

KAJIAN ESTETIS SENI PATUNG KARYA LALU AHMAD PURQAN DALAM PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK

Oleh:

Lalu Aswandi Mahroni G., Mi'rajussubyan Rahmat
Prodi Seni Rupa, Fakultas Budaya, Manajemen, dan Bisnis
Universitas Pendidikan Mandalika

Abstrak: Konsep permainan tradisional dalam karya seni rupa dipengaruhi oleh kebiasaan dan kecenderungan seniman terhadap dunia permainan yang dimaknai sebagai bentuk kesederhanaan dan konsep kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat. Lalu Ahmad Purqan dalam ekspresi seni rupa menghasilkan karya seni patung yang dilatari oleh permainan tradisional Lombok. Karya seni patung tersaji melalui bentuk karya dari permainan seperti *papug singgak batek*, *main dengklek*, *selodor*, *begansingan*, dan *peresean* yang dilakukan dengan teknik kontruksi atau rancangan menggunakan bahan kawat, kertas dan tisu.

Kata kunci: kajian estetis, seni patung, permainan tradisional

PENDAHULUAN

Permainan tradisional dalam perkembangannya kerap hanya ditemukan di wilayah pedesaan atau perkampungan yang jauh dari hiruk pikuk wilayah perkotaan. Setiap daerah pasti memiliki minimal satu permainan tradisional yang lazim dimainkan anak-anak. Istilah tradisional, mengacu pada istilah tersebut yang berarti tradisi, yang bersifat turun temurun yang diteruskan melalui generasi berikutnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah *Permainan* adalah sesuatu yang dimainkan atau alat yang digunakan untuk bermain. Sedangkan *Tradisional* diartikan sebagai sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. Maka permainan tradisional adalah sesuatu yang dimainkan untuk mencapai kesenangan dengan sikap yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan turun-temurun.

Definisi permainan tradisional memiliki filosofi pada masing-masing daerah, begitupun dengan permainan daerah asal Lombok. Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah (2006) mendefinisikan permainan tradisional sebagai berikut: "Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana".

Jenis permainan tradisional di Indonesia sangatlah beragam. sebagai contoh adalah jenis permainan tradisional Lombok. (Hastuti Diah Ikawati, dkk. 2018: 252), 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, sebagai contoh permainan 'gatrik' di daerah Puyuh Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah permainan ini dikenal dengan nama 'asit', sedangkan

di kecamatan Janaparia permainan ini disebut 'maen gatrik'.

Berawal dari ketertarikan dan romantika masa lalu seorang Lalu Ahmad Purqan membawanya pada sebuah minat seni yang diekspresikan melalui karya seni patung. Melalui perjalanan selama menggeluti dunia pendidikan di institusi perguruan tinggi telah menempatkan minat dan hobinya dalam jurusan seni rupa. Karya seni patung yang dipilih melalui tema permainan tradisional menghasilkan proses kreatif dalam karya seni patung yang merupakan karya Tugas Akhir pada Program Studi Seni Rupa Fakultas Budaya, Manajemen dan Bisnis Universitas Pendidikan Mandalika. Karya dihadirkan sebanyak enam karya seni patung dengan judul masing-masing karya patung antara lain main *papug singgak batek*, main *ban-banan*, main *dengklek*, *selodor*, *begansingan*, dan *peresean*.

Keinginan Lalu Ahmad Purqan untuk mengembangkan media ilustrasi permainan tradisional suku sasak sebagai upaya menjaga kelangsungan (pelestarian) seni budaya yang ada pada komunitas suku sasak di Pulau Lombok, maka muncullah ide untuk mengambil tema Permainan Tradisional Lombok Dalam Karya Seni Patung

PEMBAHASAN

Jiwa kreatif dengan kedalaman ide dan konsep memungkinkan semua hal diekspresikan dalam beberapa bidang. Seni Patung memiliki kecendrungan luas tersebut. Jika kita melihat perkembangan dunia seni rupa kontemporer saat ini, kita akan disajikan permasalahan teknik di luar batas pembelajaran. Kekuatan ide dan konsep serta teknik yang mencengangkan dapat menjadi pembelajaran penting mengingat kekuatan dan kemauan kita dalam melihat dunia luar. Di Indonesia saat ini tidak bisa dipandang sebelah mata dalam perkembangan seni rupa kontemporer. Oleh karena itu dukungan dan pembelajaran yang kontinyu akan mengasah jiwa kreatif dalam menentukan serta mengupayakan komunikasi kreatif dalam segala bidang seni rupa, khususnya seni patung.

Kemampuan membaca serta mengeluarkan ide atau konsep dalam berkarya disertai dengan pengalaman dalam lingkungan yang memiliki nilai tradisi telah membentuk pribadi Lalu Ahmad Purqan untuk memiliki kepekaan dan daya serap terhadap nilai-nilai untuk mengembangkan seni patung dalam karya-karyanya. Lingkungan yang memiliki nilai tradisi yang tinggi akan mampu memberi karakter berbeda dalam memandang konsep atau ide untuk menghasilkan karya yang berakar pada budaya dan tradisi yang kuat. Ide akan mendorong seseorang untuk melakukan atau menghadirkan sesuatu yang baru atau unik dan berbeda dalam berkarya seni yang belum pernah ada sebelumnya. Proses kreatif dalam penciptaan karya seni akan sangat tergantung pada budaya dan lingkungan, dari sinilah muncul ide untuk menciptakan karya seni patung dengan mengangkat tema permainan tradisional sebagai bentuk upaya mengangkat tradisi tersebut dalam media seni patung.

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.

Gagasan ini diharapkan dapat menjadi media informasi bagi masyarakat untuk mengingat kembali permainan tradisional Lombok yang mulai dilupakan. Karya dihadirkan dalam beberapa karya seni patung dengan judul masing-masing karya patung antara lain main *papuq singgak batek*, *main dengklek*, *selodor*, *begansingan*, dan *peresean*. Berikut hasil karya seni patung Lalu Ahmad Purqan.



“Papuq Singgak Batek”, Kertas dan Kawat,
30x105x35cm, 2021

Pada karya ini diterapkan 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 bentuknya mengubah bentuk manusia dengan hanya menampilkan bagian yang paling fundamental. 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 aturan yang disepakati.



“Main Dengklek”, Kertas dan Kawat,
30x45x35cm, 2021

Kata *dengklek* berarti menghentakkan kaki ke tanah. Inti dari permainan ini adalah menghentakkan kedua belah kaki ke tanah, seperti yang digambarkan 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 ± 3 cm dan berbentuk bulat, persegi atau tidak beraturan, yang terpenting *katuq* dapat jatuh tepat di area atau dalam garis *dengklek* ketika dilempar.



“Selodor”, Kertas dan Kawat, 95x115x40cm, 2021

“Selodor” menjadi permainan yang saat ini jarang dimainkan. Dalam kenangan masa kecil penulis, selodor kerap dilakukan di malam hari di jalan raya beraspal yang dengan mempertimbangkan jalan tersebut sepi dari laju kendaraan serta dilakukan pada saat bulan purnama. Namun saat ini permainan tersebut sangat jarang ditemui di beberapa wilayah. *Selodor* merupakan penggambaran dua grup yang terdiri dari masing-masing tiga sosok figur manusia yang sedang bermain *selodor*. 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.



“Main *Begansingan*”, Kertas dan Kawat, 10x20x35cm, 2021

Istilah permainan “begansingan” di wilayah Lombok masih digemari oleh pemuda-pemuda desa di wilayah Lombok Tiur dan Lombok Utara, tidak hanya anak-anak muda saja yang ikut serta dalam musim *begansingan*, bahkan orang-orang tua yang semasa mudanya dulu terbiasa pun ikut serta menyemarakkan, bahkan dalam satu momem tertentu *begansingan* kerap diadakan untuk mengasah kemampuan pemuda antar dusun maupun desa.

“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 bermain gansing diperlukan teknik atau cara memainkannya guna lebih tangkas dalam bermain.



“Main *Peresean*”, Kertas dan Kawat, 30x45x45cm, 2021

“Peresean” merupakan permainan yang sangat terkenal di Pulau Lombok, dari wilayah utara, timur, barat dan selatan Pulau Lombok rata-rata pemuda desa memiliki karakter *pepadu* dalam kemampuan *peresean*. Bahkan dalam momen tertentu pada tingkat kabupaten diadakan sebuah pertandingan yang resmi seperti pada kegiatan tahunan di Mandalika Lombok Tengah maupun kegiatan-kegiatan hari lainnya di wilayah Lombok. *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, tetap menerapkan gaya deformatif kedalam sosok figur manusia yang dikonstruksikan melalui deformasi yang bersifat penyederhanaan. Pada proses perwujudannya menerapkan keseimbangan, dominasi, dan proporsi, memvisualisasikannya dalam wujud barisan figur manusia yang harmonis.

PENUTUP

Keseluruhan karya Lalu Ahmad Purqan tersaji dalam karya tugas akhir Program Studi Seni Rupa dan dipamerkan pada Bulan Desember 2021. Keseluruhan karya dilatari dari meredupnya permainan tradisional dikarenakan alat elektronik yang berkembang saat ini, baik itu seperti *handphone*, *play station*, maupun *game online* lainnya. Tema permainan tradisional sebenarnya telah banyak diangkat para seniman seni rupa dua dimensi dalam bentuk seni lukis maupun grafis, hal ini menjadi penyemangat seorang lalu Ahmad Purqan dengan dilatari asal daerah yang lekat dengan permainan-permainan tradisional di pedesaan. Pesan yang diangkat tentu sebagai pengingat nuansa pedesaan yang lekat akan permainan tradisional yang

mengasah kemampuan dasar baik itu fisik dan olah strategi yang tetap memperhatikan kehidupan bersama dalam bermasyarakat serta memperhatikan norma-norma yang berlaku di setiap adat dan perilaku wilayah.

Permainan tradisional merupakan tema yang diangkat dalam karya seni patung yang dilatari oleh kemampuan mendasar selama kegiatan akademik selama kurang lebih 3 (tiga) tahun seorang Lalu Ahmad Purqan dalam memnggeluti dunia seni rupa. Hal ini tentu menjadi penyemangat di saat para mahasiswa lainnya masih dan sangat jarang mengekspresikan ide ke dalam bentuk karya seni patung. Hal ini menjadi tantangan serta kemandirian sosial mengingat tema yang diangkat ke dalam karya seni patung tidaklah mudah, dibutuhkan ketelitian terhadap pembentukan karya dan kemampuan merepresentasikan tema dalam teori dan praktik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ikawati, Hastuti Diah, dkk. 2018. *Ragam Permainan Suku di Pulau Lombok*. Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala.
- R. Bakir Suyoto, 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Karisma publishing: Jakarta. Group: Surabaya.
- Margono, Edy Tri dan Abdul Aziz. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Surakarta: CV.Putra Nugraha.
- Soedarso, Sp. 1992. *Seni Patung Indonesia*. Yogyakarta: ISI

