

Permainan Tradisional Lombok dalam Karya Seni Patung

Lalu Ahmad Purqan ^{1*}, Pyo Apriliana Munawarah ² dan Sri Sukarni ²

¹ Universitas Pendidikan Mandalika; laluahmadp1231@gmail.com

² Universitas Pendidikan Mandalika; lombokpyo@gmail.com

³ Universitas Pendidikan Mandalika, srisukarni@gmail.ac.id

* Korespondensi: laluahmadp1231@gmail.com

Abstract: The purpose of this final work is to: 1) visualize some kind of form of traditional Lombok game in the form of sculpture artwork; 2) the idea of art visualizes the figure of human as the subject of the matter describing the traditional game of Lombok. Methods in realizing ideas through the stage: 1) preparation or stage of observation of problems; 2) elaboration or stage of development issues that occur; 3) synthesis or stage of ideas; 4) realization of concept or foreign works; 5) exhibition or display of work. The sculpture of remarks reminds the traditional Lombok game that began to be forgotten among the people especially children in Lombok. Six the titles of the work that has been made: 1) Main Papuq Singgak Batek; 2) Main Ban-banan; 3) Main Dengklek; 4) Selodor; 5) Begansingan; 6) Peresean.

Keywords: Traditional Games, Lombok, Sculpture.

Abstrak: Tujuan karya tugas akhir ini adalah untuk: 1) memvisualisasikan beberapa jenis bentuk permainan tradisional Lombok dalam wujud karya seni patung; 2) ide seni memvisualisasikan sosok figur manusia sebagai subjek matter yang menggambarkan permainan tradisional Lombok. Metode dalam mewujudkan ide-ide melalui tahap: 1) persiapan atau tahap pengamatan permasalahan-permasalahan; 2) elaborasi atau tahap pengembangan permasalahan yang terjadi; 3) sintesis atau tahap penetapan gagasan; 4) realisasi konsep atau penciptaan karya; 5) pameran atau pemaparan karya. Karya seni patung mengingatkan kembali tentang permainan tradisional Lombok yang mulai dilupakan dikalangan masyarakat khususnya anak-anak di Lombok. Enam judul karya yang telah dibuat yaitu: 1) Main Papuq Singgak Batek; 2) Main Ban-banan; 3) Main Dengklek; 4) Selodor; 5) Begansingan; 6) Peresean.

Sitasi: Purqan, L. A.; Munawarah, P. A.; dan Sukarni, S. (2022). Permainan Tradisional Lombok dalam Karya Seni Patung. Jurnal SERUPAKU, 1(1), hlm.7-20.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Lombok, Patung.



Copyright: © 2022 oleh para penulis. Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Permainan tradisional merupakan salah satu dari keragaman budaya daerah di Indonesia. Permainan tradisional daerah di dalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan. Kegiatan permainan tradisional memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya, sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main, serta alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana yang didapat dari lingkungan sekitar sehingga anak-anak terlatih daya kreatifitasnya.

Fenomena yang terjadi, budaya bermain di kalangan anak-anak secara umum di beberapa daerah di Indonesia saat ini mengalami pergeseran. Utari Sukanto sebagai ketua forum pemberdayaan perempuan menyatakan, sekitar 65 persen anak-anak di Indonesia sekarang sudah tidak lagi mengenal permainan tradisional, situasi ini muncul sebagai dampak perkembangan teknologi yang massif serta kurangnya peran orang tua dalam mendidik anak-anak [14].

Permainan tradisional Lombok beberapa diantaranya saat ini masih ada yang dimainkan oleh anak-anak di lingkungan sekitar, namun tidak semua dan itupun kadang-kadang. Misalnya permainan selodor masih dilakukan anak-anak di jam istirahat sekolah. Anak-anak juga masih tampak bersama-sama bermain permainan tradisional di lingkungan ataupun di lapangan, namun tidak seluruhnya anak-anak sekarang yang masih gemar memainkan permainan tradisional tersebut.

Anak-anak sekarang mulai melupakan dan mulai meninggalkan budaya bermain permainan tradisional yang kaya nilai-nilai manfaat bagi anak-anak itu sendiri. Anak-anak sekarang cenderung menggemari permainan modern yang belum tentu seutuhnya berdampak baik bagi mereka yang memainkannya. Kondisi ini merupakan kekhawatiran penulis tentang eksistensi budaya permainan tradisional daerah Lombok yang merupakan bagian dari budaya nasional Indonesia. Wakil Gubernur Nusa Tenggara Barat, Dr.Hj.Sitti Rohmi Djalillah, mengatakan bahwa budaya hingga permainan tradisional yang kita miliki tidak boleh hilang, apalagi sampai kalah dengan gadget [10].

Peran seni di era globalisasi seperti saat ini, sangat diperlukan sebagai media ungkap pengalaman batin seseorang terhadap suatu fenomena yang sedang terjadi. Untuk mengingatkan kembali tentang permainan tradisional anak-anak khususnya daerah Lombok yang sudah mulai terlupakan, salah satunya melalui karya seni rupa yang cara menikmatinya melalui indera pengelihatannya.

Seni patung merupakan bagian dari seni rupa yang karyanya berwujud benda tiga dimensi, dapat diraba dan dinikmati secara visual dari segala arah. Karya seni patung yang ditampilkan dapat menjadi pilihan tepat untuk menghadirkan pengalaman visual tentang permainan tradisional daerah Lombok.

1.2. Rumusan Penciptaan

Bagaimana visualisasi karya seni patung dengan permainan tradisional Lombok sebagai sumber gagasan penciptaannya?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penciptaan karya tugas akhir adalah untuk memvisualisasikan dan mendeskripsikan karya seni patung dengan permainan tradisional Lombok sebagai sumber gagasan penciptaan. Adapun manfaat yang diharapkan penulis dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah: 1) bagi penulis, pembuatan karya ini bisa menambah wawasan dalam proses dan teknik mematung, meningkatkan kemampuan berkarya seni khususnya di bidang seni patung, serta sebagai media penyampaian ide dan gagasan; 2) bagi masyarakat, pembuatan karya ini berguna untuk menambah apresiasi baru dalam karya tiga dimensi, serta sebagai sarana edukasi dan pembelajaran seni patung; 3) bagi Program Studi Seni Rupa di Fakultas Budaya, Manajemen dan Bisnis di Universitas Pendidikan Mandalika, hasil karya ini bisa dijadikan sarana pembelajaran bagi mahasiswa di jurusan tersebut.

1.4. Penegasan Judul

Permainan Tradisional adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi [3]

Lombok (jumlah penduduk pada tahun 2001: 2.722.123 jiwa) adalah sebuah pulau di kepulauan Sunda Kecil atau Nusa Tenggara. Pulau ini kurang lebih berbentuk bulat dengan semacam "ekor" di sisi barat daya yang panjangnya kurang lebih 70 km. Luas pulau ini mencapai 5.435 km². Kota utama di pulau ini adalah Kota Mataram. Lombok termasuk provinsi Nusa Tenggara Barat dan pulau ini sendiri dibagi menjadi 4 Kabupaten dan 1 Kota. Sekitar 80% penduduk pulau ini adalah suku Sasak, sebuah suku bangsa yang masih dekat dengan suku bangsa Bali [11].

Patung adalah cabang seni rupa yang hasil karyanya berwujud tiga dimensi. Biasanya diciptakan dengan beberapa cara antara lain memahat, membentuk, mencetak, atau merakit. (Lisa, 2012:20)

2. Ide dan Konsep Bentuk

2.1 Ide Penciptaan

Karya bertemakan “sosial dan budaya”, mengungkapkan fenomena dampak perkembangan teknologi terhadap budaya permainan tradisional daerah. Ide seni menghadirkan karya seni patung dalam gaya deformatif dengan sosok figur manusia sebagai subjek matter yang menggambarkan permainan tradisional Lombok. Pembuatan karya patung dilakukan dengan teknik kontruksi atau rancangan menggunakan bahan kawat, kertas dan tisu.

Berawal dari keinginan penulis untuk mengembangkan media ilustrasi permainan tradisional suku sasak sebagai upaya menjaga kelangsungan (pelestarian) seni budaya yang ada pada komunitas suku sasak di Pulau Lombok, muncullah ide untuk mengambil tema Permainan Tradisional Lombok Dalam Karya Seni Patung. Konsep aliran yang diterapkan oleh penulis terinspirasi dari beberapa karya Dolorosa Sinaga pematung Indonesia yang didalam buku berjudul “Dolorosa Sinaga: Tubuh, Bentuk Substansi” (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020) disebutkan bahwa, ia juga partisipan pertama dalam perubahan budaya di negeri terbesar keempat di dunia. Contoh karyanya dapat dilihat pada karya-karya berikut:



Gambar 1. Karya Patung Dolorosa Sinaga, “Penari Rebana”



Gambar 2. Karya Patung Dolorosa Sinaga, “Gamelan”

Tubuh, tekstur, gekstur dan narasi dalam karya Dolorosa Sinaga cukup kuat membentuk imaji, merekam persoalan, merangsang indera, dan mengungkap gagasan-gagasan sebagai sumber yang menginspirasi penulis dalam melahirkan karya-karya dengan tema tradisi. Jika dilihat makna karya dengan judulnya, patung-patung tersebut mengandung makna sebagai sebuah bentuk dan simbol yang merupakan sosial dan budaya.

2.2. Konsep Bentuk/Wujud

2.2.1 Permainan Tradisional

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1998) memaknai permainan tradisional sebagai suatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh kepada norma dan

adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku.

Jenis permainan tradisional di Indonesia sangatlah beragam. sebagai contoh adalah jenis permainan tradisional Lombok. Hasil penelitian [2], ditemukan setidaknya ada 15 jenis permainan tradisional Lombok yang berkembang dan sering dimainkan anak-anak zaman dahulu. Kelima belas jenis permainan tersebut terdapat beberapa perbedaan nama antara satu daerah dengan daerah lain. Meski berbeda nama tapi cara memainkannya masih sama.

2.2.2. Seni Rupa

Menurut [7] seni rupa adalah cabang seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia, lewat objek-objek dua dimensi dan tiga dimensi yang memakan tempat dan tahan akan waktu. Oleh karena itu seni rupa ini merupakan bagian dari jenis seni yang memiliki wujud nyata yang dapat dilihat oleh mata, dan diraba, seni rupa bisa disebut seni visual.

Menurut [5] seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang hanya memiliki panjang dan lebar yang hanya dapat dilihat dari satu arah pandang. Sedangkan karya seni rupa tiga dimensi adalah karya seni rupa yang dapat dilihat dari segala arah yang berwujud garis, warna, bentuk, dan volume. Wujud dari dua dimensi ataupun karya tiga dimensi tersebut termasuk dalam cabang-cabang seni rupa.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat diambil suatu pengertian, bahwa seni rupa adalah cabang seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia lewat objek dua dimensi dan tiga dimensi.

2.2.3 Seni Patung

Menurut [1] seni patung merupakan karya seni rupa yang bermatra tiga yang mengandung arti bahwa seni patung terbentuk dari unsur-unsur garis, bidang dan volume dalam suatu ruang. Dengan demikian patung merupakan benda yang memiliki panjang, lebar, dan juga bentuk dari unsur garis, bidang, warna, volume dan ruang. [4] menyatakan bahwa seni patung adalah seni yang merupakan pernyataan artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensional, walaupun ada pula yang bersifat seni pakai tetapi pada dasarnya seni patung adalah seni murni. Menurut [8] seni rupa murni adalah klasifikasi yang menunjuk pada pemanfaatan karya yang semata-mata hanya untuk kepentingan hiasan saja. [4] juga menambahkan bahwa seni patung merupakan wujud yang dapat dilihat dari segala arah atau penjuru : depan, samping, belakang dan atas. Sama halnya dengan pendapat [6] seni patung bersifat trimatra dalam arti bisa dinikmati dari berbagai segi dengan mengelilinginya.

Dari beberapa pendapat di atas maka pengertian seni patung adalah karya seni rupa tiga dimensi (trimatra) yang di dalamnya memiliki unsur panjang, lebar, tinggi dan memiliki ruang atau kedalaman. Bentuk maupun wujudnya dapat berupa manusia, binatang atau bahkan abstrak, berdiri sendiri atau kelompok dalam bentuk figur maupun abstrak imajinatif.

Untuk mendapatkan hasil yang baik diperlukan unsur-unsur sebagai pendukung bentuk dan prinsip-prinsip sebagai pendukung wujud pada karya seni patung. Unsur-

unsur rupa yang dikembangkan dalam berkarya adalah berupa garis, warna, tekstur, bentuk, ruang, dan volume. Sedangkan prinsip-prinsipnya adalah berupa keseimbangan, irama, dominasi, kesebandingan, dan kesatuan.

3. Proses Perwujudan

3.1. Bahan

3.1.1 Kawat

Kawat berfungsi sebagai media untuk mematung. Kawat yang digunakan oleh penulis adalah kawat ikat dan kawat BWG berukuran 2 mm. Kawat ikat digunakan penulis untuk mengikat kawat BWG 2 mm yang difungsikan penulis sebagai bahan utama kerangka patung.

3.1.2. Kertas

Kertas merupakan salah satu bahan dasar dalam berkarya seni patung. Penulis menggunakan kertas bekas dan koran-koran bekas untuk memanfaatkan limbah kertas yang penulis kumpulkan di sekitar lingkungan kampus, sehingga bisa lebih menghemat pengeluaran penulis dalam menyiapkan media untuk mematung.

3.1.3 Tisu

Tisu berfungsi sebagai bahan dasar dalam proses finishing. Penulis memilih bahan tisu sebagai media yang akan difungsikan untuk membentuk tekstur pada patung. Tisu juga memiliki karakter yang mudah merekat dan menciptakan tekstur yang bergelombang ketika mengering.

3.1.4. Selotip

Selotip berfungsi sebagai bahan untuk mengikat kertas pada kerangka patung. Selotip yang penulis gunakan dalam proses ini adalah selotip kertas dengan lebar sisi 1 cm.

3.1.5.. Lem Kayu

Lem kayu berfungsi sebagai bahan untuk merekatkan tisu pada kertas. Penulis menggunakan lem kayu Rajawali karna memiliki daya tempel yang lama dan kuat, serta dapat membuat tisu memiliki tekstur kasar seperti kulit kayu.

3.1.6. Pasir dan Semen

Pasir dan semen berfungsi sebagai bahan untuk membuat media cor beton pada patung. Selain kawat, bambu juga difungsikan oleh penulis sebagai bahan tambahan pada kerangka cor beton.

3.1.7. Cat

Cat merupakan salah satu bahan dasar dalam berkarya seni rupa. Dalam penciptaan karya seni patung ini, penulis menggunakan: a) cat semprot Nippon Paint Pylox Basics, karna memiliki sifat yang cepat kering, hasil yang keras, daya lekat yang sangat kuat dan daya kilap yang tinggi; b) cat tembok Avitex karna memiliki sifat yang tahan lama dan mudah digunakan.

3.2. Bahan

3.2.1. Pensil

Pensil berfungsi sebagai alat untuk membuat sketsa rancangan atau desain konstruksi patung, dalam proses ini penulis menggunakan pensil 2B untuk membuat desain pada kertas sebagai acuan dalam proses penciptaan karya.

3.2.2. Penggaris

Penggaris berfungsi sebagai alat untuk mengukur beberapa bahan dalam proses mematung.

3.2.3. Gunting

Gunting berfungsi sebagai alat untuk memotong bahan seperti kawat dan kertas. Dalam proses ini, penulis menggunakan dua jenis gunting: gunting biasa dan gunting khusus kawat.

3.2.4. Tang

Tang berfungsi untuk membantu memotong kawat serta membantu penulis dalam proses pembentukan kerangka patung.

3.2.5. Kuas

Kuas berfungsi sebagai alat untuk: a) membantu mengoles lem pada kertas dan tisu; b) membantu mengoles cat pada media patung dalam proses pewarnaan.

3.3. Teknik

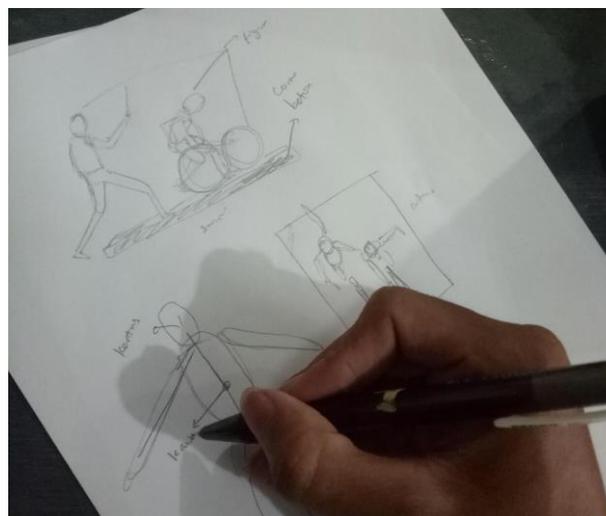
Seni patung sangat erat kaitannya dengan bentuk, ruang, tekstur, proporsi, dan warna. Pemilihan teknik dalam berkarya seni patung gaya deformatif, dan difungsikan sebagai patung seni. Patung seni adalah jenis patung yang dibuat hanya untuk kepentingan estetis saja. Jenis ini termasuk seni murni dan bisa menjadi eksperimental dari bentuknya, serta tidak memiliki nilai guna yang pasti. Dikutip dari [12], deformatif berasal dari kata deformasi yang berarti perubahan bentuk alam yang diubah sedemikian rupa sehingga menghasilkan bentuk baru, tetapi masih memiliki bentuk aslinya. Dengan kata lain, patung deformatif diciptakan menurut gagasan dan imajinasi seniman tanpa menghilangkan wujud aslinya.

Teknik yang akan digunakan penulis dalam karya ini adalah teknik konstruksi. Dikutip dari serupa.id (11 Desember 2019), teknik konstruksi adalah teknik membuat patung dengan cara merekatkan berbagai bahan baik dengan cara dilem, dilas, dilepa, atau dipatri. Bahan yang digunakan dapat berupa semen, pasir, besi, plastisin, kawat, bubuk kertas, dan bahan lainnya.

3.4. Tahap Pembentukan

3.4.1. Sketsa

Sketsa merupakan proses perancangan gambar awal dan sederhana yang difungsikan oleh penulis sebagai gambar sederhana atau draf kasar yang dibuat secara garis besar, tidak detail, melukiskan bagian-bagian bentuk patung yang ingin ditampilkan oleh penulis. Sketsa dijadikan acuan standar untuk pembuatan detail konstruksi patung dengan segala macam pertimbangan estetika. Pada tahap ini sketsa yang dibuat penulis menggunakan alat pensil pada kertas.



Gambar 3. Proses Sketsa Konstruksi

3.4.2. Persiapan Alat dan Bahan



Gambar 4. Kumpulan Alat dan Bahan

3.4.3. Proses Merangkai

1. Pembuatan Kerangka

Bahan kerangka dibuat dari kawat. Bahan kerangka dipotong, dibentuk dan diikat disesuaikan dengan bentuk patung.



Gambar 5. Proses Pembuatan Kerangka

2. Pembuatan Tubuh

Pada proses pembuatan tubuh patung ini, tahap pertama yang penulis gunakan adalah melilit gulungan lembaran kertas pada kerangka patung lalu merekatkannya menggunakan selotip.



Gambar 6. Proses Pembentukan Tubuh

3. Pembuatan Tekstur

Tekstur merupakan unsur rupa yang mempunyai nilai rabaan pada permukaan bahan, penulis sengaja membuat susunan tisu untuk mencapai bentuk rupa sebagai usaha untuk memberikan nilai rabaan pada permukaan bidang pada patung secara nyata.



Gambar 7. Proses Penempelan Tisu

3.4.4. Penyusunan Narasi

Narasi difungsikan sebagai bentuk aksi komunikasi untuk menceritakan peristiwa yang terjadi dalam visualisasi yang penulis sajikan. Pada tahap ini, proses penyusunan narasi dilakukan dengan cara menempatkan posisi setiap figur patung pada cor-coran beton yang telah dibuat sesuai ukuran pada sketsa rancangan.



Gambar 8. Proses Pemasangan Figur

3.4.5. Finishing

Proses ini merupakan tahap terakhir penulis dalam mewujudkan konsep berkarya seni patung, dalam proses ini digunakan dua teknik pewarnaan, yaitu teknik semprot dan teknik oles menggunakan alat kuas.



Gambar 9. Proses Pewarnaan

3.4.6. Hasil Akhir

Hasil akhir ini merupakan puncak dalam proses pembuatan patung. Karya patung menggunakan warna kuning karena kesan yang diciptakan warna kuning adalah rasa optimis, energik, ceria dan bahagia. Objek yang dicat dengan warna kuning dapat meningkatkan aktivitas mental dan pikiran serta berdampak pada meningkatnya kreatifitas seseorang. Filosofi warna kuning adalah kreatif, cerdas, inovatif dan bijaksana. Namun warna kuning juga menciptakan rasa gelisah, kecemasan, inkonsisten dan tekanan stress. (stempelwarna.com, 22 November 2021). Sedangkan warna pada pondasi menggunakan warna hitam karena penggunaan warna hitam dapat merepresentasikan rasa percaya diri, klasik, dramatis, misterius serta maskulin. Dikutip dari [15], kuning cerah adalah warna yang menarik perhatian, dan ketika dipadukan dengan hitam, itu dapat menciptakan salah satu kombinasi warna termudah untuk dibaca dan dilihat dari jarak jauh.



Gambar 10. Hasil Akhir

Patung dua figur anak-anak dengan konsep permainan tradisional ini kemudian dikonsultasikan ke Dosen Pembimbing untuk dikoreksi dan diberi saran, setelah semua diperbaiki dan disetujui, hasil akhir ini kemudian dipamerkan dalam acara Pameran

Tugas Akhir Program Studi Seni Rupa di Fakultas Budaya, Manajemen dan Bisnis Universitas Pendidikan Mandalika.

4. Tinjauan Karya



Gambar 11. karya: 1, Judul: Papuq Singgak Batek

Pada karya seni patung pertama yang berjudul "Papuq Singgak Batek" ini penulis menerapkan gaya patung yang divisualkan kedalam 7 (tujuh) sosok figur anak-anak yang sedang bermain papuq singgak batek (kakek atau nenek pinjam parang) yang dikonstruksikan melalui deformasi yang bersifat penyederhanaan. Sehingga pada penggambarannya, penulis mengubah bentuk tubuh manusia dengan cara membentuknya dengan hanya menampilkan bagian yang paling fundamental. Pada proses perwujudannya selama empat hari, penulis mengalami kendala pada saat penyusunan narasi, namun dengan menerapkan keseimbangan, dominasi, dan proporsi, penulis berhasil memvisualisasikannya dalam wujud barisan figur manusia yang harmonis.

Figur-figur yang berdiri berbaris atau bergandengan merupakan kelompok pemain yang berusaha melindungi figur yang berada di barisan paling belakang, tampak pada gestur figur pemain yang berada di baris paling depan yang berusaha menghalangi figur yang didalam cerita permainan ini adalah nenek yang akan menangkap figur yang berada dibarisan paling belakang untuk menebus parang yang sudah dihilangkan oleh kelompok pemain. Figur nenek adalah figur yang berdiri sendiri didepan figur-figur yang membentuk kelompok. Karya seni patung ini berusaha mengingat kembali tentang permainan tradisional khususnya permainan papuq singgak batek yang saat ini mulai dilupakan. Karya seni patung berusaha menyampaikan pesan bahwa dalam permainan ini mengajarkan kita tentang berupaya dengan keras dalam mencapai sesuatu merupakan suatu keharusan agar tercapainya harapan, namun tetap melalui jalur aturan yang disepakati.



Gambar 12. karya: 2, Judul: Balap Ban-banan

Pada karya seni patung kedua yang berjudul “Balap Ban-banan”, penulis memvisualisasikan kedua objek yang berbentuk lingkaran pada patung yang merupakan penggambaran ban bekas yang digunakan sebagai media utama dalam permainan balap ban-banan yang dimainkan dengan cara dipukul menggunakan alat kayu sambil berlarian yang panjangnya hampir sama dengan stik drum agar bisa ban bekas yang digunakan bisa berputar dan dijalankan. Sedangkan corak dua warna berbentuk garis miring yang digunakan penulis dalam pondasi patung adalah penggambaran balap-balapan agar tampak sporty.



Gambar 13. karya: 3, Judul: Main Denglek

Karya patung yang ketiga berjudul “Dengklek”. Kata dengklek berarti menghentakkan kaki ke tanah. Inti dari permainan ini adalah menghentakkan kedua belah kaki ke tanah, seperti yang digambarkan penulis dalam karya patung ini. Figur dalam patung adalah gambaran sosok anak-anak yang sedang memainkan permainan dengan sarana pengadaan permainan yang sangat mudah yaitu katuq (pecahan genteng atau batu gepeng) yang dipakai sebagai alat utama. Besar katuq biasanya $\pm 3\text{cm}$ dan berbentuk bulat, persegi atau tidak beraturan, yang terpenting katuq dapat jatuh tepat di area atau dalam garis dengklek ketika dilemparproporsi pada kedua figur karena salah satu kaki pada keduanya dibentuk mengangkat. Karya ini merupakan seri dari karya patung pertama dan kedua, juga dikonstruksikan melalui deformasi yang bersifat penyederhanaan. Pada proses penciptaannya selama tiga hari, kendala yang dihadapi penulis juga masih sama halnya dengan kendala yang dihadapi pada karya kedua.



Gambar 14. karya: 4, Judul: Selodor

Karya seni patung keempat yang berjudul "Selodor" merupakan penggambaran dua grup yang terdiri dari masing-masing tiga sosok figur manusia. Grup pertama merupakan pemain yang berusaha menerobos penghadang agar dapat berpindah kepetak selanjutnya, tampak pada ekspresi dan gerak figur sedang berusaha keras terhadap apa yang ingin dicapainya. Sedangkan tiga figur dari grup kedua berperan sebagai pemain penjaga garis yang berusaha menghadang, tampak pada ekspresi dan gestur yang sedang berusaha mengejar dan membentangkan kedua tangan untuk menggapai lawan, dan semua itu berada di atas aturan-aturan permainan. Garis yang dibuat pada permainan ini mengikuti jumlah pemain.

Pada karya seni patung yang keempat ini kendala yang dihadapi penulis lebih kecil daripada karya sebelumnya, yakni hanya pada proses pewarnaan yang membutuhkan waktu yang lama karena pondasi berukuran lebih besar.



Gambar 15. karya: 5, Judul: Main Begansingan

Karya seni patung kelima ini berjudul "Begansingan" atau bermain gansing, menggambarkan satu sosok figur manusia yang sedang fokus dan konsentrasi hendak melepaskan gansingnya agar berputar di lapangan atau tanah. Permainan gansing bertujuan untuk melatih ketangkasan dan keterampilan, karena didalam bermain gansing sangat diperlukan untuk mempelajari teknik atau cara memainkannya guna untuk lebih tangkas dalam bermain.



Gambar 16. karya: 6, Judul: Main Peresean

Karya seni patung yang keenam ini berjudul "Peresean" menggambarkan pertarungan dua manusia yang disebut sebagai "Pepadu". Dalam pertarungan, pepadu menggunakan sebilah rotan kira-kira sepanjang satu meter (penjalin) sebagai senjata serta dilengkapi sebuah perisai kayu dilapisi kulit sapi atau kerbau, berbentuk bujur sangkar berukuran 50 x 60 cm.

Pada karya terakhir ini, penulis masih tetap menerapkan gaya deformatif kedalam sosok figur manusia yang dikonstruksikan melalui deformasi yang bersifat penyederhanaan.

5. Penutup

Berdasarkan paparan yang sudah dideskripsikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional daerah merupakan salah satu hasil kebudayaan bangsa Indonesia. Perkembangan teknologi yang pesat sehingga berdampak pada kecenderungan anak-anak suka memainkan permainan modern daripada permainan tradisional, karena mereka menganggap permainan modern lebih menarik dan praktis untuk dimainkan, sehingga permainan tradisional saat ini mulai dilupakan. Bermain permainan tradisional merupakan salah satu bentuk aktifitas yang memiliki nilai positif karena secara tidak langsung anak-anak dapat mengenal karakteristik diri, lingkungan dan nilai-nilai permainan itu sendiri.

Berdasarkan pembahasannya, karya seni patung berusaha mengingatkan kembali tentang permainan tradisional yang saat ini mulai dilupakan. Karya seni patung berusaha menyampaikan pesan bahwa dalam permainan ini mengajarkan kita tentang berupaya

dengan keras dalam mencapai sesuatu merupakan suatu keharusan agar tercapainya harapan, namun tetap melalui jalur aturan yang disepakati.

Sebagai orang tua dan masyarakat ada baiknya memberikan waktu ataupun ruang kepada anak-anak untuk bermain karena dengan bermain anak-anak akan mudah belajar memahami dan berekspresi sesuai dengan perkembangannya namun juga tetap dibawah bimbingan dan pengawasan orang tua agar tidak mengarah ke yang negatif. Selanjutnya instansi pendidikan sekolah untuk tetap mempertahankan kurikulum materi permainan tradisional, sehingga permainan tradisional tetap terjaga kelestariannya karena merupakan khasanah budaya bangsa.

Referensi

- [1] Bastomi, Suwaji. 1981. Seni Ukir. Semarang: P3T IKIP Semarang.
- [2] Ikawati, Hastuti Diah, dkk. 2018. Ragam Permainan Suku di Pulau Lombok. Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala.
- [3] Ja'far, Al Juk, dkk. 2011. "Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal," Jurnal Art Nouveau, Vol.3(1): 1-9.
- [4] Kartadhinata, D.M. 2009. "Seni Patung" Hand Out. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES tidak dipublikasikan.
- [5] Rondhi, M. 2002. "Tinjauan Seni Rupa". Paparan Perkuliahan Mahasiswa. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES tidak dipublikasikan.
- [6] Sahman, H. 1993. Mengenal Dunia Seni Rupa : Tentang Seni, Karya Seni, Aktifitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika. Semarang : IKIP Press.
- [7] Soedarso, Sp. 1992. Seni Patung Indonesia. Yogyakarta: ISI.
- [8] Syafii, dkk. 2006. Materi dan Pembelajaran Kertangkes SD. Jakarta: Universit Terbuka.
- [9] <https://diedit.com/arti-warna-kuning>. (diakses penulis pada tanggal 22 November 2021, pukul 11.22 WITA).
- [10] <https://globalfmlombok.com/read/2020/08/30/permainan-tradisional-harus-tetap-dilestarikan-jangan-kalah-dengan-gadget.html>. (diakses penulis pada tanggal 22 November 2021, pukul 06.32 WITA).
- [11] https://id.wikipedia.org/wiki/Pulau_Lombok. (diakses penulis pada tanggal 22 November 2021, pukul 08.42 WITA).
- [12] <https://m.kumparan.com/perbedaan-patung-deformatif-imitatif-dan-non-figuratif>. (diakses penulis pada tanggal 22 November 2021, pukul 13.24 WITA).
- [13] <https://stempelwarna.com/filosofi-warna>. (diakses penulis pada tanggal 22 November 2021, pukul 11.34 WITA).
- [14] <https://www.antaranews.com/berita/630441/kebanyakan-anak-indonesia-lupa-permainan-tradisional>. (diakses penulis pada tanggal 22 November 2021, pukul 08.17 WITA).
- [15] <http://www.diedit.com/arti-warna-kuning-menurut-psikologi-warna>. (diakses penulis pada tanggal 22 November 2021, pukul 11.47 WITA)