

**Permainan *Sipak Rago* Di Minangkabau Dalam  
Karya Serigrafi**

**JURNAL**



**ARIGA SEPTIAN**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Wisuda Periode Maret 2015**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

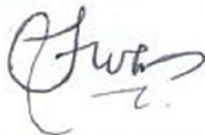
**Permainan *Sipak Rago* Di Minangkabau Dalam  
Karya Serigrafi**

**ARIGA SEPTIAN**

**Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir Ariga Septian  
untuk persyaratan wisuda periode Maret 2015 dan telah diperiksa/disetujui  
oleh kedua pembimbing**

**Padang, 28 Januari 2015**

**Dosen Pembimbing I**



**Drs. Irwan, M.Sn.**  
NIP. 19620709.199103.1.003

**Dosen Pembimbing II**



**Yofita Sandra, SPd, M.Sn**  
NIP. 19790712. 200501. 2. 004

## Abstrak

Generasi tua Minangkabau tentu ingat berbagai pamenan (permainan) yang pernah dimainkan. Terdapat beberapa permainan tradisional Minangkabau seperti; Sipak Rago, Ulu Ambek, Alang-alang (Darek dan Pasisia), Randai (Silek), Buru Babi, dan ada banyak lagi permainan tradisional yang tersebar di Sumatra Barat. Permainan tersebut tersebar diberbagai tempat di Minangkabau. Barangkali jumlahnya ratusan, ada yang sama bentuk memainkannya tapi beda penyebutan nama dari satu tempat ke tempat lainnya.

Permainan-permainan tradisional itu sarat filosofi hidup, ragam pesan dan ajaran budi pekerti, moral serta perilaku. Melalui permainan iniseseorang bisa menyadari bahwa dia tidak hidup sendiri didalam masyarakat, dan jika ada masalah hendaknya dimusyawarahkan terlebih dahulu. Pada hakekatnya permainan tradisional dimainkan secara berkelompok, hal ini dapat membentuk karakter diri yang berjiwa kepemimpinan, kebersamaan, dan berjiwa sosial yang tinggi.

Penciptaan ini bertujuan untuk mengisyaratkan bagai mana sipak rago pada hari ini yang mulai terpinggirkan oleh zaman, selain itu penciptaan ini bertujuan untuk merujuk kembali tentang makna yang terkandung dalam Sipak Rago yang sangat bermanfaat bagi siapapun.

Selanjutnya, teknik atau metode yang digunakan dalam membuat karya akhir ini adalah teknik serigrafis, yaitu teknik yang dihasilkan dari rentangan sutra yang terbuka terhadap bidang cetakan kemudian disaring dengan menggunakan rakel yang terbuat dari bahan karet sebagai alat untuk memindahkan tinta dari layar ke bidang cetak. Dalam kegiatan dan proses pembuatan karya yang dilakukan, melahirkan karya yang berbeda-beda, namun setiap karya memiliki hubungan satu sama lain yang saling terikat kerana memiliki tema, ide, konsep yang sama

Setelah melakukan serangkaian proses penciptaan yang panjang maka terciptalah sepuluh karya seni grafis dengan teknik serigrafis di atas kertas diantaranya : 1) Urang-urang Sawah, 2) Rago Usang, 3) Ditepi Kehancuran, 4) Tergantikan, 5) Trophy, 6) Dirantai, 7) The End, 8) Basamo, 9) Perjuangan, 10) Digemari. Melalui karya seni grafis yang bertemakan Sipak Rago ini, diharapkan kepada mahasiswa seni rupa setelah melihat karya penulis dapat membangkitkan semangat dalam berkarya seni, dapat dijadikan rujukan dan reverensi untuk membuat karya seni grafis lebih baik kedepannya.

## Abstract

Older generation Minangkabau remember the various pamenan (game) I've ever played. There are some traditional games such Minangkabau; Sipak Rago, Ulu Ambek, *Alang-alang* (Darek and Pasisia), Randai (Silek), Buru Babi, and there are many traditional games scattered in West Sumatra. Game scattered in various places in Minangkabau. Perhaps hundreds, have the same role of play but different naming, play from one place to another.

Traditional games were loaded philosophy of life, a variety of messages and teachings of manners, morals and behavior. Through this game one can realize that he was not living alone in the community, and if there is a problem should be discussed in advance. By the very nature of traditional games played in groups, it can form the characters themselves are spirited leadership, togetherness, and high social spirit.

Creation aims to visualize how *Sipak Rago* today are marginalized by modernisation, in addition to the creation aims back to remember about the meaning contained in Sipak Rago very useful for anyone.

Furthermore, techniques or methods used in making this thesis is serigraphy technique, which is a technique that is produced from silk stretch open to the plane of the mold is then filtered by using Squez made of rubber material as a tool for transferring ink from the screen to the print range. In the activity and the process of making the work is done, gave birth to the work of different, but each piece has a relationship with one another which are held together because they have a theme, an idea, a similar concep.

After conducting a series of lengthy process of creating it creates ten graphic art with serigraphy techniques on paper are: 1) Urang-urang Sawah, 2) Rago Usang, 3) Ditepi Kehancuran, 4) Tergantungan, 5) Trophy, 6) Dirantai, 7) The End, 8) Basamo, 9) Perjuangan, 10) Digemari. Through the works of graphic art themed Sipak Rago, is expected to art students after seeing the work of authors can be uplifting in the work of art, can be used as a reference to create graphic art work better in the future.

## Permainan *Sipak Rago* Di Minangkabau Dalam Karya Serigrafi

Ariga Septian<sup>1</sup>, Irwan<sup>2</sup>, Yofita Sandra<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Seni Rupa  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email: Ariga1313@gmail.com

### Abstract

Older generation Minangkabau remember the various pamenan (game) I've ever played. There are some traditional games such Minangkabau; *Sipak Rago*, *Ulu Ambek*, *Alang-alang* (Darek and Pasiswa), *Randai* (Silek), *Buru Babi*, and there are many traditional games scattered in West Sumatra. Game scattered in various places in Minangkabau. Perhaps hundreds, have the same role of play but different naming, play from one place to another.

Traditional games were loaded philosophy of life, a variety of messages and teachings of manners, morals and behavior. Through this game one can realize that he was not living alone in the community, and if there is a problem should be discussed in advance. By the very nature of traditional games played in groups, it can form the characters themselves are spirited leadership, togetherness, and high social spirit.

Creation aims to visualize how *Sipak Rago* today are marginalized by modernisation, in addition to the creation aims back to remember about the meaning contained in *Sipak Rago* very useful for anyone.

Furthermore, techniques or methods used in making this thesis is serigraphy technique, which is a technique that is produced from silk stretch open to the plane of the mold is then filtered by using Squez made of rubber material as a tool for transferring ink from the screen to the print range. In the activity and the process of making the work is done, gave birth to the work of different, but each piece has a relationship with one another which are held together because they have a theme, an idea, a similar concep.

After conducting a series of lengthy process of creating it creates ten graphic art with serigraphy techniques on paper are: 1) *Urang-urang Sawah*, 2) *Rago Usang*, 3) *Ditepi Kehancuran*, 4) *Tergantingan*, 5) *Trophy*, 6) *Dirantai*, 7) *The End*, 8) *Basamo*, 9) *Perjuangan*, 10) *Digemari*. Through the works of graphic art themed *Sipak Rago*, is expected to art students after seeing the work of authors can be uplifting in the work of art, can be used as a reference to create graphic art work better in the future.

**Kata Kunci:** *Tergantikan*, *Basamo*, *Dirantai*

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Periode Maret 2015.

<sup>2</sup> Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

<sup>3</sup> Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

## A. Pendahuluan

Generasi tua Minangkabau tentu ingat berbagai pamenan (permainan) yang pernah dimainkan. Terdapat beberapa permainan tradisional Minangkabau seperti; Sipak Rago, Ulu Ambek, Alang-alang (Darek dan Pasisia), Randai (Silek), Buru Babi, dan ada banyak lagi permainan tradisional yang tersebar di Sumatra Barat. Permainan tersebut tersebar diberbagai tempat di Minangkabau. Barangkali jumlahnya ratusan, ada yang sama bentuk memainkannya tapi beda penyebutan nama dari satu tempat ke tempat lainnya.

Permainan-permainan tradisional itu sarat filosofi hidup, ragam pesan dan ajaran budi pekerti, moral serta perilaku bijak. Melalui permainan iniseseorang bisa menyadari bahwa dia tidak hidup sendiri didalam masyarakat, dan jika ada masalah hendaknya dimusyawarahkan terlebih dahulu. Pada hakekatnya permainan tradisional dimainkan secara berkelompok, hal ini dapat membentuk karakter diri yang berjiwa kepemimpinan, kebersamaan, danberjiwasosial yang tinggi. Kalau diamati dari sekian banyak permainan tradisional itu ,pemainnya memenuhi berbagai kriteria tertentu. Ada diantaranya harus memiliki ketangkasan, kekuatan fisik, kecerdasan, kecerdikan, kecepatan, ketepatan, kreatifitas dan imajinatif, keberanian, serta tanggungjawab.

Salah satu permainan tradisional khas Minangkabau yang sampai sekarang masih dilakukantetapisudahjarang ditemukan salah satunya adalah Sipak Rago. Sipak Rago merupakan salah satu permainan tradisional yang

ada di Minangkabau yaitu seperti yang terdapat dikecamatan Koto Tangah kota Padang. Ada sekitar 10 perkumpulan Sipak Rago, kemudian melakukan wawancara dengan Datuak Amputiah seorang tokoh masyarakat di kenagarian Koto Tangah. Mengemukakan bahwa pada awalnya permainan Sipak Rago ini dahulunya merupakan permainan yang dimainkan oleh raja-raja dalam sebuah ajang perebutan tempat terhormat di dalam kerajaan yang sekarang sudah beralih menjadi permainan rakyat yang bisa dimainkan oleh siapa saja tanpa terkecuali baik muda maupun tua.

Permainan Sipak Rago pada dahulunya diawali mulai dengan mencari bahan rotan secara bersama-sama. Setelah diperoleh, rotan dibersihkan dan diolah hingga didapat kulit rotan yang baik. Kulit rotan olahan kemudian secara bersama-sama dianyam sedemikian rupa hingga membentuk bola layaknya bola takraw. Anyaman diusahakan serapi dan sekuat mungkin agar tidak mudah buyar waktu disepak dari satu kaki pemain ke kaki pemain lainnya. *Sipak Rago* mampu mencerminkan semangat kegotong royongan, kebersamaan dan kebulatan tekad untuk melakukan dan mencapai sesuatu usaha yang baik.

Betapapun namanya bola yang berbentuk bundar, apalagi dari bahan rotan yang dianyam tentu permukaannya tidak rata, pergerakan liar bola kadang tak dapat dihindari. Tapi itulah tugas pemain yang sedang memegang atau menerima bola, berusaha menjinakkan bola sebelum dioper ke pemain lain. Kalau operan dalam keadaan bola liar, berarti terjadi pengurangan skor dalam permainan. Usaha mengontrol bola liar (liar) dan memberikan operan

bola jinak (jinak/terkontrol) bukan tidak memiliki arti dan makna yang dapat 4  
dijadikan pembelajaran dalam bertindak dan berperilaku dalam kehidupan  
terlebih dalam pergaulan sosial kemasyarakatan.

Masihkah permainan Sipak Rago ini jadi parintang-rintang hari  
(mengisi waktu senggang) diwarnai dengan berbagai permainan tradisional.  
Meskipun ada, tapi sudah jarang tampak. Adapun hanya pada waktu dan  
event tertentu yang sifatnya digerakkan atau dimobilisasikan, atau hanya  
menjadi sebuah rangkaian pada perhelatan tidak lagi mandiri. Padahal  
pamenan (permainan) tradisional anak nagari itu dahulu dimainkan dan  
dilakoni secara spontan.

Begitulah fakta dan kenyataan hari ini. Pamenan (permainan)  
tradisional anak nagari yang membangun mental, mengajarkan sikap mental  
positif dalam kehidupan makin tampak tidak jelas. Tergantikan oleh  
permainan-permainan dengan teknologi tinggi. Apalagi yang namanya Game  
Online. Anak-anak, remaja, dewasa bahkan orang tua sekalipun lebih senang  
berdiam seorang diri didepan sebuah layar komputer atau notebook  
terhubung jaringan internet sedang asyik sampai lupa waktu memainkannya

Penciptaan ini bertujuan untuk memvisualisasikan bagai mana sipak  
rago pada hari ini yang mulai terpenggirkan oleh zaman, selain itu penciptaan  
ini bertujuan untuk merujuk kembali tentang makna yang terkandung dalam  
Sipak Rago yang sangat bermanfaat bagi siapapun.



## **B. Metode Penciptaan**

Selanjutnya, teknik atau metode yang digunakan dalam membuat karya akhir ini adalah teknik serigrafi, yaitu teknik yang dihasilkan dari rentangan sutra yang terbuka terhadap bidang cetakan kemudian disaring dengan menggunakan rakel yang terbuat dari bahan karet sebagai alat untuk memindahkan tinta dari layar ke bidang cetak. Dalam kegiatan dan proses pembuatan karya yang dilakukan, melahirkan karya yang berbeda-beda, namun setiap karya memiliki hubungan satu sama lain yang saling terikat karena memiliki tema, ide, konsep yang sama.

Definisi seni menurut beberapa pendapat :

Menurut Rasjoyo (1994 : 01 ) Tidak seorangpun yang tahu kapan seni ini mulai dikenal oleh manusia. Namun kalau dipelajari jejak-jejak peninggalan manusia masa lampau, dapat kita peroleh gambaran, bahwa seni tumbuh dan berkembang berdampingan dengan kehidupan manusia itu sendiri. Hal tersebut dapat dimengerti karena seni adalah hasil kebudayaan itu sendiri. Kebudayaan adalah hasil pemikiran, aktifitas dan segala hasil karya diluar perbuatan yang merefleksikan naluri secara murni.

Sepanjang sejarah, manusia tidak lepas dari seni, karena seni adalah salah satu kebudayaan yang mengandung nilai indah (estetis), sedangkan manusia suka yang indah indah. Dengan seni manusia dapat memperoleh kenikmatan sebagai akibat gambaran perasaan terhadap rangsangan yang diterimanya. Kenikmatan seni bukanlah kenikmatan fisik lahiriah melainkan kenikmatan batiniah.

Menurut Murianto, dkk (dalam Willy Subaktian Rain, 2008 : 06 ) Seni dalam bahasa Inggris di istilahkan Art berasal dari bahasa Italia yaitu Artes. Artes berarti kemahiran membuat sesuatu. Sedangkan pelakunya disebut Artista. Art berkembang menjadi l'art (Latin). L; art (Perancis), El'arte (Spanyol).

Kata grafika dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Yunani "Graphein" yang artinya menulis. Jadi kata Graphein yang semula punya pengertian menulis semakin berkembangnya zaman pengertian kata itu berubah menjadi masalah cetak mencetak, jadi Graphein tidak hanya kegiatan tulis-menulis saja tapi juga kegiatan cetak mencetak. Menurut Drs. Budiwirman dan Irwan dalam Yovin Romanza, ( 2010 : 10 )

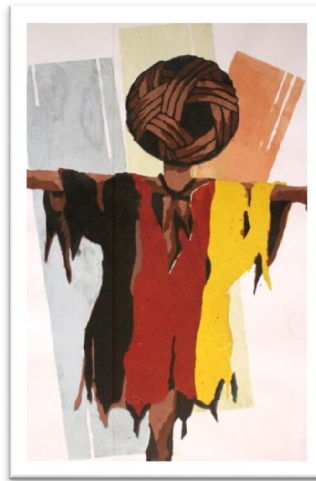
Secara umum kata grafis adalah segala sesuatu yang dihasilkan dengan metode cetak dua dimensional sebagai mana lukisan, drawing atau fotografi, lebih khususnya lagi istilah pengertian ini adalah print making yaitunya cetak mencetak. Menurut Murianto dalam Afrizal Adri, ( 2003 : 07 )

### **C. Pembahasan**

Dasar pemikiran karya akhir ini Berdasarkan kepada fakta hari bahwa sudah mulai terlupakan, terpinggirkan permainan tradisional Minangkabau Sipak Ragooleh generasi muda, Yang lebih memilih permainan dengan teknologi canggih yang mudah dimainkan dimana pun, kapan pun. Untuk itu penulis ingin mengangkat tema dengan melestarikan, memperkenalkan kembali permainan tradisional Minangkabau Sipak Ragoyang semakin

terpinggirkan oleh zaman sekarang. Ada beberapa karya yang terlahir dari pemikiran penulis antara lain sebagai berikut

a. *Urang-urang* Sawah



**Gambar 1**/"*Urang-Urang Sawah*"/40 x 60 cm/Serigrafi *on paper*/2014

Sumber gambar : Rhiega

Pada karya pertama ini menggambarkan permainan *sipak Rago ini* seolah-olah telah terpinggirkan dan digunakan menjadi kepala orang sawah, yang biasanya terbuat dari batok kelapa. Walaupun orang sawah sangat berguna untuk mengusir burung bagi petani tapi lama kelamaan akan rusak dengan sendirinya dan hancur, selanjutnya baju orang sawah sudah mulai robek dan lusuh dengan warna marawa yang mewakili Minangkabau secara keseluruhan, tiga warna yang terdapat dalam marawa yang melambangkan tiga wilayah adat Minangkabau, tiga kekuatan masyarakat Minangkabau dan tiga pola kepemimpinan dalam masyarakat Minangkabau. Ketiga makna yang terdapat dalam marawa yang sangat penting bagi masyarakat Minangkabau itu lama-lama akan menghilang

dan akan terjadi kesenjangan di dalam masyarakat Minangkabau, seperti yang dikutip dari buku Amir Dt. Mangguang yang berjudul “Tanya Jawab Adat Minangkabau”.

Dengan zaman yang serba canggih apa pun bisa didapatkan termasuk permainan-permainan dengan tujuan untuk menghilangkan kejenuhan dengan sehari-hari beraktifitas yang sangat mudah dimainkan dimana pun, kapan pun dan tak perlu banyak orang untuk melakukannya, ketimbang bermain *Sipak Rago* yang lebih menyehatkan diri dan bisa berkumpul dengan teman, saudara yang nanti akan akan memperkuat persaudaraan antar sesama.

**b. *Rago Usang***



**Gambar 2/”Rago Usang”/60 x 40 cm/Serigrafi on paper/2014**

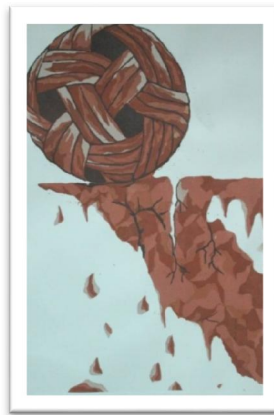
Sumber Gambar : Rhiega

Pada karya yang kedua ini penulis menggambarkan sebuah bola *Rago* yang sudah usang lama sudah tidak terpakai dan terbuang begitu saja tanpa diperbaiki dan dibersihkan lagi, terlihat pada karya bola *Rago* yang

sudah copang-camping dan di penuh jarring laba-laba. Ini mengungkapkan kondisi zaman saat ini bahwa permainan *Sipak Rago* ini telah terpinggirkan oleh zaman terbukti dengan adanya permainan yang lebih canggih, dahulu permainan ini begitu digemari oleh anak nagari Minangkabau, seiring berjalannya waktu permainan ini tak diperhatikan lagi dan ditinggalkan begitu saja.

Dengan keadaan yang seperti ini *Sipak Rago* tidak lagi menjadi pilihan orang-orang dalam mengisi waktu luang atau disebut juga Parintang Hari yang dahulunya menjadi olahraga populer disetiap Nagari, sekarang hanya tinggal sejarah dan sudah jarang lagi dimainkan, tidak diminati lagi bagi sebagian orang, dan karya ini mengungkapkan fakta bahwa permainan ini telah terpinggirkan oleh zaman.

c. Ditepi Kehancuran



**Gambar 3** "Ditepi Kehancuran"/40 x 60 cm/Serigrafi *on paper*/2014

Terlihat pada karya yang berjudul "Ditepi Kehancuran" ini menggambarkan sebuah bola *Rago* diatas jurang yang sudah mau hancur

terlihat pada karya ujung jurang yang hampir terbelah dan tanah-tanah diujung jurang mulai berjatuhan, seperti itulah keadaan keadaan permainan *Sipak Rago* itu saat ini yang harus diselamatkan, dengan cara memperkenalkan lagi *Sipak Rago* dengan mengadakan lagi turnamen atau pertandingan *Sipak Rago* ini.

Atau yang lebih mudah dengan memperkenalkan lagi apa itu permainan *Sipak Rago* itu dengan bentuk gambar, atau lukisan, dengan cara seperti itu maka permainan ini akan ada sepanjang masa, kalau tidak dilakukan dipastikan permainan *Sipak Rago* ini akan lenyap, dan akan sulit untuk menemukan permainan ini dimasa mendatang, penulis berharap dengan tema permainan *Sipak Rago* dalam karya akhir ini dapat memberi apresiasi lebih terhadap permainan *Sipak Rago* itu sendiri.

d. Tergantikan



**Gambar 4** "Tergantikan"/60 x 40 cm/Serigrafi on paper/2014

Sumber Gambar : Rhiega

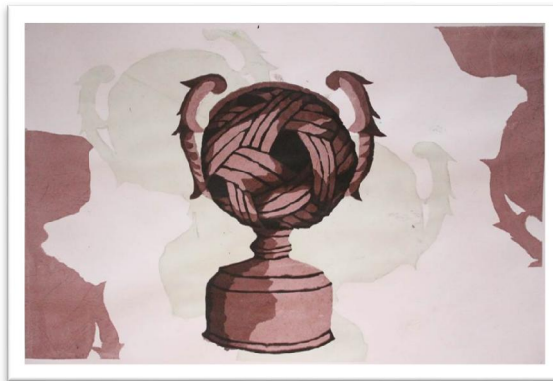
Karya ke empat ini menggambarkan sebuah keadaan bagaimana permainan *Sipak Rago* ini telah tergantikan oleh permainan yang canggih dengan menggambarkan Tablet dan *Joy Stick*, siapa yang tidak tau dengan tablet kapan pun, dimana pun bisa dimainkan dengan banyak pilihan permainannya begitu juga dengan *Joy Stick* ini atau disebut juga *stick play station*, semua kalangan sangat menggemari permainan ini tak kenal waktu untuk memaikannya bisa dibuang waktu terbuang sia-sia hanya kepuasan diri sendiri yang didapatkan, semua permainan yang canggih itu boleh saja dimainkan oleh siapa pun tetapi tetap memperhatikan permainan tradisional.

Berbeda sekali dengan permainan *Sipak Rago*, permainan ini dimainkan pada sore hari atau disebut juga parintang hari dimainkan dengan tujuan menghilangkan kejenuhan dari aktifitas keseharian yang sibuk dan dilakukan dengan secara bersama-sama dengan sahabat, teman, atau saudara, dapat mencerminkan sebagai kekompakan, kesetia kawan, dan tak lupa menjalin tali persaudaraan.

Pada karya yang ke empat ini penulis juga memberi aksentuasi warna Marawa pada bola *Rago*, warna marawa itu mewakili Minangkabau dengan ciri khas warna kuning, merah, dan hitam yang melambangkan tiga hal yang sangat penting terutama masyarakat Minangkabau, dengan memiliki tiga pedoman dalam kehidupan seperti yang dikatakan dalam buku Amir MS Dt. Mangguang salah satunya adalah "*Tungku tigo sajarangan, Tali tigo sapilin*" melambangkan sebagai pembimbing atau

penuntun masyarakat Minangkabau dalam menjalani kehidupan, terlihat pada zaman globalisasi ini begitu mudahnya hal negatif masuk dan mempengaruhi keyakinan terhadap apa sejak dahulunya di percayai masyarakat Minangkabau, termasuk juga dalam segi permainan yang membuat *Sipak Rago* yang kurang diminati lagi saat ini yang sudah tergantikan dengan permainan yang lebih canggih seperti tablet *game* dan play station.

e. Trophy



**Gambar 5** "Trophy" /60 x 40 cm/Serigrafi *on paper*/2014

Sumber Gambar : Rhiega

Terlihat pada karya ini berbentuk *trophy* penghargaan, ini dimasad untuk menjadikan permainan *Sipak Rago* ini kembali digelar atau diadakan sebuah turnamen yang besar dari cara seperi itu dapat memberi sebuah penghargaan lebih terhadap permainan *Sipak Rago* ini dimata masyarakat maupun dunia, dengan cara itu kita dapat member apresiasi yang lebih terhadap *Sipak Rago*,bisa dirasakan sendiri bagai mana apakah sudah berkontribusi dalam pengenalan *Sipak Rago* ini atau belum, jawabannya



ada pada diri sendiri. Selanjutnya pada desain trofi yang berbentuk bola *Rago* itu tampak sebuah keseriusan dalam penyelenggaraan permainan *Sipak Rago*, penulisan penuh harapan dimasa mendatang akan ada turnamen atau kejuaraan permainan *Sipak Rago* ini berlangsung dan desain *trophy* berbentuk bola *Rago*.

f. Dirantai



**Gambar 6**”Dirantai”/60 x 40 cm/Serigrafi *on paper*/2014

Sumber Gambar Rhiega

Karya yang ke enam berjudul “Dirantai” ini menggambarkan bagai mana sebuah bola *Rago* dirantai dalam waktu yang lama dan tak bisa berbuat apa-apa, pada saat ini permainan ini sudah jarang terlihat, seolah-olah permainan *Sipak Rago* dirantai kuat oleh permainan yang lebih canggih, mudah dimainkan oleh siapa pun pada saat sekarang yang digambarkan dengan sebuah rantai pengikat yang sangat kuat, sehingga permainan *Sipak Rago* kurang berkebang dari generasi ke generasi itu bisa dilihat oleh siapapun dan tak tahu harus bagai mana untuk melestarikan kembali permainan anak nagari ini.

Pada penggunaan warna dasar merah kehitaman yang memberi efek kesuraman pada permainan ini, bahwa itulah gambaran atau ungkapan keadaan bagai mana permainan *Sipak Rago* pada saat ini sangat terikat kuat oleh permainan yang lebih canggih yang membuat tidak berkembangnya permainan ini, banyak anggapan bahawa permainan ini sudah kuno dan sangat membutuhkan tenaga dan fisik yang tangguh dalam memainkannya.

g. *The End*



Gambar 18/”The End”/60 x 40 cm/Serigrafion paper/2014  
Sumber Gambar : Rhiega

Dapat dilihat pada karya yang ke tujuh ini sebuah bom yang masih aktif dan dapat meledakkan sebuah bola *Rago* kapan pun dan itu lah gambaran kedaan pada saat ini bagai mana permainan *Sipak Rago* ini akan tiba saatnya dimana akan hilang selama-lamanya dan tak satu pun mengenalinya lagi, berawal dari diri sendiri untuk bergerak dan ambil langkah untuk bagaimana permainan ini tak berakhir dan tamat untuk selama-lamanya.

Terlihat pada karya bom atau dinamit yang akan meledakkan bola *Rago*, melambangkan permainan *Sipak Rago* ini akan berakhir dalam waktu yang tidak bisa ditentukan, bisa jadi dimasa mendatang permainan ini tidak akan kita temui dan jumpai lagi, dengan demikian akan hilangnya warisan nenek moyang yang sangat berharga seperti debu yang hilang ditiup angin.

#### **D. Kesimpulan**

Secara keseluruhan karya ini menceritakan bagai mana permainan tradisional sudah mulai terpinggirkan oleh zaman yang digantikan oleh permainan yang memiliki teknologi canggih yang mudah dimainkan dimana pun dan kapan pun, dan didalam permainan Sipak Rago banyak sekali banyak nilai sosial yang mengajarkan kepemimpinan, nilai kebersamaan, saling menghargai, mengajarkan sifat lapang dada dan tidak lupa menjalin erat hubungan antar sema.

Dan menggambarkan bagai mana permainan Sipak Rago itu mulai terlupakan, mulai terpinggirkan, tak terawat, menggambarkan bagai mana permainan Sipak Rago ini yang sudah dekat dengan kehancuran pada saat ini. Semua impian dan harapan untuk kelestarian Sipak Rago disematkan kepada generasi kegenerasi yang peduli akan kelangsungan permainan tradisional.

#### **A. Saran – Saran**

Saran yang penulis sampaikan menyangkut dalam pembuatan dan penciptaan karya ini yaitu, bagi mahasiswa jurusan seni rupa yang akan mengambil jalur karya akhir, setelah melihat dan membaca karya akhir penulis ini hendaknya dapat dijadikan masukkan dan perbandingan agar dapat

membuat karya-karya yang lebih baik dan dapat melahirkan karya dengan bentuk-bentuk baru, dengan menjadikan sebagai karya acuan. Melalui karya seni grafis ini diharapkan masyarakat akan lebih mengenal seni grafis dan cabang-cabangnya.

Pada bagian penutup laporan karya akhir ini penulis sadari bahwasanya karya-karya yang diciptakan jauh dari kesempurnaan, karena masih dalam tahap proses permulaan dan pencarian. Dengan tangan terbuka penulis menerima kritikan dan saran demi terciptanya sebuah kesempurnaan dan menambah kualitas karya dimasa yang akan datang.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Adri, Afrizal. 2003. *Filsafat Seni*. Jakarta : Depdikbud
- Budiwirman. 2011. *Seni Cetak Mencetak*. Padang: Suka Bina Press
- Budiwirman& Irwan.1998.*Seni Grafis*. Padang: Institut Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Rasjoyo. 1994. *Seni keindahan*. Surabaya : Depdiknas Surabaya
- Subaktian, willy. 2008. *Bacaan Pilihan Tentang Estetika*. Jakarta Depdikbud
- Romanza, Yovin. 2010. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: PUBIB