

PERMAINAN TRADISIONAL DALAM KARYA SENI KRIYA LOGAM

Mulya Arif¹, Nasrul Kamal²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat., Kec. Padang Utara

Email: mulyaarif0102@gmail.com

Submitted: 2023-01-25

Accepted: 2023-01-30

Published: 2023-06-28

DOI: 10.24036/stj.2023.v12i2.121687

Abstrak

Tujuan artikel ini adalah untuk memvisualisasikan permainan tradisional melalui karya seni kriya logam. Hal ini mengingatkan dan menyadarkan kembali kepada anak-anak mengenai kehidupan nilai-nilai budaya sosial yang diturun-temurunkan oleh kedua orang tua mereka sejak kecil seperti rasa tanggung jawab, kemandirian, solidaritas, sopan santun, toleransi, kerja sama, tidak bergantung pada orang lain. Mereka dapat berpegang teguh terhadap nilai-nilai sosial tersebut, yang dilatih sejak kecil untuk menjadikan ilmu dan bekal ketika mereka beranjak dewasa nantinya. Metode penciptaan karya ini memerlukan proses tahapan yaitu dengan tahapan persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, hingga tahap penyelesaian atau finishing dalam berkarya. Hasil dari penciptaan karya seni kriya logam memvisualisasikan berbagai macam permainan tradisional Sumatera Barat yang di gambarkan dalam tujuh karya yakni memiliki ukuran 60 cm x 40 cm pada media plat logam tembaga dengan judul yang berbeda-beda yaitu: "main badia-badia", "main kalereng", "main kajai", "main ula nago panjang", "main congkak", "main kayang", "batu tujuh".

Kata kunci : Permainan, Ukir Tekan, Tradisional, dan Kriya Logam)

Pendahuluan

Indonesia adalah negara dengan kepulauan secara geografis luas lautnya lebih besar dari daratan. Berdasarkan survey Kementerian Kelautan dan Perikanan (KKP), tahun 2017, Indonesia resmi mengesahkan pulau yang memiliki nama sebanyak 2.590 ke Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB), sehingga untuk saat ini Indonesia memiliki pulau bernama sebanyak 16.056 pulau. Dan didiami oleh lebih 360 suku dan keberagaman lainnya. Hal ini menjadikan Indonesia memiliki keberagaman budaya serta tradisi. Keberagaman budaya dan tradisi tersebutlah beragam pula permainan yang ada di setiap daerahnya. (Dinny Ayu, 2021)

Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, umumnya digunakan untuk hiburan dan kesenangan. Dalam bermain terdapat seperangkat aturan yang melandasi sebuah keadaan untuk mengalahkan dari dua orang ke beberapa orang atau

kelompok dengan memiliki strategi yang dibuat agar mencapai kemenangan sendiri atau meminimalisir kemenangan lawan.

Berbagai macam pendapat menjelaskan bahwa permainan adalah suatu warisan turun-temurun dari nenek moyang kita, sehingga mempertahankan permainan sama juga dapat mempertahankan sebagian dari budaya leluhur kita, akan tetapi seiring berkembangnya zaman dan berjalannya waktu warisan tersebut selalu mengalami sebuah perubahan sesuai dengan perkembangan teknologi serta zaman. Permainan Tradisi adalah kegiatan yang hadir berkembang di daerah, memiliki nilai budaya serta nilai kehidupan masyarakat yang telah diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya (Kurniati 2016:2). Namun teknologi yang sangat berkembang pesat saat ini menjadikan masyarakat perlahan-lahan meninggalkan permainan tradisional dan beralih ke permainan berbasis teknologi.

Permainan tradisional mempunyai banyak manfaat bagi anak, diterapkan dalam penentuan permainan. Manfaat sosial, yaitu berteman dengan orang banyak di lingkungan sekitar tanpa memilah-milah latar belakang, manfaat disiplin adalah dengan selalu mentaati aturan yang telah disahkan dan manfaat budi pekerti yaitu untuk saling menghargai yang memiliki kedudukan lebih tinggi, seperti pemimpin permainan. (Irvan Haris, 2016) menjelaskan bahwa permainan dapat membawa perubahan pada ranah fisik, psikomotor, afektif dan kognitif. Oleh karena itu dapat berfungsi secara optimal sebagai pembentukan fisik, mental, sosial, serta pribadi.

Permainan tradisional yang ada di daerah di Sumatera Barat sangat beragam dan memiliki beberapa kesamaan dengan permainan tradisional di daerah lain seperti di Pulau Jawa. Namun untuk sekarang sudah sangat jarang ditemukan. Oleh karena itu pelestarian permainan tradisional memegang peranan sangat penting dalam menjaga keaslian suatu daerah dari perkembangan zaman dan teknologi.

Penulis beralasan mengangkat tema tentang permainan tradisional berawal ketika melihat generasi saat ini lebih mengedepankan permainan berbasis teknologi baik itu dalam bentuk gawai ataupun komputer. Alasan penulis mengangkat judul tentang permainan tradisional yaitu karena ingin memperlihatkan kembali apa saja permainan tradisional yang telah ditinggalkan ataupun jarang sekali di mainkan oleh generasi saat ini serta untuk melestarikan suatu budaya agar tidak hilang di telan zaman. Terutama permainan tradisional yang berada di daerah Sumatera Barat dimana jarang sekali terlihat aktivitas bermain permainan tradisional di daerah tersebut. Tujuan penulis memperlihatkan kembali berbagai macam permainan tradisional adalah untuk menyadarkan generasi saat ini karena permainan tradisional lebih mengedepankan sosialisasi baik itu di lingkungan tempat tinggal ataupun luar lingkungan tempat tinggal.

Metode

Metode penciptaan yang digunakan sebagai penciptaan sebuah karya mempunyai berbagai tahapan yaitu tahap Eksplorasi (menemukan sumber pemikiran, konsep, dan dasar penciptaan), tahap desain (perancangan dalam karya) serta tahap mewujudkan (proses pembuatan karya) Gustami (2007:329). Jadi, metode penciptaan seni adalah cara atau langkah yang tepat untuk menganalisa gagasan hingga melahirkan sebuah karya yang bermutu dan bernilai indah tentunya dengan keaslian.

Dalam proses mewujudkan sebuah karya seni ada beberapa tahapan sistematis yang perlu dilakukan agar dapat melaksanakan kegiatan penciptaan yang sesuai dengan konsep. Tahap pertama adalah tahap persiapan dimana persiapan merupakan tahap mengamati suatu fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Langkah awal yang dilakukan penulis dalam tahap persiapan ini adalah turun kelapangan untuk melakukan observasi, mengumpulkan informasi dan mendapatkan ide-ide tentang kehidupan anak perdesaan. Tahap kedua Elaborasi adalah tahap menggali dan menganalisis masalah terkait dengan fenomena sosial. Selanjutnya adalah tahap Sintesis yaitu dengan menetapkan ide. Dalam sebuah karya diperlukan suatu ide dan makna yang harus ditegaskan dalam karya tersebut. Keempat adalah Realisasi Konsep dengan mengamati, menyiapkan alat dan bahan, proses pembuatan awal, serta proses penggarapan dan finishing akhir. Dan dibagian akhir adalah proses penyelesaian, langkah selanjutnya adalah tahap penyelesaian. Pada tahap penyelesaian ini diadakan pameran tugas akhir bersama di Galeri FBS UNP. Selain mengadakan pameran, pada tahapan penyelesaian ini terdapat dokumentasi berupa katalog pameran dan laporan karya akhir.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka tujuan tugas akhir ini adalah sebagai visualisasi konsep penciptaan permainan tradisional sebagai ide dan memberikan informasi berupa karya seni logam.

Hasil

Karya 1



Judul	: "Main Badia-badia"
Ukuran	: 60 cm x 40cm
Bahan	: Plat Logam Tembaga
Tahun pembuatan	: 2022
Doc	: Penulis

Karya yang berjudul "badia-badia" terdapat 2 objek anak laki-laki yang sedang bermain suatu permainan yang bernama badia-badia. Anak laki-laki sebelah kiri terlihat seperti sedang mengisi peluru badia-badia tersebut. Sedangkan anak laki-laki sebelah kanan seperti sedang membidik sasaran yang ingin di tembak. Terlihat latar belakang karya terdapat rumah dan beberapa pepohonan.

Badia-badia termasuk permainan tradisional Sumatera Barat yang sangat jarang kita jumpai untuk saat sekarang ini. Permainan ini terbuat dari bambu yang memiliki rongga kecil ditengah bambu tersebut. Badia-badia adalah permainan tembak-

tembakan. Dimana pelurunya sendiri adalah putik jambu air yang di masukkan kedalam rongga bambu. Untuk pegangannya sendiri terbuat dari bambu yang di raut sehingga sesuai dengan rongga bambu yang akan di isi peluru.

Permainan ini memiliki manfaat bagi anak yaitu mengatur strategi, ketepatan, konsentrasi, dan saling menghormati musuh. Dalam permainan ini harus bisa mengatur strategi untuk bisa menjuarai permainan. Ketepatan untuk memposisikan peluru dan membidik senjata kesasaran juga harus di perhitungkan dan membutuhkan ketenangan pikiran. Walaupun menang adalah tujuan utama permainan, musuh harus dihormati karena teman bermain kita juga sesama manusia yang mesti dihormati.

Karya 2



Judul	: " Main Kalereng"
Ukuran	: 60 cm x 40 cm
Bahan	: Plat Logam Tembaga
Tahun pembuatan	: 2022
Doc	: Penulis

"Main Kalereng" merupakan suatu permainan tradisional yang berbentuk bulat dan terbuat dari kaca. Pada karya ini terdapat 3 objek anak laki-laki yang sedang jongkok dimana anak laki-laki sebelah kiri dan tengah sedang memperhatikan jalannya permainan. Dan anak laki-laki sebelah kanan sedang bersiap untuk melemparkan kelerengnya. Terlihat juga dibelakang mereka terdapat 3 kaki orang yang sedang berdiri. Permainan ini sendiri dapat dimainkan oleh individu melawan individu, maupun kelompok melawan kelompok. Dimana ketika suatu individu atau kelompok kalah, maka yang kalah akan memberikan kelerengnya kepada yang menang.

Manfaat bagi anak adalah menciptakan strategi, ketepatan dan kemampuan berfikir agar kelereng yang dilemparkan bisa mengenai kelereng yang lainnya. Serta hubungan sosial dimana anak mampu menjalin pertemanan dengan kawan mainnya.

Karya 3



Judul	: "Main Kajai"
Ukuran	: 60 cm x 40cm
Bahan	: Plat Logam Tembaga
Tahun pembuatan	: 2022
Doc	: Penulis

Karya yang berjudul "Main kajai" terdapat 3 objek yaitu seorang bocah laki-laki dan dua orang anak perempuan. Mereka sedang bermain suatu permainan yang bernama kajai. Dimana ada seorang anak laki-laki dan satu perempuan sedang berdiri berhadapan memegang kajai . dan satu lagi anak perempuan sedang melompat ke kajai untuk dapat melangkahi kajai itu sendiri. Kajai merupakan permainan tradisional yang terbuat dari beberapa karet gelang yang di rangkai sehingga menghasilkan bentuk yang panjang. Permainan ini dimainkan dengan cara melompati karet yang telah di pegang ujung ke ujungnya. Bermain kajai sendiri terdapat beberapa cara, salah satunya yakni dengan melompati karet tersebut. Melompati karet tidak boleh terkena karet sehingga kalau terkena maka dinyatakan kalah dan gantian memegang karet dengan yang lain.

Manfaat bermain Kajai adalah menumbuhkan tingkat ketelitian dan akurasi, yang dimana seseorang dapat memperhitungkan tinggi lompatannya agar tidak terjerat tali yang sedang dimainkan. Serta sebagai makhluk sosial, dimana manusia perlu berkomunikasi dengan manusia lainnya. Salah satu contohnya dengan bermain lopat tali seseorang dapat melatih kemampuan sosialisasinya dengan bermain secara berkelompok dengan teman-temannya..

Karya 4



Judul	: "Main Ula Nago Panjang"
Ukuran	: 60 cm x 40cm
Bahan	: Plat Logam Tembaga
Tahun pembuatan	: 2022
Doc	: Penulis

Karya yang diberi judul "*Main Ula Nago Panjang*" ini, penulis membuat figur dua anak laki-laki yang sedang menggenggam tangan satu sama lain sehingga terbentuk seperti terowongan, dan ada beberapa anak yang berbaris memegang bahu satu sama lain sambil memasuki terowongan yang dibuat dua orang anak laki-laki tadi.

Dalam permainan ini, 2 orang anak akan dipilih sebagai kepala. Biasanya, mereka yang lebih besar atau lebih tua dari usia anak pada umumnya yang berpartisipasi dalam permainan yang dipilih. Sedangkan anak-anak yang lain akan berbarisan memanjang dan memegang bahu teman didepan mereka. Dua kepala tadi membentuk terowongan dengan menggunakan tangan. Semua orang akan menyanyikan lagu ular panjang dan anak-anak akan memasuki terowongan terus menerus sampai lagu selesai. Setelah lagu berakhir, gerbang tangan akan menangkap satu anak dan akan mengikuti kepala mana yang ingin dia pilih. Dan ketika semua sudah tertangkap dan memilih. Perebutan anggota akan dilakukan dengan saling kejar mengejar anggota belakang. Dinyatakan sebagai pemenang berdasarkan banyak jumlah anggota yang oleh satu kepala naga.

Permainan ini memiliki suatu manfaat yaitu meningkatkan kerjasama dengan sesama teman kelompok, meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kemampuan seseorang untuk bisa berhubungan dengan orang-orang yang ada disekitarnya.

Karya 5



Judul	: “Main Congkak”
Ukuran	: 60 cm x 40cm
Bahan	: Plat Logam Tembaga
Tahun pembuatan	: 2022
Doc	: Penulis

Karya yang berjudul “Main Congkak” penulis mewujudkan seorang anak laki-laki dan anak perempuan bermain congkak, serta ada 4 orang anak laki-laki lainnya sedang memperhatikan permainan tersebut. Permainan congkak atau biasa disebut congklak dalam bahasa Indonesia dimainkan oleh 2 orang. Dalam permainan ini mereka memakai sebuah papan yang diberi nama papan congklak yang memiliki 14 lubang yakni 12 lubang kecil serta 2 lubang besar, dengan 98 buah biji yang dinamakan biji congklak, dan disetiap lubang tersebut di isi dengan 7 buah biji congklak.

Permainan congkak ini dimulai dengan dua orang memilih lubang yang akan diambil dan memasukkan satu demi satu kelubang disebelahnya searah jarum jam. Bila habis kedalam lubang yang berisi biji lain, maka ia dapat melanjutkan mengisi lubang tersebut. Jika habis dilubang besar maka bisa melanjutkan bermain dengan memilih lubang kecil disisinya. Jika habis dilubang kecil disisinya ataupun sisi lain dan dilubang tersebut tidak berisi biji satupun maka di anggap gagal dan bergantian dengan lawan main untuk main. Dalam permainan congklak, terdapat aturan dimana pemain tidak boleh memasukkan biji congklak kedalam lubang besar milik lawannya. Pemain dianggap menang jika sudah tidak ada lagi biji congklak yang dapat kita ambil. Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji congklak paling banyak.

Permainan congklak ini dapat melatih kesabaran dalam bermain, belajar berhitung, memahami aturan, kejujuran dalam bermain, dan melatih kemampuan menganalisa permainan agar dapat menjadi pemenang.

Karya 6



Judul	: "Main Kayang"
Ukuran	: 60 cm x 40cm
Bahan	: Plat Logam Tembaga
Tahun pembuatan	: 2022
Doc	: Penulis

Karya yang berjudul "Main Kayang" penulis membuat dua orang figure anak perempuan sebagai objek utama yang sedang bermain kayang. Terlihat juga tiga orang anak perempuan sedang memperhatikan dua anak yang bermain kayang. Kayang sendiri adalah suatu permainan yang menggunakan batu sebagai alat bermainnya. Dimana permainan ini bisa dimainkan oleh individu ataupun kelompok.

Permainan ini akan dibuatkan garis tempat berdiri dan garis dimana batu akan diletakkan dengan jarak antar garis yakni kurang lebih 2,5 meter. Masing-masing anak akan melemparkan batu mereka pada garis diujung agar bisa mendapatkan siapa yang lebih dahulu melempar batu lawannya. Batu yang lebih mendekati garis maka ia bisa melempar duluan. Dan yang kalah akan meletakkan batunya digaris ujung dengan posisi berdiri. Yang melempar dinyatakan menang apabila bisa mengenai batu lawan sampai terjatuh. Apabila tidak dapat menjatuhkan batu lawan maka akan bergantian dengan lawan untuk melemparnya.

Permainan ini memiliki manfaat yang sangat baik yaitu melatih ketepatan dan konsentrasi untuk bisa mengenai sasaran yang akan di lempar, serta sportivitas dalam bermain dimana ketika kita kalah kita akan dihukum menggendong lawan bermain.

Karya 7



Judul	: “Main Batu Tujuh”
Ukuran	: 60 cm x 40cm
Bahan	: Plat Logam Tembaga
Tahun pembuatan	: 2022
Doc	: Penulis

“Main Batu Tujuh” adalah salah satu judul karya yang terdapat enam orang figure anak laki-laki yang sedang berdiri dimana terlihat salah satu dari enam orang anak tersebut bersiap untuk melempar batu yang ada di depan mereka. Permainan batu tujuh merupakan permainan yang dimana alat untuk bermainnya yaitu batu yang disusun tegak sebanyak tujuh tingkat, dan satu buah bola kasti yang digunakan untuk melempar batu tersebut .

Permainan ini dibagi menjadi 2 tim, dimana setiap tim memiliki jumlah pemain yang sama. Setelah itu menyusun batu sebanyak 7 tingkat. Ketua kelompok tim akan mencari siapa yang melempar bola duluan. Ketika bola yang dilempar dapat menjatuhkan batu maka tim lawan akan langsung mengambil bola tersebut dan melemparnya agar mengenai tim lawan. Apabila tim lawan yang dilempar tidak kena maka tim yang telah menjatuhkan batu tersebut akan berusaha menyusun batu agar kembali menjadi 7 tingkat. Dan apabila tim yang menyusun batu terkena lemparan bola dari lawan, maka otomatis gantian lawan yang akan menyusun batu. Suatu kelompok dianggap menang apabila telah berhasil menyusun kembali batu sebanyak 7 tingkat.

Permainan “batu tujuh” dapat melatih kerjasama antar kelompok masing-masing. Mampu membuat anak cekatan dalam bertindak dimana untuk menghindari bola yang dilemparkan lawan, perlu tingkat kewaspadaan yang tinggi sehingga tidak terkena oleh bola yang dilempar.

Simpulan

Pada masalah yang diangkat, penulis memaparkan beberapa pengalaman pribadi di masa kecil dengan judul “Permainan Tradisional Dalam Karya Seni Kriya Logam” dengan pemikiran serta anjuran yang dibuat dari bermacam sumber seperti internet, foto, karya seniman, jurnal yang diambil sebagai referensi dalam berkarya. Dalam membuat karya yang dipilih, penulis dalam menjelaskan sesuai dengan tahapan yang telah ditentukan, seperti latar belakang, karya seniman, landasan teori, hingga proses penciptaan karya.

Penulis mengangkat anak-anak sedang bermain sebagai objek utama yang dijadikan inspirasi dalam berkarya. Karena, pada masa kanak-kanak dan bermain lah kita bisa dapat belajar banyak cara bersosialisasi dan bekerjasama dilingkungan sekitar. Ungkapan perasaan penulis melalui proses penulisan sampai dengan proses penciptaan karya. Dengan prosedur yang telah dijalani dan selesai karya merupakan bagian dari kepuasan seorang penulis untuk mengekspresikan perasaan yang penulis rasakan. Bagi saya sebagai seorang penulis, tema yang di angkat adalah tentang penciptaan kerajinan logam berupa perubahan sosial yang terjadi pada generasi dilingkungan saat ini. Pembuatan karya ini untuk memvisualisasikan berbagai macam permainan tradisional dalam karya seni kriya logam. Hal ini untuk menyadarkan kepada generasi saat ini arti pentingnya sebuah permainan tradisional agar dapat dilestarikan dan dijadikan suatu wadah untuk belajar banyak hal . Dengan begitu mereka dapat berpegang teguh terhadap nilai-nilai kehidupan sosial tersebut, hal ini untuk menjadikan ilmu dan bekal ketika mereka beranjak dewasa nantinya. Karya ini dapat meningkatkan kepekaan, apresiasi dalam kehidupan sosial masyarakat dalam berkarya tugas akhir menjadikan kebanggaan tersendiri, kerena tujuan yang telah dicapai penulis dari tahap awal dan akhir.

Pembuatan karya ini diharapkan dapat memberi dampak yang baik dan positif bagi saya sebagai penulis dan para pengamat, seperti menambah wawasan tentang seni kriya logam, karya logam, kajian-kajian seni dan diharapkan dapat diterima di lingkungan masyarakat umum, sebagai ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan seni rupa. Serta dapat memahami proses kreatif seorang penulis.

Referensi

- Ayu, Dinny. 2021. Jumlah Pulau d Indonesia Traveler Harus Tahu. Didapat dari:<https://www.google.com/amp/s/www.okezone.com/trend/amp/2021/01/13/2343504/jumlah-pulau-di-indonesia-traveler-harus-tahu>. Diakses tanggal 09 juni 2021.
- Haris, I. 2016. *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublek-cublek Suweng sebagai Media untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Moral Anak Usia Dini*. Jurnal AUDI, 1(1), 15-20. Diakses tanggal 12 juni 2021.
- Gustami, SP. (2007). *Butir-butir Mutiara Estetika Timur*, Prasista, Yogyakarta. Diakses tanggal 29 mei 2022
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Premedia Group. Diakses tanggal 12 juni 2021.