

BAKOA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM SENI GRAFIS

Fandi Ahmad

Dosen Pembimbing : Syafruddin, Nadiyah Tunnikmah
Fakultas Seni Rupa Murni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Penulisan Jurnal 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 dekoratif 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

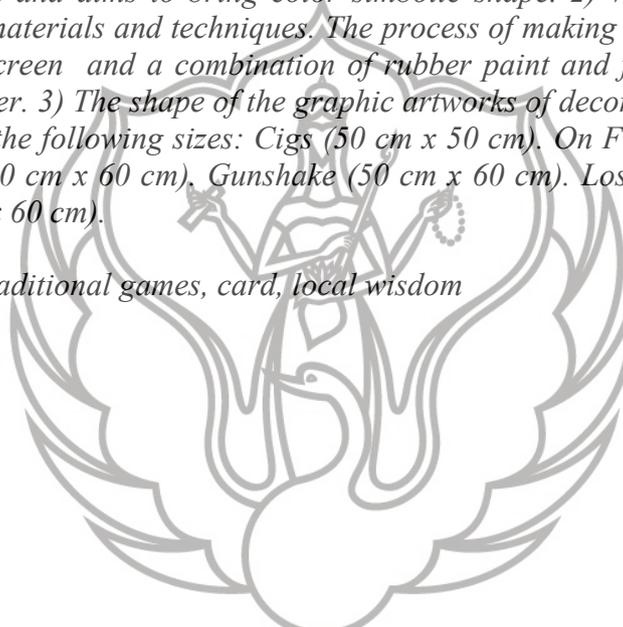
ABSTRACT

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



A. Pendahuluan

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

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

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 makhluk, 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 tradisional 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

²*Ibid*, P. 263

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.

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 ?

Gagasan seniman dalam berkarya merupakan respon seniman terhadap lingkungannya. Saat ide ini muncul ada perasaan bangga pada budaya Minang yang masih dipertahankan oleh masyarakat Minang. Rasa rindu akan kampung halaman yang mendorong penulis untuk berkarya. Manusia dan budaya

merupakan satu kesatuan yang harusnya tidak dapat dipisahkan. Seperti yang dikatakan Soedarso Sp :

”Pada masa seperti ini, di saat nilai-nilai individu begitu tinggi dihargai, para seniman banyak tergoda untuk mengejar nilai-nilai kebaruan, nilai-nilai yang khas, yang lain daripada yang lain. Novelty menjadi tuntutan dimanamana. Begitu jauh hal ini menyibuki para seniman sehingga rasanya itulah ide pokok karyanya : membuat yang lain daripada yang lain dengan tidak jarang mengabaikan apa yang biasanya dicari dalam seni, dan dengan bayaran yang cukup tinggi pula, ialah menjadi pudarnya nilai-nilai kolektif, *craftsmanship* yang ngrawit, dan banyak lagi sifat-sifat ketradisional lainnya. Pada saat yang seperti itu sifat-sifat yang tradisional yang sifatnya kolektif cenderung ditinggalkan orang. Maka ide kepribadian nasional dalam seni yang berpangkal pada seni tradisionalpun terbawa serta.”³

Permainan tradisional termasuk di dalamnya. Permainan tradisional adalah hasil karya masyarakat suatu daerah yang di dalamnya terdapat nilai-nilai moral yang ingin disampaikan, contohnya hubungan manusia dengan alam, cara menghormati orang yang lebih tua, dan lain-lain. Berangkat dari situ penulis ingin merefleksikan kearifan lokal yang masih eksis melalui pendekatan visual permainan dengan mengeksplorasi permainan *Bakoa*.

PEMBAHASAN

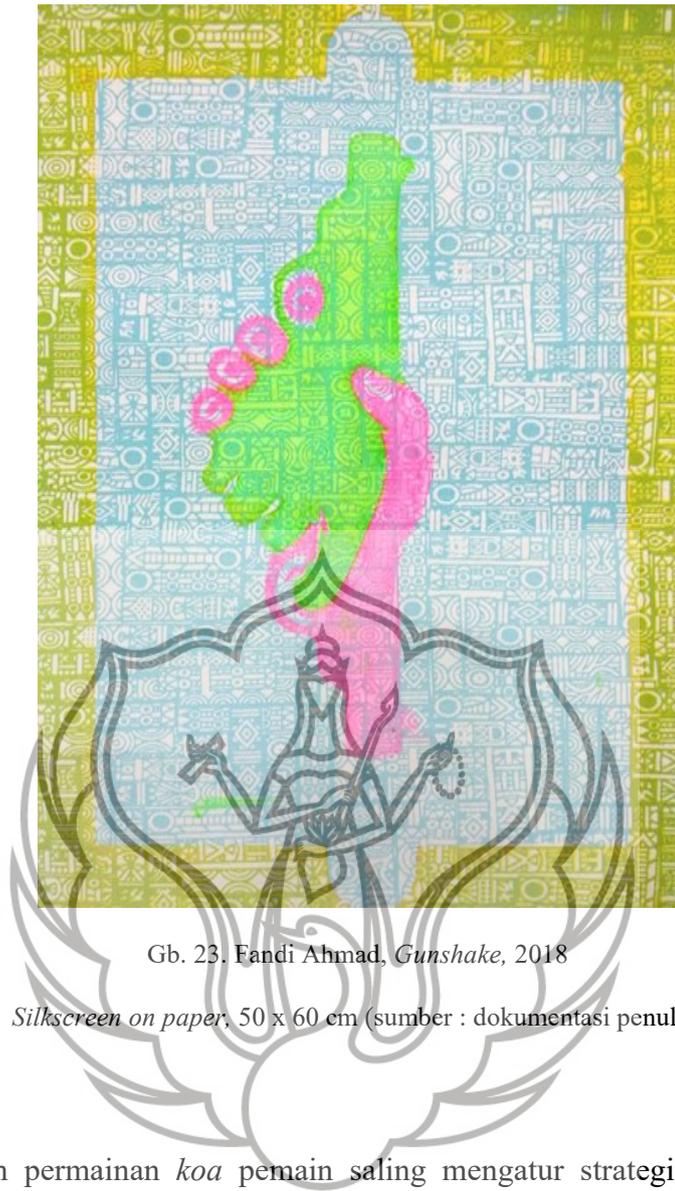
³Soedarso SP, *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta, Saku Dayar Sana, 1988), p. 55



Gb. 26 Fandi Ahmad, kurang kaki, 2018

Silkscreen on paper, 50 x 60 cm (sumber : dokumentasi penulis)

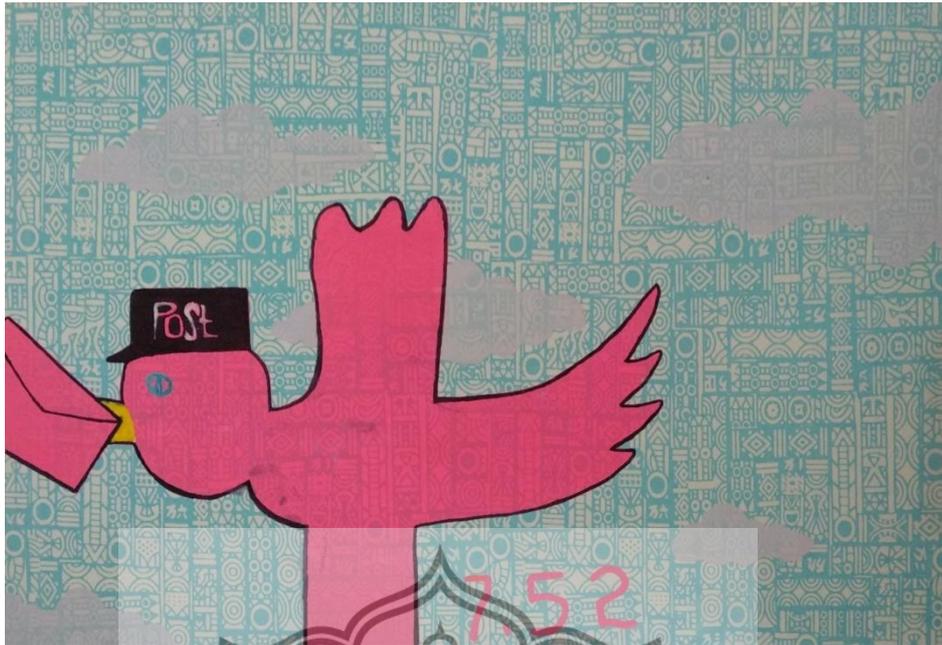
Dalam *Bakoa* permainan tidak dapat berlangsung jika pemain hanya berjumlah tiga orang. Maka biasanya para pemain mencari satu lagi “*kaki*” untuk bisa memulai permainan. Apabila permainan berlangsung di *lapau* biasanya pemilik *lapau* akan membantu mencarikan pengunjung yang ingin ikut bermain. Saat kekurangan pemain biasanya para pemain bercengkrama sambil menunggu datangnya pemain baru.



Gb. 23. Fandi Ahmad, *Gunshake*, 2018

Silkscreen on paper, 50 x 60 cm (sumber : dokumentasi penulis)

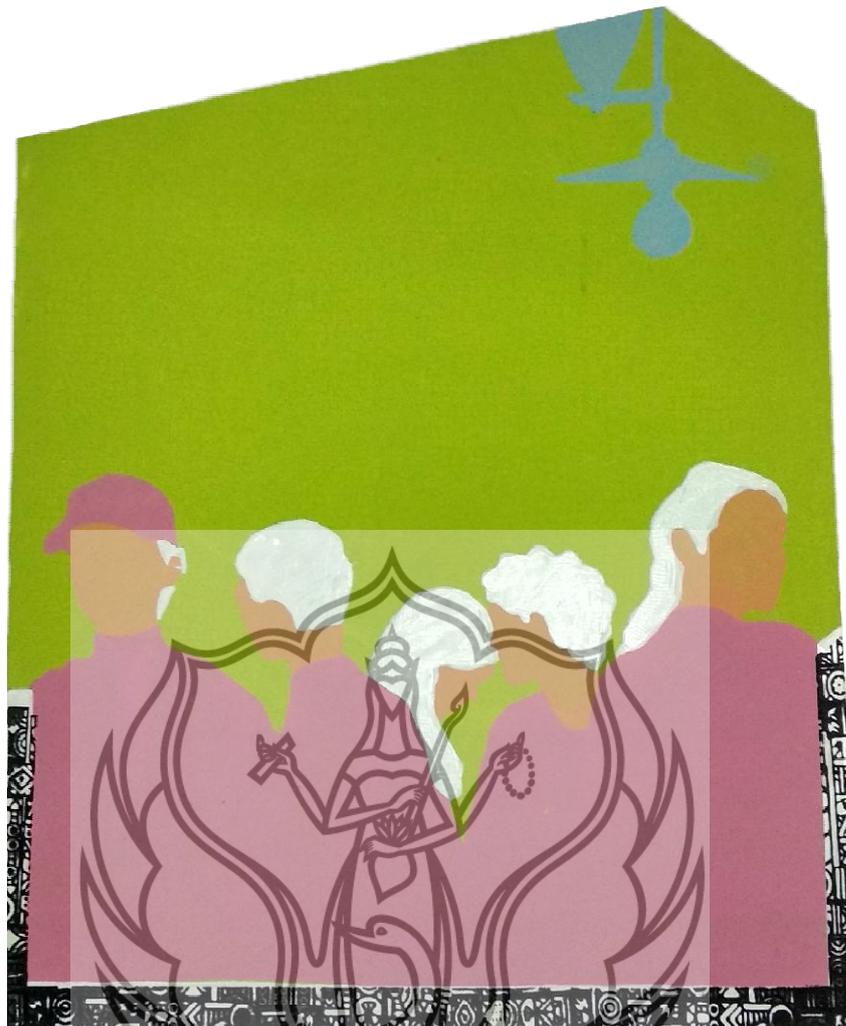
Dalam permainan *koa* pemain saling mengatur strategi untuk menang. Pada karya di atas terlihat dua tangan yang saling bersalaman namun masing-masing tangan bersiap untuk menarik pelatuk dan menembak lawannya untuk mendapatkan kemenangan. Siapapun bisa menjadi pemenangnya, maka pemain harus jeli dalam memperhatikan gerakan lawan jika tidak ingin tertembak. Terlepas dari sengitnya permainan pemain tetap menjunjung tinggi nilai persahabatan. Tidak ada rasa dendam bagi yang kalah karena fungsi utama dari *Bakoa* adalah sebagai media hiburan.



Gb. 27 Fandi Ahmad, *Pink Bird*, 2018

Silkscreen on paper, 50 x 60 cm (sumber: dokumentasi penulis)

Bakoa merupakan media informasi bagi masyarakat Minang. Dimana para pemain dapat saling bertukar dan berbagi informasi di dalam permainan. Informasi bersifat terbuka untuk siapa saja yang berada di sekitar permainan berlangsung. Objek burung yang membawa surat merupakan simbolisasi dari pemain yang datang membawa informasi. Berita yang di bawa juga beragam baik itu masalah tentang kampung, kejadian yang baru saja terjadi ataupun masalah pribadi pemain.



Gb. 31 Fandi Ahmad, *Penonton*, 2018

Silkscreen on paper, 50 x 60 cm (sumber : dokumentasi penulis)

Bakoa memang hanya dimainkan dengan empat pemain saja, namun ketika permainan berlangsung ada banyak orang yang hanya jadi penonton yang menyaksikan permainan. Hal tersebut menambah semangat para pemain untuk tidak kalah dan bisa berbangga diri jika memenangkan permainan. Ajang unjuk diri seperti ini sudah biasa terjadi di *lapau*, apalagi jika pemain yang sedang bermain tergolong tangguh dan jarang mengalami kekalahan, biasanya orang akan antusias menonton permainan untuk melihat apakah ada pemain lain yang bisa mengalahkan pemain tersebut.

KESIMPULAN

Bakoa adalah budaya serta permainan yang berasal dari Minangkabau yang merupakan permainan yang rutin penulis mainkan. Ketertarikan ini membuat penulis memperhatikan, mengamati dan mendalami *Bakoa* sebagai media sosialisasi serta hiburan bagi masyarakat Minang. Terlebih bagi penulis yang sedang menempuh pendidikan seni rupa. Dalam hal ini penulis beranggapan bahwa *Bakoa* adalah objek seni yang layak untuk diwacanakan dalam bentuk karya grafis.

Bakoa juga merupakan budaya Minang yang masih eksis keberadaannya. Dikarenakan pemain dapat berjumpa, bertukar informasi, dan saling menghibur diri lewat *Bakoa*. Oleh sebab itu permainan ini sangat menarik untuk dibincangkan dan divisualkan.

Karya-karya ini adalah hasil proses dari pengumpulan memori, rasa rindu akan kampung halaman dan kecintaan penulis terhadap budaya Minang.

Karya-karya ini terwujud tidak sekedar mengilustrasikan sebuah media permainan, ada proses didalamnya. Bagaimana penuangan ide/gagasan menjadi unsur visual, pemilihan bentuk, idion, sesuai imajinasi subyektif penulis.

Bakoa selalu menjadi wacana yang menarik untuk diobrolkan. Entah di lingkungan masyarakat Minang yang berada di kampung halaman maupun yang sedang berada di rantau. Tidak memandang usia dan golongan. Semua akan bersatu dalam obrolan yang menyenangkan. Akan menjadi pemicu bagi *audience* untuk mewacanakan dan bernostalgia. Entah secara langsung atau tidak.

REFERENSI

Navis, A.A., *Alam Berkembang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau*, Jakarta: Pustaka Grafitipers, 1984

Soedarso, SP., *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1988