

**PERILAKU SOSIAL PERMAINAN KOA  
DALAM KARYA SENI GRAFIS**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa*



**Oleh:**

**ZILFA OKSA FERLI  
72791**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### Karya Akhir

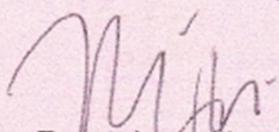
### “PERILAKU SOSIAL PERMAINAN KOA DALAM KARYA GRAFIS”

Nama : Zilfa Oksa Ferli  
NIM : 72791  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Padang, April 2012

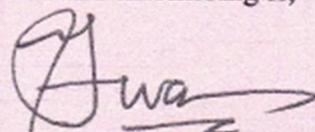
Disetujui untuk Ujian :

Dosen Pembimbing I,



Drs. Ariusmedi, M. Sn  
NIP 19620602.198903.1.003

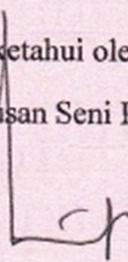
Dosen Pembimbing II,



Drs. Irwan, M. Sn  
NIP 19620709.199103.1.003

Diketahui oleh :

Ketua jurusan Seni Rupa FBS



Dr. Yahya, M.Pd  
NIP: 19640107.199001.1.001

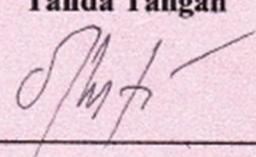
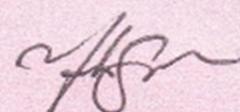
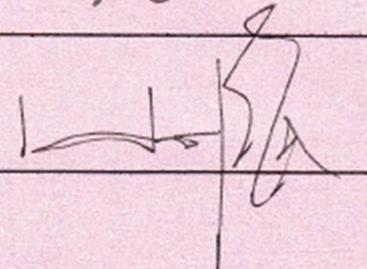
**HALAMAN PENGESAHAN**

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Karya Akhir Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang**

**Judul** : Perilaku Sosial Permainan Koa Terhadap Masyarakat Dalam Karya Seni Grafis  
**Nama** : Zilfa Oksa Ferli  
**Nim** : 72791  
**Program Studi** : Pendidikan Seni Rupa  
**Jurusan** : Seni Rupa  
**Fakultas** : Bahasa dan Seni

**Padang, April 2012**

**Tim Penguji :**

<b>Nama/NIP</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. Drs. Abd. Hafiz, M.Pd : Nip. 19590524.198602.1.001	1. 
2. Yofita Sandra, S. Pd, M. Pd : Nip. 19790712.200501.2.004	2. 
3. Ir. Drs. Heldi, M. Si : Nip. 19610722.199103.1.001	3. 

## ABSTRAK

Zilfa Oksa Ferli. 2012. *Perilaku Sosial Permainan Koa dalam Karya Seni Grafis*.  
Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri  
Padang.

Pembimbing I Drs. Ariusmedi, M.Sn.

Pembimbing II Drs. Irwan, M.Sn.

Permainan pada dasarnya merupakan sebuah kebutuhan yang ingin dimiliki seseorang untuk mencapai kepuasan batin. Secara psikis, permainan memberikan andil pada pembentukan kepribadian seseorang secara individu, karena permainan memerlukan satu pemikiran, perasaan dan keterampilan pada tiap permainan yang dimainkan. Selain itu permainan juga memiliki ruang lingkup positif dan negatif. Nilai positifnya adalah permainan termasuk dalam kegiatan *sport* yang dapat mengasah kemampuan berfikir dan raga serta dapat dijadikan hobi. Sedangkan dampak negatifnya adalah jika tidak dibatasi maka akan menjadi judi karena memasukkan unsur taruhan jika menang atau kalah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diungkap dalam tulisan ini berkaitan dengan Perilaku Sosial Permainan Koa sebagai sumber inspirasi dalam berolah estetik didorong oleh keprihatinan penulis pada kenyataan sekarang yang banyak membuktikan, bahwa generasi muda banyak menyia-nyaiakan waktunya untuk melakukan hal-hal positif. Keprihatinan tersebut semakin mendalam ketika kenyataan membuktikan bahwa mereka lebih banyak yang memilih menghabiskan waktu di warung dari pada di rumah.

Selanjutnya dalam karya akhir seni grafis, teknik penggarapan dengan menggunakan cetak saring (serigrafi), teknik serigrafi merupakan salah satu teknik yang dihasilkan dari rentangan kain sutra atau nylon di atas suatu bingkai dan tinta disapukan melalui pori-pori anyaman sutra yang terbuka terhadap bidang cetakan (disaring) dengan menggunakan sebuah alat berbentuk pisau yang terbuat dari bahan karet (raket).

. Dari setiap klise menimbulkan garis yang mengikuti pola dari sketsa atau gambar yang akan dipindahkan pada bidang kanvas, sehingga melahirkan bentuk sebuah karya seni grafis yang bertema Sudut Pandang Permainan Koa. Namun dalam pembuatan karya melahirkan sebuah karya yang berbeda tapi dari setiap karya saling berhubungan satu sama lainnya, karena karya yang dirancang memiliki kesamaan tema, ide dan objek utamanya.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya serta tidak lupa penulis ucapkan shalawat beriring salam kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman Jahiliyah ke zaman berteknologi seperti yang kita rasakan pada saat ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya akhir ini dengan judul **“Perilaku Sosial Permainan Koa dalam Karya Seni Grafis”**. Semoga laporan yang telah penulis buat mendapatkan ridho Allah SWT hendaknya. Amin.

Dalam pembuatan karya dan menulis laporan karya akhir ini, penulis banyak menerima dukungan serta bantuan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Yahya, M.Pd. Selaku ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP.
2. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn. Selaku pembimbing I dan sekretaris Jurusan Seni Rupa FBS UNP.
3. Bapak Drs, Irwan, M.Sn. Selaku pembimbing II.
4. Ibu Yofita Sandra, S.Pd. M.Pd. selaku Penasehat Akademis (PA).
5. Bapak Drs. Abd. Hafiz, M. Pd, Ibu Yofita Sandra, S. Pd, M. Pd, dan Bapak Ir. Drs. Heldi, M. Si. Selaku dosen penguji.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta staf karyawan Jurusan Seni Rupa FBS UNP.
7. Orang tua tercinta yang tak hentinya memberikan dukungan serta dorongan kepada penulis.

8. Kepada semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung yang ikut memberikan sumbangan pemikiran serta partipasi dalam penyusunan laporan Karya Akhir ini.

Akhirnya dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Tuhan Yang Maha Kuasa memberikan balasan yang setimpal dan karya akhir ini bermanfaat bagi kita semua hendaknya, Amin..

Padang, Januari 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

HALAMAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK ..... i

KATA PENGANTAR ..... ii

DAFTAR ISI ..... iv

DAFTAR GAMBAR ..... vi

DAFTAR KARYA ..... vii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan ..... 1

B. Rumusan Ide Penciptaan ..... 4

C. Orisinalitas ..... 5

D. Tujuan dan Manfaat ..... 6

### BAB II KONSEP PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber Penciptaan ..... 8

B. Landasan Penciptaan ..... 10

1. Permainan Koa/ceki ..... 10

2. Pengertian Seni ..... 12

3. Pengertian Seni Rupa ..... 13

4. Pengertian Seni Grafis..... 23

5. Pengertian Serigrafi .....	25
C. Tema/Ide/Judul .....	27
D. Konsep Perwujudan .....	27
<b>BAB III METODE/PROSES PENCIPTAAN</b>	
A. Perwujudan Ide-ide Seni .....	29
1. Tahapan ide .....	29
2. Tahapan Perancangan .....	30
3. Tahapan Pelaksanaan .....	31
4. Penyelesaian .....	36
B. Jadwal Pelaksanaan .....	38
<b>BAB IV HASIL KARYA DAN PEMBAHASANNYA</b>	
A. Uraian Karya Secara Umum .....	40
B. Pembahasan Karya .....	41
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran-saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Menembus Batas.....	6
2. Motif-motif sebagian kertas ceki .....	8
3. Lingkungan bermain koa.....	9
4. Lingkungan bermain koa .....	9
5. Lingkungan bermain koa .....	9
6. <i>Monyl</i> .....	33
7. Rakel.....	33

## DAFTAR KARYA

Gambar	Halaman
1. Tempat Bernaung .....	41
2. Sebuah Hiburan .....	43
3. Melihat Solusi .....	45
4. Merugi .....	47
5. Merusak .....	49
6. Lilin.....	51
7. Teringat.....	53
8. Bertemu .....	55
9. Pihak Ke 3 .....	57
10. Ketika Semua Tidur .....	59

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Siapapun pasti pernah mendengar kata permainan, karena permainan dapat dijumpai dalam kehidupan manusia sehari-hari. Banyak jenis permainan yang memiliki karakter berbeda serta dimainkan dengan cara yang berbeda. Perbedaan karakter dan cara permainan yang berbeda tersebut akan mempengaruhi pola tingkah laku yang berbeda pula pada pelaku permainan.

Permainan pada dasarnya merupakan sebuah kebutuhan yang ingin dimiliki seseorang untuk mencapai kepuasan batin. Jika suatu permainan merupakan satu kebutuhan yang dilakukan secara berulang-ulang, tanpa disadari akan membangun dan membentuk suatu kepribadian dalam diri seseorang sesuai dengan karakter dari permainannya.

Secara psikis, permainan memberikan andil pada pembentukan kepribadian seseorang secara individu, karena permainan memerlukan satu pemikiran, perasaan dan keterampilan pada tiap permainan yang dimainkan. Menyikapi hal tersebut, permainan dapat dicermati dengan seksama bahwa permainan mampu membangkitkan kekuatan personal seperti kreativitas, ketajaman analisis, kemampuan untuk menemukan peluang dan memiliki rasa semangat yang tinggi untuk mencapai tujuan-tujuan pribadi dalam menyelesaikan atau mengakhiri satu kegiatan. Di sisi lain mungkin saja merasa ada kelemahan seperti kurang disiplin, tidak fokus, kurang konsisten, tidak berani ambil resiko, atau membangun rasa curang karena ingin menang

dalam permainan (tidak sportif). Selain itu permainan juga memiliki ruang lingkup positif dan negatif. Nilai positifnya adalah permainan termasuk dalam kegiatan *sport* yang dapat mengasah kemampuan berfikir dan raga serta dapat dijadikan hobi. Sedangkan dampak negatifnya adalah jika tidak dibatasi maka akan menjadi judi karena memasukkan unsur taruhan jika menang atau kalah.

Dalam <http://wikipedia.org/wiki/2012/01/13/pengertianpermainan.html>, menjelaskan bahwa permainan merupakan sebuah aktifitas dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolah raga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok).

Salah satu jenis permainan yang masih dilakukan banyak orang dalam berbagai kesempatan adalah permainan ceki atau biasa disebut *koa*. Ceki merupakan permainan asal Cina yang dimainkan dengan menggunakan kartu. Permainan *koa* (ceki) umumnya hanya dimainkan oleh orang laki-laki yang telah dewasa. Biasanya permainan ini hanya untuk mengisi waktu luang sambil bergurau dengan orang-orang terdekat disela kesibukan mereka sehari-hari. Jika sudah mencapai 2 pasang (4 orang) atau dalam bahasa Minang disebut dengan *Mandan* (pasangan mereka masing-masing), permainan *koa* bisa dimulai di atas sebuah meja persegi panjang dengan memainkan kartu yang berjumlah 180 lembar dengan posisi duduk pemain yang saling berhadap-hadapan.

Selain itu, ternyata *koa* memiliki unsur estetika yang menarik jika dilihat dari rupanya. Itu bisa terlihat pada figur *koa* terutama pada jenis nama-nama motif pada tiap helai *koa*. Andai saja bentuk pada tiap lembar tidak

memiliki nama-nama serta motif yang tidak unik, mungkin saja permainan ini kurang diminati untuk dimainkan. Karena dalam permainan *koa* (ceki), hal utama yang membuat para pecandu *koa* (ceki) tertarik untuk memainkannya adalah ciri khas kartu yang berwarna kuning dengan ukuran panjang 5,5 (lima koma lima) cm dan lebar 3 (tiga) cm serta nama-nama dengan motif yang menjadi daya tarik tersendiri. Mungkin bagi orang yang tidak mengerti akan permainan ini akan merasa bingung dengan jumlah kertas yang banyak dengan jumlah 180 (seratus delapan puluh) lembar, serta nama-nama yang ada pada tiap motifnya.

Dilain pihak, ada juga yang menganggap permainan *koa* adalah permainan yang dinilai sebagai permainan yang tidak menyenangkan, karena suasana yang ribut di sekitar tempat bermain. Bahkan yang lebih buruknya lagi, permainan *koa* dijadikan sebuah permainan judi. Oleh karena itu *koa* selalu dinilai negatif oleh masyarakat bahwa permainan *koa* bukanlah permainan yang mendidik. Sebab orang yang sering bermain *koa* selalu suka menghamburkan uang, lalai, membuang waktu dan lain sebagainya.

Memang dampak dari permainan *koa* bisa mengubah kepribadian seseorang menjadi jelek. Misalnya saja, dari pribadi yang rajin akan menjadi malas karena sudah pandai bermain *koa*, sering begadang sehingga lupa membagi waktu antara belajar/bekerja. Ini semua terjadi seakan-akan para pecandu *koa* terhipnotis dan hanyut dengan permainan, karena yang ada dalam pikiran mereka hanyalah bermain *koa*. Ini semua diakibatkan oleh pengaruh lingkungan sekitar yang kurang baik, biasanya dipengaruhi oleh ajakan teman

sebayanya yang telah lebih dahulu pandai bermain. Mungkin dengan alasan karena takut diejek, diolok, ditertawakan, atau lain sebagainya, dari tidak pandai bermain menjadi pandai dalam bermain *koa*, ditambah lagi dengan banyaknya warung-warung atau kedai yang menyediakan tempat untuk bermain *koa* sehingga bermain *koa* lebih banyak kita jumpai.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan mengenai *koa* tersebut menjadi sumber inspirasi penulis. Kemudian pada akhirnya penulis tertatik dan mencoba untuk mengangkatnya sebagai objek dalam Karya Akhir (KA) dengan judul **“Perilaku Sosial Permainan Koa dalam Karya Seni Grafis”**.

Seni grafis adalah salah satu bidang seni rupa yang bergerak pada bidang cetak mencetak, baik yang berupa teknik manual maupun yang sudah digital, keduanya disebut dengan grafis. Namun dalam proses seni, seni grafis perlu dibahas lebih lanjut karena seni grafis memiliki berbagai teknik yang termasuk ke dalam salah satu bidang seni murni, hal ini didasarkan atas tujuan dan fungsi yang dibawa, yaitu untuk memenuhi kepuasan atau untuk mengekspresikan diri.

Dalam seni grafis terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan diantaranya, teknik cetak tinggi (*relief print*), teknik cetak dalam (*intaglio print*), teknik cetak datar (*litografi*), teknik cetak saring (*serigraphy*). Salah satu dari keempat teknik itu yang digunakan adalah teknik *serigraphy*.

Teknik *serigraphy* merupakan salah satu teknik yang dihasilkan dari rentangan kain sutra atau nylon di atas suatu bingkai dan tinta disapukan melalui pori-pori anyaman sutra yang terbuka terhadap bidang cetakan

(disaring) dengan menggunakan sebuah alat berbentuk pisau yang terbuat dari bahan karet (raket).

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan di atas penulis mengemukakan ide penciptaan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana memvisualisasikan salah satu jenis permainan yang masih dilakukan banyak orang dalam berbagai kesempatan dan banyak dijumpai adalah bermain *koa*
2. Bagaimana memvisualisasikan motif-motif yang ada pada tiap lembar kertas *koa* (ceki) memiliki daya tarik tersendiri bagi yang memainkan.
3. Bagaimana cara untuk kembali mengangkat teknik cetak saring (*Serygraphy*) yang telah langka ditemui saat sekarang ini.

## **C. Orisinalitas**

Suatu karya seni dianggap orisinal jika dapat menampilkan ide, corak, gaya atau objek-objek dengan bentuk baru yang ditampilkan. Namun tidaklah mudah untuk menampilkan sesuatu yang benar-benar baru, karena perkembangannya untuk saat ini sangatlah pesat untuk pencapaian fantasi membentuk terjadinya penciptaan karya seni yang akan di tuangkan dalam media estetis.

Dalam pemahaman yang berbeda pada proses berkarya, pemikiran akan akhir tujuan maupun pemaknaan dalam karya berdasarkan pada kepuasan

ekspresi emosional pribadi. Tentu saja dengan harapan semua karya yang diciptakan mampu berkomunikasi dengan pengamat seni.

Salah satu karya seniman yang dijadikan acuan di dalam berkarya adalah karya dari Achmad Nazilie. Karya yang berjudul “Menembus Batas” ini mengungkapkan tentang keadaan akan kebutuhan perekonomian masyarakat sekarang ini. Dalam penggarapan karya ada kesamaan dalam pencarian ide, yaitu penilaian dalam lingkungan sosial yang menjadi inspirasi di dalam berkarya, seperti pandangan masyarakat pada pecandu *koa* yang seakan-akan terhipnotis dan hanyut dengan permainan tersebut. Mereka tidak menyadari atas kerugian yang ditimbulkan dari tindakannya tersebut.



**Gambar 1.** “Menembus Batas”

Karya : Achmad Nazilie,

Sumber : <http://buildingindonesia.biz/wp-content/>

## **D. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Adapun tujuan penulis dalam berkarya adalah sebagai berikut :

- a. Menyadari masyarakat khususnya pelaku permainan *koa* di tinjau dari dampak negatif.
- b. Mengungkap permainan *koa* yang penulis peroleh dari lingkungan sekitar serta menghadirkan motif yang terdapat pada lembaran kertas *koa*.
- c. Menampilkan karya-karya yang inovatif, kreatif, memiliki intensitas berkarya dan memiliki konsistensi dalam mengapresiasi karya-karya terbaru dalam teknik serigrafi.

### **2. Manfaat**

- a. Dengan mengetahui dampak negatif dari permainan *koa*, masyarakat diharapkan lebih peka dalam merespon atau menilai tentang permainan tersebut.
- b. Mewujudkan ide dalam mengekspresikan bentuk motif *koa* ke dalam karya seni grafis khususnya teknik serigrafi. Melalui karya yang penulis angkat, masyarakat dapat mengetahui bahwa hal kecil yang terjadi didalam kehidupan, dapat mempengaruhi kelangsungan aktifitas sehari hari.
- c. Memperkaya corak gaya (serigrafi), serta meningkatkan apresiasi seni pada masyarakat umumnya.