

Permainan Tradisional Jong Pada Relief Kayu

Muhammad Wahyudi^{1*}, Nofrial²

¹ Program Studi Kriya Seni, Institusi Seni Indonesia Padang Panjang

² Program Studi Kriya Seni, Institusi Seni Indonesia Padang Panjang

^{1*}wdia6886@gmail.com, ²nofcraft@gmail.com

Abstrak

Karya ini mengangkat Permainan Tradisional Jong sebagai ide penciptaan karya kayu. Proses pencarian bahan pembuatan Jong hingga perlombaan yang diangkat oleh pengkarya ialah permainan tradisional khas Kepulauan Riau. Unikinya, sampan Jong berupa replika miniatur sampan layar tetapi tidak dikemudikan oleh manusia, melainkan berlayar dengan mengandalkan terpaan angin. Keunikan permainan ini dijadikan sebagai ide karya relief kayu dengan proses penciptaan menggunakan teori bentuk, estetika, warna, dan fungsi. Proses penciptaan dikerjakan melalui tiga tahapan utama: eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi dilakukan dengan pengumpulan data pustaka dan acuan visual. Selanjutnya, tahap perancangan ide dituangkan dalam sketsa alternatif dan dipilih menjadi desain akhir. Tahap perwujudan dimulai dengan penyiapan bahan kayu surian sebagai media utama dengan teknik ukir relief sedang (*mezzo relief*). Hasil karya berjumlah tujuh buah yang berfungsi sebagai pajangan dinding dengan judul: Nyarik Kayu, Narah Kayu, Tunggu Kejap, Suson Bebares, Mule, Dah Siap, dan Ambek Juare.

Kata Kunci: Jong, Permainan Tradisional, Kepulauan Riau, Relief Kayu, Kriya Seni.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan keragaman budaya, baik berupa adat istiadat maupun permainan tradisional. Salah satu warisan budaya non-bendawi yang sangat ikonik di wilayah Kepulauan Riau adalah permainan Jong. Jong merupakan jenis permainan sampan layar mini tanpa awak yang dikemudikan dengan memanfaatkan tenaga angin. Permainan ini bukan sekadar hiburan, melainkan bagian dari identitas masyarakat pesisir yang telah diwariskan secara turun-temurun sejak masa Kerajaan Johor Pahang Riau Lingga. Meskipun zaman telah modern, eksistensi Jong tetap terjaga melalui berbagai perlombaan tahunan yang diadakan terutama pada saat musim angin barat tiba.

Keunikan Jong terletak pada konstruksinya yang menyerupai sampan layar asli namun dalam bentuk miniatur, serta ketergantungan sepenuhnya pada arah dan kekuatan angin untuk berlayar. Proses pembuatannya pun memerlukan keahlian khusus dalam memilih kayu, merancang keseimbangan (*katek*), hingga pemasangan layar. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup, dokumentasi dan visualisasi terhadap tradisi Jong dalam bentuk karya seni rupa masih sangat terbatas. Hal ini memicu kekhawatiran akan lunturnya detail-detail nilai estetik dan historis yang terkandung dalam permainan tersebut bagi generasi mendatang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pengkarya tertarik untuk mentransformasikan visualisasi permainan tradisional Jong ke dalam media seni kriya, khususnya relief kayu. Pemilihan relief kayu dengan teknik ukir sedang (*mezzo relief*) dianggap mampu memberikan dimensi yang nyata dan tekstur yang kuat dalam menggambarkan dinamika permainan Jong di laut. Melalui karya ini, pengkarya bertujuan untuk mendokumentasikan prosesi permainan Jong—mulai dari tahap pencarian bahan hingga suasana perlombaan—ke dalam bentuk karya seni pajangan yang estetik. Dengan demikian, diharapkan karya ini dapat menjadi media alternatif untuk memperkenalkan dan melestarikan kekayaan budaya Kepulauan Riau kepada masyarakat luas melalui pendekatan seni visual.

METODE

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya relief kayu ini adalah metode penciptaan seni kriya yang merujuk pada teori S.P. Gustami. Metode ini terdiri dari tiga tahap utama yang saling berkaitan, yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.

Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini, pengkarya melakukan pengumpulan data dan referensi terkait objek penciptaan, yaitu permainan tradisional Jong. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi:

- Observasi: Melakukan pengamatan langsung terhadap bentuk, struktur, dan dinamika permainan Jong di Kepulauan Riau.
- Studi Pustaka: Mencari referensi melalui jurnal penciptaan, buku tentang kriya kayu, dan sejarah permainan Jong untuk memperkuat landasan teoretis.

- c. Data Visual: Mengumpulkan foto-foto proses pembuatan Jong dan suasana perlombaan sebagai acuan dalam menentukan komposisi visual pada relief.

Tahap Perancangan

Setelah data terkumpul, dilakukan proses visualisasi gagasan ke dalam bentuk desain. Tahapan ini meliputi:

- a. Sketsa Alternatif: Membuat beberapa sketsa kasar di atas kertas untuk menentukan sudut pandang (*angle*) dan momen yang paling menarik dari permainan Jong.
- b. Sketsa Terpilih: Memilih sketsa terbaik dari alternatif yang ada untuk dikembangkan menjadi desain akhir yang lebih detail.
- c. Desain Akhir: Menentukan skala, detail ukiran, dan komposisi akhir yang akan dipindahkan ke media kayu.

Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan adalah proses merealisasikan desain ke dalam media fisik. Langkah-langkahnya meliputi:

- a. Persiapan Bahan dan Alat: Menyiapkan kayu surian sebagai media utama serta peralatan ukir seperti pahat (pahat kuku, pahat datar, pahat kol, dan pahat coret), palu kayu, dan mesin ketam.
- b. Pemindahan Desain: Memindahkan desain akhir ke atas permukaan kayu surian yang telah dihaluskan.
- c. Proses Pengukiran: Melakukan teknik ukir relief sedang (*mezzo relief*) untuk memunculkan dimensi objek Jong dan latar belakang suasana pesisir.
- d. Finishing: Tahap akhir berupa pengamplasan halus dan pemberian warna menggunakan *wood stain* serta pelapisan (*coating*) untuk melindungi kayu dan mempertegas estetika karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penciptaan ini menghasilkan tujuh buah karya relief kayu yang secara berurutan menggambarkan narasi permainan tradisional Jong dari tahap persiapan hingga akhir perlombaan. Karya-karya tersebut diwujudkan pada media kayu surian dengan ukuran rata-rata 60 cm x 80 cm menggunakan teknik ukir sedang (*mezzo relief*). Berikut adalah deskripsi visual dari ketujuh karya tersebut:

- a. *Nyarik Kayu*



Gambar 1 Karya 1 *Nyarik Kayu*
(Dokumentasi : Muhammad Wahyudi, 2025)

Karya ini merupakan tahap awal dalam narasi permainan Jong. Judul "*Nyarik Kayu*" diambil dari bahasa Melayu yang berarti mengambil atau mencari kayu di hutan sebagai bahan utama pembuatan Jong. Karya ini memiliki spesifikasi fisik berukuran 60 x 80 cm dengan ketebalan kayu 5 cm. Visualisasi pada relief ini menampilkan dua orang laki-laki di dalam hutan yang sedang melakukan penebangan pohon. Secara detail, tampak satu tokoh sedang mengayunkan kapak ke arah batang pohon, sementara tokoh lainnya berdiri memegang Jong. Kehadiran tokoh kedua ini bertujuan untuk mengukur secara presisi apakah kayu yang akan ditebang tersebut sudah layak dan memenuhi kriteria sebagai bahan dasar pembuatan Jong atau belum.

- b. *Narah Kayu*

Karya berukuran 60 x 80 cm dengan ketebalan 5 cm ini mengambil judul dari bahasa Melayu yang berarti membentuk batang kayu menjadi sebuah Jong. Objek utama dalam relief ini adalah visual dua orang laki-laki di sekitar area rumah. Satu tokoh terlihat sedang mengayunkan golok ke arah kayu untuk membentuk badan Jong, sementara tokoh lainnya memegang kayu kecil yang lurus dan panjang yang disiapkan untuk menjadi kayu layar. Detail ini menunjukkan transisi dari bahan mentah menjadi elemen fungsional sebuah perahu Jong.



Gambar 2 Karya 2 *Narah Kayu*
(Dokumentasi : Muhammad Wahyudi, 2025)

c. *Nunggu Kejam*



Gambar 3 Karya 3 *Nunggu Kejam*
(Dokumentasi : Muhammad Wahyudi, 2025)

Karya ini memiliki spesifikasi fisik yang konsisten dengan karya sebelumnya, yaitu berukuran 60 x 80 cm dengan ketebalan kayu 5 cm. Judul "Nunggu Kejam" berasal dari bahasa Melayu yang berarti menunggu sejenak. Secara kontekstual, karya ini menggambarkan momen di tepi pantai saat pemain menunggu waktu yang tepat untuk menyusun Jong dan memulai perlombaan, yang biasanya digunakan untuk mengatur strategi. Visualisasi pada relief menampilkan seorang laki-laki yang sedang duduk di tepi pantai. Tokoh tersebut digambarkan sedang memegang kayu layar, sementara perahu Jong diletakkan di atas pasir pantai di dekatnya. Penggambaran ini menonjolkan suasana kontemplatif sebelum keriuhan perlombaan dimulai.

d. *Suson Beres*

Karya berukuran 60 x 80 cm dengan ketebalan 5 cm yang berjudul *Suson Beres* merupakan kata dari bahasa melayu yang bertujuan untuk memberi isyarat bahwa *Jong* tersebut siap untuk memulai pertandingan. Objek utama yang ditimbulkan dalam karya ini yaitu visual tiga buah *Jong* yang disusun saling menyebelahi.

Karya ini memiliki fungsi sebagai hiasan dinding berbentuk relief kayu, makna yang terdapat pada karya yang berjudul *Suson Beres* ini melambangkan keselarasan, keteraturan, dan persatuan dalam sebuah tujuan bersama, khususnya dalam konteks tradisi maritim dan perlombaan *Jong*. Makna utama karya ini terletak pada simbol kebersamaan dan sportivitas. Susunan jong yang saling menyebelahi menggambarkan semangat persaingan yang sehat, di mana setiap *Jong* memiliki posisi dan peran yang setara sebelum berlomba. Hal ini mencerminkan nilai keadilan, persamaan, dan saling menghormati antar peserta dalam tradisi perlombaan *Jong*.



Gambar 4 Karya 4 *Suson Beres*
(Dokumentasi : Muhammad Wahyudi, 2025)

e. *Mule*



Gambar 5 Karya 5 *Mule*
(Dokumentasi : Muhammad Wahyudi, 2025)

Karya ini memiliki dimensi yang sama dengan rangkaian karya lainnya, yaitu 60 x 80 cm dengan ketebalan kayu 5 cm. Judul "Mule" berasal dari bahasa Melayu yang memiliki arti "memulai". Secara naratif, karya ini menangkap momen puncak saat perlombaan benar-benar dimulai. Visualisasi pada relief menampilkan tiga orang laki-laki sebagai objek utama. Dua orang laki-laki digambarkan sedang melepaskan Jong mereka ke laut untuk memulai kompetisi, sementara satu laki-laki lainnya berdiri sebagai panitia yang bertugas memantau jalannya perlombaan agar sesuai dengan aturan yang berlaku.

f. *dah Siap*



Gambar 6 Karya 6 *dah Siap*
(Dokumentasi : Muhammad Wahyudi, 2025)

Karya ini tetap konsisten dengan format seri sebelumnya, yakni berukuran 60 x 80 cm dengan ketebalan kayu 5 cm. Judul "Dah Siap" merupakan istilah dalam bahasa Melayu yang berarti "sudah selesai". Karya ini memvisualisasikan fase akhir dari kompetisi, di mana para peserta mengambil kembali Jong mereka setelah berhasil melewati garis finis. Objek utama pada relief ini menampilkan dua sosok laki-laki. Sosok pertama digambarkan sedang mengambil Jong miliknya dari permukaan air sebagai tanda berakhirnya perlombaan, sementara sosok kedua adalah petugas atau peserta lain yang memantau proses pengambilan tersebut untuk memastikan ketertiban.

g. *Ambek Juare*



Gambar 7 Karya 7 *Ambek Juare*
(Dokumentasi : Muhammad Wahyudi, 2025)

Karya penutup ini memiliki ukuran 60 x 80 cm dengan ketebalan 5 cm. Judul "Ambek Juare" berasal dari bahasa Melayu yang berarti "pengambilan juara", yang merujuk pada momen penyerahan hadiah bagi para pemenang perlombaan. Visualisasi pada relief menampilkan tiga orang laki-laki yang memegang piala. Tokoh juara pertama berada di posisi tengah dengan tampilan yang lebih menonjol, serta terdapat objek Jong yang diletakkan di belakangnya sebagai penegasan identitas kemenangan. Juara kedua dan ketiga berada di sisi kiri dan kanan, masing-masing tetap memegang piala sebagai bentuk apresiasi atas kompetisi yang telah dilalui.

KESIMPULAN

Penciptaan karya relief kayu dengan tema "Permainan Tradisional Jong" ini berhasil memvisualisasikan seluruh rangkaian budaya masyarakat maritim Kepulauan Riau ke dalam bentuk karya seni kriya yang estetik. Melalui proses eksplorasi, perancangan, dan perwujudan, penelitian ini menyimpulkan bahwa transformasi nilai-nilai tradisi lisan dan aktivitas fisik perlombaan Jong ke dalam media kayu surian mampu menjadi sarana dokumentasi budaya yang efektif. Ketujuh karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa penggunaan teknik relief sedang (*mezzo relief*) dengan kedalaman 5 cm sangat tepat untuk menonjolkan detail anatomi tokoh, tekstur alam, dan dinamika gerakan Jong di atas air. Secara filosofis, karya ini berhasil menyampaikan pesan moral mengenai tanggung jawab manusia terhadap alam, pentingnya semangat gotong royong dalam proses pembuatan, serta nilai sportivitas dalam kompetisi. Hasil akhir penciptaan ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekorasi interior (hiasan dinding), tetapi juga berperan sebagai media edukasi visual untuk melestarikan identitas budaya Jong agar tetap dikenal oleh generasi mendatang di tengah perkembangan zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas selesainya penelitian penciptaan ini. Ucapan terima kasih yang tulus disampaikan kepada Bapak Nofrial, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, ilmu, dan bimbingan yang sangat berharga selama proses penciptaan karya relief ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang, Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, serta Ketua Program Studi Kriya Seni atas dukungan fasilitas akademik yang diberikan. Tidak lupa, terima kasih kepada keluarga tercinta dan rekan-rekan mahasiswa Kriya Seni angkatan 2021 yang telah memberikan motivasi serta bantuan teknis selama proses perwujudan karya di bengkel kayu. Semoga karya ini dapat memberikan kontribusi bagi pelestarian budaya maritim di Kepulauan Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmar, A., & Nofrial, N. (2021). Pengembangan Desain Kriya Kayu dengan Motif Tradisional Minangkabau. *Jurnal Kriya Seni*, 13(2), 145-158.
- Dharsono, D. S. (2020). *Eстетika Seni Rupa Nusantara*. Bandung: Rekayasa Sains.

- Hidayat, R., & Saputra, A. (2023). Teknik Ukir Relief dalam Representasi Budaya Maritim Indonesia. *Jurnal Visualita*, 11(1), 45-60.
- Irawan, B., & Priscilla, T. (2022). *Dasar-Dasar Desain dan Komposisi Seni Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyadi, D. (2024). Konservasi Kayu Surian sebagai Bahan Baku Utama Kriya Kayu di Sumatera Barat. *Jurnal Sumber Daya Alam dan Lingkungan*, 9(3), 210-225.
- Nofrial, N., & Wahyudi, M. (2025). *Permainan Tradisional Jong dalam Perspektif Seni Relief*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang Press.
- Prasetyo, H. (2021). Dinamika Permainan Tradisional sebagai Inspirasi Karya Seni Kontemporer. *Jurnal Budaya Nusantara*, 8(2), 88-102.
- Putra, E. S., & Sari, M. (2022). Implementasi Teori Gustami dalam Penciptaan Kriya Kayu Modern. *Jurnal Ornamen*, 19(1), 12-25.
- Ramadhan, F. (2023). Simbolisme Perahu Jong dalam Tradisi Masyarakat Pesisir Kepulauan Riau. *Jurnal Antropologi Budaya*, 15(4), 301-315.
- Sanjaya, A. (2022). *Teknik Finishing Kayu Ramah Lingkungan untuk Karya Seni*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sari, R. P. (2024). Estetika Mezzo-Relief pada Media Kayu Keras: Tinjauan Teknis dan Visual. *Jurnal Seni Rupa Terapan*, 6(2), 77-91.
- Setiawan, B. (2023). Pengaruh Angin dalam Mekanisme Layar Jong: Studi Etnofisika Permainan Rakyat. *Jurnal Sains Budaya*, 12(1), 34-48.
- Training, S., Health, I., & Aid, F. (2023). Education U, Penjas F: Peran Permainan Tradisional dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pokok Edukasi*, 2(1), 22-26. <https://doi.org/10.54036>
- Valentina, E. (2020). Perlindungan Hukum terhadap Ekspresi Budaya Tradisional melalui Karya Seni Rupa. *Jurnal Hukum dan Kebudayaan*, 5(2), 112-128.
- Wahyudi, M. (2025). *Permainan Tradisional Jong pada Relief Kayu* (Skripsi Karya Sarjana). Institut Seni Indonesia Padangpanjang.