art” menurut Piper adalah sesuatu kegiatan yang direncanakan untuk mengubah bahan alamiah menjadi benda-benda yang berguna atau indah ataupun keduanya. Sedangkan Hospers menerangkan bahwa dalam arti yang seluas-luasnya, seni meliputi \setiap benda dibuat oleh manusia untuk dilawankan dengan bendabenda dari alam menurut The Liang Gie dalam Setya Widyawati (2003).

Menurut budiwirman (2016:1), Kata grafis atau grafika dalam bahasa Indonesia berasal dari kata Yunani “*graphein*” yang artinya menulis, sebagai contoh kata “*Photography*” photo = sinar, *graphein* = menulis). Jadi kata *graphein* yang semula punya pengertian menulis, pengertian kata tersebut telah berkembang menjadi masalah cetak mencetak diatas permukaan.

Pembuatan karya cetak serigrifi bisa menggunakan satu warna yaitu hitam putih (*monochrome*) dan bisa di cetak dengan banyak warna (*polychrome*). Untuk membuat karya cetak multiwarna tentu saja harus dilakukan pencetakan beberapa kali pada kanvas yang sama untuk memperoleh warna sesuai yang diinginkan.

Proses mencetak multiwarna ini memiliki beberapa teknik diantaranya teknik blok cetak tunggal dan blok warna terpisah. Marianto, (1988:49-51).

Metode

Berdasar tema tentang ketidak pedulian pemuda terhadap permainan tradisional khususnya permainan sipak rago. Sipak rago merupakan salah satu budaya permainan anak nagari di minangkabau yang harus di lestarikan terutama oleh kalangan pemuda. tema yang di angkat dalam karya akhir adalah permainan anak nagari minangkabau, dari tema maka munculah ide di dalam pembuatan karya akhir, ide dalam pembuatan karya akhir tentang pengaruh media sosial terhadap permainan anak nagari yaitu sipak rago. Pengaruh aplikasi terhadap sipak rago yang divisualkan dengan bola dan logo aplikasi tersebut diangkat menjadi karya dengan judul “Sipak Rago dalam Seni Grafis”.

Hasil

Gambar 1



“Tampak Tapi Tidak Terlihat”

Cetak Saring (*Serigraphy*) diatas kanvas,(40 x 50), 2020

Karya pertama ini menampilkan 3 bola rago yang di himpit oleh handphone melambangkan sebuah kekuasaan perkembangan teknologi saat ini. Jadi dari karya tersebut terinspirasi dari permainan game online yang secara tidak langsung mendominasi permainan sebagai media hiburan di semua kalangan termasuk permainan sipak rago yang merupakan permainan tradisional yang harus tetap dilestarikan. Didalam karya ini terlihat beberapa bola rago yang dihimpit oleh sebuah handphone yang sedang aktif memainkan salah satu game online. Penggambaran tersebut merupakan simbol yang menandakan bahwa permainan sipak rago yang diwakili oleh objek bola rago sudah terhimpit oleh permainan game online. Penggambaran tanah sebagai landasan dari bola rago mengartikan bahwa permainan sipak rago dilakukan di atas tanah lapangan terbuka, akan tetapi kenyataan yang penulis temukan pada saat sekarang ini lapangan terbuka sudah menjadi tempat bermain bersama yang digunakan anak-anak sebagai tempat bermain game online.

Gambar 2



“Perubahan” Cetak Saring (*Serigraphy*) diatas kanvas,(40 x 50), 2020

Karya yang berjudul “perubahan” ini terinspirasi dari perkembangan zaman khususnya dalam media hiburan berupa permainan. Dari zaman dahulu sampai zaman

sekarang terlihat perubahan yang sangat signifikan, khususnya dalam permainan anak nagari yang dahulunya masih memainkan permainan tradisional tetapi seiring perkembangan zaman permainan tersebut berganti menjadi permainan yang berbasis teknologi. Pada karya ini digambarkan objek bola rago yang sudah rusak melambangkan permainan ini sudah di tinggalkan akibat kemajuan teknologi yang dari tahun ketahun semakin maju, pada bola rago tersebut di gambarkan rotan bola rago yang menjalar menuju langit dan di antara rotan tersebut terlihat susunan handphone seperti tangga yang menuju kelangit, handphone tersebut digambarkan dari handphone yang biasa saja sampai ke handpone yang canggih dengan perubahan berbentuk tangga menuju langit. Hal tersebut mempunyai simbol yang menandakan perkembangan zaman yang menuntun kepada kebiasaan masyarakat yang sudah mengabaikan permainan sipak rago yang disebabkan oleh kemajuan teknolgi.

Gambar 3



“Pesan” Cetak Saring (*Serigraphy*) diatas kanvas,(40 x 50), 2020

Karya yang berjudul “pesan” dilatar belakanginya oleh kemajuan teknologi yang merusak permainan tradisional khususnya sipak rago yang digambarkan dengan wujud visual bola rago yang terpecah menjadi dua diakibatkan keberadaan media elektronik yang ada didalamnya, elektronik tersebut digambarkan berupa objek handphone dan earphone yang didalam handphone tersebut terdapat logo message yang berarti pesan, mempunyai makna bahwa penulis ingin menyampaikan sebuah himbauan kepada pengamat karya penulis bahwa permainan sipak rago ini sudah dirusak oleh teknologi.

Gambar 4



“Ditelan Zaman” Cetak Saring (*Serigraphy*) diatas kanvas,(40 x 50), 2020

Karya yang berjudul ditelan zaman dilatar belakangi oleh permainan sipak rago yang sudah ditinggalkan oleh anak muda yang beralih kepada hiburan yang ada di media sosial. Wujud visual bola rago yang sudah ditumbuhi oleh akar pohon menandakan bahwa permainan rago ini sudah tidak dimainkan lagi oleh anak muda. Maksud bola rago yang ditumbuhi oleh akar tersebut diartikan sebagai layaknya barang yang sudah lama terletak sehingga ditumbuhi oleh tanaman, tanaman yang tumbuh itu penulis hubungkan dengan aplikasi media sosial sebagai peralihan permainan anak muda zaman sekarang. Jadi, akar pohon tersebut mempunyai dua makna yang pertama sebagai simbo peralihan permainan dan kedua sebagai layaknya tumbuhan yang tumbuh di atas benda yang sudah lama terletak. Aplikasi yang digambarkan adalah apikasi-apikasi yang sedang trend pada zaman sekarang dikalangan anak muda.

Gambar 5



“Android Predator” Cetak Saring (*Serigraphy*) diatas kanvas,(40 x 50), 2020

Karya penulis yang berjudul “Android predator” menampilkan objek utama berupa sepatu dan objek pendukung berupa bola rago dan handphone canggih (android) yang terlihat berada di dalam sepatu.

Di dalam karya terlihat bola rago yang diinjak oleh sepatu, wujud visual tersebut mempunyai makna bahwa sepatu yang biasa digunakan sebagai alat untuk bermain sipak rago malah dijadikan sebagai alat untuk menginjak bola rago tersebut, simbol sepatu tersebut diartikan sebagai alat yang digunakan untuk merusak bola rago dalam artikan bola rago tersebut tidak dapat dimainkan lagi, semua itu di akibatkan oleh android yang penulis gambarkan di atas sepatu yang mengambil sepenuhnya perhatian anak muda sehingga mengabaikan bola rago.

Gambar 6



“Melukai” Cetak Saring (*Serigraphy*) diatas kanvas,(40 x 50), 2020

Karya yang berjudul “Melukai” ini menceritakan tentang pengaruh teknologi yang secara tidak langsung menghabisi tradisi nenek moyang salah satunya permainan sipak rago. Perwujudan tersebut divisualkan melalui simbol-simbol berupa bola rago yang ditindih dengan kapak bermata handphone dan dibawah bola rago tersebut terdapat sebuah handphone yang digunakan sebagai landasan untuk mengapik bola rago sehingga membuat bola rago rusak. Penggambaran tersebut mempunyai makna bahwa handphone yang sudah berada diantara permainan bola rago yang lama kelamaan menggantikan posisi bola rago sebagai kebiasaan anak nagari minang kabau dalam meluangkan waktunya untuk berolahraga dan bersosialisasi. Didalam handphone terlihat beberapa aplikasi yang sedang trending, aplikasi tersebut diibaratkan sebagai penghancur dari permainan sipak rago.

Gambar 7



“Liar” Cetak Saring (*Serigraphy*) diatas kanvas,(40 x 50), 2020

Karya yang berjudul “liar” menceritakan tentang aplikasi media sosial yang merusak kebiasaan anak muda dalam memertahankan permaianan tradisionalnya khususnya permainan sipak rago, hal tersebut penulis gambarkan pada rotan bola rago yang terlepas akibat ditarik oleh aplikasi yang ada di ujung rotan tersebut. Aplikasi yang digambarkan berupa aplikasi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti facebook, twiter, youtube, line,whatsapp.Aplikasi tersebut digambarkan merenggut rotan bola rago yang mengakibatkan bola rago tersebut akan habis seiring berjalannya waktu, hal tersebut merupakan pemaknaan dari aplikasi media sosial yang secara tidak langsung menghilangkan kebiasaan anak muda yang masih memainkan permainan tradisionalnya.

Gambar 8



“Santapan”

Cetak Saring (*Serigraphy*) diatas kanvas,(40 x 50), 2020

Karya yang berjudul “santapan” menceritakan tentang permainan sipak rago yang mulai hilang akibat ditelan zaman walaupun sudah banyak ajakan dari pemerhati budaya akan pentingnya menjaga dan terus melestarikan permainan tradisional ini, akan tetapi ajakan tersebut tidak di hiraukan karena pengaruh teknologi zaman sekarang yang lebih menarik perhatian, khususnya dikalangan anak muda, hal tersebut penulis gambarkan berupa simbol-simbol yaitu bentuk bola rago yang diikat kebatang pohon dengan tali yang hampir putus karena bagian bawah bola rago sudah digigit oleh handphone dan ditarik kedalam air layaknya ikan yang menyambar mangsanya diatas permukaan air. Hal tersebut diartikan sebagai permainan sipak rago yang lama kelamaan akan hilang ditelan teknologi akan tetapi sering dengan masalah itu masih ada sebagian orang yang mengingatkan bahwa permainan tradisional ini harus tetap dimainkan.

Gambar 9



“Tenggelam”

Cetak Saring (*Serigraphy*) diatas kanvas,(40 x 50), 2020

Dibagian tengah karya terdapat objek utama berupa bola rago sedangkan dibagian sisi kiri dan kanan karya terdapat tebing berbentuk tanah, kemudian pada bagian bawah karya terlihat beberapa macam aplikasi media sosial dan controller game. Karya yang berjudul “Tenggelam” ini menceritakan tentang permainan sipak rago yang populer pada masanya akan tetapi akibat perubahan zaman yang semakin pesat permainan sipak rago hanya tinggal cerita pada zaman yang serba digital seperti sekarang ini. Hilangnya

permainan tradisional tersebut diwujudkan melalui bentuk simbol dengan visual bola rago yang ditarik kedalam air dari atas permukaan tebing oleh aplikasi hiburan yang ada di media sosial.

Gambar 10



“Melebur” Cetak Saring (*Serigraphy*) diatas kanvas,(40 x 50), 2020

Dalam karya ini penulis menggambarkan objek logo aplikasi media sosial yang saling berhubungan contohnya aplikasi playstore yang merupakan tempat mengunduh berbagai macam aplikasi yang dibutuhkan oleh anak muda termasuk didalamnya aplikasi yang bertemakan media hiburan berupa permainan salah satu contoh aplikasinya adalah permainan hago yang merupakan aplikasi game online yang dapat menyambung antara individu dari jarak jauh, aplikasi hago tersebut menjadi daya tarik anak muda zaman sekarang karena aplikasi tersebut dapat terkoneksi dengan lawan main meskipun dalam jarak yang sangat jauh ditambah lagi dengan penggambaran logo 4G yang merupakan penguat signal sehingga koneksi antar dua orang tersebut berjalan lancar.

Simpulan

Beberapa tahun belakangan ini permainan sipak rago sudah sangat jarang dimainkan, bahkan anak muda zaman sekarang khususnya di daerah Minang Kabau tidak mengenal apa itu sipak rago, bahkan ada yang menganggap permainan sipak rago sama saja dengan permainan sepak takraw. Seiring berkembangnya kemajuan teknologi khususnya pada media hiburan seperti game online dan semacamnya membuat anak muda zaman sekarang seperti sudah meninggalkan permainan tradisional antara lain permainan sipak rago, padahal sipak rago merupakan salah satu budaya

Referensi

Budiwirman.2012. Seni, seni grafis, dan aplikasinya dalam pendidikan. Padang: UNPPress.

Setya Widyawati (2002), "Estetika Islam Dalam konteks Kehidupan Sosial" vol 1 no 2, desember 2002.Diambil dari : <http://jurnal.isi-ska.ac.id>. Diakses tanggal (11 april 2020)

Mariato.Dwi. 1998. 1988. SeniCetakCukilanKayu. Yogyakarta: Kanis.