

# JOGED DOLANAN BOCAH

Sebuah Upaya Konservasi Kesenian Tradisional Anak  
di Kecamatan Pakem



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister  
dalam bidang Seni, minat utama Seni Tari

**TRI SUPADMI**  
NIM 156 C/ST-st/04

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2006**

# **JOGED DOLANAN BOCAH**

**Sebuah Upaya Konservasi Kesenian Tradisional Anak  
di Kecamatan Pakem**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister  
dalam bidang Seni, minat utama Seni Tari

**TRI SUPADMI**  
NIM 156 C/ST-st/04

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2006**

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

**JOGED DOLANAN BOCAH**  
**Sebuah Upaya Konservasi Kesenian Tradisional Anak  
Di Kecamatan Pakem**

Oleh  
**Tri Supadmi**  
NIM 156C/ST-st/04

Telah dipertahankan pada tanggal, 20 Juli, 2006  
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

  
**Drs Hendro Martono, MSn**  
Pembimbing utama

  
**Prof Dr Y. Sumandiyo Hadi, SST, SU**  
Penguji *Cognate*

  
**Drs Subroto Sm., MHum**  
Ketua

Tesis ini telah diuji dan diterima  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, .....  
30 AUG 2006

Direktur Program Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
  
**Drs M Dwi Marianto, MFA, PhD**  
Nip131285252



"KARYA INI KUDISEMBARKAN UNTUK"

AYAH DAN IBU TERSAYANG  
AYAHENDI SASTRO MARIJO  
IBUNDA SASTRO MARIJO  
AYAHENDI AETNO SAFARI  
IBUNDA KASIRAH

SUMATKU TERCIPTA ISMAWAN SSh MSh  
ANAK ANAKU TERSAYANG  
BIMBA LISTYA AJI NUR WICAKSONO  
REHUN CAHYA PERELLA RIESTA

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni yang saya ciptakan dan pertanggungjawabkan secara tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

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

Yogyakarta, 20 Juli 2006

Yang membuat pernyataan

Tri Supadmi

NIM 156 C/ ST-st/ 04



## **CHILDREN PLAY DANCE**

Written Project Report

Graduate Program of The Indonesia Arts Institute of Yogyakarta,  
2006

By **Tri Supadmi**

### **ABSTRACT**

The social and cultural change is natural and unavoidable process and hence it is not realistic if the process must be restrained to preserve the traditional children play. The causal factors of the rapid vanishing traditional children play from the real world stage of the present life of the children are the unavoidable condition and change. It is otherwise exceptional when there are purposeful attention and plan and serious attention to conserve the Various kinds of the children play by providing them with the facilities and by enabling the situation and the condition in which the children play is revived.

Considering the situation and the condition that deserve serious attention, especially the children play dance in the area of the author's residence and in which she was born, the author is highly motivated to revive the traditional children play dance by creating a children play dance in an environmental choreography framework, which represents a spatial dialogue in responding every thing that happen in the spatial setting and in absorbing the potential extant in the natural surroundings enriching the elements of it performance.

The initial process is to organize the situation and condition that enable the revival of the various kinds of the children play dance. The dances are introduced to the children by training them to play the dance. Subsequently, the moves that find their inspiration in the children play dances and the children play songs to the children who the rarely hear such songs and even have never heard them before.

The method offered by Hawkins is considered to be the suitable one the creating process through various facets, which are, sensing, feeling, imaging, transforming, and forming. Ultimately, the children play dance is created.

**Keyword:** Dance, play, children, conservation

**JOGED DOLANAN BOCAH**  
Pertanggungjawaban Tertulis  
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
2006  
Oleh **Tri Supadmi**

**ABSTRAK**

Perubahan masyarakat dan kebudayaan adalah suatu hal yang sangat alami dan tidak mungkin dicegah prosesnya. Sehingga tidaklah realistis jika untuk mempertahankan keberadaan permainan anak-anak tradisional, proses perubahan tersebut lantas harus dicegah prosesnya. Berbagai hal yang turut mempercepat surutnya permainan anak-anak tradisional dari panggung anak-anak sekarang adalah kondisi dan perubahan yang tidak mungkin dihindari atau dicegah. Kecuali jika memang ada perhatian, perencanaan serta tindakan yang serius untuk mempertahankan berbagai jenis permainan anak tersebut dengan memberikan fasilitas-fasilitas atau membentuk situasi dan kondisi yang membuat berbagai permainan anak tersebut hidup kembali.

Melihat situasi dan kondisi yang memprihatinkan terutama bagi permainan tradisional anak di wilayah tempat tinggal dan sekaligus tempat kelahiran penulis di Pakem, besar keinginan penulis untuk menghidupkan kembali permainan anak tradisional dengan cara membuat koreografi dolanan anak dalam garap koreografi lingkungan. Melakukan negoisasi dengan lingkungan, yaitu menjalin dialog dengan ruang, merespon segala sesuatu yang ada di situ ataupun menyerap potensi-potensi yang ada di alam sekitar untuk memperkaya unsur-unsur pertunjukannya

Proses awal yang dilakukan adalah dengan membentuk situasi dan kondisi yang membuat berbagai macam jenis permainan anak tradisional hidup kembali. Anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam permainan kemudian melatih mereka untuk bermain. Proses selanjutnya adalah menciptakan gerak-gerak yang terinspirasi dari permainan tersebut serta dari lagu-lagu dolanan anak, hal ini juga dimaksudkan untuk mengenalkan lagu-lagu tradisional anak yang jarang mereka dengarkan dan bahkan belum pernah mereka dengarkan.

Metode yang ditawarkan Hawkins dipandang cocok dalam proses kreatifitas yang dapat dicapai melalui berbagai fase, yaitu merasakan, menghayati, mengkhayalkan, mengejawantahkan, dan memberi bentuk. Sehingga terciptalah Joged Dolanan Bocah ini.

Kata kunci: Joged, dolanan, bocah, konservasi

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga terselesaikan karya tari yang berjudul Joged Dolanan Bocah. Karya ini sebagai salah syarat untuk mencapai gelar magister pada Program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Disadari sepenuhnya tidak akan dapat terwujud tanpa bantuan dan kerjasama yang baik yang baik dari berbagai pihak, untuk itu penulis ucapkan terimakasih yang yang tak terhingga kepada:

Bapak Drs Hendro Martono M Sn yang dengan kesabaran dan ketekunannya memberikan bimbingan dan perhatian hingga terselesaikan tugas ini.

Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta beserta stafnya, yang selalu memberikan semangat dan dorongan, serta penyediaan fasilitas selama proses koreografi berlangsung sampai pada pementasannya.

Penata iringan, perancang busana, penari, pengrawit yang telah dengan rela meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk ide koreografer.

Universitas Syiah Kuala Banda Aceh dan Pemda Nangroe Aceh Darussalam yang telah memberikan kesempatan dan dana untuk menempuh studi jenjang (S2) Program Pascasarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kepala sekolah SDN Pakem I di Pakem Sleman beserta stafnya, kepala sekolah SD Kanisius Jomegatan di Tirta Nirmolo kasihan Bantul beserta para stafnya yang telah memberikan ijin murid-muridnya untuk mendukung koreografi ini.

Ayah Bunda tercinta yang senantiasa memberikan doa dan limpahan kasih sayangnya, Suamiku tersayang yang telah banyak berkorban baik moril maupun spirituil serta tidak kenal lelah

membantu demi terselesainya tugas ini, serta kedua anakku tersayang yang juga terlibat sebagai pendukung.

Teman-teman di Program Pascasarjana ISI Yogyakarta dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, atas kerjasama dan partisipasinya.

Yogyakarta, 20 Juli 2006

Tri Supadmi



## DAFTAR ISI

ABSTRACT .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
I     PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.. .....	1
B. Rumusan Masalah .....	14
C. Orisinalitas. ....	16
D. Tujuan dan Manfaat .....	19
II    KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	22
B. Landasan Penciptaan .....	24
C. Tema/Ide/Judul .....	26
D. Konsep Penciptaan .....	29
III   METODE /PROSES PENCIPTAAN	
A. Proses Penciptaan .....	60
B. Metode Penciptaan .....	63
IV    PAPARAN HASIL PENCIPTAAN	
A. Catatan Tari .....	78
B. Ulasan Karya .....	105
V     PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	111
B. Saran.....	114
KEPUSTAKAAN.....	116
LAMPIRAN.....	120

## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Ismawan, permainan <i>Gobag Sodor</i> , 2005. ....	34
Gb. 2. Ismawan, permainan <i>Jeg-jegan</i> , 2005. ....	37
Gb. 3. Ismawan, permainan <i>Dhakon</i> , 2005.....	39
Gb. 4. Ismawan, permainan <i>Gatheng</i> , 2005.....	43
Gb. 5. Ismawan, permainan <i>Benthik</i> , 2005.....	46
Gb. 6. Ismawan, permainan <i>Jamuran</i> , 2005.....	48
Gb. 7. Ismawan, permainan <i>Lepetan</i> , 2005.....	52
Gb. 8. Ismawan, permainan <i>Cublak-cublak Suweng</i> , 2005.....	54
Gb. 9. Ismawan, permainan <i>Dhingklik Oglak-aglik</i> , 2005.....	56
Gb.10. Ismawan, permainan <i>Soyang</i> , 2005.....	59
Gb.11. Ismawan, Pendhapa serta halamannya, 2005.....	103
Gb.12. Ismawan, <i>Gedhogan</i> dan <i>Lesung</i> , 2005.....	103
Gb.13. Ismawan, Suasana latihan bermain <i>Soyang</i> , 2006.....	138
Gb.14. Ismawan, Latihan Joged Dolanan Bocah, 2006.....	138
Gb.15. Riswel, menyaksikan pentas dolanan anak, 2006.....	139
Gb.16. Riswel, bermain <i>Jamuran</i> , 2006.....	139
Gb.17. Kamal, menumbuk padi, 2006.....	140
Gb.18. Ismawan, bermain <i>Yeye</i> , 2006.....	140
Gb.19. Ismawan, bermain <i>Jeg-jegan</i> , 2006.....	141
Gb.20. Ismawan, busana bermain pria, 2006.....	141
Gb.21. Ismawan, busana penari pria dan wanita, 2006.....	142
Gb.22. Tri Supadmi, busana bermain wanita, 2006.....	142

## **I PENDAHULUAN**

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

Dunia anak adalah identik dengan bermain, penuh suka, dan toleransi. Dengan bermain mereka mengenal satu dengan yang lain, mengenal persaudaraan dan mengenal kehidupan. Bermain merupakan media bagi pelepasan ketegangan yang ada di dalam jiwa. Dalam hidupnya manusia selalu berusaha memenuhi kebutuhannya termasuk kebutuhan bermain. Permainan di samping menghibur manusia juga menyalurkan naluri berkompetisi yang secara naluriah memang ada pada diri manusia. Dalam berkompetisi itu manusia dihadapkan pada kepentingan pribadi dan kepentingan sosial. Sebagai makhluk sosial yang berakal budi, manusia perlu mempertimbangkan keseimbangan kebutuhan individual dan sosial sehingga pertumbuhan kepribadian manusia sejak kanak-kanak hingga dewasa dapat berlangsung wajar, sehat jasmani dan rohani.

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan tidak bisa dipisahkan dengan dunia anak, karena seakan-akan dunia anak identik dengan permainan. Sebagian besar waktunya dipergunakan untuk bermain, bahkan dari bangun tidur sampai menjelang tidur di malam hari seolah-olah tidak

mengenal lelah. Oleh karena itu, masa ini dikenal sebagai tahap mainan atau bermain.

Bruner dalam Ariani (1997:121), mengatakan bahwa bermain dalam masa kanak-kanak adalah "kegiatan yang serius" yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama pada masa ini. Karena bermain menurutnya merupakan sarana untuk improvisasi dan kombinasi, sarana sistem dari peraturan melalui mana kendala-kendala budaya menggantikan sifat anak yang dikuasai oleh dorongan kekanak-kanakan.

Kondisi jaman sekarang lahan tempat bermain semakin sempit, dan anak-anak mulai mengikuti kesibukan orang tuanya serta mulai menerima tugas-tugas individu yang menyita waktu di sekolah. Banyak anak kehilangan waktu bersama dengan kawannya. Asas kebersamaan pelan-pelan berubah menjadi asas fungsi dalam memandang pertemanan. Anak-anak diharapkan tumbuh mandiri tetapi egois.

Dunia anak sekarang ini masih sering didominasi oleh alam pikiran dan perasaan bahkan fantasi orang tua. Akibatnya anak harus menerima kehendak orang tua walaupun hal itu sebenarnya tidak sesuai dengan kemauan atau cita-cita sang anak. Orang tua sering membuat jadwal dan agenda sedemikian ketat sesuai dengan cita-cita orang tua itu sendiri tanpa pernah mempertimbangkan

hasrat hati anak. Di samping itu kemajuan teknologi termasuk teknologi pembuatan mainan anak-anak banyak menyita waktu anak sehingga anak lebih banyak tinggal di dalam rumah atau kamarnya sendiri. Entah disadari atau tidak hal ini membuat anak menjadi terasing dari lingkungan atau dunia mereka. Si anak tidak kenal lagi pada teman-teman sepermainannya, sehingga anak menjadi hanya mementingkan dan memikirkan dirinya sendiri. Si anak menjadi sosok yang egois dan kepekaan sosialnya menjadi tidak terpelihara hingga ia dewasa.

Lingkungan sosial dan bahkan lingkungan sekolahpun mengkondisikan anak menjadi tidak punya lagi waktu untuk bermain bersama teman-teman mereka, dan walaupun ada waktunya sangat terbatas. Hidup anak-anak itu seolah-olah hanya penuh dengan program-program, dan target yang dibuat oleh orang tua dan lingkungan sekolah mereka. Beban batin anak menjadi begitu berat karena mereka dituntut untuk memenuhi target-target yang dibuat oleh orang tua dan lingkungan sekolah mereka. Tidak jarang hal semacam ini menimbulkan tekanan jiwa pada anak yang berakibat pada timbulnya dampak buruk bagi perkembangan jiwa anak. Anak menjadi stress, sangat pasif atau sebaliknya, tidak peduli pada lingkungan, egois tidak jujur, tidak sportif dan sebagainya.

Dalam hidupnya manusia selalu berusaha memenuhi kebutuhannya termasuk kebutuhan bermain. Permainan disamping menghibur manusia juga menyalurkan naluri berkompetisi yang secara naluri memang ada pada diri manusia. Dalam berkompetisi itu manusia dihadapkan pada kepentingan pribadi dan kepentingan sosial. Sebagai makhluk sosial yang berakal budi manusia perlu mempertimbangkan keseimbangan kebutuhan individual dan sosial sehingga pertumbuhan kepribadian manusia sejak kanak-kanak hingga dewasa dapat berlangsung wajar, sehat jasmani dan rohani.

Dunia bermain adalah dunia kegembiraan yang menghibur. Dunia yang menjadi media bagi pelepasan ketegangan yang ada di dalam jiwa. Manusia selalu membutuhkan pelepasan ketegangan, apalagi bagi masa kanak-kanak bermain adalah mutlak dibutuhkan.

Munculnya bentuk-bentuk permainan modern yang lebih dikenal dengan *game* dengan segala variasinya cukup menyita perhatian dan waktu anak. Pada satu sisi, permainan modern itu merangsang anak untuk tanggap pada kemajuan teknologi dan merangsang kecerdikan, di sisi lain memisahkan anak dengan dunia sekelilingnya. Anak menjadi sibuk dan asyik dengan dirinya sendiri yang dipenuhi dengan permainan modern yang tidak lagi memerlukan dan mementingkan hubungan pertemanan dengan anak-anak lain.

Memang juga diakui bahwa tingkat kecerdasan anak-anak sekarang mengalami lonjakan yang luar biasa dengan anak-anak pada masa lalu. Kecerdasan ini merupakan stimulasi dari kebiasaan melakukan penguasaan teknologi canggih seperti permainan *video-game*, *compact disk* dan permainan modern lainnya (Krisdyatmiko,1999:5).

Mengapa alat permainan modern hanya mampu meningkatkan kecerdasan semata?. Karena umumnya amat personal sifatnya, di mana dalam bermain mereka hanya berbuat sendiri, tidak berinteraksi sosial dan terlibat emosional dengan teman-temannya. Kesendirian tersebut menyebabkan perkembangan jiwa si anak tidak bisa mengerti dan tidak mampu melakukan musyawarah dengan teman lainnya (Krisdyatmiko,1999:6).

Pada akhirnya mereka menjadi generasi yang egois, serta enggan mengerti dan memahami kondisi lingkungan. Sehingga bila kepentingannya terganggu, anak mudah marah dan mengajak berkelahi. Untuk mengembalikan format dasar watak anak yang bakal menjadi penerus bangsa ini, hendaknya mereka dikenalkan pada alat-alat permainan atau bentuk permainan tradisional yang pernah dilakukan anak pada jaman dahulu, karena dalam permainan tradisional itu anak-anak terlibat interaksi sosial dan emosi dengan teman lainnya.

Karena mereka terlibat secara emosional dengan teman yang lain, maka mereka akan berkembang menjadi generasi yang penuh *tepo-seliro* atau mengerti dan memahami perasaan orang lain. Selain itu permainan tradisional atau dolanan anak ini secara psikologis juga mampu membangkitkan kreativitas, yang bersumber dari lingkungan alam sekitarnya. Tetapi permainan tradisional itu kini sudah dijauhi oleh anak-anak kita, karena para orang tua tidak memperkenalkannya dengan mereka. Sehingga permainan tradisional yang mengajarkan kesahajaan, kesederhanaan, dan kebersamaan itu perlu dikenalkan pada anak-anak kita kembali.

Tumbuhnya rasa solidaritas pada diri anak secara sengaja atau tidakpun tidak sengaja sangat dipengaruhi oleh jenis ataupun model permainan-permainan yang mereka lakukan. Dengan demikian anak-anak menjadi terbiasa tersosialisasi dalam suatu lingkungan kebersamaan. Lingkungan yang seperti ini menjadi kian langka di masa kini dan kemungkinan di masa-masa yang akan datang seiring dengan lajunya perkembangan teknologi.

Dewasa ini terdapat keluhan-keluhan bahwa anak-anak Indonesia terlalu banyak dijejali permainan atau tayangan audio-visual yang merupakan hasil industri budaya negara-negara asing. Sebagai contoh video games dituding sebagai pembentuk sifat ego-sentris pada anak karena ia bisa asyik sendiri tanpa harus bergaul dengan

manusia lain, sedangkan film-film seri di televisi dianggap terlalu dominan dalam mencontohkan adegan-adegan kekerasan yang benar-benar dapat dilakukan dengan tubuh manusia. Sehingga juga menjadi mudah ditiru. Sudah tentu kitapun perlu menghargai film-film yang mengajarkan nilai-nilai kesatria dan nilai-nilai kebajikan tanpa dikemas dalam cerita yang diwarnai adegan keras. Keluhan-keluhan tersebut di atas masih ditambah pula dengan kenyataan maraknya video-klip lagu anak-anak yang terlalu memperagakan lenggak-lenggok orang dewasa. Sehingga jati diri anak terlalu diperkosa.

Kemudian bila kita melihat di toko mainan anak-anak misalnya, hampir semua benda yang ada di dunia ini dibuat oleh industri manufaktur sebagai mainan anak-anak. Semua jenis mainan mulai dari mobil elektronik dengan berbagai macam kendaraan diciptakan untuk mainan anak-anak. Adapun kendaraan tradisional seperti gerobak sapi dan andong yang dicetak melalui produk industri manufaktur tidak kelihatan, kecuali barang kerajinan dari kayu yang intinya bukan mainan anak-anak tetapi sebagai hasil karya seni.

Dolanan anak tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta ada berbagai macam jenis permainan yang dimainkan oleh beberapa orang seperti *jethungan*, *jamuran* sampai dengan mainan yang biasanya dibuat sendiri oleh anak-anak. Pada masa lampau atau

paling tidak pada masa kecil penulis, jika anak memfantasikan mainan seperti mobil dan ingin mewujudkan secara konkret benda itu, maka mereka biasanya membuat sendiri dengan bahan dari kulit jeruk. Berbeda dengan anak sekarang mainan mobil dan sebagainya dibuat melalui produk industri.

Dolanan yang berwujud permainan selalu dimainkan dengan beberapa orang sehingga membentuk komunitas bermain. Pada tingkat ini anak mengenal kawan, kapan bekerja sama dan adakalanya konflik. Akan tetapi konflik bukan hal yang harus dipahami menghancurkan komunitas mereka. Suatu saat mereka dapat lagi berkumpul dan main bersama-sama. Dolanan anak lebih mengandung muatan sosial. Anak-anak yang tidak pernah bermain bersama kawan-kawan, mereka akan jauh dari komunitas. Pada masa kecil penulis di saat bulan purnama atau pada siang hari sepulang sekolah anak-anak sering bermain bersama-sama di luar rumah seperti main *jethungan*, *jamuran*, *dhingklik oglak-aglik* dan sebagainya.

Dolanan anak saat ini telah bergeser jauh, meskipun permainan itu masih dimainkan oleh anak-anak di desa akan tetapi frekuensinya sudah semakin jarang. Pada bentuk mainan yang harus membuat sendiri seperti mobil-mobilan, orang-orangan, pistol-pistol dan sebagainya sudah tidak lagi dikakukan oleh anak-anak. Mereka tidak

perlu lagi dengan model mainan yang harus membuat sendiri, sebab di toko-toko sudah banyak mainan yang dapat dibeli, praktis, dan tidak merepotkan mereka untuk membuat sendiri. Mainan yang muncul sekarang ini lebih mendorong untuk pada orientasi individu, bermain sendiri dan mereka akan terpenuhi keinginannya asal orang tuanya punya uang. Sehingga anak-anak sekarang tidak mengenal lagi permainan tradisional, anak-anak mulai tercerabut dari budayanya sendiri, serta anak mulai terasing dari komunitasnya.

Berangkat dari melihat kondisi yang ada tersebut muncul keinginan penulis untuk mencoba menggali kembali bentuk permainan tradisional anak-anak yang sudah mulai ditinggalkan oleh pendukungnya. Tergerak oleh rasa tanggung jawab memiliki warisan budaya tersebut maka muncul keinginan untuk melestarikan warisan yang pernah turut mewarnai budaya kita. Ungkapan yang ingin dihadirkan oleh penulis adalah dengan membuat koreografi lingkungan tentang dolanan anak, yang menyatukan antara dolanan anak yang sesungguhnya dengan tari atau kesenian dolanan anak. Koreografi anak yang terpenting adalah dapat mendidik, dan mendorong daya kreatifitas dalam mengembangkan kepribadian anak (Sumaryono, 2003:86).

Bentuk permainan tradisional atau dolanan anak tersebut menurut penulis sangat menarik untuk dibuat ke dalam bentuk

koreografi tari anak dengan melibatkan anak-anak itu sendiri di dalam proses kreatifnya. Selama ini penata tari maupun koreografi untuk anak sangat minim, mereka yang dalam hal ini adalah para penata tari lebih banyak menciptakan tari-tarian untuk orang dewasa. Satu sisi masih memprihatinkan dalam perkembangan tari kita adalah tari anak-anak. Dalam perbendaharaan tari tradisi maupun pada perkembangan tari-tari kreasi baru kenyataannya masih didominasi oleh jenis-jenis tari remaja dan dewasa, baik dalam bentuk tari lepas maupun drama tari. Beberapa jenis tari anak-anak yang telah ada kurang tersosialisasikan dalam proses belajar mengajar, baik di lembaga-lembaga pendidikan kesenian formal maupun di organisasi tari non formal yang ada. Kondisi ini terutama di Yogyakarta, betapa organisasi-organisasi tari mengalami kemunduran dalam proses belajar mengajarnya. Hal ini ditengarai oleh kurang minatnya generasi seniman muda di bidang kepelatihan (Sumaryono, 1997:7). Hal yang senada seperti di atas terjadi pula di Nangroe Aceh Darusalam, bahwa tari-tarian yang ada di sana didominasi oleh jenis tari untuk orang dewasa. Jenis tari yang diciptakan khusus untuk anak-anak sama sekali belum ada. Kalau tohpun ada tari-tarian yang ditarikan oleh anak-anak, tetapi tari yang disajikan adalah juga jenis tari untuk orang dewasa.

Seperti halnya yang terjadi di program studi sendratasik pada jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Syiah Kuala, yaitu tempat penulis mengabdikan diri, para mahasiswa yang mengambil program studi kekhususan tari mengalami kebingungan pada saat diberi tugas untuk membuat tari anak-anak pada mata kuliah tari kreasi baru. Karena bentuk tari yang khusus untuk anak-anak memang sama sekali belum ada. Sehingga mereka tidak punya gambaran seperti apa bentuk atau jenis tari yang diperuntukkan bagi anak-anak. Hal ini dikarenakan belum adanya perbendaharaan tari anak-anak yang secara koreografis diperuntukkan bagi dunia anak-anak, maka besar keinginan penulis untuk membuat tari dolanan anak ini. Dengan harapan bisa menjadi gambaran atau contoh untuk mahasiswa dalam berkarya khususnya untuk tari anak-anak. Untuk itu juga perlu merumuskan pengertian tari anak-anak secara tepat untuk memenuhi sasaran yang dapat dicapai dalam dunia anak didik, sehingga bentuk tari dolanan anak ini dapat tersosialisasikan di dalam komunitas anak-anak.

Latihan tari bagi anak mempunyai manfaat yang cukup besar dalam membantu perkembangan jiwa anak menuju masa dewasa. Untuk memotivasi anak menari secara kreatif diperlukan berbagai rangsang awal. Jacqueline Smith yang diterjemahkan Suharto

(1985:20) mengemukakan bahwa "suatu rangsang dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang membangkitkan fikir, atau semangat, atau mendorong kegiatan. Rangsang bagi komposisi tari dapat berupa auditif, visual, gagasan, rabaan, atau kinestetik".

Kegiatan memotivasi siswa melalui rangsang ini berbeda dengan pelajaran komposisi tari di sekolah kesenian atau perguruan tinggi kesenian. Pada tingkatan ini rangsang awal dimaksudkan untuk poses kreatif dalam usaha mewujudkan suatu hasil berupa komposisi tari yang memenuhi kriteria estetis untuk seni pentas. Rangsang awal dalam tari kreatif dimaksudkan untuk memotivasi proses kreatif dalam mewujudkan gerak yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan pengalaman anak.

Rangsang awal dimaksudkan untuk proses kreatif dalam usaha mewujudkan suatu hasil komposisi tari yang memenuhi kriteria estetis. Keutamaan proses menggunakan rangsang awal bagi anak usia pra sekolah dan sekolah dasar adalah kegiatan bermain. Kegiatan bermain dapat menimbulkan rasa lega karena pembebasan perasaan yang tertimbun dalam hati. Berdasarkan penelitiannya, Rost dan De Groos menyatakan bahwa "bermain pada anak-anak membuktikan bahwa permainan dapat memajukan aspek-aspek perkembangan motorik, kreatifitas, kecakapan sosial, kognitif, dan juga perkembangan motivasional dan emosional"(Depdikbud:

1988:187). Dengan demikian jelas bahwa permainan mempunyai aspek-aspek yang positif bagi perkembangan anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa rangsang awal dari proses kreatif untuk tari anak yang dapat melahirkan kegiatan bermain anak, dapat diwujudkan melalui gambar, bunyi, lagu, cerita, atau gerak tari. Permainannya pun dapat mengacu pada permainan tradisional.

Sedangkan contoh yang barangkali mendekati pada aspek psikologi perkembangan anak terhadap jenis dan bentuk tarian anak-anaknya adalah di perguruan Taman Siswa. Bahwa kedua jenis tari anak-anak di Taman Siswa, yaitu Dolanan Anak dan Langen Cerita betul-betul mempertimbangkan tingkat perkembangan siswa. Pada tari Dolanan Anak-anak misalnya, hanya ditarikan oleh anak-anak Taman Indriya (TK) sampai maksimal siswa-siswi kelas II. Tari dolanan anak-anak Taman Siswa merupakan aktualisasi tembang-tembang Jawa anak-anak tempo dulu yang dikemas dalam bentuk gerak dan lagu. Sesuai dengan tingkat usia para pemainnya, semua dilakukan dengan sederhana, terutama pada aspek gerakannya. Temanya pun seputar kehidupan anak-anak sedang bermain di suatu halaman. Di dalam penyajiannya sering dimunculkan figur anak nakal, dan sebaliknya lalu muncul anak baik yang suka menolong. Terasa atau tidak saat latihan maupun pementasan menunjukkan

suatu interaksi sosial di antara mereka, dan nilai kebersamaan sangat menonjol sekali. Mereka memfantasikan kehidupan-kehidupan baru di luar lingkungan keluarganya. Dengan demikian proses pembelajaran tari dolanan anak-anak sebenarnya bersinggungan dengan aspek psikologi anak. Lewat pementasan itu pula anak-anak belajar mengenali berbagai figur dan watak anak-anak seusianya. Jika menggunakan bentuk koreografi yang sederhana anak-anak disadarkan adanya hubungan gerak ritmik serta nilai-nilai keindahan lainnya. Koreografi anak yang terpenting adalah dapat mendidik, dan mendorong daya kreatifitas dalam mengembangkan kepribadian anak (Sumaryono, 2003:86).

### **B. Rumusan Masalah**

Apakah tari anak-anak itu? Menanggapi pertanyaan ini sebenarnya bisa dijawab dengan jawaban beragam, yang tentunya itu masing-masing jawaban sesuai dengan interpretasi dan pemahaman kita tentang itu. Namun secara mudah dapat dikatakan bahwa tarian anak-anak adalah suatu jenis tarian yang secara koreografis dan tematis berorientasi pada dunia anak-anak sesuai dengan tingkatan usianya. Jadi tari anak-anak bukanlah tarian orang dewasa yang ditarikan oleh anak-anak.

Dimonstein (1982:7-8) menjelaskan bahwa anak-anak seusia sekolah dasar memahami tafsir dari gagasan anak, perasaan dan simbol ungkapan impresi dalam bentuk gerak melalui penggunaan tubuh yang unik. Untuk itu berdasarkan aktifitasnya ia menyarankan studi secara psikologi dan kinesiologi dalam memahami makna tari dalam dunia anak. Seperti kita pahami bersama bahwa kata "gerak" dan "tari" adalah dua hal yang tak terpisahkan satu sama lainnya. Menurut (Sudarsono, 1978:1) bahwa "substansi dasar dari tari adalah gerak".

Betapa penting aspek psikologi dan kinesiologi yang masing-masing saling mempengaruhi untuk tercapainya sasaran tentang pendidikan tari anak-anak (Sumaryono,2003:82). Sesuai dengan pertumbuhannya, anak-anak harus mempelajari tari yang bermuatan nilai-nilai pendidikan. Aktifitas itu sendiri merupakan kegiatan yang kreatif dan konstruktif yang menumbuhkan intensitas emosional dan makna-makna. Selain itu juga bernilai kreatif serta menjadi sarana ekspresi dan laku estetis. Ini semua sangat berguna sebagai bagian aktifitas anak, serta nilai-nilai yang dapat mendorong pertumbuhan jiwa anak secara positif (Parani,tt:5).

Dari pemahaman tersebut di atas, idealnya suatu jenis tari anak-anak tetap berorientasi pada kejiwaan dunia anak-anak. Sedangkan dunia anak-anak itu sendiri pada dasarnya memiliki dua hal yang

menonjol, yaitu dunia kreatif dan dunia fantasi. Ini mengingatkan bahwa akal dan pengertian serta pola pikirnya masih sederhana. Anak dalam setiap fase perkembangannya senantiasa menemukan hal-hal yang baru dalam hidupnya. Keinginan untuk mencoba dan merasakan hal-hal baru tersebut lalu mendorong aktifitas-aktifitas kreatif serta daya fantasinya. Dua aspek penting inilah yang menjadi rujukan penulis untuk membuat tari anak-anak yang disesuaikan dengan unsur-unsur koreografi.

### **C. Orisinalitas Penciptaan**

Secara jujur materi tentang tari anak-anak sering muncul, akan tetapi dalam kapasitas yang berbeda. Ide penciptaan yang didasari oleh rasa keprihatinan bahwa di tempat-tempat lain seperti kabupaten Bantul misalnya, kesenian dolanan anak masih dibina sampai saat ini meskipun anak-anak sudah tidak lagi memainkan permainan tradisional. Bentuk penyajian dalam Joged Dolanan Bocah ini tentunya berbeda dengan bentuk-bentuk kesenian Dolanan Anak yang pernah dicipta oleh para seniman sebelumnya. Jika kita berbicara tentang orisinalitas tentang penciptaan tari, tampaknya tidak mudah untuk mengatakan bahwa sebuah karya tari itu betul-betul orisinal atau sudah ada sebelumnya, apalagi jika karya tersebut memanfaatkan elemen-elemen tradisi yang telah dikenal. Orisinalitas karya dicapai melalui pencarian gerak-gerak yang unik,

meskipun kadang-kadang gerak-gerak yang muncul memanfaatkan motif-motif gerak tradisi namun telah mengalami perubahan bentuk.

Sebagai contoh karya yang pernah dipentaskan sebelumnya adalah Widung karya Ida Manu Tranggana yang diselenggarakan di dusun Kembaran, Tamantirto Kasihan Bantul, pada tanggal 19 Mei 2004 yang juga menyajikan koreografi lingkungan tentang permainan anak tradisional. Widung pementasan awalnya menggunakan permainan modern seperti play station dan komputer yang kini tengah digandrungi anak-anak. Pendapa dalam Widung tidak digunakan untuk kegiatan menari maupun bermain. Musik disajikan dalam bentuk rekaman yang diolah dari *keyboard* dan komputer yang digarap oleh Suwarjiyo, sehingga anak harus tepat waktu dalam melakukan setiap adegan dan harus bisa mengatur waktu untuk berimprovisasi. Latihan tembang dilatih oleh penata musik. Penari Widung adalah anak-anak dari PLT Bagong Kussuardja, sehingga persoalan teknis tidak menjadi masalah karena anak-anak sudah terbiasa menari. Cara kerja dalam Widung dilakukan oleh tim kerja yang solit yaitu kelompok padepokan, di mana ide dari koreografer sangat dipahami oleh dua orang pelatih yang ada yaitu mbak Ngatini dan mas Sutopo HS.

Joged Dolanan Bocah tanpa menggunakan permainan Modern, tetapi lebih merspon lingkungan seperti kegiatan menumbuk padi.

Pendapa juga digunakan untuk menari dan bermain. Musik disajikan secara langsung dengan menggunakan seperangkat gamelan berlaras pelog slendro. Latihan tembang, tari dan permainan diajarkan secara langsung oleh koreografer. Penari lebih banyak menggunakan penari pemula yang berasal dari beberapa sekolah, sehingga koreografer perlu kerja keras dalam melatih anak-anak.

Metode dalam penciptaan karya ini mirip dengan apa yang ditawarkan Hawkins, dengan metode spiral, yaitu mencipta tidak harus dari sesuatu yang baru sama sekali tetapi bisa pula merajut apa yang pernah dipunyai dan dipahami. Sungguhpun begitu upaya pembaharuan dan spesifikasi perlu dimunculkan (Hawkins,2003:114-115).

Penciptaan dengan tema permainan ini menggunakan gaya ungkap koreografi yang sederhana, hal ini tercermin dari elemen-elemen pendukung seperti gerak sebagai substansi dasar, iringan, tata busana dan sebagainya. Dengan merajut apa yang telah ada tersebut diharapkan koreografi tari anak-anak ini mempunyai spesifikasi dan keunikan dalam perwujudannya. Pemilihan gaya ungkap seperti di atas dengan mengambil ruang terbuka berupa pendapa serta halamannya dengan menampilkan permainan anak tradisional dengan tari dolanan anak diharapkan mampu memberi nuansa kebaruan dalam tari atau Joged Dolanan Bocah ini.

## **D.Tujuan dan Manfaat**

### **Tujuan dari penciptaan ini adalah:**

1. Sebagai dokumentasi/ pelestarian salah satu produk budaya asli yang kaya dengan nilai edukatif, diharapkan generasi penerus akan semakin mengenal, mencintai dan bangga terhadap budayanya sendiri. Sehingga jati diri bangsa dapat ditegakkan dalam riuhnya arus globalisasi.
2. Sebagai seniman akademis berkewajiban untuk berkarya, lewat tari Dolanan Anak divisualisasikan untuk menambah perbendaharaan tontonan seni tradisional untuk anak yang saat ini sangat terbatas jumlahnya.

### **Manfaat:**

1. menambah wawasan maupun apresiasi tentang tari anak-anak bagi para mahasiswa program studi pendidikan sendratasik, jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Nangroe Aceh Darussalam, tempat dimana penulis mengabdikan diri.
2. anak-anak lebih mengenal lingkungan sosial budayanya serta meningkatkan daya kreatifitas anak yang bersumber pada budaya setempat.

3. masyarakat sekitar serta guru-guru Sekolah Dasar dan Taman Kanak-Kanak untuk dapat mengembangkan jenis kesenian ini.

