



REDESAIN MAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK

PROYEK STUDI

Diajukan sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Citra Rusyda

2401411016

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Jurusan Seni Rupa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek studi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian proyek studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 1 November 2016

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Prof. Dr. Subyantoro, M. Hum.
NIP. 196802131992031002

Sekretaris

Drs. Syakir, M. Sn.
NIP. 196505131993031003)

Penguji I

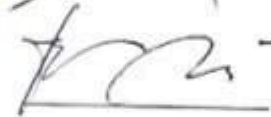
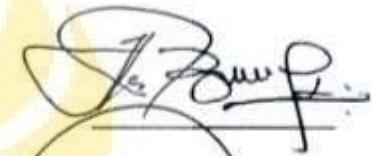
Drs. Mohammad Rondhi, M. A.
NIP. 195310031979031002

Dosen Pembimbing II/Penguji II

Mujiyono, S.Pd, M.Sn.
NIP. 197804112005011001

Dosen Pembimbing I/Penguji III

Drs. Purwanto, M. Pd.
NIP. 195901011981031003



Mengetahui
Dekan FBS UNNES
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
NIP-196008031989011001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Citra Rusyda

NIM : 2401411016

Prodi / Jurusan : Pendidikan Seni Rupa / Seni Rupa

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa proyek studi yang berjudul: **“REDESAIN MAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK”** Yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, yang saya hasilkan setelah melalui pembimbingan, pameran dan pemaparan/ujian. Semua kutipan, baik yang langsung maupun tidak langsung, baik yang diperoleh dari sumber kepustakaan, wahana elektronik, maupun sumber lainnya, telah disertai keterangan mengenai identitas sumbernya dengan cara sebagaimana yang lazim dalam penulisan karya ilmiah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 2016



Citra Rusyda

NIM. 2401411016

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Jika kita tidak pernah melakukan kesalahan, maka kita tidak pernah belajar. Satu kesalahan, satu pembelajaran, dan satu langkah besar untuk menjadi lebih baik.

Belajarlah dari Pengalaman” (Citra Rusyda)

Persembahan :

- Ibu dan Babe tercinta yang selalu mendukung dan menjadi penyemangat dalam menyelesaikan Proyek Studi ini.
- Kedua kakakku tersayang yang selalu menyemangati dan membantu menyelesaikan Proyek Studi ini
- Almamater

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah. Puji syukur kepada Allah SWT atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Laporan Proyek Studi ini dapat terselesaikan. Penulis bersyukur kepada Allah SWT, atas segala kesehatan, kekuatan dan perlindungan yang telah diberikan-Nya, serta atas semua rencana Allah SWT pada Penulis yang terbaik

Laporan Proyek Studi dengan judul “Redesain Mainan Tradisional Anak-anak” ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Strata Satu Universitas Negeri Semarang.

Proses dalam pembuatan Laporan Proyek Studi ini tentunya tidak akan terlewati tanpa bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua Penulis, Bapak dan Ibu, yang senantiasa mengirim doa dan memberikan dukungan
2. Bapak Drs. Purwanto, M.Pd selaku Pembimbing 1 telah meluangkan waktu dan tenaga untuk memberi banyak opini, kritik dan saran dalam pembuatan Proyek Studi ini
3. Bapak Mujiyono, S.Pd, M.Sn selaku Pembimbing 2 yang juga telah meluangkan waktu dan tenaga untuk memberi banyak opini, kritik dan saran dalam pembuatan Proyek Studi ini.
4. Sekolah Dasar Negeri Sekaran 1 yang telah berkenan mengirim perwakilan siswa untuk berpartisipasi dalam penyelenggaraan pameran
5. Kuni' Alin dan Darayani yang senantiasa memberi doa dan dukungan sepenuhnya.
6. Sahabat-sahabat penulis Laelatul Maghfiroh, Desi Mayasari Aditya, Anis Pramita, Gilang dan Fitri Handayani serta keluarga atas inspirasi, motivasi, dan cerita.

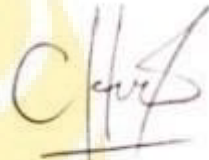
7. Rekan-rekan seni rupa angkatan 2011 yang telah membantu mewujudkan terselenggaranya pameran Proyek Studi ini.

8. Serta pihak-pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu

Penulis berharap semoga laporan proyek studi ini dapat bermanfaat untuk Penulis nantinya dan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya, serta dapat dijadikan inspirasi bagi mahasiswa seni rupa untuk melestarikan aset budaya bangsa lainnya. Salam kreatif.

Semarang, Oktober 2016

Penulis,



Citra Rusyda

2401411016



SARI

Rusyda, Citra 2016. Redesain Mainan Tradisional Anak-anak. Proyek Studi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNNES. 128 hal, i-xi. Pembimbing I: Drs. Purwanto, M. Pd. dan Pembimbing II: Mujiyono S. Pd., M. Sn.

Kata Kunci: Redesain, Mainan Tradisional, Anak

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, banyak permainan anak masa kini di dominasi oleh mainan modern maupun permainan digital yang terdapat pada *smartphone* ataupun *gadget*. Mainan tradisional kalah bersaing dengan mainan-mainan modern, dikarenakan desain mainan tradisional yang kurang menarik untuk anak-anak. Adapun tujuan pembuatan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan produk karya seni kriya redesain mainan tradisional anak-anak yang kreatif dengan menggabungkan antara karya mainan tradisional anak yang telah ada sebelumnya dengan unsur-unsur baru sehingga berkembang menjadi suatu karya mainan tradisional anak yang baru.

Metode yang digunakan dalam berkarya meliputi pemilihan media, teknik berkarya, dan proses berkarya. Media yang digunakan adalah bahan baku berupa (kayu, bambu, kain, kertas, cat kayu dan cat akrilik) dan alat (gergaji, bor, amplas, kuas, palet, dan perangkat komputer). Teknik yang diterapkan menggunakan teknik digital, teknik *wood carving*, teknik bubut, teknik perakitan, teknik jahit, teknik distorsi dan stilisasi serta teknik pewarnaan. Proses berkaryanya meliputi tahap konseptual, tahap visualisasi, dan tahap penyajian.

Proyek studi ini menghasilkan 12 jenis karya redesain mainan tradisional yang berjudul “Tari AngkreK” (karya I), “Belo” (karya II), “Warak Ngendog” (karya III), “*Rencang-rencang*” (karya IV), “Lakon Dakon” (karya V), “Dam-daman” (karya VI), “*Jejodohan*” (karya VII), “Mancing Mania” (karya VIII), “Denok Kenang” (karya IX), “Otok-otok” (karya X), “Gangsingan” (karya XI), dan “Layangan” (karya XII). Mainan tradisional yang telah diredesain secara kreatif diharapkan dapat mengenalkan, membangkitkan ketertarikan, dan menimbulkan kesenangan bagi anak dalam memainkan mainan tradisional anak yang penting untuk pembentukan karakter mereka.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Surat Pernyataan	iii
Moto dan Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
SARI	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xiii
Bab 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema dan Jenis Karya	1
1.1.1 Alasan Pemilihan Tema	1
1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	4
1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi.....	7
1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi.....	7
Bab 2 LANDASAN KONSEPTUAL	9
2.1 Bermain, Mainan dan Permainan	9
2.1.1 Pengaruh Bermain Bagi Perkembangan Anak	12
2.1.2 Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak	15
2.2 Permainan Tradisional	17
2.2.1 Manfaat Permainan Tradisional.....	19
2.2.2 Jenis-jenis Mainan Tradisional Anak	21
2.2.3 Prinsip-prinsip Mainan Tradisional yang Baik.....	33

2.3 Seni.....	36
2.3.1 Seni Kriya.....	36
2.4 Redesain.....	38
2.5 Unsur-unsur Rupa Mainan Tradisional.....	41
2.6 Faktor-faktor Penciptaan Desain Mainan Tradisional.....	48
Bab 3 METODE BERKARYA.....	50
3.1 Pemilihan Media.....	50
3.1.1 Komponen Bahan (Material).....	50
3.1.2 Komponen Alat.....	56
3.2 Teknik Berkarya.....	63
3.3 Proses Berkarya.....	65
3.3.1 Tahap Konseptual.....	65
3.3.2 Tahap Visualisasi.....	67
3.3.3 Tahap Penyajian.....	73
Bab 4 HASIL DAN ANALISIS KARYA.....	77
4.1 Karya 1 “Tari Angkrek”.....	77
4.2 Karya 2 “Belo”.....	85
4.3 Karya 3 “Warak Ngendok”.....	90
4.4 Karya 4 “ <i>Rencang</i> ”.....	95
4.5 Karya 5 “Lakon Dakon”.....	100
4.6 Karya 6 “Dam-daman”.....	106
4.7 Karya 7 “Ular Tangga”.....	111
4.8 Karya 8 “Mancing Mania”.....	117
4.9 Karya 9 “Ontong-ontong”.....	122
4.10 Karya 10 “Otok-otok Surung”.....	128

4.11 Karya 11 “Gangsingan”	132
4.12 Karya 12 “Layangan”	136
Bab 5 PENUTUP	141
5.1 Simpulan	141
5.2 Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA	xv

LAMPIRAN

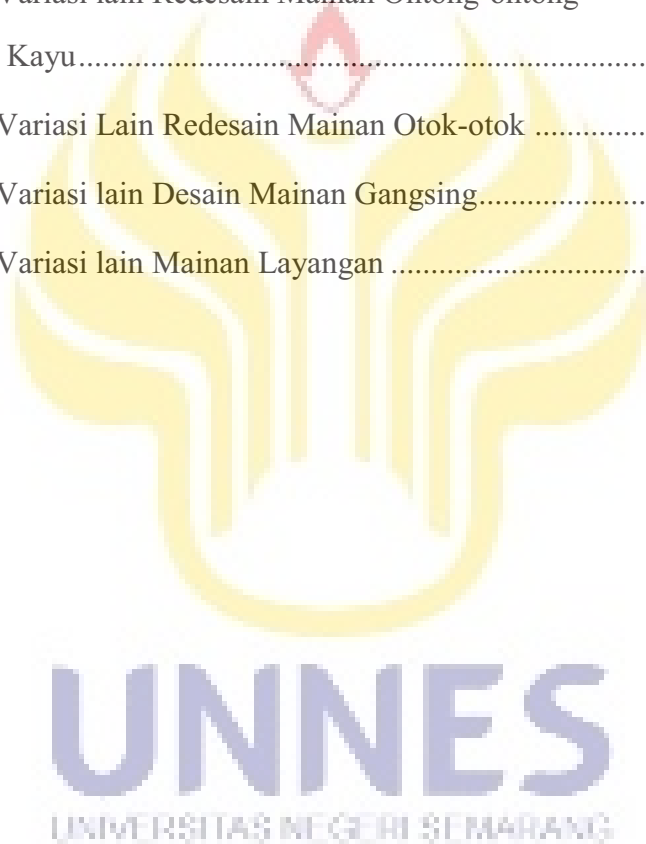
- A. Surat Keputusan Pembimbing
- B. Biodata Penulis
- C. Desain Poster Pameran
- D. Desain Katalog Karya
- E. Desain Banner Pameran
- F. Desain Undangan Pameran Proyek Studi
- G. Desain Stiker
- H. Kuratorial Pameran
- I. Foto Pelaksanaan Pameran



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mainan tradisional Dakon (Congklak) dari kayu.....	24
Gambar 2.2 Siswa SD sedang memainkan dam-daman.....	25
Gambar 2.3 Ular Tangga.....	26
Gambar 2.4 Gangsing Bambu.....	27
Gambar 2.5 Kuda-kudaan Kayu.....	28
Gambar 2.6 Otok-otok Kaleng.....	29
Gambar 2.7 Ontong-ontong Kayu.....	30
Gambar 2.8 Layang-layang.....	31
Gambar 2.9 Angkrek Tokoh Kartun	32
Gambar 3.1 Kayu Suren sebagai Bahan Pembuatan Mainan Warak Ngendog	52
Gambar 3.2 Kain Spandek Warna Coklat Muda.....	53
Gambar 3.3 Benang Woll Tebal untuk Rambut Boneka	55
Gambar 3.4 Bor Tangan Listrik	59
Gambar 3.5 Tahap Pembuatan Sket.....	69
Gambar 3.6 Proses Digitalisasi Mainan Angkrek dengan <i>Corel Draw</i>	70
Gambar 3.7 Prototipe Mainan Ular Tangga Tiga Dimensi	71
Gambar 3.8 Proses Pembentukan Mainan Warak Ngendog	73
Gambar 3.9 Display Ruang Pameran Tampak Depan	74
Gambar 3.10 Display Ruang Pameran Tampak Samping.....	75
Gambar 3.11 Display Mainan Boneka	75
Gambar 3.12 Display Mainan Otok-otok dan Gangsing.....	75
Gambar 3.13 Display Mainan Dakon, Dam-daman, Pancingan Ikan dan	

Angkrek	76
Gambar 4.1 Variasi Bentuk Mainan Tradisional Angkrek “Tari Jaranan”, “Tari Srimpi”, dan “Tari Dolalak”	83
Gambar 4.2 Variasi Berbagai Macam Redesain Boneka Lain.....	99
Gambar 4.3 Variasi Dakon Lainnya dengan Figur Laki-laki dan Perempuan	102
Gambar 4.4 Variasi lain Redesain Mainan Ontong-ontong Kayu.....	126
Gambar 4.5 Variasi Lain Redesain Mainan Otok-otok	129
Gambar 4.6 Variasi lain Desain Mainan Gangsing.....	133
Gambar 4.7 Variasi lain Mainan Layangan	140



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Alat dan Bahan dalam Pembuatan Mainan Tradisional Anak	61
Tabel 3.2 Tabel Perbandingan Mainan Tradisional lama dan Hasil Redesain	67
Tabel 4.1 Perbandingan Mainan Angkrek Masa Kini dan Bentuk Redesainnya.....	84
Tabel 4.2 Perbandingan Mainan Tradisional Kuda-kudaan dan Bentuk Redesainnya.....	89
Tabel 4.3 Perbandingan Mainan Tradisional Kuda-kudaan dan Bentuk Redesainnya.....	94
Tabel 4.4 Perbandingan Mainan Boneka Masa Kini dan Bentuk Redesainnya.....	99
Tabel 4.5 Perbandingan Mainan Dakon Lama dan Bentuk Redesainnya.....	105
Tabel 4.6 Perbandingan Mainan Dam-daman Lama dan Bentuk Redesainnya.....	110
Tabel 4.7 Perbandingan Mainan Ular Tangga dan Bentuk Reproduksi Kreatifnya	116
Tabel 4.8 Perbandingan Mainan Tradisional Pancingan Ikan yang Lama dengan Bentuk Redesainnya.....	121
Tabel 4.9 Perbandingan Mainan Tradisional Ontong-ontong Lama dengan Bentuk Redesainnya.....	127
Tabel 4.10 Perbandingan Mainan Otok-otok Lama dan Bentuk Redesainnya	131

Tabel 4.11 Perbandingan Mainan Gangsing Bambu Lama dan Bentuk

Redesainnya 135

Tabel 4.12 Perbandingan Mainan Layangan Lama dan Bentuk

Redesainnya 140



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema dan Pemilihan Jenis Karya

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Permainan adalah kegiatan tanpa beban yang dilakukan manusia dengan atau tanpa alat permainan untuk mendapatkan kegembiraan. Aktivitas bermain penting bagi kesehatan mental anak-anak. Melalui panca indera dan pengalaman sensorimotornya, anak-anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang akan diperlukan mereka dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan kognitif, motorik, emosi, bahasa, dan sosial. Dunia anak adalah dunia bermain. Seiring perkembangannya anak perlu distimulasi yang mencakup empat aspek perkembangan yaitu sosial, motorik kasar, motorik halus dan bahasa. Dengan bermain, anak akan mempunyai pengalaman baru dan selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Naura, 2009). Melalui bermain dimungkinkan anak juga akan berfikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya.

Jenis permainan yang baik adalah permainan yang bersifat edukatif, yaitu permainan yang mengandung unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Jenis permainan yang edukatif tersebut justru telah hadir ribuan tahun yang lalu, berangkat dari akar tradisi dan alam secara sinergis yang dinamakan **permainan**

tradisional (Misbach, 2006). Permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sarana sosialisasi, termasuk di dalamnya pembentukan karakter anak. Melalui permainan tradisional anak dapat bersosialisasi dalam masyarakat dengan baik, belajar norma-norma sosial yang ada dalam kehidupan masyarakat, mengenal nilai budaya dan lainnya. Dalam suatu masyarakat, betapapun sederhananya pasti mempunyai permainan tradisional, yaitu permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Dewasa ini seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat banyak permainan anak masa kini didominasi oleh mainan modern maupun permainan digital yang terdapat pada *smartphone* ataupun *gadget*. Terdapat banyak jenis permainan yang disajikan oleh permainan modern seperti *playstation*, *game online*, dan aneka *game* pada *smartphone* baik yang dapat dimainkan secara individual maupun dengan teman. Namun permainan tersebut tidak dimainkan dalam dunia nyata melainkan dalam dunia maya, berbeda halnya dengan permainan tradisional yang dapat dimainkan secara nyata sehingga anak lebih banyak bergerak. Dampak yang dapat ditimbulkan dari permainan digital ini antara lain anak menjadi individualistik, kurang bersosialisasi dan cenderung egois atau kurang memperhatikan lingkungan sosial budayanya.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang harus dikenal dan dilestarikan keberadaannya karena berfungsi sebagai sarana integrasi dan jatidiri masyarakat pendukungnya. Permainan tradisional mengandung konteks tradisi, yang dimaksud tradisi adalah kebiasaan yang masih dilakukan oleh masyarakat

dan diwariskan secara turun-temurun ke generasi berikutnya. Artinya, jika kebiasaan itu tidak lagi dilakukan oleh sebagian besar dari masyarakat, maka tradisi itu mulai memudar dan jika sudah sama sekali tidak dilakukan oleh masyarakat pendukungnya, maka tradisi itu punah (Sujarno, dkk, 2013). Jika digali lebih dalam, ternyata nilai – nilai permainan tradisional mengandung pesan - pesan moral dengan muatan kearifan lokal yang luhur, dan sayang jika generasi masa kini kurang peduli dan tidak mengetahuinya karena minimnya buku bacaan yang menerangkan tentang permainan tradisional ini dan minimnya orang dewasa yang mau mengajarkan permainan tradisional ini. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai seperti gotong-royong, kesetiakawanan, toleransi, sportivitas, kejujuran, dll. Dengan demikian, permainan tradisional ini perlu dikembalikan lagi fungsinya untuk membentuk karakter anak sejak usia dini melalui kegiatan bermain yang memiliki nilai edukatif ini (Sujarno,dkk, 2013). Kegiatan bermain untuk anak yang sesuai bagi perkembangannya dapat dikembalikan fungsinya kembali salah satunya melalui mainan tradisional dan permainan tradisional.

Dewasa ini mainan tradisional kalah bersaing dengan mainan-mainan modern, hal ini dikarenakan desain mainan tradisional yang kurang menarik untuk anak-anak. Pengrajin mainan tradisional anak cenderung mempertahankan bentuk asli mainan tradisional dan kurang membuat inovasi. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan desain yang beraneka ragam, perlu adanya redesain karya mainan anak tradisional menjadi lebih kreatif tetapi tidak meninggalkan nilai tradisionalnya. Redesain adalah sebuah aktivitas melakukan perubahan

pembaharuan dengan berpatokan dari wujud desain yang lama diubah menjadi baru, sehingga dapat memenuhi tujuan-tujuan positif yang mengakibatkan kemajuan. Redesain mainan tradisional ini dimaksudkan untuk menghasilkan karya mainan anak tradisional yang baru dan dimungkinkan lebih diminati anak-anak.

Penulis memilih mengangkat tema tentang mainan tradisional karena penulis merasa prihatin dengan keadaan anak yang kurang mengenal permainan dan mainan tradisional. Penulis memilih objek mainan tradisional untuk mengangkat permainan ini kembali, dan mengenalkan kepada anak bahwa terdapat banyak mainan yang sederhana namun memiliki nilai edukasi yang bagus bagi perkembangan mereka sehingga mainan tradisional tidak punah. Berdasarkan latar belakang tersebut, melalui proyek studi ini penulis mencoba menuangkan ide – ide yang baru untuk mereproduksi mainan tradisional dengan menggabungkan unsur-unsur mainan tradisional anak yang lama dengan unsur-unsur yang lebih kekinian, sehingga menjadi bentuk yang lebih menarik, estetik, dan baru tetapi tetap memperhatikan nilai tradisionalnya.

1.1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya

Permainan tradisional anak merupakan salah satu bentuk *folklore* berupa permainan yang beredar secara lisan di antara anggota tradisi budaya tertentu, berbentuk tradisional, terdapat aturan main yang mengandung nilai-nilai luhur, dilakukan melalui interaksi dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi (Misbach, 2006). Oleh karena permainan tradisional anak merupakan suatu *folklore*, maka permainan ini sudah ada sejak jaman dahulu, tidak diketahui

asal-usulnya, siapa yang menciptakan, dan adakalanya terdapat perubahan meskipun dasarnya tetap sama. Permainan tradisional bersifat alamiah, anak dapat mengeksplorasi berbagai benda alami yang ada di sekitarnya menjadi suatu mainan tradisional sesuai dengan kreativitasnya.

Menurut Rohendi (dalam Bastomi, 2012: 8) diantara berbagai ekspresi kesenian, kriya sebagai salah satunya, seni kriya merupakan ekspresi kesenian yang erat hubungannya dengan sumber daya alam lingkungan tempat manusia menjalani kehidupannya, kriya itu merupakan produk dari kearifan tradisional. Kriya merupakan suatu seni terapan yang paling akrab dengan masyarakat dan mudah diterima oleh masyarakat. Dalam seni kriya lebih diutamakan fungsi, sehingga seninya mengikuti fungsi. Sarana yang efektif untuk mengenalkan mainan tradisional kepada anak adalah karya kriya, karena melalui kriya akan tercipta suatu produk mainan tradisional dengan modifikasi yang lebih kreatif, sehingga anak mendapatkan pengalaman secara langsung, dengan mengenal sekaligus memainkannya.

Seiring berjalannya waktu perkembangan mainan tradisional mengalami beberapa problema antara lain kurang digali kreativitas oleh pengrajin mainan tradisional di daerah. Hal ini disebabkan karena adanya sikap yang belum maju dan menggali secara mendasar seni dari seniman – seniman tradisional yang cenderung tidak mau menerima yang baru dikenal, dengan kata lain menurut Kartodirjo (dalam Bastomi, 2012: 8) mereka hanya mau berjalan atau lari ditempat. Seiring perkembangan jaman yang semakin modern, teknologi yang semakin canggih sebagai seorang seniman kita tidak boleh hanya berjalan di

tempat dan tidak mau mengikuti perkembangan teknologi. Perlu digaris bawahi bahwa perkembangan anak pada era modernisasi berbeda dengan anak jaman dahulu, dimana lingkungan anak pada jaman dahulu belum maju pesat seperti sekarang, mainan masih dibuat secara tradisional dengan bahan alami yang ada di lingkungan sekitar mereka. Sedangkan pada jaman modern seperti sekarang ini, mainan tradisional anak sudah tergeser dengan mainan modern yang serba buatan pabrik. Maka dari itu Penulis ingin mengembangkan karya seni kriya pada khususnya mainan tradisional anak Jawa Tengah yang mulai ditinggalkan, menjadi karya seni yang menarik dan tetap memperhatikan unsur tradisional agar dapat disukai oleh anak-anak di era sekarang.

Dalam konteks transformasi budaya Koentjaningrat (dalam Bastomi, 2012: 10) mengungkapkan bahwa modernisasi mengisyaratkan penggunaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang pada hakekatnya merupakan usaha meniru berbagai unsur dari kebudayaan barat. Singkatnya modernisasi merupakan usaha untuk hidup sesuai dengan zaman dan konstelasi dunia. Hal yang penting adalah bagaimana proses modernisasi di Negara berkembang yang diikuti juga oleh berubahnya mentalitas di segala bidang, tanpa diikuti perubahan mentalitasnya, cenderung terjadi *westernisasi* atau hanya kebarat-baratan saja. Berdasarkan pendapat Koentjaningrat tersebut penulis memilih untuk menuangkan ide dan kreasi baru terhadap mainan tradisional yang sudah ada, karena penulis melihat bahwa mainan tradisional yang dibuat oleh pengrajin mainan tradisional kurang menarik untuk anak-anak jika dibandingkan dengan permainan pada *gadget* atau mainan modern lainnya.

Penulis memilih karya kriya karena seni kriya merupakan seni terapan, dan karya kriya lebih mudah diterima oleh anak daripada seni lukis atau seni lainnya. Selain itu melalui karya kriya anak dapat secara langsung mengenal dan memainkan mainan tradisional, sehingga fungsi mainan tradisional ini dapat tersalurkan kepada anak. Penulis menggunakan mix media dalam meredesain mainan anak tradisional ini sesuai dengan kegunaanya.

1.2 Tujuan Pembuatan Proyek Studi

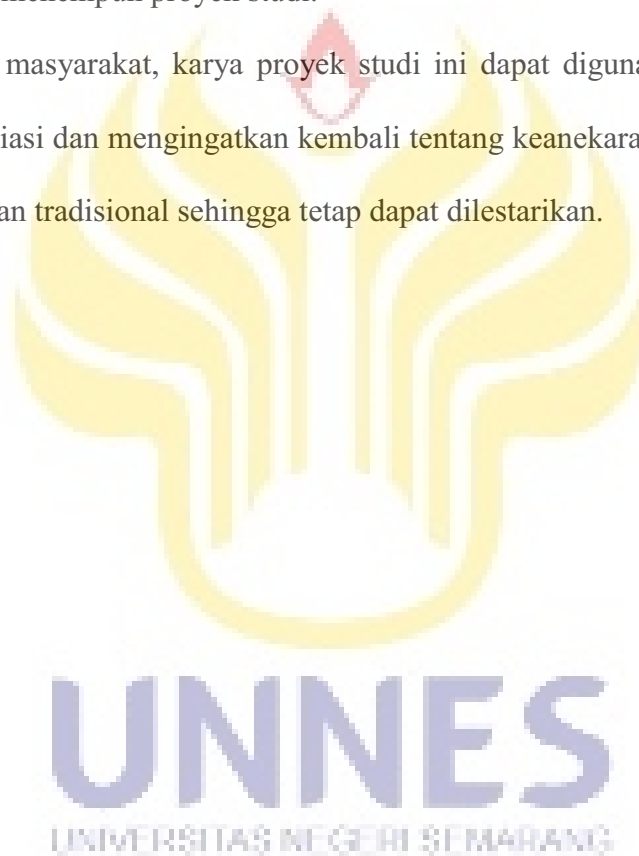
Adapun tujuan pembuatan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan produk karya seni kriya redesain mainan tradisional anak yang kreatif dengan menggabungkan antara karya mainan tradisional anak yang telah ada sebelumnya dengan unsur-unsur baru sehingga berkembang menjadi suatu karya mainan tradisional anak yang baru.

1.3 Manfaat Pembuatan Proyek Studi

Adapun manfaat pembuatan proyek studi dengan tema “Redesain Mainan Tradisional Anak-anak” ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis karya proyek studi ini sebagai sarana mengekspresikan diri, berinovasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang karya seni kriya mainan tradisional sehingga dapat dijadikan tolok ukur kemampuan Penulis dalam merancang dan membuat karya seni kriya.

2. Bagi anak-anak, karya proyek studi ini dapat mengenalkan, membangkitkan ketertarikan dan kesenangan anak terhadap mainan tradisional yang penting bagi pembentukan karakter mereka.
3. Bagi pengamat seni dan penikmat seni, karya proyek studi ini dapat menambah pengetahuan dan menginspirasi mahasiswa seni rupa yang akan menempuh proyek studi.
4. Bagi masyarakat, karya proyek studi ini dapat digunakan sebagai bahan apresiasi dan mengingatkan kembali tentang keanekaragaman dan manfaat mainan tradisional sehingga tetap dapat dilestarikan.



BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Bermain, Mainan dan Permainan

Bermain adalah bersenang-senang, melakukan sesuatu dengan senang dan menyenangkan diri. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Thobroni dan Mumtaz, F, 2014: 41-42), bermain didefinisikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Apapun tindakan, metode, cara, atau sejenisnya jika hal tersebut dilakukan untuk menyenangkan diri, dapat disebut “bermain”. Dunia anak adalah dunia bermain. Salah satu fungsi seni adalah sebagai media bermain. Oleh sebab itu, aktivitas seperti berkreasi dan berimajinasi dapat dikembangkan melalui bermain. Melalui bermain kemampuan mencipta atau berkarya, bercita rasa estetis dan berapresiasi diperoleh secara menyenangkan. Melalui kondisi yang menyenangkan, anak akan mengulang setiap aktivitas belajarnya secara mandiri dan akan menjadi kebiasaan dan keinginan terhadap seni. Seperti yang dikatakan dalam pendapat Gollwitzer sebagai berikut :

“Apa yang kita lakukan tampaknya seperti bermain – main. Akan tetapi dengan cara itu kita membangkitkan dan memperkokoh setiap bakat kejiwaan yang melahirkan karya seni. Bakat itu dimiliki setiap orang. Permainan yang kita lakukan juga membangkitkan daya khayal yang tertidur, kegiatan berpikir dan berbuat, dan kegembiraan. Semua itu mempengaruhi, menguasai, dan membangun seluruh kehidupan kita.”
(Gollwitzer1995 : 7)

Menurut Padmonodewo (dalam Sujarno,dkk, 2013: 1) Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak, sama kebutuhannya terhadap makanan yang bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhan badannya. Melalui bermain dimungkinkan anak akan berfikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa

dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan dan kelemahannya, keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Sedangkan menurut James Sully di dalam bukunya *Essay on Laughter* (dalam Tedjasaputra, 2001: 15) mengemukakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman.

Permainan dalam bahasa Inggris disebut “*games*”, yaitu pola tindakan bermain yang mengandung aturan tertentu, yang pada umumnya mempunyai unsur kompetisi, dan kontes atau pertandingan (Jonherf, 2007). Permainan merupakan kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang ditentukan dan disetujui bersama untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Permainan dapat berupa kontes fisik maupun kontes mental. Pada mulanya anak usia balita lebih banyak bermain menggunakan mainan secara individual maupun bersama teman, kemudian saat anak bertumbuh, secara bertahap anak mampu bekerjasama dengan teman lain untuk melakukan berbagai permainan baik menggunakan alat permainan ataupun tidak menggunakan alat permainan sehingga akan lebih memperoleh kepuasan (Tedjasaputra, 2001: 60).

Alat Permainan merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk melakukan permainan sesuai dengan aturan dalam permainan (www.membumikanpendidikan.com diakses 5 Oktober 2016, 00.37). Kebanyakan permainan memerlukan alat-alat tertentu berupa benda yang harus disiapkan atau dibuat terlebih dahulu (Jonherf, 2007). Mainan berdasarkan definisi

katanya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah alat yang digunakan untuk bermain atau barang yang dipergunakan (<http://kbbi.web.id/main> diakses 6 November 2016). Berdasarkan definisi alat permainan dan mainan dapat dikatakan bahwa mainan merupakan barang atau benda yang dapat digunakan untuk bermain tanpa adanya aturan permainan, sedangkan alat permainan merupakan sarana, peralatan atau alat bantu untuk melakukan permainan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam suatu permainan.

Perbedaan antara mainan dan permainan adalah bahwa mainan pada umumnya dapat dimainkan sendiri maupun berpasangan, sedangkan permainan selalu memerlukan 'lawan bermain', baik satu lawan satu maupun kelompok lawan kelompok. Mainan dan permainan yang baik tentulah yang di samping menyenangkan juga sekaligus mempunyai efek melatih budi (untuk jujur dan adil), menguatkan rasa sosial, dan di dalam permainan-permainan tertentu juga melatih kebugaran dan ketrampilan. Mainan bagi balita berfungsi terutama untuk mengembangkan daya eksplorasi dan daya imajinasinya. Misalnya adalah mainan boneka yang memiliki fungsi mengembangkan daya imajinasi anak saat dimainkan sendiri maupun diinteraksikan dengan teman (Jonherf, 2007).

Permainan tradisional merupakan permainan yang alat-alatnya dapat dibuat sendiri menggunakan bahan yang ada disekitar, tetapi bagi balita biasanya belum mengerti cara melakukan permainan tradisional, karena adanya aturan-aturan permainan yang belum dapat dipahami oleh mereka. Anak usia balita juga tidak dapat membuat alat permainan maupun mainannya sendiri, sehingga dengan adanya mainan tradisional yang telah diredesain, diharapkan anak dapat tertarik

dan memainkan mainan tradisional, sehingga anak dapat mengenal mainan tradisional yang merupakan warisan budaya bangsa.

Kegiatan bermain yaitu permainan tradisional umumnya sudah dapat dilakukan anak pada usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun anak memahami jika permainan dilakukan dengan orang lain dari daerah yang berbeda dengan aturan yang berbeda maka aturan permainan dapat diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan, asalkan tidak menyimpang terlalu jauh dari aturan dasarnya.

2.1.1 Pengaruh Bermain bagi Perkembangan Psikologi Anak

Menurut teori psikoanalisa Sigmund Freud (dalam Tedjasaputra, 2001: 7-13) ia memandang bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain ataupun fantasi, seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Dengan demikian Freud percaya bahwa bermain memegang peran penting dalam perkembangan emosi anak. Anak dapat mengeluarkan perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita melalui bermain. Sedangkan (dalam Tedjasaputra, 2001: 7-13), para tokoh yang tergabung dalam teori kognitif, masing-masing memberikan pandangannya mengenai bermain, yaitu sebagai berikut:

1. Teori Lev Vygotsky

Vygotsky adalah seorang psikolog berkebangsaan Rusia yang meyakini bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Menurut Vygotsky, anak kecil tidak mampu berpikir abstrak karena bagi mereka, *meaning* (makna) dan objek berbaur menjadi satu. Akibatnya, anak tidak dapat berpikir tentang kuda tanpa melihat kuda yang sesungguhnya. Saat anak terlibat dalam kegiatan bermain khayal dan menggunakan objek misalnya sepotong kayu untuk mewakili benda lain yaitu 'kuda', *meaning* mulai terpisah dari objek. Objek pengganti yaitu potongan kayu tadi digunakan sebagai pemisah antara makna 'kuda' yang sesungguhnya. Dengan demikian akhirnya anak mampu berpikir mengenai *meaning* secara terpisah dari objek yang mewakilinya. Jadi bermain simbolik mempunyai peran penting/ krusial dalam perkembangan berpikir abstrak. Pandangan Vygotsky mengenai bermain bersifat menyeluruh, dalam pengertian selain untuk perkembangan kognisi, bermain juga mempunyai peranan penting bagi perkembangan sosial dan emosi anak.

2. Teori Jerome Bruner

Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga dia mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta 'tidak biasa'. Perilaku-perilaku rutin yang dipraktikkan dan dipelajari berulang – ulang dalam situasi bermain akan terintegrasi dan bermanfaat untuk memantapkan pola perilaku sehari – hari. Jadi,

bermain dapat mengembangkan fleksibilitas dengan banyaknya pilihan–pilihan perilaku bagi anak. Berikutnya Bruner menekankan *narrative modes of thinking*, dalam artian fungsi dari intelek berhubungan erat dengan makna (*meaning*), rekonstruksi pengalaman dan imajinasi (Tedjasaputra, 2001: 7 – 13).

3. Teori Sutton Smith

Smith percaya bahwa transformasi simbolik yang muncul dalam kegiatan bermain khayal (misalnya: pura–pura menggunakan balok sebagai “kue”), memudahkan transformasi simbolik kognisi anak sehingga dapat meningkatkan fleksibilitas mental mereka. Dengan demikian, anak dapat menggunakan ide–idenya dengan cara baru serta tidak biasa dan menghasilkan ide kreatif yang dapat diterapkan untuk tujuan adaptif. Dalam teorinya, Sutton Smith mengatakan bahwa variabilitas memegang faktor kunci dalam perkembangan manusia. Hasil penelitian dalam bidang neurologi menunjukkan bahwa potensi adaptif ini terbentuk dalam perkembangan otak manusia yang berlangsung pada masa dini. Jadi fungsi bermain pada usia dini dapat membantu aktualisasi potensi otak karena menyimpan lebih banyak variabilitas yang secara potensial sudah ada di dalam otak (Tedjasaputra, 2001: 7 – 13).

4. Teori Bateson

Menurut Bateson (1955), dalam (Tedjasaputra, 2001: 7 - 13) bermain bersifat paradoksial karena tindakan yang dilakukan anak saat bermain tidak sama artinya dengan apa yang mereka maksudkan dalam kehidupan nyata. Saat ‘bergelutan’ misalnya, serangan yang dilakukan berbeda dengan tindakan memukul yang sebenarnya. Saat bermain anak akan belajar untuk sekaligus

menjalankan dua tahapan. Pada tahapan yang satu, anak terlibat dalam peran pura – pura dan memfokuskan diri pada bermain pura – pura. Secara bersamaan mereka menyadari identitas diri masing – masing dan arti yang sesungguhnya dari objek dan tindakan yang mereka gunakan dalam bermain. Teori Bateson merangsang minat dalam aspek komunikasi dari kegiatan bermain. Saat bermain peran, anak bisa mengubah–ubah status antara peran pura–pura dengan identitas sesungguhnya. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan–perasaan tertekan dan lain sebagainya..

2.1.2 Manfaat Bermain bagi Perkembangan Anak

Dari generasi ke generasi, sudah disadari oleh manusia bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Dari penelitian yang dilakukan oleh ilmuwan, diperoleh temuan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Berikut akan di bahas beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak yaitu (dalam Tedjasaputra, 2001: 38-43):

1. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Fisik.

Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan – gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot–otot tubuh akan tumbuh menjadi kuat.

2. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek motorik Kasar dan Motorik Halus.

Sebagai contoh pada usia sekitar 1 tahun misalnya, anak senang memainkan pensil untuk membuat coretan–coretan. Secara tidak langsung ia belajar melakukan gerakan–gerakan motorik halus yang diperlukan dalam menulis. Sedangkan aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Salah satu contoh, bisa diamati pada anak yang lari kejar–kejaran untuk menangkap temannya. Pada awalnya ia belum terampil untuk berlari, tapi dengan berkejar–kejaran, maka anak berminat untuk melakukannya dan menjadi lebih terampil.

3. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Sosial.

Melalui kegiatan bermain anak juga akan belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman tersebut, sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi (pengetahuan). Bermain sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran–peran sosial dan peran jenis kelamin yang berlangsung di dalam masyarakat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup. Dari sini ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan–kebiasaan dan standar moral yang dianut masyarakatnya.

4. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Emosi atau Kepribadian. Bermain memberi anak kesempatan untuk menyalurkan perasaan tegang,

tertekan dan menyalurkan dorongan–dorongan yang muncul dari dalam dirinya, setidaknya akan membuat anak lega dan rileks.

5. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Kognisi.

Pengetahuan akan konsep–konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lainnya jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih susah belajar dengan ‘serius’. Tetapi bila pengenalan konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ia sudah banyak belajar.

Dalam bukunya yang berjudul *Bermain, Mainan dan Permainan*, Tedjasaputra (2001: 88-89) mengungkapkan bahwa fungsi bermain antara lain untuk membantu perkembangan sosialisasi agar anak tidak saja menyesuaikan dengan orang–orang atau situasi yang baru dikenalnya tetapi juga membina serta mempertahankan hubungan dengan teman–temannya, belajar mengendalikan diri, mau berbagi, mau menunggu giliran, dan sebagainya. Jadi, teman main yang sebaya juga sangat diperlukan oleh seorang anak karena dengan teman–teman sebaya anak belajar mengatasi masalah–masalah yang ia hadapi. Bermain dengan orang tua atau kakak saja masih kurang lengkap karena biasanya orang tua atau kakak akan menang, sehingga anak cenderung memperoleh apa yang diinginkannya dan hal ini kurang menunjang perkembangan sosial serta emosi atau kepribadian anak.

2.2 Permainan Tradisional

Menurut Danandjaja (dalam Misbach, 2006: 5-6) Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Sedangkan menurut Atik, dkk (dalam Misbach, 2006: 6), yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati, baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional ialah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Budhisantoso (dalam Sujarno, dkk, 2013: 3) berpendapat bahwa permainan tradisional pada gilirannya membuat anak dapat bersosialisasi dalam masyarakat

dengan baik. Dengan bermain anak- anak dapat belajar norma – norma sosial yang ada dalam kehidupan masyarakat, mengenal nilai–nilai budaya, dan lainnya. Dengan bermain pula anak dapat belajar banyak tentang pergaulan yang nantinya dapat berguna untuk menentukan jalan hidup dan kepribadiannya.

Semakin majunya ilmu pengetahuan semakin canggih pula alat permainan yang dapat dikonsumsi oleh anak. Kebanyakan alat permainan mutakhir bersifat otomatis dan menggunakan tombol–tombol saja, seperti komputer, *video games*, dan alat permainan elektronik lainnya. Komputer dan *video games* lebih banyak membuat anak membatasi interaksi sosialnya dengan orang lain. Walaupun permainan dimainkan berdua dengan anak lain, tetapi anak lebih berinteraksi dengan komputer atau *video games* dan bukan teman–teman sepermainannya.

Tema permainan yang ada di komputer atau *video games*, beberapa diantaranya bersifat agresif, seperti tembak menembak, kejar–kejaran dan sebagainya. Anak memang akan masuk kedalam permainannya, tetapi imajinasi yang dibangunnya bukanlah hasil ciptaannya. Jadi disini tidak ada unsur kreativitas (Tedjasaputra, 2001: 114). Menurut pandangan Sujarno,dkk (2013) ada kecenderungan anak–anak lebih menyukai permainan modern daripada permainan tradisional. Kondisi seperti itu pada gilirannya, cepat atau lambat akan mengikis habis permainan tradisional, tergusur oleh permainan modern. Jika itu terjadi berarti masyarakat yang bersangkutan tidak hanya kehilangan salah satu internalisasi dan sosialnya, tetapi juga salah satu jatidirinya.

2.2.1 Manfaat Permainan Tradisional

Jika ditinjau dari sudut pandang dan batasan teori *Experiential Learning*, Claxton (dalam Misbach, 2006) mengemukakan bahwa *Experiential Learning* adalah proses belajar dimana subyek melakukan sesuatu, bukan hanya memikirkan sesuatu. Sedangkan menurut Gibbon (dalam Misbach, 2006) mendefinisikan elemen dari pengalaman ini sebagai “*the things that make the experience happen*”, termasuk di dalamnya terdapat aktifitas alami, keterampilan untuk menerapkan pemikiran dalam aktifitas dan cara aktivitas itu dijalankan. Ditinjau dari pengertian ini, maka apa yang dilakukan anak-anak yang memainkan permainan tradisional dapat dikategorikan dalam *experiential learning*.

Hidayat (2013) dalam jurnalnya yang berjudul Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut, Jawa Barat mengatakan bahwa :

“Unggulnya permainan tradisional itu, mengajak anak untuk bermain sesuai usianya, melatih anak untuk berkreasi agar berkembang normal. Sedangkan permainan modern, rata-rata justru tidak mendidik anak pada dunia nyata, sehingga anak tidak berkembang sesuai yang diharapkan anak seusia mereka.”

Selain itu Hidayat juga menjelaskan bahwa permainan tradisional ini memiliki beberapa manfaat yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

- a. Aspek motorik : Melatih daya tahan, kelenturan, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- b. Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.

- c. Aspek emosi: Kontrol emosi, mengasah empati, pengendalian diri.
- d. Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai.
- e. Aspek spriritual : Menyadari keterhubungan dengan sesuatu bersifat Agung.
- f. Aspek ekologis : Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- g. Aspek sosial : Menjalin relasi, kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- h. Aspek nilai moral : Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya..

Koentjaningrat mengatakan (dalam Sujarno, dkk, 2013: 10) bahwa pembentukan watak atau karakter dalam jiwa individu banyak dipengaruhi oleh pengalaman-pengalamannya ketika masa anak-anak. Mulai dari pengasuhan, juga cara-cara sewaktu kecil diajarkan makan, disiplin, bermain, dan bergaul dengan anak-anak lain. Dengan demikian posisi permainan tradisional bagi pembentukan karakter anak dalam hal ini merupakan stimulus atau perangsang dari sisi lingkungan, pengalaman, dan pendidikan.

2.2.2 Jenis-jenis Permainan dan Mainan Tradisional Anak

Perkembangan jaman pada saat ini berkembang begitu pesat. Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat membantu manusia dalam mengerjakan berbagai hal untuk mempermudah segalanya. Teknologi juga membuat perubahan dalam bidang permainan. Permainan-permainan tradisional kini mulai

ditinggalkan. Anak-anak pada jaman sekarang lebih menggemari permainan yang berbau teknologi seperti, *game* pada *gadget*, *game online*, dll. Sebelum permainan tersebut berkembang pesat, dahulu permainan dan mainan tradisional sangat digemari oleh anak-anak. Permainan tradisional mengajarkan pentingnya sebuah proses bermain dan menyisipkan nilai-nilai kebaikan dalam setiap permainan. Permainan tradisional juga melatih anak dalam bersosialisasi karena mainan tradisional anak memerlukan teman dalam memainkannya. Selain itu, permainan tradisional juga sangat baik untuk melatih ketangkasan dan motorik anak. Jadi, meskipun jaman telah berubah, akan lebih baik jika anak-anak sekarang diperkenalkan dengan permainan tradisional karena pada intinya baik permainan modern maupun permainan tradisional sama-sama menyenangkan dan memiliki manfaat. Berikut beberapa jenis permainan dan mainan tradisional anak yang menarik dan mulai ditinggalkan.

a. Jenis-jenis Permainan Tradisional Anak

1. Dakon atau Congklak

Dakon adalah permainan tradisional yang sudah lama dikenal dan dimainkan oleh masyarakat. Dalam memainkan dakon harus dilakukan oleh dua orang. Terdapat dua baris lubang kecil pada papan dakon yang saling berhadapan dan dua lubang besar di kedua sisinya. Dalam memainkan dakon, pemain perlu mengisi setiap lubang kecil dengan biji. Umumnya bijinya adalah biji-bijian, batu-batuan atau kelereng.

Awalnya setiap lubang kecil diisi dengan 7 buah biji. Dua orang pemain saling berhadapan, salah seorang yang memulai terlebih dahulu dapat

memilih lubang yang akan diambil dan meletakkan satu biji ke lubang di sebelah kanannya dan seterusnya. Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, pemain dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lubang besar miliknya, maka pemain dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil di sisinya. Bila habis di lubang kecil di sisinya maka dia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan yang dinamakan "*nembak*". Tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka pemain berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa. Pemenangnya adalah pemain yang mendapatkan biji terbanyak di lubang besar (lambung) masing-masing.

Cara memainkan dakon adalah sebagai berikut: Sebelum bermain, kedua pemain melakukan pingsut dulu untuk menentukan siapa yang bermain lebih dulu. Setelah itu, kecik (biji) disebar dalam setiap lubang di papan dakon, kecuali lubang di pojok kanan dan kiri. Jadi, setiap lubang berisi 7 biji dan setiap peserta memiliki 42 biji yang tersebar di 6 lubang yang ada di depannya. Permainan dimulai dengan mengambil seluruh biji di satu lubang dan menyebarnya satu per satu di lubang lain secara urut. Untuk menyebar biji, ada beberapa aturan. Biji yang diambil dari satu lubang, dimasukkan ke lubang berikutnya satu per satu secara urut, termasuk ke lubang lawan. Jika melewati lubang pojok yang menjadi milik kita, maka satu biji yang kita genggam ditaruh di sana. Tapi, jika melewati lubang pojok milik lawan, kita tidak boleh menaruh biji di dalamnya, hal ini dikarenakan agar jumlah biji milik lawan tak bertambah banyak (Mantra Item Doeloe, 2011).



Gambar 2.1 Mainan tradisional Dakon (Congklak) dari kayu.
Sumber: (http://grs-galihrestuseptia.blogspot.co.id/2015_03_01_archive.html. 26 September 2016 19.30)

2. Dam-daman

Permainan dam–daman ini permainan mirip catur, setiap pemain harus bergantian menjalankan pionnya. Tetapi disini tidak ada skak math yang ada hanya makan atau dimakan. Biasanya anak–anak dalam memainkan permainan ini cukup menggunakan kapur kemudian digambarkan di lantai. Pemain pertama menggunakan batu dan pemain ke dua menggunakan pecahan genteng agar berbeda. Dalam permainan dam–daman semua pion dapat bergerak sama yaitu maju, mundur, serong dan kesamping. Biasanya untuk dapat memakan lawan yang banyak maka harus mengumpun salah satu pion-nya. Saat di beri umpan maka lawan harus memakan dengan cara melompati musuhnya. Permainan ini akan berakhir jika ada salah satu yang kalah yaitu pemain yang pionnya habis terlebih dahulu.



Gambar 2.2 Siswa SD sedang memainkan dam-daman.

Sumber: (<https://gudeg.net/read/8057/cara-sd-kanisius-kenalan-selamatkan-dolanan-bocah.html>. 26 September 2016 19.35)

3. Ular tangga

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Ular tangga bentuknya bisa bermacam-macam, tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Jika kita melihat beberapa referensi yang ada di internet, bentuk ular tangga tidak semua gambarnya sama. Posisi ular dan tangga, serta jumlahnya bisa berbeda antara satu dengan yang lain. Tapi pada prinsipnya sama yaitu ketika pemain kita berada di bawah tangga maka dia bisa naik dan ketika pemain kita berada di ekor ular maka dia bisa turun.

Setiap pemain mulai dengan bidak atau gacuknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Gacuk dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke

ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Bila seorang pemain mendapatkan angka enam dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke



pemain selanjutnya (Mantra Item Doeloe, 2011).

Gambar 2.3 Ular Tangga

Sumber: (https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga 26 September 2016 21.20)

b. Jenis-jenis Mainan Tradisional Anak

1. Gangsing

Gangsing atau ada pula yang menamakan panggag, merupakan permainan tradisional yang sudah sangat lama dikenal oleh masyarakat. Menurut Dharmamulya (dalam Sujarno dkk, 2013: 78-79) gangsing adalah mainan yang dibuat dari kayu atau bambu, dan diberi pasak (kayu, bambu atau paku) yang dapat diputar dengan tali. Gangsing yang terbuat dari kayu berbeda dengan gangsing yang dibuat dari bambu. Gangsing bambu mempunyai kekhasan, yaitu kalau diputar dapat mengeluarkan suara. Gangsing bambu, gagangnya dibuat tembus ke atas. Gagang bagian atas lebih panjang

dibandingkan bagian bawahnya. Bagian bawah gasing dibuat meruncing yang digunakan sebagai tumpuan berputar, sedangkan bagian atas digunakan untuk memasang tali pemutar.

Gasing bisa dimainkan dengan cara diadu yang disebut *pathon*. *Pathon* merupakan istilah dalam bahasa Jawa yang artinya menghujam dari atas. Cara memainkan gasing ini memerlukan keterampilan dan kecermatan serta bersifat kompetitif. Dalam memainkan mainan gasing memerlukan tempat yang cukup luas. Permainan ini biasanya dilakukan di halaman rumah



maupun sekolah. Tempat bermain juga harus datar, rata dan bersih.

Gambar 2.4 Gasing Bambu

Sumber: (<http://www.ardiannugroho.com/2015/06/mainan-tradisional-nasibmu-kini.html> 26 September 2016 19.45)

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2. Kuda-kudaan

Terinspirasi terhadap hewan kuda (bahasa Jawa: jaran) sebagai binatang tunggangan, maka anak-anak di masyarakat Jawa menciptakan sebuah dolanan anak yang disebut jaranan ‘kuda-kudaan’. Bentuk, gambar, dan hiasan-hiasannya memang dibuat menyerupai hewan kuda. Akhirnya mainan itu biasa disebut jaranan. Hampir di setiap daerah di wilayah Jawa mengenal

dolanan khas ini. Hingga sekarang masih banyak dijumpai dolanan model ini di berbagai wilayah Jawa. Anak-anak pada jaman dahulu membuat mainan jaranan menggunakan bahan yang ada disekitar lingkungannya yaitu gedebog pisang. *Gedebog* pisang ini dibuat dengan cara ditebuk dan diikat dengan tali rafia sehingga terbentuk mainan yang menyerupai kuda. Seiring perkembangan jaman, sudah jarang ditemui anak yang memainkan kuda-kudaan menggunakan *gedebog* pisang, mainan kuda yang lebih banyak ditemui menggunakan kayu-kayu bentuk papan yang dibuat sedemikian rupa menyerupai bentuk kuda.

Kamus (Baoesastra) Jawa karya W.J.S. Poerwadarminto terbitan Groningen Batavia tahun 1939 (dalam Mantraitemdoloe, 2011) telah mencatat istilah *jaranan* sebagai salah satu bentuk dolanan anak di masyarakat Jawa. Dalam kamus itu diterangkan bahwa *jaranan* adalah bentuk suatu dolanan ‘permainan’ yang menyerupai *jaran* ‘kuda’. Berarti memang sebelum tahun 1939, *jaranan* sudah menyebar di masyarakat Jawa sebagai salah satu bentuk permainan yang sering digunakan oleh anak-anak. Di beberapa daerah, mainan kuda-kudaan dibuat menyerupai kuda dan dimodifikasikan dengan kayu yang digunakan sebagai tubuh kuda-kudaan, jadilah dolanan yang disebut “*jaranan*”. Ada pula yang dibuat dari kayu dengan kepala mirip kuda dan bagian tubuh dibuat bergoyang, sehingga anak-



anak bisa duduk dan bermain di atasnya (Mantra item doeloe, 2011).

Gambar 2.5 Kuda-kudaan Kayu
Sumber: *Dokumentasi Penulis*

3. Otok-otok

Ada satu permainan tradisional Jawa yang sudah banyak dikenal, yaitu otok-otok. Mainan dari bambu /kaleng, yang dibuat sedemikian rupa sehingga menimbulkan bunyi bila didorong. Bunyinya yang keras dan menimbulkan suara otok-otok, membuat mainan ini disebut mainan otok - otok. Permainan yang tergolong murah dan mudah didapatkan ini terbuat dari bahan-bahan yang sederhana. Otok - otok biasanya dibuat dari karet sandal dan semacamnya untuk bahan roda dan bentuk-bentuk lainnya, sedangkan



gambarnya biasanya terbuat dari kertas..

Gambar 2.6 Otok-otok Kaleng

Sumber: (http://www.kompasiana.com/wardhanahendra/istimewa-jogja-punya-mesin-waktu-di-kolong-tangga_55287cb86ea834905f8b4586
26 September 2016 21.00)

4. Ontong-ontong

Mainan ontong-ontong ini terbuat dari bahan kayu yang dibubut, dan dilapisi dengan kulit sehingga mengeluarkan bunyi yang nyaring. Ontong-ontong berbentuk bundar dengan tepi kayu yang dilapisi kulit. Pada sisi samping ontong-ontong diberi benang dengan biji di ujungnya. Benang



dengan biji inilah yang membuat ontong-ontong dapat berbunyi ketika dimainkan. Pada saat digoyang-goyangkan tali dengan biji berbenturan dengan kulit sehingga membuat bunyi yang nyaring.

Gambar 2.7 Ontong-ontong Kayu

Sumber: (<http://archive.kaskus.co.id/thread/16803393/0/mainan-anak-anak-tempo-doeloe> 30 September 2016 06.43)

5. Layang-layang

Layang-layang adalah sebuah permainan yang sangat erat kaitannya dengan angin. Tanpa angin layang-layang tidak dapat diterbangkan (melayang-layang), oleh karena itu permainan ini disebut layang-layang. Masyarakat di daerah Jawa Tengah kerap menyebutnya “layangan”. Selain angin, cuaca juga sangat mempengaruhi permainan ini. Permainan layang-layang membutuhkan tempat yang relatif terbuka dan relatif lapang, seperti halaman rumah, pekarangan, lapangan olahraga, dan persawahan. Hal ini

disebabkan permainan ini membutuhkan ruang gerak yang leluasa dan hembusan angin yang cukup kencang.

Mainan layang-layang dapat dimainkan secara individu maupun dengan teman lainnya. Dalam memainkan layang-layang dapat dilakukan sebuah pertandingan. Masyarakat Jawa Tengah menyebutnya “sangkutan” karena layang-layang ketika berada di udara, digunakan untuk menyangkut layang-layang milik lawannya sampai putus, jika layangan milik lawan putus, maka pemain dinyatakan menang. Ketika ada layangan yang putus, biasanya anak-anak secara beramai-ramai mengejar layang-layang yang biasa disebut “pedotan” (Sujarno, dkk, 2013: 32-35).



Gambar 2.8 Layang-layang

Sumber: (<https://elyaari.wordpress.com/2011/12/30/permainan-tradisional> 26 September 2016 21.00)

6. Angkrek

Angkrek adalah salah satu mainan tradisional anak dari daerah Jawa. Mainan angkrek ini sudah jarang ditemukan, dan walaupun ada hanya pada saat tertentu saja seperti pada pasar malam, dsb. Biasanya pengrajin angkrek

memanfaatkan tokoh kartun yang sedang digemari oleh anak. Angkrek adalah mainan tradisional sejenis wayang kertas yang di bagian belakangnya ada tali. Jika ujung tali ini ditarik, kedua kaki dan tangan angkrek akan bergerak-gerak seperti sedang berjoget.

Dahulu angkrek digunakan anak laki-laki untuk menakut-nakuti anak perempuan. Angkrek pada waktu itu digambarkan dengan wajah yang seram menyerupai genderuwo, tetapi seiring perkembangan jaman mainan angkrek dibuat menyerupai tokoh kartun yang sedang terkenal. Dengan membuat angkrek kita tidak hanya dapat berkreaitivitas saja, akan tetapi angkrek juga dapat berfungsi layaknya wayang golek yang dapat diperankan seperti tokoh pewayangan (Gojali, 2012). Dewasa ini karakter angkrek yang dijual di pasaran adalah angkrek dengan karakter kartun luar negeri. Pembuat mainan angkrek hanya mengambil gambar tokoh kartun yang sedang digemari oleh anak.



2.2.3. Prinsip – prinsip Mainan Tradisional Anak yang Baik

Mainan erat kaitannya dengan dunia anak. Pembuatan mainan tradisional perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak dalam menggunakan serta memanfaatkan mainan sebagai sarana belajar dan bersosialisasi dengan teman. Dalam merancang karya mainan tradisional anak diperlukan perancangan yang sesuai dengan tumbuh kembang anak, diantaranya adalah mainan tradisional perlu dibuat menarik untuk membangkitkan minat anak dalam bermain, menumbuhkan daya kreativitas anak, dsb . Berikut ini adalah beberapa prinsip mainan yang baik dalam pembuatan mainan tradisional bagi anak menurut Tedjasaputra (2001: 81-82):

1. Bahan Pembuatan Mainan Berasal dari Lingkungan Sekitar Anak

Mainan tradisional sangat erat hubungannya dengan alam sekitar. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan mainan tradisional adalah bahan yang mudah didapatkan di sekitar lingkungan tempat tinggal. Penggunaan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar mengajarkan anak untuk memanfaatkan kekayaan alam sekitar menjadi bentuk mainan tradisional.

2. Bahan yang Digunakan Tidak Berbahaya bagi Anak

Segi keamanan perlu diperhatikan dalam pembuatan mainan tradisional anak, baik dari bentuk maupun penggunaan cat agar tidak melukai anak saat bermain. Bahan yang digunakan sebaiknya menggunakan bahan yang tidak tajam dan tidak mengandung bahan kimia berbahaya, sehingga aman saat mainan dipegang atau tidak sengaja masuk ke dalam mulut.

3. Desain Mudah dan Sederhana

Pembuatan mainan tradisional untuk anak perlu memperhatikan desain yang sederhana dan mudah dibuat. Dengan desain yang sederhana, dimaksudkan agar mainan tradisional dapat dibuat sendiri oleh anak, maupun orang tua dengan menggunakan bahan yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar.

4. Mendorong Anak untuk Bermain Bersama

Mainan tradisional didesain untuk dimainkan bersama dengan teman. Dalam membuat desain mainan tradisional perlu diperhatikan aturan permainan, sehingga mainan dapat dimainkan bersama-sama. Mainan tradisional juga perlu membuat anak terlibat secara aktif untuk bersosialisasi serta berkreasi dengan temannya.

5. Mengembangkan Daya Fantasi

Permainan tradisional diharapkan mampu mengembangkan daya fantasi dan imajinasi anak. Sebagian alat permainan tradisional dikenal sebagai alat manipulatif, yang berarti digunakan secara terampil, dapat diperlakukan menurut kehendak dan pemikiran serta imajinasi anak.

6. Menarik

Permainan tradisional sebaiknya mampu memotivasi atau mendorong minat anak untuk bermain. Sehingga mainan tradisional perlu didesain dengan warna dan bentuk yang menarik untuk menumbuhkan rasa ketertarikan anak terhadap mainan tradisional

7. Proporsi Mainan Disesuaikan dengan Bentuk Tubuh Anak

Skala suatu benda harus disesuaikan dengan skala manusia, yaitu ukuran-ukuran

yang sesuai dengan atau didasarkan pada ukuran tubuh manusia (Jamaludin, 2007: 131). Mainan tradisional adalah mainan yang diperuntukkan untuk anak sehingga ukuran mainan perlu dibandingkan dengan kesesuaian besarnya tubuh anak. Menurut Ching, Francis D.K (1996: 138) skala manusia merujuk kepada rasa akan besarnya sesuatu kepada kita. Jika ukuran-ukuran elemen benda membuat kita merasa kecil, maka benda-benda tersebut tidak berskala manusia. Namun jika sebaliknya, jika benda tersebut tidak menjadikan kita terasa kecil atau jika elemen-elemen memberikan rasa pas yang nyaman, maka dapat dikatakan benda tersebut berskala manusia. Karena berhubungan langsung dengan anak, mainan tradisional untuk anak ini dibuat dalam ukuran dengan skala manusia yang disesuaikan dengan tubuh anak.

8. Mempunyai Keseimbangan

Keseimbangan adalah persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni. Keseimbangan dikelompokkan menjadi keseimbangan tertutup (*hidden balance*), keseimbangan simetris (*symmetrical balance*), keseimbangan asimetris (*asymmetrical balance*) (Susanto, 2011: 46). Penulis menggunakan keseimbangan simetris dan asimetris dalam membuat mainan anak. Diperlukan ketepatan untuk memperoleh keseimbangan asimetris, antara lain ketepatan ukuran dan penempatan karena berkaitan dengan kenyamanan dan keamanan

anak saat bermain. Keseimbangan juga diperlukan saat membuat mainan tradisional seperti layang-layang

9. Adanya Kesatuan Unsur-unsur Pembuatan Mainan

Dalam pembuatan mainan tradisional anak diperlukan kesatuan untuk membuat desain mainan yang bagus. Kesatuan dalam desain maksudnya adanya kesamaan dalam beberapa aspek dari keseluruhan elemen desain, seperti bentuk, material, warna. Kesatuan merupakan prinsip yang utama di mana unsur-unsur seni rupa saling menunjang satu sama lain dalam membentuk komposisi yang bagus dan serasi. Untuk menyusun satu kesatuan setiap unsur tidak harus sama dan seragam, tetapi unsur-unsur dapat berbeda atau bervariasi sehingga menjadi susunan yang memiliki kesatuan. (Jamaludin, 2007: 138).

2.3 Seni

Menurut Meyer, 1969: 145 (dalam Bastomi, 2012: 21) Seni dapat diartikan sebagai penjelmaan rasa estetik yang terkandung di dalam jiwa seseorang yang dilahirkan dengan perantara alat-alat komunikasi ke dalam bentuk yang dapat ditangkap oleh panca indera. Dalam Webster's New Twentieth Century Dictionary (dalam Bastomi, 2012: 18) disebutkan bahwa: "*Art is a creative work generally or it's principles; the making or doing of thing that have form and beauty*". Artinya seni umumnya adalah pekerjaan kreatif, dan itu adalah hal yang pokok, membuat atau mengerjakan sesuatu yang berbentuk indah.

2.3.1 Seni Kriya

Kata kriya, karya atau kerja dapat diterjemahkan kedalam bahasa Inggris “*work*”. *Handwork* artinya pekerjaan yang dilakukan dengan tangan, maksudnya bukan keahlian tangan, *handy work* lebih halus lagi diartikan sebagai pekerjaan tangan yang hasilnya rajin atau rapi. Menurut Bastomi (2012) Kata kriya berarti keahlian yang mengandung pengertian keahlian bagi seseorang dan hasilnya mempunyai pengertian yang lebih tinggi serta lebih artistik daripada sekedar kerja atau bekerja. Oleh karena itu kriya adalah hasil kerja orang dengan keahlian tangannya yang mengandung seni. Seperti ditegaskan oleh Webster’s (dalam Bastomi, 2012: 27) bahwa “*craft is a special art or skill; dexterity is a particular manual occupation*”.

Seni kriya tidak dapat disamakan dengan seni lukis, walaupun seni lukis juga dikerjakan dengan tangan, tetapi seni lukis merupakan seni bebas. Adapun seni kriya kecenderungannya adalah seni terikat atau seni terapan, sebab kriya dibuat untuk memenuhi kebutuhan praktis. Seni kriya merupakan seni yang paling akrab, dan seni yang paling mudah diterima oleh masyarakat, karena seni pada kriya tidak terlalu sulit dipahami. Di sisi lain apabila dilihat dari segi keilmuan dan profesi kriya atau *craft* merupakan cabang seni yang memerlukan aspek keahlian, keterampilan dan seni untuk membuat hasil yang mempunyai terapan (Bastomi, 2012: 27-30).

Prof. SP. Gustami (dalam www.brainly.co.id) mengatakan bahwa seni kriya dipandang sebagai seni yang unik dan berkualitas tinggi. Seni kriya bukanlah karya yang dibuat dengan intensitas rajin semata, didalamnya terkandung nilai keindahan (estetika) dan juga kualitas *skill* yang tinggi. Sedangkan kerajinan

hanya mengutamakan fungsi dan kegunaan yang diperuntukkan untuk mendukung kebutuhan praktis bagi masyarakat. Pengulangan dan minimnya pemikiran seni atau keindahan (estetika) adalah salah satu ciri benda kerajinan. Dalam karya redesain mainan tradisional ini penulis menerapkan karya kriya seni, dan bukan karya kerajinan.

Karya redesain mainan tradisional anak ini tergolong karya kriya seni karena hasil karyanya memiliki nilai estetis dan lebih artistik, seperti yang dikatakan oleh Bastomi (2012) bahwa dalam era modern, telah terjadi perubahan bahwa kedudukan kriya tidak berbeda dengan seni yang lain yaitu dengan mengutamakan hasil dan ekspresi. Hasil karya redesain mainan tradisional anak lebih mengutamakan desain, dari segi warna maupun bentuk yang memiliki tujuan utama untuk menarik minat anak untuk memainkannya, sehingga anak mengenal permainan dan mainan tradisional. Pembuatan redesain mainan tradisional anak ini tidak hanya diperlukan keterampilan dan keahlian saja, melainkan dalam proses pembuatannya diperlukan pertimbangan estetika, kreativitas, dan inovasi agar menjadi bentuk mainan tradisional lebih menarik, lucu dan memiliki unsur-unsur baru yang mengangkat tarian, pakaian adat, motif batik dan unsur tradisional lainnya. Warna dan desain juga disesuaikan dengan perkembangan anak pada jaman sekarang.

2.4 Redesain

Redesain berasal dari kata bahasa inggris yaitu *redesign* yang berarti merancang kembali atau perencanaan kembali. Menurut Helmi (dalam http://etheses.uin-malang.ac.id/2427/6/08660046_Bab_2.pdf diakses 6 November

2016) perencanaan dan perancangan kembali suatu karya agar tercapai tujuan tertentu. Redesain adalah sebuah aktivitas melakukan perubahan pembaharuan dengan berpatokan dari wujud desain yang lama diubah menjadi baru, sehingga dapat memenuhi tujuan-tujuan positif yang mengakibatkan kemajuan. Redesain pada dasarnya sama dengan proses desain pada umumnya, akan tetapi pada redesai proses desain dilakukan terhadap sebuah karya yang sudah ada agar lebih memaksimalkan tujuan dan fungsi dari sebuah karya (http://etheses.uin-malang.ac.id/1319/6/08660049_Bab_2.pdf diakses 5 November 2016).

Redesain dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu dengan mengubah, mengurangi, maupun menambahkan unsur yang baru pada suatu karya yang sudah ada (<http://etd.repository.ugm.ac.id/> diakses 6 November 2016). Seni dan budaya apa yang akan dipertahankan tidak menjadi masalah, bisa seni lokal, nasional atau seni mancanegara. Gaya seniman mana yang akan dikembangkan juga tidak dipersoalkan, yang penting memahami dan mempelajari ciri-ciri karyanya dengan mengidentifikasi ciri-ciri sebuah karya dan menganalisis karya seni dari peristiwa sejarah dan budaya tertentu (Couto, 2011)

Kenikmatan pada seni terutama adanya kreativitas bagi seseorang. Redesain mainan tradisional anak memerlukan suatu kreativitas dan inovasi untuk menciptakan suatu karya mainan yang lebih menarik dibandingkan dengan karya yang sudah ada sebelumnya. Semiawan (dalam Bastomi, 2012: 19) mengatakan bahwa biasanya kreativitas diartikan sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang baru. Dalam menciptakan karya mainan tradisional anak ini sebenarnya tidak selalu seluruhnya harus baru sama sekali, mungkin gabungan antara mainan

tradisional yang telah ada sebelumnya digabungkan dengan unsur-unsur baru. Mungkin juga menggabungkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya, namun menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas terletak pada kemampuan untuk melihat asosiasi antara hal-hal atau objek-objek yang sebelumnya tidak ada atau tidak tampak hubungannya. Winardi (dalam Bastomi, 2012: 20) menyatakan bahwa proses kreatif adalah proses untuk memenuhi sesuatu yang baru yaitu proses melalui pemikiran manusia yang menciptakan ide-ide baru sehingga dapat berguna dan bermanfaat bagi masyarakat.

Menurut Sachari (1987) proses kreatif adalah luasnya kegiatan mental dan fisik mulai dari dorongan awal hingga sentuhan terakhir, yaitu antara kita bermaksud mencapai sesuatu hingga karya itu selesai. Pola umum dalam proses kreatif akhirnya dapat dibagi atas beberapa kelompok (meskipun terlintas pikiran bahwa hal ini tidak masuk akal). Pertama, adanya karakteristik yang sama pada setiap seni apapun medianya, gejala ini tampak karena hampir setiap karya seni selalu ada topik utamanya. Dengan karya yang mempunyai kesamaan hasil akhir selalu mengalami proses yang sama. Kedua, adanya analogi pengalaman estetis, gejala ini terbukti karena adanya apresiasi dan penghargaan untuk suatu karya seni. Dengan demikian tentu ada pula pola kreativitas yang dapat digunakan untuk mencapai hal itu. Ketiga adanya analogi antara satu kegiatan kreatif dengan kegiatan kreatif lainnya.

Mengutip dari pernyataan Graham Wallas (dalam Sachari, 1987) bahwa kegiatan kreatif pada dunia seni adalah subjek yang paling penting untuk menyadari semua kegiatannya, meskipun hal itu tidak didasarkan kepada

kenyataan bahwa seorang seniman akan ditentukan oleh hasil akhirnya. Tetapi hal itu cukup sebagai suatu perbandingan untuk memilih mana yang merupakan kegiatan kreatif dan mana yang bukan kegiatan kreatif. Aktivitas kreatif banyak dihasilkan dengan cara yang menarik, unik, bermutu dan dengan hasil akhir yang cukup baik. Suatu karya meskipun hasil akhirnya berupa karya yang aneh, lain dari yang lain, belum tentu penciptanya adalah seorang yang kreatif. Di pihak lain kita akan dihadapkan pada karya-karya yang tidak mengandung unsur estetika yang paling sederhana, akan mempunyai tendensi disebut sebagai karya seni yang kreatif (Sachari, 1987: 199-200).

Dalam pembuatan karya mainan tradisional anak ini Penulis mengembangkan bentuk mainan tradisional yang sudah ada menjadi bentuk yang lebih menarik. Tidak semua bentuk mainan tradisional yang penulis buat adalah mainan dengan bentuk yang benar-benar baru, melainkan dengan menggabungkan unsur mainan tradisional yang lama dengan penambahan unsur-unsur baru. Penulis mempersiapkan dahulu mainan yang akan diredesain dengan mengumpulkan mainan tradisional yang akan diperbaharui, mengamati cara kerja mainan dan kerangkanya, kemudian penulis mencari inspirasi untuk dapat menghasilkan bentuk mainan tradisional yang dapat diterima oleh anak-anak pada jaman sekarang. Setelah mendapatkan inspirasi barulah penulis mengembangkan bentuk mainan tradisional yang lebih menarik bagi anak-anak.

2.5 Unsur – unsur Rupa Mainan Tradisional

Berkarya seni rupa tidak akan terlepas dari unsur – unsur rupa sebagai pendukung penciptaan suatu karya seni rupa. Sunaryo (2002: 5) menyatakan

unsur–unsur rupa (*plastic elements*) merupakan aspek–aspek bentuk yang terlihat, konkret, yang dalam kenyataannya jalin menjalin dan tidak mudah diceraikan satu dengan yang lainnya. Penampilan keseluruhannya menentukan perwujudan dan makna bentuk itu. Dalam mencipta bentuk, perupa memilih unsur–unsur rupa, memadukan dan menyusunnya agar diperoleh bentuk yang menarik, memuaskan, atau membangkitkan pengalaman visual tertentu. Karena itu unsur–unsur rupa harus diatur, diorganisasikan, sehingga menjadi bentuk yang harmonis dan memiliki kesatuan yang padu. Dengan kata lain, tujuan mengorganisasikan unsur – unsur rupa adalah untuk mewujudkan nilai – nilai estetis karya.

Menurut Wong (1989) merancang trimatra lebih sukar dibandingkan dengan merancang dwimatra karena berbagai sudut pandang harus dipertimbangkan dengan serempak, pertalian ruang tidak mudah digambarkan dalam kertas. Ada yang menghadapi kesulitan dalam membuat trimatra karena perhatian mereka cenderung terpusatkan pada tampak depan saja sehingga tampak lain terabaikan. Perancang bentuk trimatra harus mampu membayangkan keseluruhan bentuk sebuah benda, lalu memutar-mutarnya seolah-olah benda itu ada ditangannya. Perancang tidak boleh membatasi pengamatan hanya pada satu atau dua tampak saja, tapi harus dengan seksama menjelajahi permainan kedalaman dan perturutan rongga. Berikut ini adalah unsur-unsur rupa yang perlu diperhatikan dalam membuat mainan tradisional:

1. Tiga arah utama

Untuk memulai berpikir trimatra, hal pertama yang harus diketahui adalah tiga arah utama. Seperti telah disebutkan, trimatra terdiri dari panjang,

lebar, dan tinggi. Untuk mendapatkan ketiga matra sebuah benda, harus diukur benda itu ke arah tegak, lintang dan bujur. Jadi ketiga arah utama terdiri atas arah tegak ke atas dan bawah, arah lintang ke kiri dan kanan, dan arah bujur ke depan dan belakang.

2. Tiga tampak dasar

Jika bentuk diproyeksikan ke bidang utuh, muka, dan samping maka akan diperoleh:

- a. Tampak denah (bentuk terlihat dari atas)
- b. Tampak muka (bentuk terlihat dari depan)
- c. Tampak lambung (bentuk terlihat dari samping)

3. Garis

Garis bisa diartikan sebagai serangkaian titik – titik yang berjajaran dan berkesinambungan, mempunyai arah dan ketebalan (Iswidayati, 2011: 41). Sebagai unsur visual (Sunaryo, 2002: 7) garis memiliki pengertian (1) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk, atau warna (3) sifat atau kualitas yang melekat pada obyek lanjar/ memanjang. Dalam pengertian pertama, garis merupakan garis grafis dan benar – benar nyata, bersifat konkret. Sedangkan dalam pengertian kedua dan ketiga, garis lebih bersifat konsep, karena hanya dapat dirasakan keberadaannya.

Menurut Wong (1986) garis memiliki pengertian jika sebuah titik bergerak, jalan yang dilaluinya membentuk garis. Garis mempunyai panjang tanpa lebar, mempunyai kedudukan tanpa arah. Sedangkan menurut Sanyoto

(2009: 87 - 91) pengertian garis adalah suatu hasil goresan yang disebut garis nyata atau kaligrafi dan batas atau limit satu benda, batas sudut ruang, batas warna, bentuk massa, rangkaian massa, dan lain – lain yang disebut garis semu atau maya. Disadari atau tidak, sesungguhnya setiap orang menggunakan garis setiap hari, untuk membuat tulisan, kode–kode, gambar–gambar, dan lain – lain. Dalam bidang seni dan desain barangkali garis merupakan unsur yang memiliki peranan paling besar dan terpenting, karena garis memiliki peran ganda, yaitu sebagai goresan nyata yang dapat menghasilkan nilai tersendiri, dan sebagai garis semu yang dapat membantu membentuk keindahan suatu karya seni. Semua jenis garis memiliki karakter–karakter tertentu. Garis nyata maupun garis semu memiliki potensi sendiri–sendiri.

Garis berperan penting dalam pembuatan rancangan pola mainan anak tradisional. Ketepatan garis dalam ukuran mainan menentukan hasil dan cara kerja mainan. Jika garis tidak tepat, maka pola rancangan mainan juga akan terpengaruh seperti keseimbangan yang kurang baik dan proses perakitan yang sulit. Menurut Wong (1989: 9) pada rancangan trimatra garis termasuk dalam unsur konsep. Garis sebagai konsep mempunyai panjang, tanpa lebar atau tebal, mempunyai kedudukan dan arah, garis ini dapat ditemukan pada gambar yang menjadi hiasan dari mainan tradisional anak. Garis juga merupakan sisi samping sebuah bidang, dan tempat dua bidang bersambungan atau berpotongan. Garis yang digunakan oleh penulis adalah garis lurus dan garis lengkung dan dari setiap garis dapat menggambarkan karakter yang berbeda. Seperti yang ditulis dalam (Sunaryo, 2009: 11) bahwa garis merupakan unsur

yang paling menonjol dan komunikatif, jadi unsur garis harus menunjukkan karakternya pada setiap bentuk dan menggambarkan atau menunjukkan karakteristik keseluruhan dari bentuk itu sendiri.

4. Raut

Raut seringkali dipadankan dan dikacaukan dengan kata bidang, bangun dan bentuk. Bidang atau shape (Ing) adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif atau sugestif (Susanto, 2011: 55). Sedangkan menurut Sunaryo (2002: 9) dalam seni rupa unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi dan sebagainya. Raut dapat ditampilkan dengan kontur.

Menurut Wong, 1972 (dalam Sunaryo, 2002: 10) dari perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi raut geometris, raut organis, raut bersudut banyak dan raut tak beraturan. Wong (1989: 11) juga mengatakan bahwa raut-raut merupakan rupa keliling sebuah rancangan dan jatidiri rancangan tersebut. Sebuah bentuk trimatra pada bagian permukaannya dapat digambarkan dengan beberapa raut dwimatra yang dirangkai sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah bentuk trimatra.

Penulis menggunakan raut geometris, raut organis dan raut bersudut-sudut dalam membuat pola rancangan mainan anak tradisional ini. Raut

geometris digunakan pada pola rancangan mulai dari raut lingkaran, oval, setengah oval, silinder, persegi panjang, dll. Raut organis pada pola angkrek dan pola boneka, sedangkan raut bersudut-sudut digunakan untuk pola kepala mainan warak ngendog. Masing-masing raut yang terbentuk dapat menggambarkan atau menunjukkan karakter yang berbeda-beda. Raut geometris menggambarkan karakter yang tegas, sedangkan raut organis menggambarkan karakter yang kalem.

5. Warna

Warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Cahaya yang dapat diindra manusia memiliki panjang gelombang antara 380 – 780 nanometer. Cahaya yang dihasilkan dari jarak antara yang bisa diakses indera manusia tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna, yang kemudian dinamakan cahaya. Sedangkan bagian dari penglihatan yang dihasilkan dari pancaran cahaya ke sebuah benda dan kemudian dipantulkan ke mata kita disebut warna pigmen (Susanto, 2011)

Menurut Affendi, Yusuf (dalam Sunaryo, 2002: 15) mengemukakan tiga fungsi warna yakni fungsi praktis, simbolik dan artistik. Fungsi praktis pada warna untuk mengarah, memberi instruksi, dan memberi peringatan yang ditujukan untuk kepentingan umum. Contohnya warna – warna traffic light dan rambu – rambu lalu lintas. Fungsi simbolik merupakan fungsi warna sebagai lambing. Warna – warna bendera atau warna tertentu pada wayang dan topeng

merupakan contohnya. Fungsi artistic merupakan fungsi warna sebagai bahasa rupa dalam seni rupa atau desain.

Menurut Wong (1986: 3) warna merupakan salah satu sarana terpenting bagi seorang perupa, karena warna dapat membedakan bentuk dari sekelilingnya. Di dalam dunia seni rupa warna tidak terbatas pada warna – warna spektrum tetapi juga termasuk warna netral yakni hitam putih, deret warna abu – abu dan seluruh ragam nada serta rona warna. Warna dianggap sebagai salah satu unsur yang penting dalam seni rupa karena dapat berkaitan dengan pengungkapan emosi atau ekspresi dari seorang perupa.

Warna merupakan unsur rupa yang paling menarik minat anak-anak. Dalam membuat mainan anak tradisional ini penulis menggunakan komposisi warna-warna yang cerah. Warna yang digunakan juga banyak menggunakan warna blok dan tidak bergradasi karena anak cenderung lebih mudah memahami warna-warna yang sederhana tetapi memiliki kesan ceria.

6. Tekstur

Tekstur atau barik, ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasap, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Kesan tekstur dicerap baik melalui indera penglihatan maupun rabaan. Atas dasar itu, tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur visual dan tekstur taktil. Tekstur visual merupakan jenis tekstur yang dicerap oleh penglihatan, walaupun dapat pula membangkitkan pengalaman raba. Sedangkan tekstur taktil merupakan sejenis tekstur yang tidak saja dapat dirasakan dengan melihatnya, tetapi juga dengan

rabaan tangan. Kesan yang dapat dirasakan timbul karena permukaan bahan yang berjenis – jenis (Sunaryo, 2002: 17-18).

Tekstur yang dihasilkan mainan anak ini adalah tekstur taktil. Berbagai macam tekstur yang dihasilkan oleh mainan tradisional ini memberikan kesan dan karakter yang berbeda-beda. Dari beberapa mainan, penulis tetap mempertahankan tekstur kayu, karena tekstur kayu membuat mainan terkesan lebih artistik dibandingkan jika dicat sepenuhnya. Dalam pemilihan bahan untuk boneka penulis memilih bahan yang halus agar nyaman dipegang oleh anak-anak, selain kain yang bertekstur halus ada juga yang bertekstur seperti rajutan untuk menambah kesan artistik.

2.6 Faktor-faktor Penciptaan Desain Mainan Tradisional Anak

Menurut Sachari, A (dalam Sunaryo, 2009: 9) agar memperoleh kelayakan, biasanya sebelum diproduksi dibuat dahulu *prototypenya*. Menurut Susanto, Mike (2011: 321) prototipe adalah suatu perwujudan desain yang sama seperti yang tertuang dalam gambar kerja dan spesifikasi teknisnya. Hal ini penting sebab *prototype* adalah bentuk akhir suatu desain dan dianggap sebagai basis uji akhir sebelum produksi. Pada faktor ini perlu proses penciptaan desain sebagai landasan pertimbangan yang digunakan, yang merupakan faktor fungsional produk, nilai visual atau estetis, bahkan nilai keuntungan dari produk tersebut yang juga merupakan syarat bagi suatu desain yang baik. Selain itu desain diuji oleh kenyataan yang diukur dari pengamatan praktis. Dengan demikian setiap produk yang dianggap memenuhi syarat sebagai benda desain yang baik, tercermin dalam desain tersebut. Selain memiliki daya tarik, juga mempunyai

fungsi sebagaimana digambarkan dari penampilan desain itu (Sachari, A dalam Sunaryo, 2009: 9).

Hasil desain yang berupa produk merupakan suatu bagian yang paling mendasar dalam perkembangan desain selanjutnya. Dalam Sunaryo (2009: 11) disebutkan bahwa perencanaan desain mainan tradisional anak diperlukan persyaratan sebagai berikut:

- a. Pertimbangan Fungsional, yaitu menganalisis dan memproyeksi setiap pemecahan masalah agar tepat guna dan dapat dimanfaatkan oleh pemakai dalam hal ini adalah anak-anak.
- b. Pertimbangan Teknis dan Ekonomis, yaitu memperhitungkan setiap perencanaan dalam hal media, menyesuaikan kondisi/ situasi yang ada, sehingga lebih dipertimbangkan lagi faktor efisiensi dan efektivitasnya.
- c. Pertimbangan Bentuk dan Warna, yaitu bertujuan untuk membuat desain yang memenuhi persyaratan dalam bentuk indah dan enak dipandang.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Mainan tradisional anak pada era modern ini semakin lama semakin tergeser oleh permainan yang berbasis teknologi. Banyaknya permainan modern membuat anak tidak mengenal mainan asli dari daerahnya sendiri yaitu mainan tradisional. Desain mainan tradisional yang kurang dapat bersaing dengan mainan modern membuat mainan tradisional kurang diminati oleh anak. Melalui karya redesain mainan tradisional ini penulis mendesain ulang mainan tradisional anak yang dulu, dengan mempertahankan beberapa unsur mainan tradisional yang lama dan menambahkan unsur-unsur baru yang kekinian sehingga menghasilkan suatu karya mainan tradisional yang baru.

Redesain mainan tradisional anak dibentuk menjadi karakter-karakter yang lucu dengan dipadukan dengan unsur-unsur tradisional seperti pakaian adat Jawa Tengah, tarian adat, dan beberapa motif batik. Beberapa mainan tradisional yang diredesain antara lain *angkrek* yang bertema tarian tradisional, kuda-kudaan yang diredesain dari mainan kuda *debog*, warak ngendog yang merupakan variasi bentuk mainan kuda yang diubah menjadi hewan imajinatif warak ngendog, dakon yang dapat dibuka tutup dan dapat menjadi pajangan, ular tangga yang dibuat tiga dimensi dengan tema pengantin Jawa. Selain itu ada juga pancingan ikan, layangan, gangsing bambu, otok-otok serta ontong-ontong.

Pembuatan mainan tradisional ini diperlukan pertimbangan berkenaan dengan prinsip-prinsip mainan tradisional yang baik bagi anak, seperti bahan yang tidak berbahaya bagi anak, menarik, dapat mengembangkan daya imajinasi, proporsi yang disesuaikan dengan tubuh anak, bahan yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar dan adanya keseimbangan serta kesatuan. Warna juga merupakan elemen yang penting dalam pembuatan redesain mainan tradisional. Warna-warna yang digunakan merupakan perpaduan warna yang cerah sehingga mainan tradisional lebih menarik. Mainan tradisional yang telah diredisain secara kreatif diharapkan dapat mengenalkan, membangkitkan ketertarikan, dan menimbulkan kesenangan bagi anak dalam memainkan mainan tradisional anak Jawa Tengah yang penting untuk pembentukan karakter mereka.

5.2 Saran

Dengan adanya proyek studi yang penulis buat ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi Unnes dalam usaha konservasi budaya khususnya mainan tradisional anak. Bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa seni rupa baik pendidikan maupun murni atau bahkan mahasiswa prodi DKV, diharapkan agar lebih kreatif lagi mengembangkan aset-aset budaya yang mulai terseger oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga aset budaya bangsa dapat dijaga dan dilestarikan. Kreatif baik dalam media berkarya, teknik maupun gagasannya sehingga dapat meningkatkan kualitas seni rupa Unnes.

Penulis juga berharap agar semua pihak yang telah menyaksikan karya redesain mainan tradisional anak ini dapat termotivasi untuk membuat karya yang lebih baik lagi karena karya mainan yang penulis buat ini sangat jauh dari sempurna. Bagi penulis sendiri, dengan adanya proyek studi ini semoga kelak penulis dapat mengembangkan mainan tradisional yang mulai menghilang agar dapat dikenal oleh anak-anak terutama di lingkungan sekitar penulis.



DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwaji. 2012. "Estetika Kriya Kontemporer dan Kritiknya". Semarang: ISBN
- Ching, Francis D. K. 1996. "Ilustrasi Desain Interior". Terjemahan Adjie, Paul Hanoto. Jakarta: Erlangga
- Couto, Nasbahry. 2011. "Seni Berbasiskan Budaya: Reproduksi dari Karya Sejarah dan Budaya serta Peragaannya". <http://visualheritageblog.blogspot.co.id/2011/11/seni-berbasiskan-budaya-reproduksi-dari.html>. (diakses pada : 24 Februari 2016. pukul 20.15)
- Gollwitzer, Gerhard. 2000. "Mari Berkarya Rupa". Terjemahan Sakri, Adjat. Bandung: ITB Bandung.
- Hidayat, Dasrun. 2013. "Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat". Palu : *JURNAL ACADEMICA* Fisip Untad VOL.05 No. 02 Oktober 2013
- Iswidayati, Sri. 2011. "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Rupa", *Handout*. Semarang: Jurusan Seni Rupa, FBS, Universitas Negeri Semarang.
- Jamaludin. 2007. "Pengantar Desain Mebel". Bandung: Kiblat Buku Utama
- Jasmine, Naura. 2009. "Mendidik Anak Secara Seimbang", Yogyakarta: Wahana Totalia
- Mariato, M. Dwi. 2011. "Menempa Quanta Mengurai Seni". Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta
- Misbach, Ifa H. 2006. "Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa". *Laporan Penelitian*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sachari, Agus. 1987. "Seni, Desain, Teknologi Antara Konflik dan Harmoni". Bandung: NOVA
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. "NIRMANA, Elemen-elemen Seni dan Desain". Yogyakarta: JALASUTRA

- Siswoyo, Agus. 2016. "Pengertian dan Macam-macam Cara Menggambar Bentuk". <http://agussiswoyo.com/seni-budaya/pengertian-dan-macam-macam-cara-menggambar-bentuk/>. (diakses pada: 18 Oktober 2016. Pukul 02.00)
- Sujarno, Sindu, dkk. 2013. "Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak", Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNP) Daerah Istimewa Yogyakarta
- Sunaryo, A. 2002. "Nirmana 1", *Handout Mata Kuliah*. Jurusan Seni Rupa: FPBS IKIP Semarang.
- Susanto, Mike. 2011. "Diksi Rupa". Yogyakarta, Bali: *Dicti Art Lab* Yogyakarta dan *Jagad Art Space* Bali
- Tedja Saputra, Mayke S. 2001. "Bermain, Mainan, dan Permainan". Jakarta: PT Grasindo
- Thobroni, M. dan Mumtaz, Fairuzul. 2014. "Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan". Yogyakarta: Kata Hati
- Wong, Wicius. 1989. "Beberapa Asas Merancang Trimatra". Diterjemahkan oleh: Adjat Sakri. Bandung: ITB Bandung
- <http://archive.kaskus.co.id/thread/16803393/0/mainan-anak-anak-tempo-doeloe>. Diakses pada tanggal 30 September 2016 06.43
- <http://www.ardiannugroho.com/2015/06/mainan-tradisional-nasibmu-kini.html>. Diakses pada tanggal 26 September 2016 19.45
- <https://elyaari.wordpress.com/2011/12/30/permainan-tradisional> 26 September 2016 21.00
- <http://etd.repository.ugm.ac.id/>. Diakses pada tanggal 6 November 2016 pukul 02.40
- http://etheses.uin-malang.ac.id/1319/6/08660049_Bab_2.pdf. Diakses pada tanggal 6 November 2016 pukul 01.38
- http://etheses.uin-malang.ac.id/2427/6/08660046_Bab_2.pdf. Diakses pada tanggal 6 November 2016 pukul 01.00
- <https://gudeg.net/read/8057/cara-sd-kanisius-kenalan-selamatkan-dolanan-bocah.html>. Diakses pada tanggal 26 September 2016 19.35

<http://indonesiasculture.blogspot.co.id/2013/12/jaranan.html>, Diakses pada tanggal 26 September 2016 20.05

<http://jali-gojali.blogspot.co.id/2012/10/membuat-angkrek-dari-bambu.html>. Diakses pada tanggal 9 September 2016

<https://johnherf.wordpress.com/2007/07/18/peluang-kreatif-mainan-dan-permainan-tradisional/>. Diakses pada tanggal 5 November 2016 pukul 23.15

<http://kbbi.web.id/main>. Diakses pada tanggal 5 November 2016 pukul 23.47

http://www.kompasiana.com/wardhanahendra/istimewa-jogja-punya-mesinwaktu-di-kolong-tangga_55287cb86ea834905f8b4586. Diakses pada tanggal 26 September 2016 21.00

http://mantraitemdoeloe.blogspot.co.id/2011_04_01_archive.html. Diakses pada tanggal 10 September 2016

https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga. Diakses pada tanggal 26 September 2016 21.20

http://grs-galihrestuseptia.blogspot.co.id/2015_03_01_archive.html. 26 September 2016 19.30

www.brainly.co.id. Diakses pada tanggal 22 September 2016 pukul 16.00

<http://www.membumikanpendidikan.com/2014/10/merancang-berbagai-jenis-permainan-dan.html>. Diakses pada tanggal 6 November pukul 02.00



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG