

**REINTERPRETASI *DHAKON* SEBAGAI  
INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**TESIS PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Studi Seni  
Program Magister minat utama penciptaan seni lukis

**Arum Wilis Kartika Ayuningtari**  
NIM. 2121364411

**PROGRAM STUDI SENI PROGRAM MAGISTER  
PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

TESIS

**REINTERPRETASI *DHAKON* SEBAGAI INSPIRASI  
PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**

Oleh:

**Arum Wilis Kartika Ayuningtari  
2121364411**

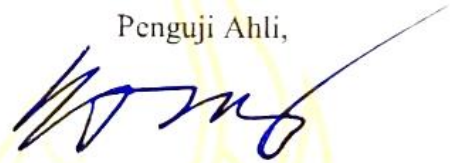
Telah dipertahankan pada Kamis, 15 Juni 2023  
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama,



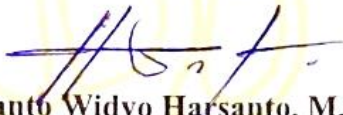
**Prof. Drs. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D**

Penguji Ahli,



**Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum**

Ketua Tim Penilai



**Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn**

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima  
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

22 JUN 2023

Yogyakarta .....

Direktur Program Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si  
NIP. 197210232002122001**

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis atau Tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan, belum pernah dipublikasikan dan belum pernah dipergunakan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya ini, dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.

Yogyakarta, 21 Mei 2023

Yang Membuat Pernyataan,

Arum Wilis Kartika Ayuningtari

# REINTERPRETASI *DHAKON* SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

## TESIS

Untuk memenuhi persyaratan kelulusan studi Program Magister Seni  
Minat utama penciptaan seni lukis

Oleh Arum Wilis Kartika Ayuningtari

## ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian penciptaan karya seni. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan karya seni lukis dengan ide bersumber dari esensi tersembunyi permainan *dhakon* yang dapat mencegah sekaligus mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi anak-anak di masa kini akibat eksistensi media bermain yang tidak ramah anak. Proses mengumpulkan data diperoleh melalui observasi, studi pustaka, studi dokumen, dan wawancara. Penciptaan karya seni lukis ini menggunakan metode *practice-based research*. Peneliti melalui tahapan riset, berempati, melebur dengan fenomena dan subjek penelitian, melakukan tahap reinterpretasi sebagai upaya mendalami subjek penelitian, memberi jarak dengan karya sehingga menemukan hal-hal yang terlewatkan, kemudian hasil-hasil temuan penelitian diwujudkan ke dalam lukisan. Melalui pendekatan *trans-media*, penelitian ini melahirkan tujuh karya seni lukis yang representasional, deformatif, memiliki makna simbolik dengan kombinasi bentuk media *acrylic on canvas* dan teknologi *augmented reality*. Penciptaan ini berguna sebagai media kritik dan sebagai media edukasi kepada masyarakat berkaitan dengan fenomena dinamika sosial-budaya akibat dari minimnya media bermain yang ramah anak. Fenomena tersebut patut untuk diwaspadai dan harus segera dihentikan untuk mengurangi dampak negatif yang merugikan para korbannya yaitu anak-anak. Selain itu karya-karya ini juga merupakan sebuah upaya untuk melestarikan produk budaya nusantara.

Kata Kunci: reinterpretasi, *dhakon*, seni lukis, *AR*, *trans-media*

**REINTERPRETATION OF DHAKON AS INSPIRATION FOR THE  
PAINTING ART CREATIONS**

**THESIS**

*To fulfill the graduation requirements for the Master of Arts Program  
The main interest in the creation of painting*

*By Arum Wilis Kartika Ayuningtari*

**ABSTRACT**

*This study is a type of art creation research. This study aims to create works of art with ideas originating from the hidden essence of dhakon games which can prevent and overcome various problems faced by children nowadays due to the existence of play media that are not child friendly. The data is obtained through observation, document studies, literature studies, and interviews. The method used in this artistic creation is practice-based research method. The researcher goes through the research stages, empathizes, fuses with the phenomenon and research subject, carries out the reinterpretation stage as an effort to explore the subject of research, and distances from the artwork to find things that were missed, then the research findings result are realized into paintings. Through trans-media approach, this research produce seven painting artworks that is representational, deformative, has symbolic meaning with a combination media of acrylic on canvas and augmented reality technology. This creation is useful as a medium of criticism and as a medium of education to the public related to the phenomenon or topic of socio-cultural dynamics resulting from the lack of child-friendly play media. This phenomenon should be aware of and must be stopped immediately to reduce the negative impact that harms its victims (children). In addition, these artworks are also an effort to preserve the cultural products of the nusantara.*

*Keywords: reinterpretation, dhakon, painting, AR, trans-media*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat Allah SWT serta hidayah-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “**Reinterpretasi Dhakon sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis**”. Penulisan ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan studi Program Magister Seni Minat utama penciptaan seni lukis.

Penulis menyadari bahwa Tesis tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang memberikan dukungan. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D., selaku Dosen Pembimbing, yang sudah meluangkan waktu dan memberikan ilmu dan saran yang bermanfaat dalam penciptaan seni, serta semangat dan dorongan untuk terus berkarya seni sebagai seniman akademisi.
3. Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum., selaku Dosen Penguji Tesis, yang telah memberikan saran dan masukan demi melengkapi dan menyempurnakan isi dari laporan Tesis penulis, sehingga menjadi layak untuk dipertanggungjawabkan dalam ranah akademis.
4. Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn., selaku Ketua Tim Penguji Tesis, yang telah memberikan saran dan masukan demi melengkapi dan menyempurnakan isi laporan Tesis penulis.



5. Dosen-dosen pengampu mata kuliah untuk peminatan penciptaan seni serta staff di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) dan Kementerian Keuangan Republik Indonesia, yang telah mendanai studi saya secara penuh pada jenjang magister.
7. Orang Tua saya, Alm. Bapak Didik Sukaryono dan Ibu Kuntariyati yang selalu mendukung, mendo'akan, memberikan semangat dan motivasi bagi penulis, dukungan moral dan materil, adik-adikku, Mayang Muria Cahyaningsih dan Tidar Endah Rahmawati, beserta keluarga besar saya.
8. Pasangan saya, Rizal Wahyu Bagas Pradana yang selalu memberikan semua waktunya untuk saya, dengan sabar menemani dan menuntun saya dalam penelitian dan penyusunan tesis, serta menemani saya dalam suka maupun duka.
9. Orang Tua kedua saya, Alm. Bapak Jumono dan Ibu Tjatur Lilik yang senantiasa selalu memberikan dukungan, motivasi dan do'anya kepada saya.
10. Perpustakaan Pascasarjana ISI Yogyakarta, Perpustakaan Pusat ISI Yogyakarta, Perpustakaan BRIN Yogyakarta, Museum Keraton Surakarta Hadiningrat, Museum Sonobudoyo, Museum Radya Pustaka, dan Museum Tembi Rumah Budaya.
11. Teman-teman dekat saya, Elvira, Furi, Raisa, Puspita, Adibah, dan Wenny yang selalu mengingatkan saya untuk rajin makan dan selalu bahagia.
12. Teman-teman seperjuangan di kampus, angkatan 2021 Pascasarjana ISI Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

13. Rekan-rekan komunitas berkain Patria Wastra dan Patria Seni Rupa yang selalu aktif dan asik.

14. Teman-teman Kost D.I. Pandjaitan yang selalu ceria dan sering membantu saya

Penulis mengharapkan saran atau masukan yang membangun dari berbagai pihak demi kemajuan penyusunan penulisan ini. Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan masih terdapat kesalahan. Penulis berharap Tesis ini dapat bermanfaat tidak hanya kepada penulis sendiri, namun juga kepada pihak-pihak yang lain.

Yogyakarta, 21 Mei 2023

Penulis,

Arum Wilis Kartika Ayuningtari



## DAFTAR ISI

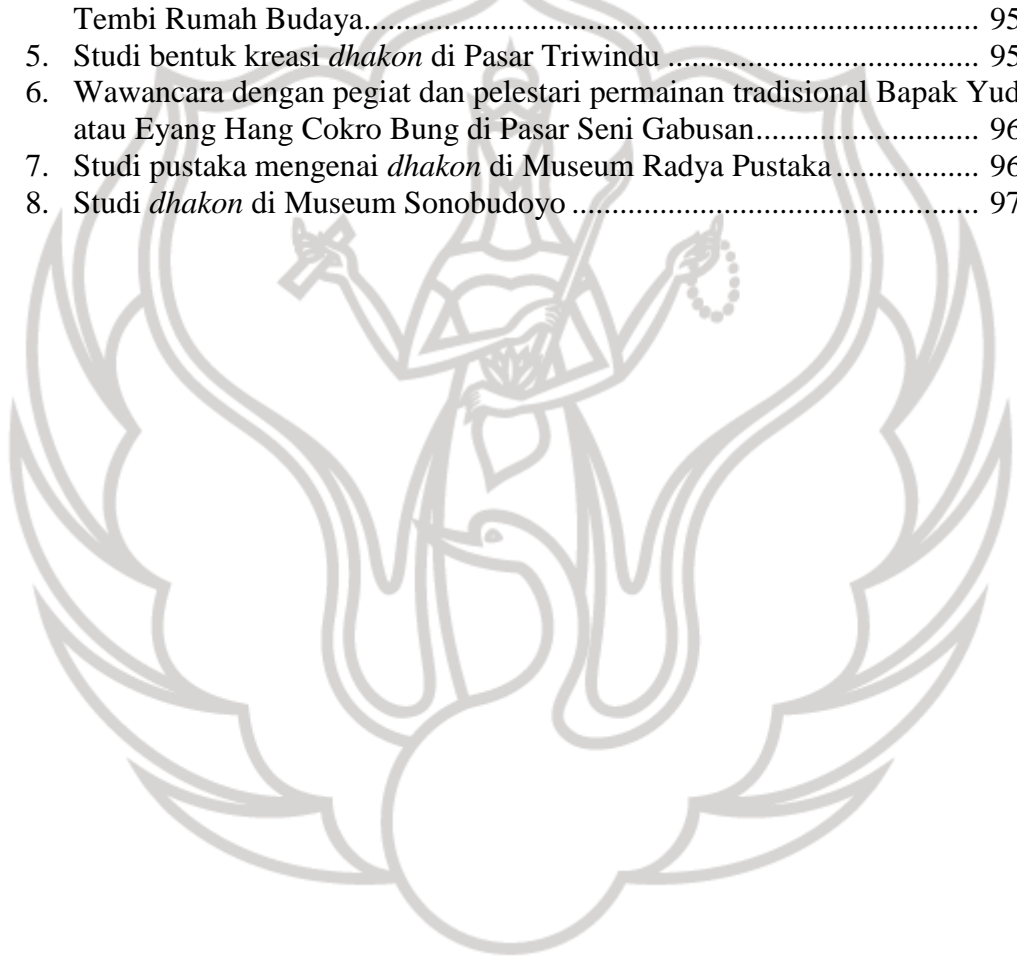
	<b>Halaman</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
II. KAJIAN SUMBER DAN LANDASAN TEORI .....	8
A. Kajian Sumber.....	8
B. Landasan Teori.....	16
III. METODE PENELITIAN.....	30
A. Metodologi .....	30
B. Kerangka Berpikir.....	35
C. Proses Penciptaan.....	35
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Karya 1: <i>Gemi, Setiti, Nastiti, Ngati-ati</i> .....	55
B. Karya 2: <i>Urip Iku Urup</i> .....	59
C. Karya 3: <i>Sabar Iku Ingaran Mustikaning Laku</i> .....	63
D. Karya 4: <i>Rukun Agawe Santoso, Crah Agawe Bubrah</i> .....	67
E. Karya 5: <i>Ojo Milik Barang kang Melok, Ojo Mangro     Mundak Kendo</i> .....	71
F. Karya 6: <i>Sopo sing Temen, Bakal Tinemu</i> .....	75
G. Karya 7: <i>Ngunduh Wohing Pakarti</i> .....	79
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
A. Kesimpulan .....	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	90
LAMPIRAN.....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Arum Wilis Kartika Ayuningtari – <i>Water7 Train</i> (2020) .....	12
2. Arum Wilis Kartika Ayuningtari – <i>Fame over Humanity</i> (2021).....	12
3. Arum Wilis Kartika Ayuningtari – <i>String Along</i> (2022) .....	13
4. Karya Aof Smith, <i>Summer Melody</i> , 2022 .....	14
5. Karya Oky Rey Montha, <i>Bad People Good Money</i> , 2017 .....	15
6. <i>Dhakon</i> koleksi <i>History van Java Museum</i> .....	20
7. <i>Dhakon</i> koleksi museum <i>Keraton Surakarta Hardiningrat</i> .....	21
8. Proses pembuatan sketsa .....	43
9. Proses finalisasi karya .....	43
10. Rancangan sketsa karya 1 .....	44
11. Rancangan sketsa karya 2 .....	44
12. Rancangan sketsa karya 3 .....	45
13. Rancangan sketsa karya 4 .....	45
14. Rancangan sketsa karya 5 .....	46
15. Rancangan sketsa karya 6 .....	46
16. Rancangan sketsa karya 7 .....	47
17. Proses perancangan warna .....	47
18. Proses transfer sketsa pada medium kanvas.....	48
19. Proses memberikan warna dasar .....	49
20. Proses menempelkan <i>gold leaf</i> .....	50
21. Proses <i>detailing</i> karya lukis .....	50
22. Konsep gerak dan objek yang akan di <i>cutting</i> .....	51
23. Proses <i>cutting</i> dengan aplikasi Procreate .....	52
24. Proses <i>layering</i> , <i>rigging</i> , dan <i>animation</i> dengan aplikasi Blender 3.3....	53
25. Proses <i>setting AR</i> dengan <i>template</i> Poster 3D Filter di aplikasi Spark AR.....	53
26. Proses unggah <i>AR</i> pada laman sparkhub di Facebook .....	54
27. <i>AR</i> pada lukisan dapat diakses melalui filter Instagram.....	54
28. Karya 1: <i>Gemi, Setiti, Nastiti, Ngati-ati</i> .....	55
29. Karya 2: <i>Urip Iku Urup</i> .....	59
30. Karya 3: <i>Sabar Iku Ingaran Mustikaning Laku</i> .....	63
31. Karya 4: <i>Rukun Agawe Santoso, Crah Agawe Bubrah</i> .....	67
32. Panel “ <i>lumbung</i> ” Karya 4.....	69
33. Karya 5: <i>Ojo Milik Barang Kang Melok, Ojo Mangro Mundak Kendo</i> .	71
34. Karya 6: <i>Sopo sing Temen, Bakal Tinemu</i> .....	75
35. Karya 7: <i>Ngunduh Wohing Pakarti</i> .....	79
36. Panel 1 Karya 7 .....	80
37. Panel 2 Karya 7 .....	81
38. Panel 3 Karya 7 .....	82
39. Konsep Panel Karya 7 .....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Menghadirkan kembali permainan <i>dhakon</i> pada anak-anak masa kini untuk menggali nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.....	93
2. Menghadirkan kembali permainan <i>dhakon</i> pada orang tua (pemanggilan memori & pengalaman bermain di masa lalu) .....	94
3. Observasi <i>dhakon</i> dan wawancara dengan Abdi Dalem Keraton Surakarta dalam rangka memperoleh informasi melalui data sejarah.....	94
4. Studi bentuk dan studi sejarah perkembangan kreasi <i>dhakon</i> di Museum Tembi Rumah Budaya.....	95
5. Studi bentuk kreasi <i>dhakon</i> di Pasar Triwindu .....	95
6. Wawancara dengan pegiat dan pelestari permainan tradisional Bapak Yudi atau Eyang Hang Cokro Bung di Pasar Seni Gabusan.....	96
7. Studi pustaka mengenai <i>dhakon</i> di Museum Radya Pustaka.....	96
8. Studi <i>dhakon</i> di Museum Sonobudoyo .....	97



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Tesis berjudul “Reinterpretasi *Dhakon* sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis” ini memiliki ide penciptaan yang berangkat dari sebuah pengamatan terhadap kasus-kasus penyimpangan pada anak di Indonesia akibat penggunaan media bermain yang kurang edukatif dalam gawai (*gadget*). Masalah ini kian menggelisahkan karena adanya fenomena dinamika sosial-budaya akibat pandemi *covid-19* yang merebak selama tiga tahun. Disamping daya tariknya karena canggih dan inovatif, gawai memberikan akses pada berbagai *games* dan konten kurang ramah anak yang dapat mengganggu tumbuh-kembang anak. Selain itu banyak ditemui juga orang tua yang acuh terhadap pemilihan media bermain. Sehingga edukasi dan pemberian opsi mengenai permainan yang ramah anak sekaligus edukatif sangat diperlukan. Permainan *dhakon* kemudian dipilih karena unik, syarat akan nilai-nilai luhur bangsa, dan filosofis. Namun mirisnya eksistensi permainan *dhakon* perlahan memudar karena tidak lagi diminati. Berdasarkan hal tersebut penulis ingin berkontribusi menawarkan solusi yaitu melakukan reinterpretasi permainan *dhakon* dengan menggali esensi tersembunyi dari permainan tersebut sebagai bahan edukasi pada masyarakat. Penelitian ini juga dilakukan sebagai upaya revitalisasi produk budaya Indonesia melalui penciptaan karya seni lukis.

Perubahan atau dampak sosial-budaya dalam skala besar tidak dapat dihindari setelah adanya fenomena pandemi *covid-19*. Tidak hanya pada seorang

pekerja atau orang dewasa, dinamika sosial-budaya juga memberikan dampak pada anak-anak. Adanya batasan atau kebijakan untuk melakukan studi di rumah (*study from home*) dan aturan *social distancing* dari pemerintah yang menyebabkan anak-anak mengurangi kegiatan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Aktivitas khusus karena "dibatasi" selama bertahun-tahun tersebut tidak disadari menjadi sebuah kebiasaan dan melahirkan sebuah kebudayaan baru. Dampak sosial-budaya ialah segala hal yang terjadi akibat pengaruh atau benturan yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap lingkungan sosio-kultural serta terhadap nilai-nilai kehidupan masyarakat (Yanuarita & Haryati, 2021:62). Kebiasaan membatasi sosialisasi dengan teman sebaya, membatasi ruang gerak seperti tidak keluar dari rumah, hingga ketergantungan pada gawai merupakan dampak negatif dan hal miris yang harus dirasakan anak-anak pada masa tersebut. Perubahan sosial-budaya ini tentu menyebabkan munculnya problematika baru dalam masyarakat khususnya anak-anak.

Permasalahan yang terjadi juga berkaitan dengan tanggung jawab orangtua dalam mengawasi segala kegiatan anak. Saat kasus pandemi *covid-19* sedang dalam masa puncaknya, orang tua dan anak-anak terpaksa dan diharuskan mencari media belajar alternatif untuk keperluan belajar maupun bermain. Namun banyak orang tua yang "tidak mau ambil pusing" mengenai media alternatif yang dapat dimanfaatkan anak-anak. Internet dan aplikasi digital pada gawai menjadi pilihan teratas orangtua untuk dapat digunakan sepenuhnya oleh anak-anak dalam kegiatan belajar, bermain, hingga mencari informasi. Hampir tiga tahun setelah gelombang kritis pandemi usai, anak-anak masih didapati "terikat" dengan kebiasaannya

menggunakan teknologi ini. Hal ini membuktikan penggunaan gawai secara berlebih dalam rentang waktu yang lama, cukup memberikan efek adiksi atau ketergantungan pada penggunanya. Minimnya pengawasan serta bimbingan dari orang tua juga dapat memicu *misusing* atau penyalahgunaan gawai oleh anak-anak. Apabila tanpa pengawasan ketat, anak-anak tersebut berpotensi untuk mengonsumsi konten sensitif seperti berbau SARA, pornografi, kekerasan, dsb. Fenomena ini tentu menjadi perhatian besar karena anak-anak memiliki kecenderungan untuk “melihat dan meniru”, dan mereka belum bisa memilah mana yang baik dan mana yang buruk.

Anak-anak cenderung tertarik pada hal-hal yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Hal tersebut membuat permainan memiliki nilai lebih untuk ikut andil dalam dunia pendidikan dalam mengatasi problematika dinamika sosial-budaya. Permainan merupakan media belajar anak yang paling efektif karena dapat mengembangkan poin-poin karakter mulia (*good character*) menurut pandangan Thomas Lickona dalam (Susanti, 2022:12) meliputi pengetahuan tentang kebaikan (*moral knowing*), lalu menimbulkan komitmen (niat terhadap kebaikan atau *moral feeling*), dan akhirnya benar-benar melakukan kebaikan (*moral behavior*). Disamping itu juga permainan dapat memberikan kebebasan untuk berimajinasi, mengembangkan potensi diri atau bakat, dan untuk ajang kreativitas. Teori lain mengenai permainan yaitu Teori Gross (Monks, 2004:132-133) menyatakan bahwa permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nantinya.



Terdapat satu jenis *games* yang unik, edukatif, ramah lingkungan dan merupakan bentuk produk budaya masyarakat Indonesia yaitu permainan tradisional. Terdapat berbagai macam bentuk permainan tradisional di Indonesia, salah satunya adalah congklak atau sering disebut *dhakon*. Permainan ini sangat populer pada zamannya di sebagian besar wilayah Indonesia termasuk di daerah Blitar, Jawa Timur. Adanya permainan *dhakon* ini mengenalkan anak pada nilai-nilai budaya, kesadaran ekologis, dan norma sosial yang diperlukan sebagai dasar pengembangan karakter. Permainan ini juga dinilai sesuai dengan STTPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 yang memuat enam aspek, yaitu: (1) Nilai Agama dan Moral, (2) Fisik-Motorik, (3) Kognitif, (4) Bahasa, (5) Sosial-Emosional, dan (6) Seni. Namun pada kenyataannya permainan *dhakon* yang syarat akan nilai-nilai positif bagi anak ini telah banyak dilupakan oleh generasi masa kini dan media bermainnya telah tergantikan dengan bahan-bahan yang tidak ramah lingkungan. Oleh sebab itu permainan *dhakon* merupakan salah satu “harta karun” atau kekayaan budaya bangsa harus dilestarikan.

Topik mengenai *dhakon* ini sangat perlu diangkat sebagai subjek penelitian untuk memberikan perspektif baru bagi masyarakat. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam upaya merevitalisasi permainan tradisional Indonesia yaitu *dhakon* melalui karya seni lukis. Riset mengenai reinterpretasi permainan tradisional ini dilakukan untuk menunjukkan esensi yang terkandung dalam permainan tersebut dimana nilai-nilai ini kurang disadari oleh masyarakat. Seni budaya dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kesadaran,

menyampaikan pesan, memicu aksi untuk mendorong pelestarian, dan pengelolaan permainan tradisional yang berkelanjutan (*sustainable*). Esensi dari produk budaya masa lalu yang perlu disampaikan pada masyarakat (sebagai target audiens) khususnya anak-anak, remaja dan orangtua masa sekarang haruslah menarik, maka dari itu lukisan harus dikemas dengan perspektif masa kini serta dibumbui dengan figur atau bentuk imajinatif dan populer serta disajikan dalam media kekinian. Usaha yang melibatkan proses kreatif di dalamnya tersebut juga merupakan sebuah upaya memberikan satu opsi solusi atas permasalahan yang terjadi di masa kini. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Wisetrotomo (2020:19) bahwa makna dari kreatif ialah sebuah kemampuan menemukan atau menciptakan jalan keluar yang baru. Oleh karena itu penelitian ini akan diwujudkan ke dalam bentuk seni lukis dengan pendekatan *trans-media* yang akan mengkombinasikan karya seni lukis konvensional dengan teknologi *augmented reality*.

Karya-karya yang akan diciptakan diharapkan dapat menjadi media komunikasi, edukasi, introspeksi atau refleksi bagi diri sendiri serta audiens. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Marianto (2019:23) bahwa seni dapat menjadi media penyampaian pesan atau konsep kepada audiens, dalam arti baik dan sebenarnya maupun sebaliknya, sekedar untuk meyakinkan atau membujuk guna mendapatkan dukungan kampanye atau sebagai media propaganda. Tujuan-tujuan tersebut sangat perlu dicapai karena lingkungan bermain anak sangat besar pengaruhnya terhadap proses pembentukan kepribadian anak dalam aspek fisik, mental dan spiritual yang dapat berguna sebagai bekal tumbuh kembangnya.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apa saja esensi atau nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam permainan *dhakon*?
2. Bagaimana menciptakan karya seni lukis dengan muatan dan visualisasi yang merepresentasikan nilai-nilai yang terkandung pada permainan *dhakon*?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari tesis penciptaan karya seni lukis ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui dan mengungkap esensi tersembunyi atau nilai-nilai edukasi sosial-moral, budaya dan lingkungan yang terdapat dalam permainan *dhakon*, melalui proses reinterpretasi, dalam fenomena dinamika sosial-budaya masa kini.
- 2) Untuk menciptakan karya seni lukis dengan muatan dan visualisasi berupa bentuk-bentuk, simbol dan makna yang terdapat dalam permainan *dhakon*, dan kaitannya dengan fenomena media bermain masa kini.

### **2. Manfaat**

Berdasarkan tujuan diatas, maka diharapkan hasil tugas akhir dan penulisan penciptaan karya seni lukis ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Dapat mengasah kemampuan dalam tataran konseptual secara rasional maupun spiritual, dengan mendalami esensi nilai edukasi sosial-moral, budaya dan kesadaran ekologis yang terkandung dalam permainan *dhakon*.

- b. Sebagai upaya penyadaran diri sekaligus media komunikasi pada audiens mengenai pentingnya nilai-nilai moral, etika, dan kesadaran lingkungan dalam kehidupan berkesenian maupun bermasyarakat.
- c. Sebagai bentuk kontribusi pengetahuan mengenai penciptaan seni rupa (seni lukis) yang bersumber dari kearifan budaya lokal.

