

BAKOA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM SENI GRAFIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

FANDI AHMAD

NIM 1112242021

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat yang telah diberikan. Sehingga Tugas Akhir penciptaan karya seni ini dapat diselesaikan dengan baik. Tugas Akhir penciptaan karya seni dengan judul “Bakoa Sebagai Ide Dasar Penciptaan Seni Grafis” merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis sadari bahwa tulisan ini masih terdapat banyak kekurangan maupun kesalahan yang perlu disempurnakan. Sehingga penulis haturkan permohonan maaf dan segala kerendahan hati mengharap saran dan kritik yang membangun.

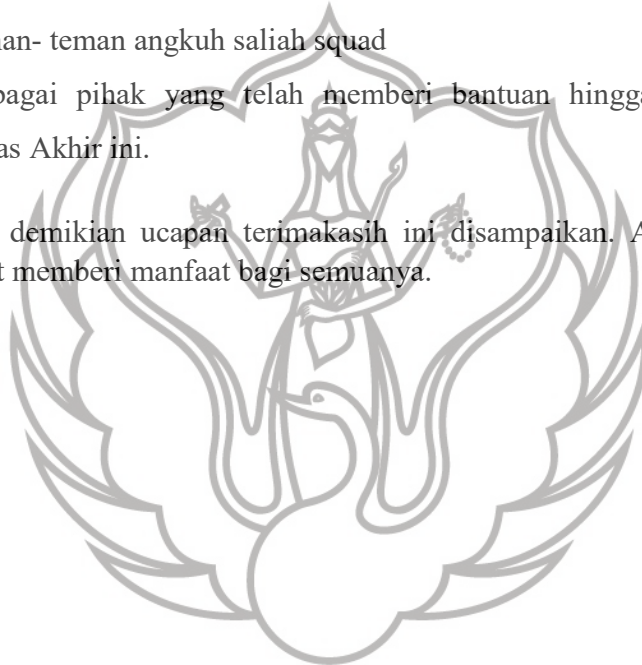
Penulisan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu dengan tulus penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dosen pembimbing tugas akhir Syafruddin, M.Hum., Dosen Pembimbing I, terimakasih atas kritik dan masukan dalam penyusunan laporan maupun karya hingga dapat selesai dengan baik.
2. Dosen Pembimbing II Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., yang telah memberikan saran dan kritiknya dalam penciptaan karya.
3. Lutse Lambert Daniel Morin S.Sn., Ketua Jurusan Seni Muurni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Suastiwi Triatmojo, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Prof.Dr.M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Drs. AndangSuprihadi P., M.S, selaku cognate.
7. Dosen-dosen mata kuliah yang telah membagi dan mengajarkan banyak ilmu selama masa studi.
8. Secara khusus ungkapan terimakasih diucapkan kepada kedua orang tua. Bapak Jafrinel dan Ibu Ernaliati yang telah mencurahkan kasih sayangnya selama ini, setia mendoakan dan menunggu saya wisudah.
9. Tersayang, tercantik dan maha baik Hanna Marliyana yang selalu sabar menghadapi ketidak stabilan emosi selama proses berkarya dan selalu

setia membantu semua proses berkarya. Memberi masukan dan bantuan material maupun non material. Terimakasih sekali atas cinta, kebaikan, dan kopi enaknya.

10. Teman-teman grafis angkatan 2011, semoga semua sukses kedepannya
11. Teman saya yang telah mendahului menghadap Tuhan Yang Maha Esa Alm. Romel terimakasih atas bantuannya selama ini.
12. Teman-teman keluarga besar FORMMISI
13. Teman-teman kontrakan
14. Teman-teman angkuh saliah squad
15. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Dengan demikian ucapan terimakasih ini disampaikan. Akhir kata semoga tulisan ini dapat memberi manfaat bagi semuanya.



DAFTAR ISI

| | |
|-----------------------------|------|
| Halaman Judul..... | i |
| Halaman Pengesahan | ii |
| Halaman Persembahan | iii |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xi |
| ABSTRAK | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Penciptaan..... | 5 |
| C. Tujuan dan Manfaat | 6 |
| D. Makna Judul..... | 6 |
| BAB II KONSEP | |
| A. Konsep Penciptaan..... | 9 |
| B. Konsep Perwujudan | 11 |
| BAB III PROSES PEMBENTUKAN | |
| A. Bahan | 16 |
| B. Alat..... | 18 |
| C. Teknik | 19 |
| D. Tahapan Pembentukan..... | 19 |
| BAB IV DESKRIPSI KARYA..... | 27 |
| BAB V PENUTUP..... | 49 |
| DAFTAR PUSTAKA | xiii |
| LAMPIRAN..... | xiv |

DAFTAR GAMBAR

Gambar Foto Acuan

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Karya Paul Cezanne "The Card Players" (1890) | 13 |
| Gambar 2. Karya Roy Lichtenstein "Interior with Yellow Chair" (1993) | 13 |
| Gambar 3. Karya Keith Haring "Lucky Strike" (1987) | 14 |

Gambar Proses Pembentukan

| | |
|---|----|
| Gambar 4. Bahan-bahan untuk proses pembuatan cetak saring | 17 |
| Gambar 5. Alat-alat untuk proses pembuatan cetak saring | 18 |
| Gambar 6. Membuat sketsa awal | 20 |
| Gambar 7. Menyiapkan <i>screen</i> | 20 |
| Gambar 8. Proses pengafdrukan | 21 |
| Gambar 9. Mengeringkan <i>screen</i> dengan <i>hairdryer</i> | 21 |
| Gambar 10. Transfer gambar menggunakan minyak goreng | 22 |
| Gambar 11. Tahap penyinaran <i>screen</i> menggunakan cahaya matahari | 22 |
| Gambar 12. Penyemprotan <i>screen</i> | 23 |
| Gambar 13. pengeringan <i>screen</i> | 23 |
| Gambar 14. Pembuatan sketsa di atas plastik mika | 24 |
| Gambar 15. Hasil <i>cutting</i> pada plastik mika | 24 |
| Gambar 16. Proses mencetak warna pertama | 25 |
| Gambar 17. Pencetakan warna kedua | 25 |
| Gambar 18. Tahap mencetak warna ketiga | 26 |
| Gambar 19. karya yang sudah jadi | 26 |

Gambar Foto Karya

| | |
|--|----|
| Gambar 20. Cigs, Silkscreen on paper, 50 cm x 50 cm, 2018 | 28 |
| Gambar 21. On Fire, Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018 | 29 |
| Gambar 22. Maota-ota, Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018 | 30 |

| | |
|---|----|
| Gambar 23. Gunshake, Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018..... | 32 |
| Gambar 24. Loser, Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018 | 33 |
| Gambar 25. Tied, Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018 | 34 |
| Gambar 26. Kurang Kaki, Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018..... | 35 |
| Gambar 27. <i>Pink Bird</i> , Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018 | 36 |
| Gambar 28. <i>Fast Respon</i> , Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018..... | 37 |
| Gambar 29. Supir dan Penumpang, Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018 | 38 |
| Gambar 30. <i>Fighting</i> , Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018..... | 39 |
| Gambar 31. Penonton, Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018 | 40 |
| Gambar 32. Jabat Tangan, Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018 | 41 |
| Gambar 33. <i>Death Rose</i> , Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018 | 42 |
| Gambar 34. <i>The Cups</i> , Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2017 | 43 |
| Gambar 35. Babi, Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018 | 44 |
| Gambar 36. Hasil Perang, Silkscreen on paper, 50 cm x 60 cm, 2018 | 45 |
| Gambar 37. Si Panjang Lidah, Silkscreen on paper, 50 x 60 cm, 2018..... | 46 |
| Gambar 38. <i>Inbalance</i> , Silkscreen on paper, 50 x 60 cm, 2018 | 47 |
| Gambar 39. <i>Frame</i> , Silkscreen on paper, 50 x 60 cm, 2018..... | 48 |

Daftar Lampiran

| | |
|-------------------------------|------|
| 1. Kartu <i>koa</i> | xiv |
| 2. Biodata penulis..... | xv |
| 3. Poster Pameran..... | xvi |
| 4. Foto Situasi Pameran | xvii |
| 5. Katalogus | xx |





ABSTRAK

Penulisan tugas akhir karya seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1. Konsep penciptaan. 2. Proses visualisasi yang terinspirasi dari permainan Koa dalam penciptaan karya grafis yang meliputi, alat, bahan dan teknik yang digunakan. 3. Bentuk karya grafis yang terinspirasi dari permainan Koa.

Metode yang digunakan dalam penulisan dan penciptaan karya grafis ini adalah observasi dengan melakukan studi pada beberapa responden maupun media elektronik mengenai nilai-nilai dan bentuk Bakoa. Improvisasi dilakukan eksplorasi cetak saring pada kertas. Sehingga menghasilkan karya grafis yang bercorak dekoratif.

Setelah dilakukan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Konsep penciptaan menjelaskan pemikiran seniman yang mendasari terciptanya karya grafis menggunakan permainan Koa sebagai unsur rupa. Pemilihan obyek yang simplifikatif dan warna bertujuan untuk memunculkan bentuk yang simbolistik. 2) Visualisasi dilakukan menggunakan alat, bahan dan teknik. Proses pembuatan karya dilakukan menggunakan screen sablon dan kombinasi dari cat rubber dan fasde untuk mentransfer gambar ke kertas. 3) Adapun bentuk karya grafis bercorak decoratif dengan judul dan ukuran sebagai berikut: Cigs (50 cm x 50 cm). On Fire (50 cm x 60 cm). Maota-ota (50 cm x 60 cm). Gunshake (50 cm x 60 cm). Loser (50 cm x 60 cm). Tied (50 cm x 60 cm).

Kata kunci : permainan tradisional, kartu, kearifan lokal

ABSTRACT

Artwork thesis aims to describe: 1. The concept of creation. 2. The process of visualization is inspired by the game Koa in the creation of graphic artworks that include, tools, materials and techniques used. 3. The form of graphic artworks inspired by the game Koa.

The method used in the writing and creation of graphic artworks are observations by conducting a study on the number of respondents and electronic media about the values and forms Bakoa. Improvisation exploration silkscreen on paper. So that produce patterned decorative graphic artworks.

After discussion it can be concluded as follows: 1) The concept of the creation of the artist explains the thinking underlying the creation of graphic artworks using Koa game as visual elements. The choice of objects that simplification and aims to bring color symbolic shape. 2) Visualization is done using tools, materials and techniques. The process of making the work carried out using a silkscreen and a combination of rubber paint and fasde to transfer the image to paper. 3) The shape of the graphic artworks of decorative patterned with the title and the following sizes: Cigs (50 cm x 50 cm). On Fire (50 cm x 60 cm). Maota-ota (50 cm x 60 cm). Gunshake (50 cm x 60 cm). Loser (50 cm x 60 cm). Tied (50 cm x 60 cm).

Keywords: traditional games, card, local wisdom

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penulis lahir dan dibesarkan di Sumatra Barat dengan budaya Minangkabau yang kental. Nama Minangkabau secara umum juga cukup disebut dengan Minang. *Alam takambang jadi guru*, filosofi utama yang selalu dipakai oleh masyarakat Minang secara turun temurun, baik itu di kampung halaman atau di tanah perantauan. Filosofi ini dikenal sebagai ikhwal cara masyarakat Minang dalam memandang sekaligus memaknai alam yang terbentang dan sering dianggap sebagai landasan dasar bagi masyarakatnya dalam mengembangkan diri baik hari ini maupun dimasa datang. Alam sebagai ruang lepas yang harus dipelajari sebaik mungkin, karena alam merupakan refleksi dari proses kehidupan manusia.

Lain padang lain ilalang. lain lubuk lain ikannya. Geografi wilayah Minangkabau sangat beragam. Untuk itu dibutuhkan kemampuan belajar dan adaptasi yang tinggi agar bisa *survive* dengan lingkungan disekitar. Guru bukan hanya seorang tenaga pengajar, lingkungan sosial juga merupakan guru. Artinya, guru merupakan sumber ilmu baik disekolah ataupun di luar lingkungan persekolahan. Anak dapat belajar dirumah dengan buku dan internet, anak dapat belajar dengan fauna dan flora di kebun atau air yang mengalir di sungai. Orang dewasa pun demikian, belajar kapan dan dimana saja sumber belajarnya tetap saja berupa apa yang ada di lingkungannya.

Lingkungan sosial berisi informasi yang berlimpah. Di Minangkabau salah satu lingkungan sosial yang menjadi media informasi dan tempat bertukarnya komunikasi adalah Surau dan *lapau*. Hingga saat ini surau masih menjadi corong komunikasi, contoh informasi yang disampaikan melalui surau adalah berita duka tentang masyarakat yang meninggal, pengadaan pengajian, dan juga tanam serentak. Saat ini sudah tidak ada anak kecil jaman sekarang yang pergi tidur ke surau.

Dahulunya anak yang sudah berumur 7 tahun lebih sudah dianjurkan keluar rumah, tinggal dan tidur di surau mempelajari ilmu agama, pulang pun kalau ada keperluannya saja.

Saat ini banyak orang Minang yang tidak mengerti dengan adat mereka sendiri, sudah tidak tahu dengan “*kato nan ampek*”. Adapun pengertian *Kato nan ampek* menurut A.A. Navis adalah sebagai berikut :

”Alam dan segenap unsurnya mereka lihat senantiasa terdiri dari empat atau dapat dibagi dalam empat, yang mereka sebut *nan ampek* (yang empat). Seperti halnya ada matahari, ada bulan, ada bumi, ada bintang, ada siang, ada malam, ada pagi, ada petang; ada timur, ada barat, ada utara, ada selatan; ada api, ada air, ada tanah, ada angin. Semua unsur alam yang berbeda ada kadar dan perannya itu saling berhubungan tapi tidak saling mengikat, saling berbenturan tapi tidak saling melenyapkan, saling mengelompok tapi tidak saling meleburkan. Unsur-unsur itu masing-masing hidup dengan eksistensinya dalam suatu harmoni, tetapi dinamis sesuai dengan dialektika alam yang mereka namakan *Bakarano Bakajadian* (bersebab dan berakibat).”¹

Sedangkan *lapau* adalah tempat interaksi sosial masyarakat berkumpul ketika sore hingga malam hari. *Lapau* merupakan tempat favorit bagi kaum laki-laki di Minangkabau setelah surau. *Lapau* menjadi ruang interaksi sosial yang memiliki aspek pembelajaran informal, tempat duduk atau nongkrong, bercanda, berdebat dan solidaritas yang bermuara kepada uji nyali, harga diri dan kearifan lalu menjadi kekayaan bagi adat di ranah Minang. *Lapau* kemudian menjadi tempat hiburan dan bermain, diantaranya adalah *Bakoa*. *Bakoa* adalah permainan kartu *coki* yang menggunakan sebelas kartu *koa* dengan berbagai nama dan motif.

Bakoa merupakan kekayaan budaya lokal yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tentang alam dan mendorong tumbuhnya interaksi sosial di dalam masyarakat. Namun sekarang permainan tradisional perlahan tergantikan oleh permainan yang dapat diunduh secara *online* melalui gadget.

Permainan tradisional biasanya sarat dengan kearifan lokal. Kearifan lokal diartikan sebagai tradisi yang dilaksanakan baik oleh individu maupun kelompok dalam suatu wilayah atau daerah, memiliki muatan nilai penghormatan pada sesama

¹ A.A Navis, *Alam Terkembang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau* (Jakarta, Pustaka Grafitipers, 1984), p. 059-060

mahluk, alam semesta dan Yang Maha Kuasa yang ditujukan untuk mencapai kesejahteraan dan kesentosaan manusia. Kearifan lokal juga mengacu pada kekayaan budaya yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah masyarakat dikenal, dipercayai, diakui sebagai elemen penting yang mampu mepertebal kohesi sosial di antara masyarakat. Kearifan lokal biasanya diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi melalui cerita dari mulut ke mulut. Kearifan lokal ada di dalam cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan tradisional. Sebagaimana yang diutarakan oleh A.A. Navis :

“Permainan rakyat Minangkabau sebagai kesenian tradisionasl bersifat terbuka, oleh rakyat dan untuk rakyat, sesuai dengan *system* masyarakatnya yang demokratis yang mendukung falsafah persamaan dan kebersamaan antara manusia.”²

Peraturan dalam *Bakoa* mengandung etika yang dijalankan di Minangkabau, salah satu contohnya adalah dilarang menurunkan kartu dengan menggunakan tangan kiri. Hal ini dikarenakan dalam istiadat budaya Minangkabau, menggunakan tangan kiri untuk berinteraksi dengan orang lain dianggap tindakan tidak sopan.

Pada dasarnya permainan ini sangat sederhana, yakni hanya mencocokkan gambar kartu, namun disaat bersamaan pemain diharuskan jeli dan mempunyai daya ingat yang tinggi, hal ini di karenakan jika hanya dilihat secara sepintas corak kartu *koa* ini akan terlihat sama. Masing-masing pemain berpacu untuk mendapatkan empat pasangan kartu yang sama. Satu untuk mata, dua untuk pendukung dan satu untuk *coki*. Pemenang ditentukan dengan pemain yang mampu mencapai *coki* tiga kali.

Permainan dalam *Bakoa* sarat dengan nilai-nilai positif, antara lain dalam permainan kartu, mengandalkan kemampuan mengingat, menyusun strategi dan “berpolitik”. Pemain yang memiliki daya ingat kuat tentu tahu dimana kartu keberuntungannya, strategi yang rapi menjadikan permainan semakin menarik. Sementara sisi negatif dari permainan *koa* yaitu sarat dengan judi. Layaknya judi, mengakibatkan candu untuk mengulangi, sehingga akan membuat seseorang merasa butuh untuk datang ke *lapau* untuk bermain *koa* hingga pagi.

²*Ibid*, P. 263

Saat permainan berlangsung komunikasi tetap terjadi, Istilah-istilah dalam *bakoa*, semisal "*ah..coki*" atau "*coki duo nokang*" (yang mana di utarakan sembari menjentikan jari) menjadi ciri khas dalam permainan. Setiap pemain yang mendapatkan *coki* pemain lain harus memperlihatkan kartu *koa* yang diambil selanjutnya kepada pemain yang mendapatkan *coki*. Komunikasi yang dilakukan akan mudah dipahami dengan bahasa-bahasa keseharian tempat dimana permainan berlangsung karena *bakoa* merupakan permainan masyarakat Minangkabau, tentu bahasa yang digunakan adalah bahasa Minangkabau.

Penulis mulai aktif bermain *koa* sekitar tahun 2008, sebelumnya penulis sudah bisa bermain *koa* namun tidak terlalu intens. Pada saat itu dikampung halaman penulis masih sangat jarang di jumpai kafe atau *coffee shop*, hal tersebutlah yang menjadikan *lapau* satu-satunya wadah tempat berkumpul pemuda-pemuda desa. Hal tersebut yang menjadi salah satu alasan penulis rutin mengunjungi *lapau* untuk bermain *koa*. *Bakoa* memiliki banyak nilai sosial, mulai dari masalah pergaulan di desa serta ajang aktualisasi diri. Pada masa itu *Bakoa* merupakan satu-satunya hiburan rakyat, maka tak heran jika pemain yang telah menguasai permainan akan merasa bangga dan dihargai oleh pemain lain. *Bakoa* juga mengurangi kemungkinan pemuda untuk melakukan tindakan beresiko yang merugikan misalnya penggunaan narkoba, mabuk-mabukan, dan tindakan beresiko lainnya dikarenakan mereka lebih banyak menghabiskan waktu di *lapau* ketika malam hari.

Ketika sampai di Jogja pada 2011 sampai sekarang penulis masih sering bermain *koa* bersama rekan-rekan yang sama-sama berasal dari Sumatera Barat, hal tersebut sedikit mengobati rasa rindu mendalam yang di rasakan akan kampung halaman dan untuk menjalin silaturahmi sesama orang Minang di rantau. Setelah penulis belajar dan mendalami seni rupa ketertarikan dengan motif kartu *koa* muncul, sebagai orang Minang, dalam kehidupan sosial tidak terlepas dari nilai-nilai adat yang telah diakui kearifannya, karena memiliki nilai artistik dan bisa dijadikan acuan dalam berkesenian.

Adat Minangkabau adalah peraturan dan undang-undang atau hukum adat yang berlaku dalam kehidupan sosial masyarakat Minangkabau, terutama yang

bertempat tinggal di Ranah Minang atau Sumatera Barat. Dalam batas tertentu, adat Minang juga dipakai dan berlaku bagi masyarakat Minang yang berada di perantauan di luar wilayah Minangkabau

Didasari dengan fenomena modernisasi yang semakin cepat yang di dominasi majunya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, mengakibatkan tergerusnya kultur budaya dan adat istiadat yang menjadi identitas suatu masyarakat (suku). Namun hal tersebut tidak terjadi pada permainan *koa* yang masih eksis dikalangan masyarakat Minang. Nilai-nilai kearifan itu tidak hilang begitu saja ketika mereka berada di perantauan. Pada saat *bakoa* di kampung halaman ataupun di rantau, penulis merasakan interaksi sosial yang sama hangatnya. Hal ini sangat menarik perhatian penulis sehingga ingin memvisualisasikan *Bakoa* dalam bentuk karya seni grafis.

B. Rumusan Penciptaan

Dalam penciptaan suatu karya seni grafis selalu didasari permasalahan atau ide-ide untuk dijadikan acuan dalam berkarya. Ide tersebut akan menjadi dasar mengeksplorasi diri untuk menciptakan karya yang diinginkan. Rumusan penciptaan karya adalah :

1. Bagaimana *Bakoa* dapat diangkat sebagai ide penciptaan, dengan kata lain aspek-aspek apa aja dalam permainan *koa* yang menarik untuk dijadikan sebagai ide penciptaan ?
2. Bagaimana memvisualisasikan ide penciptaan tentang *Bakoa* kedalam karya Seni Grafis secara tepat dan relevan ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

1. Mendeskripsikan kembali aspek-aspek sosial dan budaya yang terkandung di dalam *Bakoa*.
2. Memperkenalkan serta melestarikan *Bakoa* sebagai budaya Minangkabau sehingga dapat memunculkan rasa cinta terhadap budaya daerah bagi semua lapisan masyarakat.

Manfaat

1. Menempatkan permainan *Bakoa* sebagai salah satu budaya di Minangkabau yang tetap terjaga kelestariannya
2. Mengobati rindu akan kampung halaman bagi masyarakat Minang yang merantau.
3. Memperkenalkan salah satu budaya Minang yang bisa diungkapkan dalam karya seni grafis

D. Makna judul

Untuk judul Tugas Akhir yang dipilih adalah *Bakoa* Sebagai Ide Dasar Penciptaan Seni Grafis”. untuk menghindari kesalahpahaman dan kesalahan penafsiran judul, maka penulis memberikan penjabaran beberapa arti agar tidak keluar dari batasan yang penuli inginkan. Untuk penjelasan judul dari kata perkata akan dijelaskan pada uraian dibawah ini:

- *Bakoa*

Bakoa adalah permainan kartu sejenis permainan kartu di masyarakat Minang dengan jumlah pemain 4 orang, yang menggunakan 11 kartu *koa* dengan berbagai nama.³ Sementara *koa* adalah kartu yang digunakan saat *Bakoa*.

³ *Ibid* P. 305

- Ide

Ide merupakan sumber terciptanya suatu karya seni. Ide bisa muncul dari mana saja. Bisa muncul dari pengalaman seseorang atau hal-hal yang ada disekelilingnya. Budiharjo Wirjodorjo berpendapat bahwa :

“Secara umum, pada proses penciptaan karya seni, seniman bersentuhan dengan segala yang ditentukannya mampu tak di sentuhnya. Dalam persentuhannya dengan ransangan tersebut terjadi suatu gambaran atau suatu bentuk pemahaman dan pemikiran. Gambaran atau suatu bentuk itu adalah apa yang biasanya disebut ‘ide’ atau ‘konsep’ namun cakupan ide yang selanjutnya dipakai disini juga meliputi sensasi semua jenis khayalan mental. Jadi pengertian berpikupun akan mencakup segala aktifitas manusia yang melibatkan setiap mekanisme penghayatan sehingga menghasilkan ide (pemikiran atau konsep) dalam pengertian yang lebih luas. Ide (pemikiran atau konsep) merupakan gambaran atau cipta rasa yang dapat terbentuk dalam diri seniman, yaitu kualitas yang abstrak yang selanjutnya diwujudkan dalam karya-karya seni yang dibuat. Ide tersebut merupakan suatu hasil karya seni pertemuan terolah secara kesatuan subjek dengan objek dunia luar atau rangsangannya”.⁴

- Seni Grafis

Seni Grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas ⁵

Berdasarkan uraian di atas memiliki konsep bahwa ide penciptaan karya seni grafis pada tugas akhir ini berasal dari permainan *Bakoa* yang dilakukan baik di kampung halaman ataupun di tempat penulis menempuh pendidikan, dan pengakuan adanya nilai-nilai sosial dalam permainannya.

⁴ Budiharjo Wirjodorjo, “*Ide Seni*” : *Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. (Yogyakarta: BP ISI, 1992) Hal. 62

⁵ Deli Saciloto, *printmaking: History and Processes*, (New York City, Holt, Rineheart and Winston, 1978), hal. 28