

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa permainan tradisional *dhakon* tidak hanya sebuah media bermain yang kuno atau hanya berfungsi sebagai alat bersenang-senang, melainkan lebih dari hal tersebut. Penulis melakukan reinterpretasi ulang mengenai permainan *dhakon* sebagai upaya revitalisasi atau konservasi kekayaan budaya Indonesia. Pada proses pendalaman subjek, penulis menemukan bahwa permainan tradisional *dhakon* memiliki berbagai nilai atau esensi-esensi tersembunyi di dalamnya yang dapat memacu proses tumbuh kembang anak-anak menjadi lebih baik. Beberapa esensi tersebut yaitu permainan *dhakon* dapat meningkatkan kemampuan kognitif, jiwa sosial, sabar, mengajarkan bagaimana cara bersenang-senang dengan jalur yang positif, memupuk sikap disiplin, optimis, dan rasa bertanggung jawab. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *dhakon* tersebut penulis pandang dapat mencegah sekaligus mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi anak-anak di masa kini.

Gagasan di atas kemudian diwujudkan menjadi karya seni lukis kombinasi dengan teknologi *AR* melalui pendekatan *trans-media*. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk melampaui batasan penciptaan karya seni lukis konvensional yang pada umumnya atau keluar dari *border* kebiasaan berkarya. Hal-hal imaji seperti gambar dapat bergerak dapat terwujud dalam karya ini. Penulis merasakan sensasi yang lebih dinamis dalam karyanya karena objek-objek dalam

karya tidak lagi terbendung dalam bingkai, melainkan dapat menembus dan bergerak leluasa keluar kotak *frame*. Sensasi tersebut tentu juga ditujukan pada audiens agar dapat lebih “masuk” dalam karya. Kemudian dari aspek tujuan dan maksud dipilihnya teknologi AR selain sebagai media keluar dari batasan konvensional, adalah sebagai penunjang esensi karya. *Motion* atau gerakan yang dihasilkan AR dapat lebih melengkapi isi cerita dan tampak lebih memberikan nyawa atau kehidupan pada karya, seperti gerakan pasir pada objek *hour glass*, gerakan terjun di udara, kepakan sayap burung, munculnya ibu bumi dari tanah, dan lain sebagainya.

Konsep ide dan visual di atas lah yang menjadi cikal-bakal terbentuknya tujuh karya seni lukis kombinasi AR. Karya-karya ini ditujukan sebagai media promosi, memperkenalkan kembali, dan edukasi pada audiens khususnya anak-anak atau generasi muda, dan orang tua mengenai keunggulan tersembunyi dari permainan *dhakon*. Sehingga diharapkan audiens akan tertarik untuk setidaknya mengetahui eksistensi *dhakon* hingga pada level tertarik untuk memainkan dan mengaplikasikan ajaran-ajaran yang terkandung di dalamnya.

B. Saran

Penulis menyadari masih terdapat banyak sekali kekurangan dalam proyek penciptaan seni ini. Oleh karena itu bagi penelitian selanjutnya dengan jenis penciptaan karya seni, penelitian sejenis, atau penelitian dengan subjek yang sama, berikut merupakan beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis melalui laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis ini, yaitu:

1. Subjek *dhakon* masih berpotensi memiliki esensi tersembunyi di dalamnya. Hal tersebut dapat digali kembali dengan perspektif baru dari peneliti dan pengalaman pribadi peneliti.
2. Masih terdapat banyak museum-museum kolektor artefak *dhakon* di Indonesia yang belum dikunjungi penulis, sehingga subjek ini masih berpotensi untuk ditemukan kembali fakta baru melalui pendekatan sejarah.
3. *Dhakon* yang diteliti penulis merupakan jenis *dhakon* yang tersebar di daerah DI Yogyakarta, Surakarta, dan Blitar Jawa Timur. Subjek ini masih dapat diteliti atau digali pada daerah lain yang memiliki permainan sejenis namun memiliki perbedaan nama, penyebutan istilah lubang, atau kegunaan yang berkorelasi dengan kearifan lokal pada daerah tersebut.

Penulis berharap karya penciptaan yang mengangkat *dhakon* sebagai subjek penelitian ini dapat menginspirasi bagi siapapun, khususnya para pecinta kebudayaan lokal agar terus semangat dalam melestarikan warisan budaya nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Banu S. et al. (2020). Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 9(1). pp. 33-39
- Andayani, Revina J, (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Dakon dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa BIPA. *Jurnal Bapala*. Vol. 7(3). pp. 1-11
- Anggita, Gustiana M. et al. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*. Vol. 3(2). pp. 55-59
- Asteria, Prima Vidya. (2017). Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia di Kelas BIPA. *Jurnal Paramasastra*. Vol 4(1). pp. 146-159
- Guntur. (2016). *Metode Penelitian Artistik*. Surakarta: ISI Press
- Hayati, Siti N. & Putro, Khamim Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 4(1). pp. 52-64
- Hendriyana, Husen. (2022). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Sunan Ambu Press
- Hernawati. (2019). Upaya Mengembangkan Imajinasi Anak Melalui Metode *Contextual Teaching dan Learning (CTL)* di TK Islam Bina Insan Kamil. *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*. Vol. 1(1). pp. 110-128
- Kartika, Dharsono Sony. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Khobir, Abdul. (2009). Upaya Mendidik Anak melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Forum Tarbiyah*. Vol. 7(2). pp. 195-208
- Laili, Nurul. (2021). Lumpang Batu dan Batu Dakon di Kabupaten Lebak Banten: Indikasi Bercocok Tanam Masa Lampau. *Jurnal Panalungtik*. Vol. 4(2). pp. 141-152
- Mariato, M. Dwi. (2004). *Teori Quantum untuk Mengkaji Fenomena Seni*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian, ISI Yogyakarta
- Mariato, M. Dwi. (2006). *Quantum Seni*. Semarang: Dahara Prize
- Mariato, M. Dwi. (2019). *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. Yogyakarta: Scritto Books Publisher dan BP ISI Yogyakarta
- Mönks, F. J., A. M. P. Knoers, dan Siti Rahayu Haditono. (2004). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Mulyani. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press
- Pasaribu, Yosua A. (2010). *Penempatan Benda-benda Megalitik pada Situs Tugu Gede Cengkuk, Sukabumi, Jawa Barat: Sebuah Kajian Keruangan Skala Semi-Mikro* (Skripsi). Universitas Indonesia: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Program Studi Arkeologi
- Qomariah, Dede N. & Hamidah, S. (2022). Menggali Manfaat Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*. Vol. 7(1). pp. 8-23
- Rahmi, Putri & Hijriati. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunaya: Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 7(1). pp. 141-154
- Rohmatin, Titik. (2020). Etnomatematika Permainan Tradisional Congklak sebagai Teknik Belajar Matematika. *KID: Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*. Vol. 2. pp. 144-150
- Sahman, Humar. (1993). *Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Saputra, Nofrans E. & Ekawati Y. N. (2017). Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*. Vol. 2(2). pp. 48-54
- Satwikasanti, W. T. (2012). Semantics of Jogja's and Solo's Congklak Game Board Product Design Development. *Dinamika Kerajinan Dan Batik*. Vol. 31. pp. 27-34.
- Setiono, Andi (Yayasan Untuk Indonesia). (2009). *Ensiklopedi Yogyakarta (Art, Culture & Heitage)*. Yogyakarta: Gedung Yayasan Untuk Indonesia
- Soedarso SP. (2006), *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Gunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sumardjo, Jacob. (2006). *Estetika Paradoks*. Bandung: Suanan Ambu Press
- Suryawan, I G. Agung Jaya. (2018). Permainan Tradisional sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Jurnal Genta Hredaya*. Vol. 2(2). pp. 1-10.
- Susanti, Salamah E. (2022). Pendidikan Karakter dalam Membangun Kecerdasan Moral bagi Anak Usia Dini Perspektif Thomas Lickona. *Jurnal Trilogi, Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, dan Humaniora*. Vol. 3(1). pp. 10-17

- Susanto, Mikke. (2002). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab
- Wisetrotomo, Suwarno. (2020). *OMBAK PERUBAHAN: Problem Sekitar Fungsi Seni dan Kritik Kebudayaan*. Yogyakarta: Penerbit Nyala
- Yanuarita, Heylen A. & Haryati, Sri. (2021). Pengaruh Covid-19 Terhadap Kondisi Sosial Budaya di Kota Malang dan Konsep Strategis dalam Penanganannya. *Jurnal Ilmiah Widya Sosiopolitika*. Vol. 2(2). pp. 58-71
- Zashinta, Icco & Rahmawati, R. D. (2021). Pengaruh Permainan Dakon terhadap *Mathematics Self Efficacy* Siswa Kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun Kasihan Bantul. *JPI: Jurnal PGSD Indonesia*. Vol. 7(2). pp. 67-90

