

# **Alat Permainan Tradisional Berbahan Bambu Sebagai Ide Kreatif Perancangan Bentuk instalasi Bambu**

**I Wayan Sujana<sup>1</sup>, I Gusti Ngurah Sudibya<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia  
Jalan Nusa Indah Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail : [wayansujana@isi-dps.ac.id](mailto:wayansujana@isi-dps.ac.id)

## **Abstrak**

Tujuan penulisan ini adalah meneliti alat-alat permainan tradisional berbahan bambu sebagai ide kreatif perancangan bentuk instalasi bambu. Alat permainan tradisional anak-anak berbahan bambu masih digunakan sampai sekarang diantaranya, Engrang (tajog), Dagongan, Bedil Jepret, Rakku Alu, dan lain sebagainya. Selain itu kebudayaan agraris Indonesia mengimplementasikan bahan bambu marasuk pada fungsi guna kehidupan sehari-hari. Namun demikian sangat jarang ditemukan rancangan instalasi bambu yang khusus menjadi bagian gerak tari. Permasalahan dalam penelitian adalah kenapa perlu di rancang bentuk instalasi bambu sebagai bagian gerak, kemudian bagaimana proses konsep perancangan bentuk instalasi bambu menjadi bagian bentuk koreo pertunjukan? Beberapa teori yang dijadikan landasan penciptaan karya senirupa berbasis bambu antara lain: Menggunakan teori Graeme Sullivan dalam menentukan praktik seni rupa sebagai penelitian, (2005), metode penciptaan MAL dalam merancang, serta inter-komunikasi subyek dengan sumber utama I Gusti Ngurah Sudibya (koreografer). Menghasilkan beberapa rancangan bentuk-bentuk visual kreatif bermedium bambu sebagai bagian subyek bentuk koreo pertunjukan.

Kata Kunci: Alat Permainan Tradisional, Kreatif, visual

## PENDAHULUAN

Permainan tradisional anak-anak menggunakan medium bambu masih hidup sampai sekarang. Bentuk permainan menjadi bagian festival dan aktivitas keseharian anak-anak di beberapa daerah di Indonesia. Pemerintah melalui Kemendikbud mempopulerkan lagi permainan tradisional anak-anak dengan memasukkan ke dalam kurikulum di sekolah SD, SMP, dan SMK. Jenis-jenis permainan yang menggunakan bambu antara lain: Rakku Alu, Egrang, Petasan, Gangsing, Kretekan, Layang-Layang, Othok-Othok, Bedil Jepret, Dagongan dan lain-lainya. Bambu dibentuk sesuai dengan desain permainan dan fungsinya. Khalayak dapat menikmati detail alat-alat permainan tersebut, di desain sangat sederhana, inspiratif untuk dikembangkan lebih lanjut.

Secara sederhana permainan tradisional anak-anak diciptakan sebagai sarana belajar menyenangkan. Bahan yang digunakan didapatkan dari lingkungan sekitar, sangat murah namun tetap dikerjakan secara artistik. Bambu sebagai pilihan medium karena beberapa keunikan diantaranya; kosmologis, mudah didapat, mudah dibentuk, jenisnya beragam, batang berongga dan beruas. Batang berongga dan lentur sangat mudah diolah sesuai desain dan fungsinya.

Menggunakan permainan tradisional memerlukan ketrampilan dan strategi. Lazimnya sebuah pertunjukan ketrampilan dan permainan menggunakan alat menjadi kesatuan yang dapat dinikmati sebagai sebuah tontonan. Setiap jenis permainan punya alat permainan yang unik (*significant form*). Hal ini tentu sangat menarik di teliti lebih dalam, permainan tradisional berbahan bambu dapat dikembangkan sebagai rancangan bentuk instalasi bambu sebagai bagian dari koreografi.

Praktik permainan tradisional sendiri memberi dampak pada mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kecerdasan emosional, mengembangkan kreativitas, serta belajar bersosialisasi bagi anak-anak. Menurut Mutiah (2010) membagi beberapa jenis-jenis permainan yaitu: permainan sensorimotor; permainan praktis; permainan pura-pura (simbolis); permainan sosial; permainan fungsional; permainan konstruktif; Game. Jenis-jenis permainan tersebut dapat diterapkan dalam pengembangan rancangan instalasi bambu sebagai bagian sebuah pertunjukan.

Selain China dan Jepang, Indonesia menghasilkan berbagai jenis bambu. Jenis-jenis bambu tertentu sangat baik digunakan sebagai kerajinan anyam-menganyam peralatan rumah tangga, bahan arsitektur, interior-eksterior, bagian musik, piranti upacara keagamaan. Alat musik menggunakan bambu seperti; jegog, tingklik angklung masih digunakan sampai sekarang. Bambu belum populer digunakan sebagai bagian

dari gerak tari. Masih jarang perancangan instalasi bambu sebagai basis koreografi, hal ini perlu ditemukan sebab-sebabnya.

Kenyataan Indonesia sebagai penghasil berbagai jenis bambu serta memiliki kebudayaan pemanfaatan bambu di berbagai sektor, namun belum di rancang bentuk-bentuk instalasi berbahan bambu. Koreografer selama ini menggunakan benda-benda temuan berbahan bambu seperti payung, tangga, bakul, dan anyam-anyaman unik sebagai bagian konsep gerak. Mendesak di rancang instalasi bambu bersumber dari permainan anak-anak yang sudah disebutkan di atas. Bambu menjadi basis olah gerak dipandang penting diteliti dengan melibatkan seorang koreografer. Dalam penelitian ini penulis akan berdiskusi intens dengan I Gusti Ngurah Sudibya (koreografer), menjadi narasumber utama dalam mengkonsepkan rancangan bambu.

Gagasan konsep rancangan instalasi berbahan bambu sebagai bagian gerak dalam seni pertunjukan akan memberi spektrum baru pada bambu sendiri. Mengenal fungsi bambu dalam budaya agraris serta jenis-jenis bambu memberi kemungkinan-kemungkinan rancangan yang dinamis. Kemajuan teknologi pengolahan bambu alpa menggali natural bambu sampai yang paling ekstrem. Hal ini menjadi tantangan yang menggairahkan dalam menggali konsep seni rupa pertunjukan berbasis bambu, alat permainan tradisional bermedium bambu sebagai pemantik ide. Dalam penelitian ini fokus pada empat alat permainan tradisional sebagai pemantik ide kreatif yakni: Dagongan; Rakku Alu, Egrang; dan Bedil Jepret.

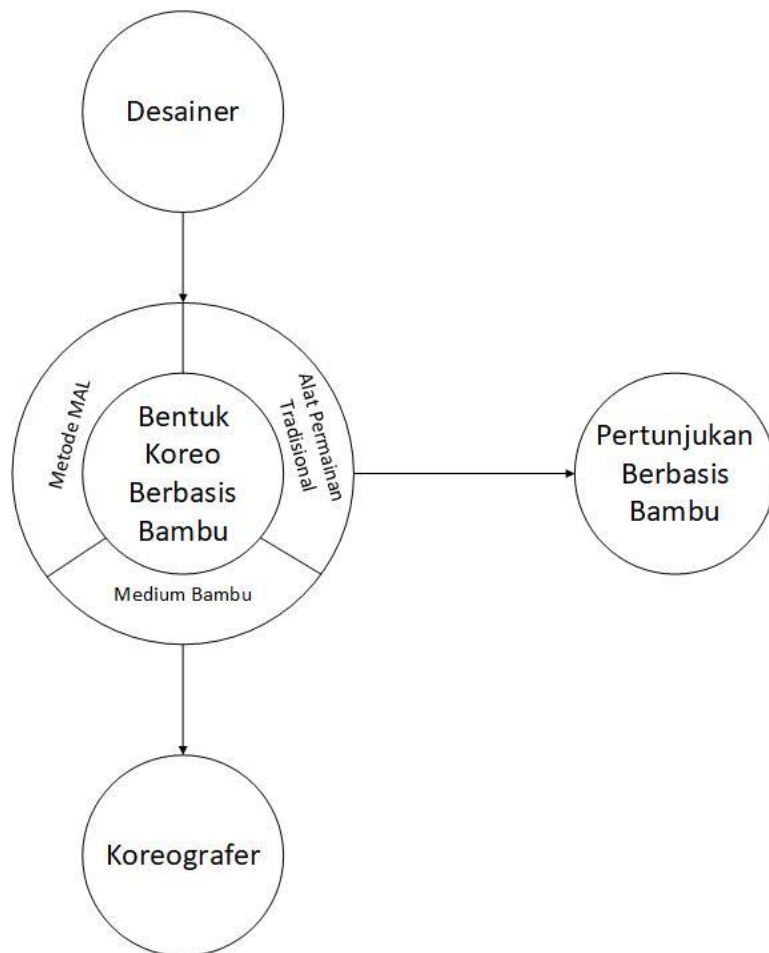
## **METODE PENELITIAN-PENCIPTAAN**

Langkah-langkah ide kreatif penciptaan desain bambu menemukan ide pemantik melalui riset kepustakaan. Selain itu tindakan awal mengartikulasi sumber-sumber diantaranya; 1. Seluruh pengalaman bawah sadar (unconscious); 2. Wawasan; 3. ilmu pengetahuan, 4. alam, 5. serta Spiritualitas. Lima aspek tersebut menjadi basis riset dan sumber-sumber epistemologi penciptaan desain bambu.

Langkah berikutnya menggunakan tahapan dari metode penciptaan MAL yakni; 1. *M-making art blueprint of contemporary based on society* (membuat cetak biru karya seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat); 2. *A-accomplish singularity contemporary performing art based on society with deep spirituality* (menyelesaikan karya seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat melalui spiritual yang mendalam); 3. *L-longitude and latitude make transfer point of deep feeling throughout presentation* (garis bujur/horizontal dan garis lintang/pertikal membuat titik transfer rasa terdalam melalui presentasi).

A-accomplish Singularity Contemporary Art Based on Society With Deep Spirituality (menyelesaikan karya seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat melalui spiritual yang mendalam), melalui tiga tahapan prosedur selanjutnya yaitu: *Visual Excavation* (penggalian rupa); *Exploration of visual concepts* (eksplorasi konsep rupa); *Formation* (pembentukan dan narasi konsep).

Tahapan akhir metode yang digunakan adalah *inter-communication*. Penulis mendiskusikan hasil eksplorasi konsep bentuk objek bambu, untuk menemukan titik temu penciptaan koreo dengan I Gusti Ngurah Sudibya. Melalui *inter-communication* diharapkan dapat ditemukan translasi antara rancangan bentuk instalasi bambu dengan kemungkinan-kemungkinan bentuk koreografi kontemporer. Di bawah ini alur perancangan bentuk objek bambu (bagan 1).



**Bagan 1.** Alur perancangan bentuk koreo berbasis bambu.

Penelitian ini merupakan interpretatif kualitatif dan dirancang sebagai penelitian seni budaya dengan pendekatan seni murni. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan instrumen utamanya adalah peneliti sendiri dilengkapi dengan pedoman wawancara. Model analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif (Sutrisno, : 1987). Pengumpulan data dilakukan reduksi, menyesuaikan data kepustakaan dengan yang terjadi di lapangan. Selanjutnya penyusunan data diuraikan dan disajikan keunikan dan fungsi permainan tradisional sampai menemukan keyword penciptaan, serta tabel rancangan bentuk visual bambu.

## PEMBAHASAN

Merancang bentuk instalasi berbahan bambu, permainan tradisional bermedium bambu Indonesia sebagai pemantik mengandung beberapa tujuan. Menggali, mengenali, memahami nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bambu telah mengakar pada budaya agraris. Melalui riset dan pelacakan sumber-sumber empat jenis permainan tradisional bermedium bambu dipilih sebagai pemantik ide kreatif merancang bentuk-bentuk desain bambu yakni: Dagongan; Rakku Alu, Enggrang; dan Bedil Jepret. Masing-masing empat permainan ini sangat khas, unik bentuk rancangannya (*significant form*), serta fungsional. Ketiga hal ini menjadi langkah pengembangan rancangan desain bentuk-bentuk visual bambu.

### **Bambu Tumbuh Sebagai Filosofi**

Budaya agraris mencatat berbagai fungsi berkenaan dengan bambu. Selain fungsinya di dalam kehidupan, pertumbuhan pohon bambu menjadi filosofi yang sangat mendalam. Ketika bambu ditanam, pada tahun pertama hingga tahun ke empat ia memperlihatkan pertumbuhan yang sangat lambat. Menyiram dan merawatnya, sepanjang masa itu secara inten menghayati proses pertumbuhan. Bitit bambu bertumbuh tunas-tunas yang tersembunyi di dalam tanah. Empat tahun pertama bambu memperkuat struktur akarnya, mengeraskan tanah dan mengambil ruang bersaing dengan tanaman lain. Setelah pertumbuhan akar sudah rampung, memasuki tahun ke lima atau masa dewasanya, barulah bambu menunjukkan pertumbuhan yang sangat cepat, bisa mencapai pertumbuhan 60-100 cm per-hari. Proses kehidupan pohon bambu ini mengandung filosofis buat manusia, yakni betapa fondasi yang kuat sangat diperlukan. Bambu adalah tanaman yang memang serba guna, semasa muda tegak saat tua akan menunduk. Ini lambang sebuah filosofi Hindu yang selalu menjaga sopan santun, serta semakin arif dengan bertambahnya umur manusia.

Pohon bambu juga mengajari kita soal fleksibilitas. Dengan akar yang kuat dan batang yang lentur, bambu memiliki ketahanan yang tinggi dari terpaan angin. Saat angin kencang bertiup dan banjir

melanda, bambu tetap bisa bertahan. Dia melambai gemulai mengikuti kecepatan angin. Akarnya yang kokoh tetap bertahan menahan gerusan banjir yang akan menghayutkannya. Saat pohon-pohon lain bertumbangan, bambu tetap tegak berdiri dan berayun gemulai. Waktu petik bambu yang baik menurut kalender di sasih kesanga, sangat berpengaruh kekuatan bambu sampai ratusan tahun. Betapa pohon bambu sebuah anugrah semesta yang layak digali terus menerus dimaknai sebagai filosofi serta di manfaatkan kegunaannya.

### **Permainan Khas Bentuk Unik dan Fungsional: Rakku Alu, Egrang, Dagongan, dan Bedil Jepret**

Keunikan setiap bentuk alat permainan memberi impresi tersendiri saat digunakan. Alat dan pemain bergerak mengikuti alur permainan seperti sebuah pertunjukan. Alat permainan dan si pengguna satu kesatuan utuh yang sudah mentradisi dan melekat dalam memori masyarakat, penulis menggunakan hal tersebut sebagai riset dalam perancangan: 1. *M-making art blueprint of contemporary based on society* (membuat cetak biru karya seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat).

**Rakku Alu**, permainan menggunakan empat bilah bambu panjang kira-kira dua setengah meter, dimainkan oleh dua kelompok. Kelompok yang bermain dan kelompok yang berjaga. Kelompok berjumlah empat orang membentuk persegi dan bertugas menggerakkan bambu, masing-masing memegang dua bilah bambu. Kelompok lainnya mendapat giliran untuk bermain, melompat di sela-sela bambu dan menghindari jepitan bambu. Terdapat satu sampai empat orang yang mendapat giliran bermain. **Kembang-Kuncup** gerak empat bambu inspiratif untuk rancangan bentuk objek bambu. Contoh permainan tradisional Rakku Alu pada foto 1.



**Foto 1.** Permainan Rakku Alu oleh lima anak-anak di sebuah desa (Indonesia.go.id >seni >kebudayaan)

**Egrang**, di Bali dikenal dengan permainan *tajog* menggunakan dua batang bambu dengan ukuran minimal dua meter sama panjang, pijakan bawah berbentuk siku-siku dipasang untuk diinjak. Masing-masing daerah punya tradisi membuat *egrang* pada umumnya menggunakan bambu, karena mudah didapat. Bagian bambu dari pijakan ke bawah disebut kaki dan bagian di atas pijakan disebut pegangan. *Egrang* biasanya dimainkan berkelompok, namun demikian setiap orang menggunakan sepasang *egrang* untuk dinaiki. **Sepasang kaki**, inspiratif untuk rancangan bentuk instalasi bambu. Contoh permainan *Egrang* pada foto 2.



**Foto 2.** Permainan *Egrang* oleh anak-anak di pinggiran desa ([boombatis.com/mainan-tradisional-seru/111402](http://boombatis.com/mainan-tradisional-seru/111402)).

**Dagongan**, permainan tradisional yang hampir sama dengan tarik tambang, menggunakan satu batang bambu panjang berdiameter besar 12 cm, dimainkan masing-masing kelompok sebanyak delapan orang, dua kelompok saling menarik untuk meraih kemenangan. Permainan *Dagongan* dihidupkan kembali di Kedal sebagai daya tarik pariwisata. Permainan ini mengingatkan wiracarita perebutan tirta amerta oleh para Dewa dan Denawa. **Gerak saling menarik**, inspiratif merancang bentuk instalasi bambu. Contoh permainan *Dagongan* pada foto 3.



**Foto 3.** Permainan *Dagongan* oleh dua kelompok di sebuah lapangan ([travel.kompas.com>travel>news](http://travel.kompas.com>travel>news).)

**Bedil Jepret**, biasanya menggunakan bambu kuning yang sudah berumur tua. Cara pembuatannya pun sangat sederhana, bambu dipotong sebatas ruas, kemudian bagian depannya diberi rongga sepanjang 15

cm dengan kelebaran 5 cm, ada bagian belakangnya demikian juga diberi rongga untuk memasukkan bambu pelontar. Pelontar ini juga terbuat dari bambu yang sudah dipotong pipih, sehingga lentur (*flexible*). Pelontar inilah (*bamboo flexible*) dimainkan untuk melejitkan biji peluru yang dimasukkan ke dalam bambu. *Flaxi strong* bambu ini sangat menarik untuk ide kreatif rancangan bentuk instalasi. Contoh permainan Bedil Jepret pada foto 4.



**Foto 4.** Permainan Bedil Jepret yang dimainkan oleh beberapa orang di tanah lapang (Brillio.net/creator/7 mainan-seru-dari-bambu-ini-namanya-sudah-jarang-terdengar-cd880a.html).


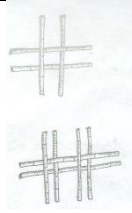
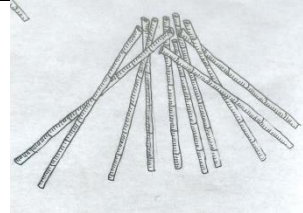


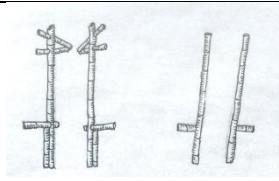
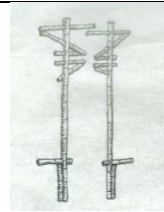
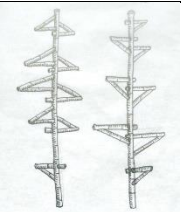

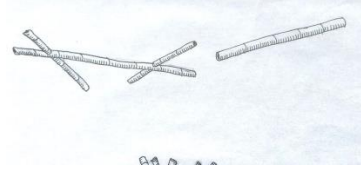
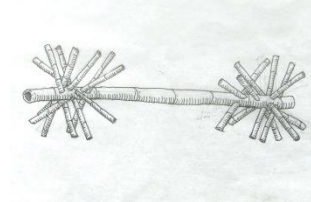
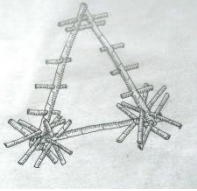

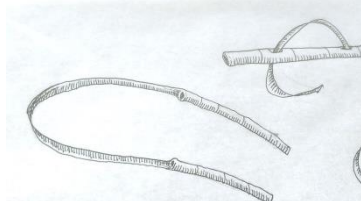
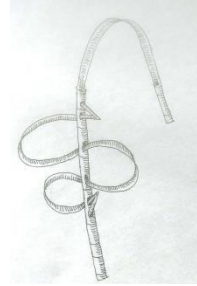
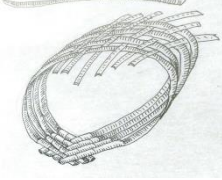
### **Kembang-Kuncup, Sepasang Kaki, Gerak Tarik Menarik, dan Flaxi Strong Bambu**

Pada tahapan kedua dari MAL yakni, *A-accomplish singularity contemporary performing art based on society with deep spirituality* (menyelesaikan karya seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat melalui spiritual yang mendalam) ditentukan empat *keyword* (Kembang-Kuncup, Sepasang Kaki, Gerak Tarik Menarik, dan Flaxi Strong Bambu ) sebagai acuan proses perancangan selanjutnya. Pada tahapan berikutnya melalui tiga proses yang dilakukan bertahap yakni: 1 *Visual Excavation* (penggalian rupa); 2 *Exploration of visual conscepts* (eksplorasi konsep rupa); 3 *Formation* (pembentukan dan narasi konsep).

*Visual Excavation* (penggalian rupa) dan *Exploration of visual conscepts* (eksplorasi konsep rupa), Penggalian rupa sekaligus eksplorasi konsep rupa sebagai tahapan penjelajahan bentuk diatas media kertas (*desain Breaif*). Corat-coret di atas media kertas dilakukan secara simultan, berdasarkan *keyword* (Kembang-Kuncup, Sepasang Kaki, Gerak Tarik Menatik, dan *Flaxi Strong* bambu). Bahan dan alat yang biasa penulis gunakan adalah berbagai jenis kertas dan bolpoint. Penggalian rupa berguna mencari kemungkinan-kemungkinan dikembangkan pada tahapan pembentukan dan narasi konsep. Tahapan ini mengasilkan puluhan kemungkinan-kemungkinan bentuk, mengacu pada *keyword*.



Penulis menghentikan tindakan perancangan bila sudah dirasa cukup, bentuk garis-garis tersebut sudah sesuai kebutuhan *formatting* bentuk instalasi bambu, rancangan dibuat sebagai langkah awal dalam mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan dalam pembuatan konsep rancangan. Membangun unity, dengan menyelaraskan prinsip-prinsip keindahan seperti: Penonjolan, *Complexity*, *Intensity*, *Balance* (Tjelantik : 2008). Sedangkan garis digunakan untuk merancang bentuk-bentuk dua dimensi dengan skala-skala tertentu. Skala tersebut nantinya menjadi panduan dalam perwujudan *instalasi* atau bangunan tiga dimensional. Hal ini dilakukan untuk menemukan berbagai kemungkinan pengembangan komposisi bentuk-bentuk yang metaporik, di bawah ini tabel rancangan bentuk objek bambu (Gambar 1).

| PEMANTIK  | Visual Excavation   | Exploration of visual concepts   | Formation   |
|---|---|--|---|
| <br>Rakku Alu      |    |    |    |
| <br>Egrang        |   |    |   |
| <br>Dagongan     |  |  |  |
| <br>Bedil Jepret |  |  |  |

**Gambar 1.** Tabel tahapan perancangan, pemantik, Visual Excavation, Exploration of visual concepts, dan Formation

Tiga tahapan, metode penciptaan MAL yakni; *M-making art blueprint of contemporary based on society* (membuat cetak biru karya seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat); *A-accomplish singularity contemporary performing art based on society with deep spirituality* (menyelesaikan karya seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat melalui spiritual yang mendalam) yakni, *Visual excavation*, *Exploration of visual*, dan *Formatting* berdampak pada temuan bentuk-bentuk artistic.

Temuan bentuk-bentuk artistic, menjadi bahan diskusi selanjutnya dengan Gusti Ngurah Sudibya (koreografer). Rancangan *formatting* menjadi acuan translasi sehingga terjadi relasi antara bentuk objek bambu dengan kemungkinan koreo yang bisa dicapai. Temuan artistic bisa berubah sesuai kebutuhan konsep dan fungsi sebuah model gerak. Gusti Ngurah Sudibya memberi masukan-masukan konstruktif jalan tengah menyempurnakan rancangan yang dibuat. Kelenturan, *sign*, narasi menjadi tetimbang Sudibya dalam memilih dan memberi masukan terhadap rancangan. Dua hal penting melahirkan konsep gerak koreografer yakni; bentuk instalasi melahirkan gerak atau gerak mengolah bentuk instalasi. Dua titik berangkat ini mempengaruhi konsep gerak yang akan diciptakan, serta narasi koreo keseluruhan bila di pertunjukkan.

## **Kesimpulan**

Setelah tindakan penelitian melalui beberapa tahapan riset/penggalian sumber, kemudian tahapan penciptaan konsep visual sampai pembentukan (1 Visual Excavation, 2 Exploration of visual concepts, 3 Formation) serta diskusi yang inten dengan narasumber I Gusti Ngurah Sudibya dapat penulis simpulkan sebagai berikut.

Pertunjukan berbasis bambu sangat perlu dan penting, tumbuh bambu yang sangat khas dapat dijadikan filosofi yang dalam, masih perlu digali dan dikembangkan fungsinya sebagai subyek dalam pertunjukan. Proses tumbuh pohon bambu, sifat karakter pohon bambu, serta fleksibilitas bambu jelas-jelas menginspirasi.

Tahapan-tahapan perancangan berdasarkan pemantik alat permainan tradisional memberi daya tarik tersendiri. Kasaanah permainan anak-anak mengandung nilai-nilai kebersamaan, gotong-royong, serta memberi inspiratif terhadap kreativitas bentuk-bentuk instalasi. Permainan anak-anak berbahan bambu memberi ide kreatif sebagai kata kunci konsep bentuk objek bambu seperti: kembang-kuncup; sepasang kaki; gerak tarik menarik; dan *flaxi strong* bambu.

Rancangan bentuk objek bambu yang dihasilkan selanjutnya menjadi realitas subyek, siap lahir menjadi koreo baru dengan melakukan kolaborasi konsep koreo dengan I Gusti Ngurah Sudibya sebagai koreografer.

Penelitian akademis ini penting ditindak lanjuti sebagai penelitian terapan. Lintas batas disiplin dalam penelitian bersama, akan memperkaya penelitian ini, penulis berharap pihak pemerintah atau lembaga-lembaga swasta mendorong terjadinya penelitian lanjutan, luarannya berdampak pada martabat bangsa Indonesia. Selain itu dapat memberi inspirasi pada seniman muda, modal budaya kedepan serta dunia akademik secara teori dan praksis seni.

### **Daftar Rujukan**

Djelantik, A.A.M. (2008): *Estetika: Sebuah Pengantar*: Bandung: MISTI dan Arti

Sujana, I Wayan, dan Ratna Cora, Tjok S. (2019). *Light Pattern, Labirin Ruang Masif*. Mudra Jurnal Seni Budaya Volume 34 NO. 3, September, Institut Seni Indonesia Denpasar.

Sullivan, Graeme. (2005): *Art Practice as research: Inquiry in Visual Arts*, Sage Publication, Pennsylvania State University, USA

Susanto, Mikke. (2011): *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*: Dicti Art Lab, Yogyakarta.

Sutrisna, Hadi. (1987): *Metodologi Reserch*, Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, Yogyakarta.

### **Internet**

Travel.Kompas.com>travel>news diakses 2 Mei 2020

Indonesia.go.id>seni>kebudayaan diakses 2 Mei 2020

Boombastis.com/mainan-tradisional-seru/111402 diakses 2 Mei 2020

[Brillio.net/creator/7mainan-seru-dari-bambu-namanya-sudah-jarang-terdengar-cd880a.html](http://Brillio.net/creator/7mainan-seru-dari-bambu-namanya-sudah-jarang-terdengar-cd880a.html) diakses 2 mei 2020

[Karebedesa.id/2017/05/legenda-dan-keyakinan-tentang-bambu-di-htm](http://Karebedesa.id/2017/05/legenda-dan-keyakinan-tentang-bambu-di-htm)