

DHAKON: NILAI HISTORIS, SIMBOLIS, DAN EKSPERIMENTAL DALAM UPAYA PELESTARIAN

I Gusti Ngurah Edi Basudewa
email : edibasudewa@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan nilai historis, simbolis, dan eksperimental dari *dhakon* sebagai permainan tradisional. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. Dhakon berasal dari kata *dhaku* yang mendapat akhiran *-an*. *Dhaku* berarti mengaku bahwa sesuatu itu miliknya. Jadi, dalam permainan ini dikandung tujuan bahwa isi permainan berusaha mengaku bahwa sesuatu itu adalah miliknya. Dhakon secara internasional dinamakan *mancala* yang berasal dari bahasa Arab '*Naqala*.' Kata ini berarti bergerak. Menurut dugaan, asal permainan ini berasal dari Jordania setelah ditemukan papan mainan yang berusia 7000-5000 tahun sebelum masehi. Sementara itu, di Afrika permainan ini juga dikenal dengan nama *oware*.

Di Jawa permainan tradisional dhakon menjadi permainan yang populer. Permainan ini sering dimainkan oleh masyarakat biasa sampai kaum bangsawan atau priyayi. Selain itu, terdapat pula dhakon pusaka yang memiliki nilai simbolis. Dhakon merupakan salah satu unsur budaya yang harus dilestarikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan eksperimental. Eksperimental merupakan upaya untuk mengangkat nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional untuk diekspresikan menjadi sebuah karya seni dengan media tertentu yang menampilkan kebaruan, tetapi tanpa mengurangi nilai historis dan simbolisnya. Tujuan utamanya adalah untuk pelestarian saja.

Kata kunci: permainan tradisional, dhakon, nilai historis, simbolis, eksperimental

DHAKON: THE HISTORICAL, SYMBOLIC, AND EXPERIMENTAL VALUES IN PRESERVING IT

Abstrak

This study is to describe the historical, symbolic, and experimental values of *dhakon* as a traditional game. The result of this research shows that *dhakon* is derived from the word 'dhaku' with the *-an* suffix. 'Dhaku' means admitting that something belongs to one's own. Thus, the purpose of this game is the player tries hard to be able to admit that the something is his or hers. In international term, *dhakon* is called *mancala*, originally from Arabic word '*Naqala*'. This word means 'moving'. It is believed that the origin of this game is from Jordan after the

invention of a 7000-5000-year-B.C. game board. In Africa, this game is known as *oware*.

In Java, *dhakon* is a quite popular game played by common people or noble family. Besides, there was also the so-called *dhakon pusaka* with symbolic values. *Dhakon* is one of the cultural elements which need to be preserved. One of the ways to preserve this game is by doing experimental ways. The experimental way focused here is the way in which the values of this traditional game are being revealed by expressing it in the form of art works using specific media which present something new without corrupting its symbolic and historical values.

Key words: traditional games, historical and symbolic values, experimental

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan manusia. Pada saat manusia berada dalam proses pembentukan diri, dari kanak-kanak menuju dewasa tidak satu pun di antara individu manusia yang tidak mengenal permainan. Dalam kajian ilmu humaniora, permainan mengandung unsur-unsur bersifat mendidik yang dapat memengaruhi perkembangan jiwa anak. Khususnya permainan tradisional.

Dalam era globalisasi saat ini posisi permainan tradisional semakin terpinggirkan akibat membanjirnya berbagai jenis permainan baru yang lebih cocok dengan kehidupan masa kini. Salah satu gejala yang muncul dalam tiga dasawarsa terakhir di Indonesia adalah maraknya berbagai macam bentuk mainan (*toys*) dan permainan (*game*) yang berasal dari luar negeri. Fenomena ini semakin terasa ketika di beberapa kota besar di Indonesia muncul toko-toko besar yang khusus hanya menjual mainan anak-anak, terutama boneka dengan berbagai macam tokoh dalam film kartun. Dilihat dari ciri-cirinya jelas bahwa berbagai jenis mainan tersebut merupakan produk budaya asing yang berbeda dengan budaya orang Indonesia. Walaupun dalam era globalisasi ada permainan tradisional yang masih bertahan, tetapi permainan tradisional tersebut sangat sedikit keberadaannya dan hanya dapat dijumpai di tempat tertentu saja. Padahal menurut sebagian ilmuan sosial dan humaniora, permainan tradisional sangat berperan dalam membentuk kepribadian anak. Jadi, sangat relevan apabila permainan tradisional anak digali kembali, terlebih karena berkaitan dengan semakin dominannya permainan baru dalam kehidupan anak.

Permainan tradisional anak-anak banyak tersebar di Indonesia. Hampir di seluruh daerah memiliki permainan tradisional. Di beberapa daerah bahkan memiliki permainan tradisional yang sama, tetapi memiliki nama yang berbeda. Penulis berfokus pada permainan tradisional yang terdapat di pulau Jawa, lebih khusus lagi di daerah Yogyakarta. Penelitian Sukirman Dh, dkk, (2008:90)

mengidentifikasi empat puluh jenis permainan tradisional anak di daerah Yogyakarta. Permainan-permainan tersebut ada yang masih dimainkan oleh anak-anak, ada juga yang sudah tidak dimainkan.

Keempat puluh jenis mainan anak-anak tersebut dikategorikan ke dalam tiga pola permainan. *Pertama*, bermain dengan bernyanyi. *Kedua*, bermain dan adu ketangkasan. *Ketiga*, bermain dengan olah pikir. Jenis permainan termasuk katagori pertama adalah ancak-ancak alis, bethet thing-thong, bibi-bibi tumbas timun, cacah bencah, cublak-cublak suweng, dhingklik oglak-aglik, dhoktri, epek-epek, gajah talena, gatheng, genukan, gowokan, jamuran, koko-koko, kubuk, kubuk manuk, kucing-kucingan, layangan, lepetan, nini thowong, sliring gending, dan soyang. Jenis permainan kedua, yaitu anjir, angklek, bengkak, benthik, dekepan, dhing-dhingan, dhukter, dhul-dhulan, embek-embekan, jeg-jegan, jirak, layung, pathon, patil lele. Jenis permainan ketiga adalah bas-basan sepur, dhakon, mul-mulan dan macanan.

Dari keempat puluh jenis permainan tersebut ada salah satu jenis permainan yang memiliki sejarah yang panjang dan hampir ada di seluruh pelosok negeri. Permainan tersebut adalah dhakon. Tidak hanya sebagai alat permainan yang mampu melatih kecerdasan otak, di Jawa khususnya di Yogyakarta, permainan tradisional ini menyimpan nilai sosial budaya, simbol, dan estetika yang kuat.

PEMBAHASAN

Dhakon

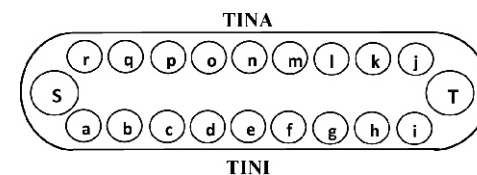
Dhakon berasal dari kata *Dhaku* dan mendapat akhiran *an*. *Dhaku* berarti mengaku bahwa sesuatu itu miliknya. Jadi, dalam permainan ini si pemain berusaha mengaku bahwa sesuatu itu adalah miliknya. Permainan Dhakon merupakan murni permainan anak-anak. Permainan ini dilaksanakan pada saat tidak ada kesibukan, dapat dilakukan pada pagi, siang, sore, ataupun malam hari. Permainan Dhakon dapat dilakukan dimana saja karena tidak memerlukan tempat yang luas. Ia dapat dimainkan di lantai, halaman rumah, teras rumah, atas balai-balai atau di meja. Permainan ini juga dapat dilakukan sambil mengerjakan pekerjaan lain.

Permainan ini berlatarbelakang kehidupan petani. Jadi permainan ini menggambarkan bagaimana cara petani mendapatkan hasil sebanyak mungkin kemudian disimpan di dalam lumbung. Sawah yang tidak dikerjakan dinamakan *bera*. Sawah yang hasilnya sangat kurang dinamakan *ngacang* atau *nandur kacang*. Permainan ini mendidik bagaimana cara mengelola rumah tangga yang baik. Cara berumah tangga yang baik haruslah hemat, ulet dan teliti.

Pemain dhakon berjumlah dua orang. Permainan ini sebenarnya merupakan permainan anak perempuan yang biasanya paling muda berumur

delapan tahun hingga dewasa. Namun, kadang banyak pula anak laki-laki yang yang bermain dhakon. Berhubung dhakon merupakan permainan dari anak petani hingga anak raja maka dhakon pun beragam menurut kemampuan si empunya. Ada yang terbuat dari tembaga atau kayu jati berukir, kayu sengon biasa tanpa hiasan ukiran, lubang ditanah, sampai yang hanya berupa gambaran bulatan dari kapur/batu merah di lantai semen. Pada prinsipnya ada lubang untuk *sawah* dan ada lubang untuk *lumbung*. Lubang untuk lumbung terletak di ujung kanan dan kiri. Sedangkan lubang untuk sawah terdiri dari dua baris berumlah 5,7,9, atau 11, dan terletak di antara dua lumbung. Lubang untuk sawah lebih kecil daripada lubang untuk lumbung. Isi untuk permainan ini dapat menggunakan *benik* (kancing baju), *kecik* (biji sawo), kerikil, dan lain sebagainya. Jumlah isian ini tergantung dari jumlah lubang sawahnya. Bila dhakon berjumlah tujuh maka isianannya sebanyak $7 \times 7 \times 2 = 98$ biji. Bila bersawah sembilan maka isianannya $9 \times 9 \times 2 = 162$ biji. Bila jumlah sawah sebelas lubang maka diperlukan isianannya sebanyak $11 \times 11 \times 2 = 242$ biji.

Jalannya Permainan



Keterangan:
 Permainan terdiri dari 9 lubang
 Pemain adalah Tini dan Tina
 Sawah Tini adalah: abcdefghi + lumbung T
 Sawah Tina adalah: jklmnopqr + lumbung S

Karena jumlah sawah 9 lubang, jumlah isian yang disiapkan adalah 9 biji x 9 sawah x 2 pemain = 162 biji. Semua sawah diisi dengan isian masing-masing sembilan biji. Mula-mula Tini dan Tina melakukan undian dengan cara *sut* untuk menentukan siapa yang *saku* (jalan atau main) terlebih dahulu. Apabila yang menang sut adalah Tini, maka ia yang main terlebih dulu. Tini mengambil semua sawah a (9 biji) kemudian mengisikannya ke lubang sampai lumbung S. Kemudian mereka saku lagi, mengambilnya dari sawah manapun terserah. Misalnya Tini saku di sawah g, sedangkan Tina saku di sawah r, semua sawah diisi kecuali lumbung musuh. Lama-lama salah satu dari mereka hanya memiliki satu biji. Akibatnya, isianannya jatuh pada sawah yang kosong, ini disebut *andhok*, berhenti. Sedangkan bila jatuh pada sawah yang berisi maka semua biji yang ada di sawah tersebut diambil semua dan meneruskan *saku*.

Permainan berakhir apabila seluruh biji sudah berada pada lubang tujuan masing-masing pemain, atau apabila salah satu pemain sudah tidak memiliki biji pada lubang-lubang kecilnya untuk dimainkan (disebut mati jalan). Pemenangnya adalah yang memiliki jumlah biji terbanyak pada lubangnya.

Mancala

Dhakon mempunyai sejarah panjang. Secara internasional ia disebut *Mancala*. Kata tersebut berasal dari bahasa Arab '*Naqala*' yang artinya bergerak. Menurut dugaan, asal permainan ini dari Jordania setelah ditemukan papan mainan yang berusia 7000-5000 tahun sebelum masehi. Sedang di Afrika permainan ini juga sangat dikenal dengan nama *Oware*. Papan mancala umumnya ditemukan di utara khatulistiwa, selatan Khatulistiwa, dan seluruh Karibia, serta di Pantai Timur Amerika Selatan yang berimigrasi melalui budak selama era ekspansi kolonial. Ada juga versi mancala di India, Sri Lanka, Malaysia, dan Filipina. Permainan mancala ini mungkin menjadi papan permainan tertua di dunia. Di Indonesia sendiri permainan ini sampai ke tanah air kemungkinan lewat perdagangan dengan saudagar Timur Tengah dan Afrika.

Mancala di tiap-tiap negara memiliki beragam versi. Namun demikian, padadasarnya mancala sama-sama sebagai permainan yang memiliki lobang dan menggunakan batu atau buji-bijian sebagai alat permainannya. Jika terdapat perbedaan di beberapa daerah, ia lebih terjadi karena perbedaan sejarah dan bentuk yang berbeda-beda. Biasanya hal ini ada terkait dengan budaya masing-masing daerah tersebut. Sebagai contoh adalah papan mancala yang ditemukan di Afrika Barat seperti terlihat pada gambar 1. yang saat ini menjadi salah satu koleksi terbaik di museum Inggris.



Gambar 1. Papan Mancala (*ayos*)

Mancala atau *ayos* di atas fungsinya lebih sebagai simbolis daripada sebagai alat permainan. *Ayos* digunakan dalam ritual pernikahan, pemakaman, dan upacara. Selain itu, menandai naiknya raja baru dan terkadang digunakan untuk ramalan. Papan mancala tersebut berbahan kayu dan diwarnai hitam, putih, kuning, merah, dan biru. Terdapat figur-figur manusia, seperti seorang pria bersandar cangkul dan pisau, seorang wanita berputar, seorang pria mengendarai macan tutul dan membawa tombak, *drummer* laki-laki, seorang pria membawa senjata api, serta laki-laki yang memegang kepala macan tutul terputus dan membawa tombak. Selain itu terdapat pula angka-angka dan representasi beberapa

hewan, seperti kura-kura dan ular. Semua figur-figur tersebut memiliki makna tersendiri. Dengan demikian, mancala tidak hanya digunakan sebagai alat permainan saja, tetapi di daerah-daerah mancala digunakan sebagai sarana simbolis yang berkaitan dengan kepercayaan sosial budaya di daerah tersebut.

Fungsi dan Nilai Simbolis Dhakon dalam Masyarakat

Dhakon hadir sebagai alat permainan tradisional. Permainan tersebut merupakan aktivitas peniruan dan persiapan untuk menuju kehidupan orang dewasa. Dari sudut pandang ini, kegiatan bermain merupakan kegiatan yang bersifat fungsional untuk proses enkulturasi dan sosialisasi anak-anak. Enkulturasi merupakan proses penanaman nilai-nilai, atau proses menjadikan nilai-nilai yang dianut suatu masyarakat diterima, dipahami, diyakini kebenarannya, dan dijadikan panduan berperilaku. Sementara itu, sosialisasi yang dimaksud merupakan proses memperkenalkan dan membiasakan anak pada beragam individu, kedudukan dan peransosial, kategori sosial, kelompok dan golongan, nilai, norma, dan aturan yang berlaku dalam interaksi dengan individu dan kelompok tersebut.

Dhakon sendiri mulanya merupakan permainan anak petani. Karena Indonesia adalah negara agraris, kebanyakan permainan ini dimainkan anak-anak petani. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah agar seorang anak menjadi lebih ulet dan teliti sehingga mendapatkan kesuksesan. Permainan ini juga bersifat mendidik bagaimana kelak mereka bisa mengelola rumahtangga yang baik. Tidak hanya itu saja, anak juga belajar bersosialisasi dengan lawan mainnya sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku.

Dalam perkembangan selanjutnya, ternyata dhakon telah naik derajat menjadi permainan priyayi dan bangsawan. Akhirnya, sekarang dhakon telah menjadi permainan seluruh lapisan masyarakat. Pada masa menjalankan perang melawan Belanda, keluarga Pangeran Diponegoro sering bermain dhakon di Kubu Sambiroto, Kulonprogo. Sampai sekarang alat permainan dhakon masih tersimpan di Museum Sasana Wiratama Tegalreja. Bukti lain yang menunjukkan bahwa dhakon adalah permainan para bangsawan adalah dengan adanya alat bermain dhakon berukir buatan zaman Sri Sultan Hamengkubuwana VII. Sampai dengan awal abad XX permainan dhakon merupakan permainan rakyat yang sangat populer. Hampir setiap keluarga Jawa memiliki alat permainan dhakon. Akan tetapi, memasuki tahun 1940-an sampai sekarang permainan dhakon mulai kehilangan daya tariknya. Hal itu disebabkan oleh maraknya berbagai macam bentuk mainan (*toys*) dan permainan (*game*) yang berasal dari luar negeri, yang menggerus keberadaan alat permainan tradisional ini. Berdasarkan temuan dhakon, ada berbagai macam bentuk dhakon yang ditemukan, dari hanya berupa papan biasa tanpa hiasan sampai dhakon yang berukir dan memiliki makna simbolis. Bagi kalangan masyarakat biasa, umumnya jenis dhakon yang

digunakan adalah dhakon yang terbuat dari kayu tanpa ukiran. Sementara itu, untuk kalangan priyayi dan bangsawan, dhakon yang digunakan adalah dhakon berukir. Hal ini menandakan bahwa status sosial ternyata membedakan bentuk dhakon yang digunakan di kalangan masyarakat. Semakin tinggi status sosialnya di masyarakat, bentuk dhakon yang digunakan pun berbeda. Hal tersebut dapat dilihat dari bahan yang digunakan untuk membuat dhakon. Misalnya dhakon yang terbuat dari kayu sengon tanpa ukiran atau bahkan hanya membuat lobang di tanah, umumnya digunakan oleh masyarakat biasa atau anak petani. Sementara itu, dhakon yang terbuat dari bahan kayu jati berukir digunakan oleh anak priyayi atau kaum bangsawan.

Sebagai alat permainan yang tidak hanya digunakan anak petani tetapi juga anak bangsawan atau ningrat, dhakon memberikan nilai berbeda pada permainan dan bentuknya. Nilai-nilai tersebut berorientasi pada bentuk yang ditonjolkan dhakon, seperti terlihat pada salah satu dhakon pusaka di bawah ini.



Gambar 2. Dhakon Pusaka Berusia 200 Tahun
(Sumber: Museum Anak Kolong Tangga: 2012)

Dhakon pusaka yang sudah berumur 200 tahun lebih, seperti terlihat pada gambar di atas, terbuat dari bahan kayu jati yang berukir. Dhakon tersebut berkepala naga dan berekor di sisi lubang dhakon dan kaki yang sekaligus sebagai penopang dhakon. Di bagian sisi dhakon terdapat ukiran bermotif stiliran bunga. Di Keraton Yogyakarta terdapat pula benda-benda pusaka yang melambangkan sifat-sifat yang harus dimiliki sultan dalam memimpin negara dan rakyatnya yang disebut dengan istilah *Regalia*. Salah satu *Regalia* yang ada di Keraton Yogyakarta ada yang berbentuk naga, yang disebut *hardawalika* = naga yang melambangkan kekuatan. Simbol naga tersebut kemungkinan sama juga dengan simbol naga yang terdapat pada dhakon pusaka. Selain bentuk naga, ada juga *Regalia* bentuk lain, seperti angsa (*banyak*) yang melambangkan kejujuran dan kewaspadaan, kijang (*dhalang*) melambangkan kecerdasan dan ketangkasan, Ayam jantan (*sawung*) melambangkan kejantanan dan tanggung jawab, merak (*galling*) melambangkan keagungan dan keindahan.



Gambar 3. *Regalia Naga*
(Sumber : Mosaik Pusaka Budaya Yogyakarta: 2009)

Ada nilai simbolis yang terkandung pada dhakon di atas. Dhakon pusaka yang hanya dimainkan oleh anak priyayi atau keturunan bangsawan ini mengandung nilai-nilai kepemimpinan, sehingga diharapkan kelak anak tersebut dapat memimpin negara dan rakyatnya sesuai dengan sifat-sifat kepemimpinan luhur, seperti dilambangkan pada dhakon pusaka tersebut.

Dhakon: Pelestarian dan Ekperimental

Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru, akhirnya memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia, termasuk di dalamnya kelestarian berbagai ragam permainan tradisional, seperti halnya permainan dhakon. Situasi semacam ini membuat berbagai jenis permainan tradisional, yang merupakan aset budaya, harus diperhatikan keberadaannya. Pandangan semacam ini sejalan dengan pendapat sejumlah ilmuwan sosial dan budaya Indonesia yang menyatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari (Budisantoso, 1993; Moedjono dan Sulistyono, 1993; Sukirman, 1983; Suharsimi, 1993). Selain itu, permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu, permainan tradisional anak juga dapat dianggap sebagai aset budaya. Ia merupakan modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaan dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.

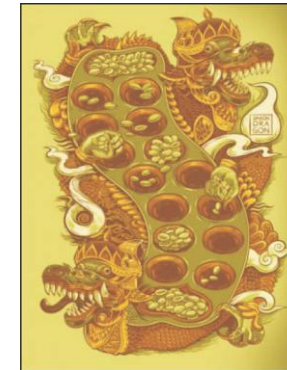
Permainan tradisional merupakan aset budaya yang perlu dilestarikan keberadaannya di tengah kuatnya arus globalisasi karena permainan tradisional tidaklah sekedar “permainan”, tetapi di dalamnya terkandung dimensi-dimensi kultural yang perlu dipahami lebih mendalam melalui kajian-kajian ilmiah. Dhakon sendiri merupakan permainan tradisional yang memiliki keunikan dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya.

Namun demikian, kenyataan saat ini memperlihatkan adanya tanda-tanda yang kurang menggemblirakan, yakni semakin jarang permainan tradisional, seperti dhakon ditampilkan. Jenis permainan ini jarang dimainkan dan makin lama tampaknya akan semakin tidak dikenal, bahkan diperkirakan akan “punah.” Akibatnya, muncul kekhawatiran di kalangan sebagian warga masyarakat akan kemungkinan munculnya dampak negatif dari kepunahan tersebut terhadap kehidupan masyarakat dan kebudayaannya. Oleh karena itu, muncullah dorongan untuk melestarikan atau mempertahankan permainan tradisional dhakon dalam masyarakat.

Jika diperhatikan perubahan-perubahan yang terjadi pada permainan tradisional anak-anak, seperti salah satunya dhakon di Jawa dan mungkin di Indonesia, ditemukan tiga pola perubahan, yaitu (a) menurunnya popularitas jenis-jenis permainan tradisional (dhakon), (b) Munculnya jenis-jenis permainan anak tertentu, dan (c) masuknya jenis-jenis permainan baru yang modern. Menurunnya ketertarikan publik terhadap jenis permainan dhakon karena permainan ini sudah jarang dimainkan. Sebaliknya, permainan anak yang lebih modern mulai banyak bermunculan dan lebih menarik perhatian anak-anak. Gejala semacam ini terlihat di Yogyakarta. Masuknya jenis permainan baru yang modern sangat jelas terlihat dengan berbagai macam permainan (*game*) dan peralatan elektronik modern yang dapat terlihat di “Timezone.”

Melihat berbagai macam perubahan ini kita tidak perlu memberikan reaksi negatif, karena perubahan ini merupakan sebuah proses alami yang tidak dapat dicegah. Reaksi yang lebih tepat adalah bagaimana memanfaatkan unsur-unsur permainan baru yang masuk dan memikirkan pelestariannya agar generasi-generasi mendatang tetap dapat mengetahui berbagai jenis permainan di masa-masa nenek moyang mereka.

Permainan tradisional seperti dhakon, yang merupakan salah satu unsur budaya, agar tidak kehilangan relevansinya dengan kehidupan sosial sehari-hari dapat mengambil berbagai macam cara, salah satunya dengan eksperimental. Eksperimental dalam konteks ini berarti membuat atau mengangkat nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional (dhakon) yang diekspresikan menjadi sebuah karya seni dengan media tertentu dengan menampilkan kebaruan tanpa mengurangi nilai historis maupun simbolis alat permainan tradisional tersebut. Hal ini dilakukan sebab tujuan utama eksperimental adalah untuk pelestarian.



Gambar 4. *Desain baju dhakon*
(Sumber: gantibaju.com. 2011)

Gambar di atas merupakan desain baju yang bergambar dhakon pemenang Kompetisi Desain Permainan Tradisional Indonesia. Ini merupakan salah satu contoh upaya pelestarian permainan tradisional agar masyarakat tidak lupa akan salah satu unsur budayanya sendiri.

Dhakon: Sebuah Ekspresi dalam Media Keramik

Dalam mengkaji karya seni yang terinspirasi dari dhakon, penulis meninjaunya dari orientasi waktu, yakni nilai historis, diskriptif, dan eksperimental. Historis adalah kajian tentang keberadaan dhakon di masa lalu dan berkaitan dengan masa sekarang. Sementara itu, deskriptif merupakan kajian-kajian tentang dhakon di masa kini, dan eksperimental merupakan kajian tentang dhakon pada masa sekarang untuk kepentingan ilmu yang akan datang yang berhubungan dengan seni kriya. Karya dhakon banyak menekankan pada bentuk. Bentuk dhakon sangat penting karena berkaitan dengan fungsi. Dalam seni terdapat bentuk relatif dan bentuk absolut. Bentuk relatif merupakan perwujudan dan perbandingan keindahan seni yang terkait dengan hakikat bentuk-bentuk yang ada di alam dengan tiruannya. Sementara itu, bentuk yang absolut merupakan bentuk abstraksi yang terdiri dari garis-garis lurus dan bentuk-bentuk di alam dengan perantara mesin atau alat lainnya. Bentuk selalu berkaitan dengan nilai-nilai keindahan. Hampir seluruh cabang seni mengandung unsur keindahan yang dapat dicapai melalui kesatuan yang harmonis antara unsur-unsur seni, utamanya seni kriya.

Seni kriya lebih berorientasi pada kegunaan dalam kehidupan manusia sehari-hari yang diiringi dengan teknik pembuatan yang tinggi. Fungsi dan kegunaan tidaklah mendominasi dalam karya seni kriya sekarang, tetapi yang lebih dipentingkan adalah keorisinalan karya. Ide-ide yang dimunculkan dapat sama, tetapi kriya lebih terprogram atau terencana.



Gambar 5. *Dhakon Ekspresi*
(Sumber: Edi Basudewa, 2012)

Penutup

Dhakon sebagai permainan tradisional yang semakin ditinggalkan masyarakat akan mulai kehilangan relevansinya dengan kehidupan sosial sehari-hari. Ia mulai tergerus oleh perkembangan zaman dan munculnya permainan-permainan baru yang lebih modern dan canggih. Permainan tradisional dhakon hanya dianggap sebagai permainan kuno di mata masyarakat.

Padahal permainan tradisional dhakon dapat dipandang sebagai salah satu aset budaya. Ia merupakan warisan budaya yang dapat membantu melestarikan jati diri individu, komunitas, suku bangsa, ataupun bangsa. Dalam perspektif inilah permainan anak sebagai unsur budaya dianggap penting. Ia memiliki fungsi positif bagi kehidupan individu ataupun komunitas, bagaimanapun bentuk dan seberapa besarnya. Oleh karena itu, tidaklah terlalu mengejutkan jika permainan tradisional anak-anak, seperti dhakon, dianggap sebagai warisan yang perlu dipertahankan keberadaannya.

Salah satu upaya pelestarian tersebut antara lain mengangkat kembali nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, seperti dhakon, melalui eksperimental. Penulis membuat sebuah karya seni ekspresi dari sebuah ide penciptaan, yaitu dhakon, ke dalam media keramik, mengangkat nilai-nilai budaya yang terkandung didalamnya dan ini dapat memberikan stimulus bagi masyarakat lain untuk mengenal kembali warisan budaya mereka yang keberadaannya hampir “punah.”

Karya yang penulis buat hanya salah satu cara untuk membangkitkan kembali permainan tradisional yang semakin ditinggalkan. Agar warisan budaya ini tidak hilang tergerus zaman dan tetap berada di tengah-tengah masyarakat sebagai permainan tradisional yang mendidik.

Daftar Pustaka

Sukirman Dh. dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*, Kepel Press, Yogyakarta
Sukirman Dharmamulya. (1993). *Transformasi Nilai Budaya Melalui Permainan anak. Makalah Lokakarya “Dolanan Anak-Anak.”* Balai kajian Sejarah dan Nilai Tradisional, Yogyakarta.

Sumber Online

Wikipedia.com (diakses 24 Oktober 2012) <http://id.wikipedia.org/wiki/Congklak>
(diakses 24 Oktober 2012)
Kompasiana.com (diakses 24 Oktober 2012)
Gantibaju.com (diakses 24 Oktober 2012)

