



Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi
Direktorat Jenderal Kebudayaan
Direktorat Kepercayaan Terhadap Tuhan YME dan Masyarakat Adat



Menyandarkan Harapan pada Dolanan

Temu-kenali, Pengembangan, dan Pemanfaatan Dolanan Kerakyatan di Kawasan Borobudur

Menyandarkan Harapan pada Dolanan;

Temu-kenali, Pengembangan, dan Pemanfaatan Dolanan Kerakyatan di Kawasan Borobudur

Menyandarkan Harapan pada Dolanan:

Temu-kenali, Pengembangan, dan Pemanfaatan Dolanan Kerakyatan di Kawasan Borobudur

© Direktorat Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Masyarakat Adat

- Penulis : Mang Asep Salik
- Konsep : M. Panji Kusumah
- Tim Analisis Data : Dinda Ahlul Latifah & Chusnul C.
- Koordinator : Naufal Fadhlurrohman
- Desain Sampul : Wulan Nugrahaini
- Tata Letak Grafis : Mauli Oki Nugraini
- Kontributor Foto : Arif Hidayatullah, Diki Prasetiyawan, Moh. Gulam Sirojul, Surya Wijaya, Afifa Lestari, Dini Izatul Mila, Wihandono Putro Pangarso, Heri Jaya Prayoga, Halimah, Styan Lintang Sumiwi, Nadia Ayu Setianingbudi, Nur Achmad Purnama N., Nurkanah, Muhammad Ibna Mauladany, Dihqi Alif Setiyanto, Alia Noviardita, Abdul Kholiq Kurniawan, Muhammad Cahya Wicaksana, Beni Purwandaru, Aesrezal Surya Tangkas, Mustofa, Irfandi, Taufik Wahyono, Wal Murtadlo, Andi Ansah, Khoirul Anam, Fuat Hasyim, Lilik Priyono, Toni Suranto, Nur Slamet, Riyatun, Nisau Khonifatul Rosidah, Hasnan Miftakhul Hidayat, Zurdhan Ageng Pamuji, Alma Dhio Pasadhena, Indarwati. Dimensi Visual Media (DVM)
- Kurator Foto : Adhysti Keinar Phattika & Indah Nurafani Syarqiyah

226 halaman ; 20 x 14 cm

Cetakan pertama, November, 2022

Dolanan Kerakyatan: Objek Pemajuan Kebudayaan yang Menjadi Haluan Pembangunan Nasional



Permainan rakyat dan olahraga tradisional adalah dua hal yang termasuk dalam 10 objek pemajuan kebudayaan, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Kesepuluh hal tersebut yaitu tradisi lisan, manuskrip, adat istiadat, permainan rakyat, olahraga tradisional, pengetahuan tradisional, teknologi tradisional, seni, bahasa, dan ritus.

Secara faktual, dalam konteks nasional, ada ratusan macam dan jenis permainan rakyat serta olahraga tradisional—yang dalam buku ini disebut sebagai dolanan kerakyatan—yang masih dikenali dan hidup di tengah-tengah masyarakat. Beragam dolanan kerakyatan tersebut terus hidup dari generasi ke generasi, dimainkan dan diwariskan sebagai sebuah produk budaya sekaligus penyimpan nilai-nilai luhur kebudayaan masyarakat nusantara.

Dalam hal ini, dolanan kerakyatan memang tidak kosong dari nilai. Hal ini karena—sebagaimana jamak dipahami bahwa—beragam jenis dolanan kerakyatan tersebut tidak lahir dari kekosongan, melainkan adalah suatu hasil dari proses interaksi masyarakat pendukungnya baik dengan lingkungan ekologi, sosial, ekonomi maupun keagamaannya. Karenanya, dolanan kerakyatan—sebagai sebuah produk budaya—tentu tidak hanya menyimpan fungsi praktis, melainkan juga konseptual. Dolanan kerakyatan menjadi wujud material dari nilai-nilai luhur yang disimpan di dalamnya, di mana nilai-nilai tersebut adalah modal utama bagi kesuksesan pembangunan nasional dalam kerangka berbangsa dan bernegara ini.

Oleh karena itu, permainan rakyat dan olahraga tradisional atau dolanan kerakyatan tersebut sejatinya merupakan dua hal penting yang tak terpisahkan dari upaya gerakan pembangunan dan pemajuan kebudayaan di negeri ini, di mana kebudayaan tidak hanya menjadi haluan pembangunan nasional, melainkan juga sekaligus fondasinya. Untuk itu, upaya perlindungan, pengembangan, pemanfaatan dan pembinaan mengenai hal tersebut, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, adalah suatu keniscayaan yang sudah semestinya didukung oleh semua pihak, baik pemerintah pusat, pemerintah daerah, pemerintah desa, termasuk oleh seluruh elemen masyarakat dan bangsa ini yang menjadi subjek utama dari upaya pemajuan kebudayaan tersebut.

Dalam hal ini, apa yang telah dilaksanakan di kawasan Borobodur dalam program selama kurang lebih tujuh bulan terkait dengan upaya perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan dolanan kerakyatan sejatinya adalah implementasi dari amanat undang-undang tersebut. Tentu saja, program ini bukanlah suatu hal yang sudah final, melainkan hanyalah langkah awal dari perjalanan panjang upaya pemajuan

kebudayaan yang ada di wilayah Bumi Sambhara Budhara tersebut. Harapannya, apa yang sudah dilakukan ini dapat menjadi benih yang terus dirawat di tengah-tengah masyarakat, sehingga dapat tumbuh dan berkembang sesuai harapan dan amanat undang-undang yang telah dirumuskan itu, untuk kemajuan dan kejayaan bangsa dan negara ini.

Rahayu!

Jakarta, 22 Oktober 2022

Sjamsul Hadi, S.H., M.M.
Direktur Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa
dan Masyarakat Adat

Dolanan Kerakyatan di Borobudur: Modal Dasar bagi Upaya Pemajuan Kebudayaan dan Pembangunan Karakter Bangsa



Upaya gerakan pemajuan kebudayaan terkait dengan permainan rakyat dan olahraga tradisional yang ada di kawasan Borobudur selama kurang lebih tujuh bulan sesungguhnya bukanlah hal yang mudah. Ada beragam tantangan baik teknis maupun konseptual yang mesti dihadapi oleh tim di lapangan. Namun demikian, sambutan positif dan dukungan dari masyarakat di wilayah lembah Sileng purba ini memiliki energi yang jauh lebih besar dari sekadar tantangan tersebut.

Dalam pergerakan yang dilangsungkan, upaya perlindungan terhadap warisan kearifan lokal leluhur masyarakat Borobudur berupa permainan rakyat dan olahraga tradisional atau yang lebih dikenal sebagai dolanan kerakyatan sejatinya adalah suatu proses belajar yang tiada henti. Betapa tidak, ada banyak sekali produk kebudayaan berupa dolanan kerakyatan yang dijumpai di

kawasan Borobudur yang menyimpan nilai-nilai kearifan baik terkait dengan relasi antara manusia dengan alam, relasi antara manusia dengan sesamanya, maupun nilai-nilai spiritual yang tersembunyi di dalam wujud-wujud dolanan yang terlihat sederhana itu. Dalam hal ini, dolanan kerakyatan sangat layak jika disebut sebagai suatu hasil kejeniusan para leluhur, hasil olah cipta, rasa, dan karsa mereka terutama terkait dengan kehidupan tumbuh-kembang anak—baik secara fisik maupun psikis—sebagai generasi harapan bangsa.

Dalam program ini, setidaknya ada tiga kategorisasi dolanan kerakyatan yang tercatat masih hidup di tengah-tengah masyarakat Borobudur. Ketiga kategori tersebut yakni dolanan menggunakan alat, dolanan tanpa alat, serta gerak dan lagu. Setiap kategori ini memiliki jenis dolananya masing-masing, di mana pada setiap jenis ini memiliki beberapa macam bentuk dolanan spesifik. Dalam kategori dolanan menggunakan alat, misalnya, ada jenis dolanan berbahan dasar bambu, kayu, barang bekas, dan lain sebagainya, di mana setiap jenis tersebut memiliki bermacam bentuk dolananya masing-masing, seperti sontokan bambu, gledekan kayu ataupun barongan kardus bekas. Tercatat, setidaknya ada 196 macam dolanan yang dikenal di kawasan Borobudur.

Kesemuanya itu adalah khazanah kekayaan dolanan kerakyatan yang menjadi warisan kebudayaan masyarakat Borobudur. Suatu modal besar bagi pemajuan kebudayaan di kawasan Bumi Sambhara Budhara tersebut, sekaligus media bagi membangun karakter anak-anak yang menjadi masa depan bangsa dan

negara ini. Semoga apa yang masih ada dan tersimpan dengan baik di tengah-tengah masyarakat ini dapat terus diwariskan, dikembangkan dan dimanfaatkan sebaik-baiknya, sesuai dengan amanat Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan demi kegemilangan masa depan bangsa.

Lestari budayaku!

Magelang, 22 Oktober 2022

M. Panji Kusumah
Ketua Perkumpulan Eksotika Desa Lestari

Membentuk Karakter Unggul Anak Bangsa Melalui *Travel Pattern* Dolanan Kerakyatan



Selama sekitar tujuh bulan bergelut dengan berbagai aktivitas terkait dolanan tradisional atau dolanan kerakyatan yang ada di kawasan Borobudur, saya tidak hanya menyaksikan dan mencoba memainkan berbagai jenis dolanan tersebut, tetapi juga melihat bagaimana dolanan-dolanan itu diproduksi. Dalam rentang waktu tersebut, saya turut merasakan atmosfer sistem sosial, ekonomi, keagamaan hingga lanskap alam yang menjadi tempat masyarakat yang memproduksi berbagai dolanan tersebut tinggal. Dari pengamatan dan keterlibatan itu, saya akhirnya memahami bahwa dalam

tumbuh-kembang anak, bermain menjadi bagian yang tak terpisahkan. Dengan bermain, sejatinya anak sedang membentuk pribadi sekaligus mensimulasikan kehidupannya. Bermain adalah kebutuhan jasmani sekaligus ruhani mereka, suatu upaya meningkatkan kapasitas diri. Melalui permainan itu, mereka sedang belajar memahami kehidupan sekaligus dirinya sendiri.

Selama pergulatan di lapangan itu, saya juga melihat bahwa anak-anak tidak sepenuhnya memiliki otonomi terhadap jenis permainan yang mereka pilih. Dalam hal ini, orang dewasa tetap memiliki peran di dalamnya. Karenanya, mengarahkan anak-anak kepada permainan yang lebih mendidik sangat dapat dilakukan. Dalam hal ini, kepedulian orang dewasa serta sistem sosial masyarakatlah yang menjadi alat kontrolnya. Karenanya, sejatinya anak-anak tidak pernah benar-benar menjadi anak dari orang tua mereka semata, melainkan anak dari seluruh orang tua. Mereka diasuh dan dibesarkan secara komunal. Untuk itulah, kepedulian semua orang terhadap tumbuh-kembang anak-anak—termasuk pada jenis dolanan yang dimainkan agar membentuk karakter yang diharapkan—sangat dibutuhkan.

Berdasarkan hal itulah, saya kemudian akhirnya paham mengapa para orang tua di masa lalu mengkreasi beragam jenis dolanan. Saya memahami bahwa hal itu adalah wujud kepedulian mereka terhadap tumbuh-kembang anak secara komunal itu. Karenanya, mereka mengkreasi dolanan yang—disadari maupun tidak—dapat membentuk karakter positif anak-anak mereka. Sebut saja tembang dolanan *menthok-menthok* sebagai contohnya. Permainan ini tidak hanya melatih hafalan anak, tetapi juga memberi mereka pengetahuan akan kondisi lingkungan sekitarnya, bahwa ada hewan yang bernama *menthok* dengan karakter seperti yang digambarkan dalam lagu. Secara reflektif, permainan ini juga memberikan kiasan kepada anak-anak bahwa sebagai pribadi unggul, hendaklah ia tidak bermalas-malasan laiknya seekor *menthok*. Begitu juga dengan berbagai jenis dolanan kerakyatan lainnya, selalu ada makna dan pelajaran yang ingin dihadirkan

maupun karakter positif yang ingin diajarkan kepada anak-anak tanpa harus menyampaikannya dalam sebuah nasihat, melainkan melatihnya langsung melalui permainan yang dilakukan. Sehingga, anak belajar dan membentuk karakternya dengan cara *learning by doing* atau *experiential learning*. Singkatnya, dolanan kerakyatan bagi saya adalah sebuah kejeniusan leluhur terkait dengan cara mendidik anak, suatu upaya membentuk karakter generasi muda bangsa ke depannya.

Dalam program yang kami lakukan, penggunaan dolanan kerakyatan ke dalam *travel pattern* sedianya dirancang tidak hanya untuk menguatkan kapasitas internal masyarakat agar dapat menjaga kelestarian dolanan dan mewariskannya kepada generasi muda, melainkan juga untuk menjadi ruang diseminasi nilai-nilai positif yang ada di dalamnya. Refleksi dalam setiap *travel pattern* terhadap nilai dari dolanan kerakyatan yang dimainkan diharapkan mampu menjadi ruang edukasi kultural bagi terbentuknya pribadi-pribadi berkarakter positif dan unggul. Kegiatan ini tidak hanya diharapkan mampu menyentuh sisi afeksi peserta *travel pattern*, melainkan juga membawa mereka ke ranah aksi. Sehingga, pribadi-pribadi unggul dan positif akan bermunculan, sehingga masa depan bangsa ini kian cerah sebab memiliki generasi berkarakter unggul. Demikianlah. Semoga apa yang sedikit ini dapat memberi gambaran mengenai aktivitas pengembangan dan pemanfaatan dolanan kerakyatan yang telah diupayakan selama sekitar tujuh bulan di kawasan Borobudur. Terlebih, semoga hal ini dapat memantik inspirasi yang lebih baik lagi untuk pemajuan kebudayaan ke depan serta upaya melahirkan generasi unggul bangsa ini.

Terima kasih.

Bumi Sambhara Budhara, 22 Oktober 2022

Mang Asep Salik

Daftar Isi

- Pengantar Direktorat Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Masyarakat Adat _____

iv

- Pengantar Eksotika Desa Lestari _____

vii

- Pengantar Penulis _____

viii

1

1. Dolanan Kerakyatan:

Local Genius yang
Dirancang untuk

Membangun Generasi yang
Berkualitas Secara Fisik,
Mental, dan Spiritual

43

2. Temu-Kenali: Dolanan yang Tak Lekang oleh Zaman

100

3. *Travel Pattern* Dolanan Kerakyatan: Dari Mainan untuk Kesejahteraan

200

4. Inspirasi dan Harapan Perubahan dari Dolanan Kerakyatan



1 Dolanan Kerakyatan:

Local Genius untuk Membangun
Fisik, Mental, dan Spiritual
Generasi Masa Depan



Wahai Miki
satu

Bermain wayang siladan
di Kebonsari



Anak-anak sedang bermain dengan beberapa jenis dolanan di Desa Giritengah

2 Dunia anak adalah dunia bermain. Bagi anak-anak, permainan bukanlah sekedar hiburan, melainkan suatu kebutuhan esensial yang tak dapat ditawar, terutama bagi anak-anak usia dini (Moeslichatoen, 2006:27).

Bermain adalah cara anak-anak serius dalam belajarnya, karena hal itu menjadi sarana bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka baik secara fisik, mental, bahkan spiritual.



Salah seorang warga
Dusun Onggosoro
sedang membantu
membetulkan mainan
cucunya

Melalui permainan, anak-anak belajar untuk mandiri serta belajar mengontrol diri dan lingkungannya. Permainan yang mereka lakukan juga menjadi media eksplorasi guna meniru, menemukan hal-hal baru, serta ruang bagi simulasi kehidupan

sehari-hari. Semua hal itu menjadi ruang latihan guna membangun keterampilan anak agar dapat menolong diri mereka sendiri di masa depan. Karena, hal tersebut dapat membangun dan meningkatkan kepercayaan diri anak terkait dengan kompetensinya.





Tiga orang anak di Dusun Onggosoro sedang bermain bersama *oplok-oplok* setelah membuatnya bersama-sama.



Permainan gasing
di Wringinputih

Permainan gasing di Wringinputih. Melalui permainan ini, anak-anak akan belajar untuk bersosialisasi dan melatih strategi, selain juga fokus dalam mencapai tujuan.



Tiga orang anak di Dusun Onggosoro sedang belajar membuat dolanan dari janur. Permainan ini melatih perkembangan motorik halus, fokus, kesabaran serta imajinasi mereka.





Melalui permainan yang dilakukannya, anak akan belajar mengekspresikan pendapat serta keinginannya, mengentaskan permasalahan yang dihadapinya, serta menerima realitas yang harus dialaminya dengan cara-cara positif. Ringkasnya, bermain menjadi ruang bagi anak guna mengenal diri mereka sendiri, baik dari sisi potensi maupun kekurangan dirinya. Interaksi yang dibangun—baik dengan sesamanya maupun media permainan dan lingkungan alamnya—selama bermain akan mengajari mereka untuk mengenal batas-batas kemampuan serta potensi diri yang dapat dikembangkan.



Anak-anak di Karanganyar sedang bermain *kreweng*—pecahan genting. Permainan ini melatih mereka dalam mengelola emosi dalam berinteraksi dengan teman-temannya sekaligus mengasah kreativitas dan perkembangan motoriknya.

Selama bermain, tantangan atau beragam kesulitan baik itu yang datang dari lingkungan alam maupun media yang digunakan sebagai ruang bermain akan menjadi sarana efektif untuk mengembangkan kemampuan fisik anak. Perkembangan otot-otot anak akan dilatih secara bertahap dan kontinu. Begitu pula dengan kemampuan motorik mereka, baik motorik halus maupun kasar (Hasanah, 2016). Berlari, melompat, memegang, menggerakkan jari atau bagian tubuh tertentu selama bermain—khususnya di alam atau menggunakan alat tertentu—akan menjadi media yang efektif guna menstimulasi dan melatih pertumbuhan dan perkembangan fisik mereka.

Anak-anak di Dusun Onggosoro sedang bermain bersama di halaman rumah. Interaksi di antara mereka membuat anak-anak ini belajar mengenali potensi dan kelemahan diri mereka masing-masing.





12

Anak-anak Desa Sambeng sedang bermain di Kali Progo. Berenang dan melompat dalam permainan yang dilakukan ini melatih psikomotorik mereka. Baik perkembangan otot maupun motorik kasar dilatih secara perlahan dan kontinu.





Anak-anak di Kebonsari sedang bermain bersama di sekitar jembatan bambu. Permainan ini melatih psikomotorik mereka, terutama melatih keseimbangan tubuh saat harus menyeberangi jembatan bambu.

Anak-anak di Karanganyar sedang bermain *dir-diran* atau kelereng. Permainan ini melatih fokus dan motorik halus serta kasar anak, selain juga strategi







Seorang anak sedang mencoba memainkan wayang kertas di Candirejo. Dolanan wayang kertas menjadi ruang pengenalan budaya sejak dini kepada anak-anak guna mentransmisikan nilai-nilai luhur yang tersimpan dalam kisah maupun karakter masing-masing wayang, misalnya keberanian, kejujuran dan rela berkorban.

Anak-anak sedang latihan menari di Giritengah. Selain melatih motorik halus dan kasar, menari menjadi cara anak untuk melatih koordinasi gerak, kepekaan rasa, kejelian telinga, dan kekompakan. Selain itu, juga mengembangkan kemampuan bersosialisasi, berbahasa serta komunikasi mereka.



Selain itu, komunikasi yang dilakukan di antara mereka dengan partner mainnya, baik teman seusia maupun bukan, akan menjadi sarana yang efektif dalam melatih

kemampuan bahasanya. Anak akan terus belajar dan mengembangkan kemampuan berbahasanya, baik menambah kosakata baru, konsep baru, maupun pengetahuan baru melalui

komunikasi yang terjalin di antara mereka. Dengan begitu, kemampuan bahasa dan komunikasinya akan terus meningkat secara bertahap dan kontinu.

Anak-anak di Karanganyar sedang bermain gasing bambu. Permainan ini melatih motorik baik halus maupun kasar serta strategi dalam permainan. Selain itu, penambahan kosakata khusus terkait permainan ini menjadi media anak mengembangkan kemampuan berbahasanya.



Anak-anak di Wringinputih sedang memainkan *telpon-telponan* dari kaleng bekas. Selain melatih kreativitas dan imajinasi, dolanan ini juga melatih cara komunikasi dan mengembangkan kemampuan berbahasa mereka.



Proses komunikasi dan interaksi antara anak dengan partner bermainnya, baik personal maupun komunal, dalam suatu permainan yang dilakukan, akan menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan sosial dan spiritualnya. Melalui permainan yang dilakukannya, anak akan belajar bagaimana bernegosiasi, mengemukakan pendapat, menunda keinginan, bersabar, fokus, berbagi, menerima, memimpin dan dipimpin, menaati aturan yang disepakati, ataupun berlaku jujur terhadap dirinya sendiri dan orang lain.

Anak-anak di Bigaran sedang bermain *gobak sodor* di salah satu halaman rumah warga. Selain melatih motorik kasar, permainan ini juga melatih fokus, kejujuran, kerjasama tim serta taat aturan sejak dini bagi anak-anak.



Selain itu, melalui permainan yang dilakukan—terutama dalam permainan komunal—anak juga akan mengembangkan sikap empati, mengurangi egosentrisme, bekerja sama, kreativitas dalam menemukan solusi, ataupun berkarya (Hasanah, 2016). Melalui bermain, anak akan belajar mengembangkan pemahaman mengenai dirinya sendiri, orang lain serta lingkungannya. Singkatnya, bermain—dengan dolanan tradisional—akan menjadi suatu sarana bagi anak untuk melatih dan meningkatkan kemampuan mental dan fisiknya, misalnya sisi psikomotorik, afeksi hingga aksi, guna dijadikan bekal dalam kehidupannya di masa depan.

Seorang anak tampak membantu temannya yang sedang mencoba permainan egrang di Kebonsari. Melalui dolanan tradisional ini, anak-anak belajar menumbuhkan empati dan berbagi dengan sesamanya. Dolanan menjadi media melatih afeksi anak sejak dini.





Anak-anak di Onggosoro sedang bermain bersama bersama. Melalui permainan inilah mereka belajar bekerjasama, mengurangi egosentrisme dan menghargai orang lain.


Tiga orang anak sedang bermain *sontokan* air di Sambeng. Melalui dolanan ini, mereka belajar banyak hal, seperti kompetisi, legawa menerima kekalahan saat dikalahkan temannya, serta fokus dan melatih strategi untuk menang.



Moeslichatoen mengemukakan bahwa *“melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi dari motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup.”* (Moeslichatoen, 2006:27). Oleh karena itulah, bermain dan permainan bagi anak adalah hal yang sangat urgen dan tak dapat ditawar. Berdasarkan hal itulah, dalam program pemajuan kebudayaan berbasis budaya spiritual di kawasan Borobudur yang dilangsungkan oleh Eksotika Desa bersama dengan Direktorat Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Masyarakat Adat, permainan tradisional atau dolanan kerakyatan menjadi salah satu tema pokok yang digagas dan diimplementasikan.



Seorang anak di Bigaran sedang bermain dengan *ndas-ndasan* kesayangannya.



Permainan tradisional atau dolanan kerakyatan dipilih sebab hal tersebut merupakan suatu permainan yang membutuhkan bahan atau alat sederhana dan mudah didapat di lingkungan sekitar masyarakat setempat tinggal namun memiliki efektivitas yang luar biasa di dalam perjalanan tumbuh-kembang anak. Selain itu, dolanan kerakyatan juga merupakan permainan yang sesuai dengan aspek budaya pada kehidupan masyarakat setempat serta berfungsi memelihara hubungan dan kenyamanan

sosial yang ada (Sukirman dalam Edy Waspada, 2014: 16). Dengan demikian, nilai ekonomis dan efektifitas fungsinya sangat tepat. Permainan tradisional atau dolanan kerakyatan adalah permainan yang murah secara ekonomi namun tepat guna secara fungsional. Dengan kata lain, dolanan kerakyatan sesungguhnya adalah suatu hasil *local genius* para orang tua zaman dahulu di dalam mendidik dan membesarkan anak-anak mereka tanpa harus meninggalkan lingkungan sosial dan ekologiannya.



Anak-anak di Bigaran sedang memainkan
Barongan dari kardus bekas.

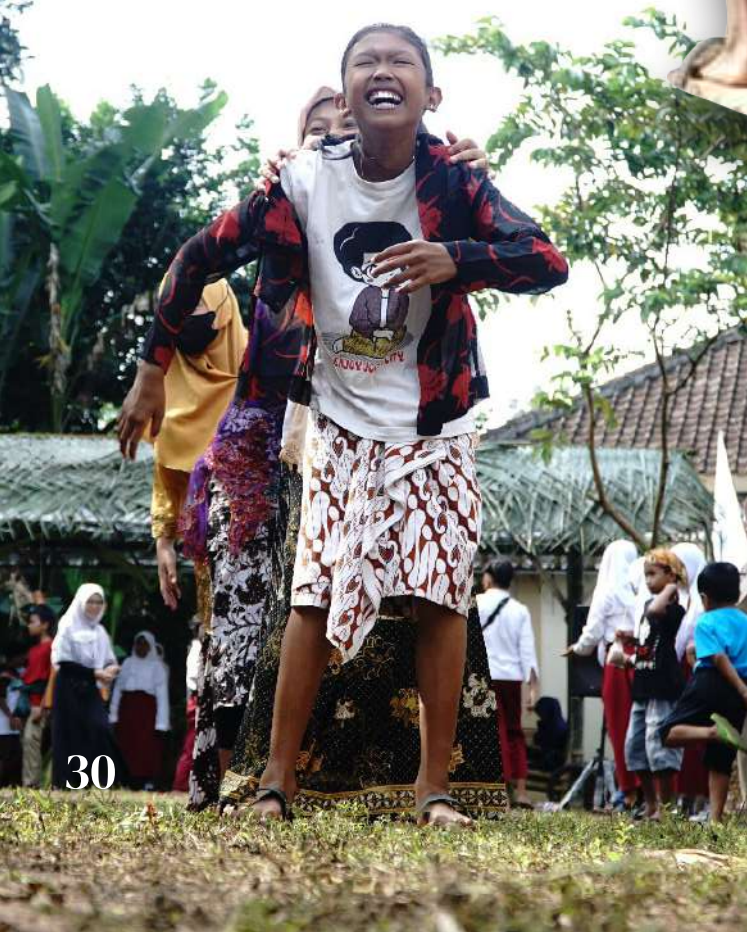




Anak-anak Kebonsari sedang memainkan *blengker*. Sebagai desa penghasil kerajinan bambu, anak-anak kebonsari sejak kecil sudah akrab dengan pohon bambu dan bentuk-bentuk kerajinan yang dihasilkan dari tanaman tersebut, termasuk *blengker* untuk penguat tampah yang dijadikan dolanan oleh mereka.



Anak-anak sedang bermain *bakiak* di
Wringinputih



Di kawasan Borobudur, dolanan kerakyatan masih jamak dijumpai. Beragam jenis permainan anak-anak baik itu dolanan yang dimainkan tanpa alat, dengan alat, maupun tembang dolanan merupakan hal yang masih lazim dimainkan, terutama di desa-desa yang sedikit berjarak dari ibu kota kecamatan. Dengan beragam variasi dan perkembangannya yang ada, dolanan kerakyatan tersebut masih kontekstual dengan kondisi sosio-ekologi yang hadir dewasa ini, meskipun di beberapa wilayah mungkin sudah mulai ditinggalkan atau tergeser dengan permainan digital dari gawai yang kian marak digunakan.



Anak-anak di Wringinputih sedang memainkan *sontokan*.



Sekelompok anak di Wringinputih sedang memainkan dolanan *jaranan* berbahan pelepah pisang.



Dua orang anak di Bigaran sedang bermain pecut dari janur.

Sekelompok anak
di Bigaran sedang
memainkan *barongan*
yang mereka buat dari
kardus bekas.





Di kawasan Borobudur, ketertarikan banyak pihak dan kesediaan banyak warga terlibat dalam gerakan pelestarian dan pemasyarakatan dolanan kerakyatan ini tak lepas dari kesadaran kosmologis masyarakat di wilayah ini. Dalam kesadaran kosmologis mereka, nilai-nilai semisal kejujuran, berbagi, atau tanggung jawab serta kelekatan mereka dengan alam merupakan bagian dari praktik spiritualitas yang mesti ada. Semua nilai tersebut menjadi fondasi membangun relasi dengan sesama manusia maupun makhluk lainnya di dunia yang menjadi wilayah hidup mereka saat ini, di mana hal ini selalu terelasi erat dengan dunia ketuhanan. Semua itu

dapat ditanamkan pada anak-anak sejak dini melalui beragam permainan atau dolanan kerakyatan tersebut, sebagaimana telah terbukti dari generasi ke generasi. Mengomentari hal ini, Pak Mendel, salah seorang sesepuh di Ngargogondo, berkata, *"Mbiyen pas dolanan delikan kui ora ana sing wani nyebrang dalam kui mergo wes ditentuke yen ndelike mung oleh neng kene. Saking jujure ya ora ana sing wani nyebrang."* Demikian ia menjelaskan sambil menunjuk batas-batas wilayah yang biasa dulu ia gunakan sebagai tempat bermain petak-umpet dengan teman-temannya semasa kecil.



Anak-anak di Wanurejo terlibat dalam proses penanaman pohon di Kali Ngentak

Oleh karena itu, bagi masyarakat Borobudur, membangun karakter anak melalui dolanan kerakyatan maupun mendekatkan mereka dengan alam melalui hal itu—agar tercipta kehidupan yang selaras antara manusia, alam dan tuhan—merupakan suatu keniscayaan. Karena, hal tersebut tidak hanya

terkait dengan persoalan tumbuh kembang anak baik secara fisik maupun psikis, melainkan juga sangat erat kaitannya dengan persoalan spiritualitas, di mana dalam hal ini relasi yang baik antara manusia, tuhan dan alam mesti diwujudkan.



Anak-anak di Giripurno terlibat dalam proses penanaman pohon dalam rangka menjaga sumber mata air.

Anak-anak di Karangrejo ikut serta dalam proses penanaman pohon untuk menjaga sumber mata air.



Dolanan kerakyatan, dalam hal ini, menjadi media yang efektif untuk membangun dan mengembangkan sikap spiritualitas semacam itu. Dengan mengenal dan mempraktikkan kembali dolanan kerakyatan, anak-anak diharapkan kembali

mengenal alam dan mencintainya, sehingga sikap menghormati dan menghargai alam akan tumbuh dalam jiwanya. Dengan begitu, ia akan dapat terlibat dalam menjaga kelestarian alam ke depannya.



Anak-anak Kebonsari terbiasa membuat dan memainkan wayang *siladan*. *Siladan* adalah bilah bambu yang biasa digunakan oleh orang tua mereka untuk membuat kerajinan bambu. Dengan dolanan tradisional itu, mereka belajar mengenali dan mencintai alamnya sejak dini.

Selain itu, dengan mengenal dan memainkan kembali dolanan kerakyatan, diharapkan perkembangan anak baik secara fisik maupun psikis dapat berkembang dengan baik. Sehingga, mereka akan tumbuh sebagai generasi bangsa yang sehat jiwa dan raganya serta memiliki nilai budi pekerti yang luhur. Sehingga, anak-anak ini akan tumbuh sebagai generasi yang tangguh serta memahami *unggah-ungguh*. Dengan begitu, negara ini memiliki harapan di masa depan untuk dipimpin dan diisi oleh generasi yang tidak hanya sehat dan berkualitas secara fisik, melainkan juga secara mental dan spiritual.







2 Temu Kenali:

Dolanan yang Tak Lekang oleh Zaman

Guna memuluskan upaya perlindungan, pengembangan serta pemanfaatan dolanan kerakyatan yang masih menjadi bagian dari kearifan lokal pada kehidupan masyarakat di kawasan Borobudur dalam proses pendidikan dan tumbuh-kembang anak, disusunlah suatu metode untuk mengeksplorasi kekayaan dolanan kerakyatan baik yang masih lazim digunakan di kawasan tersebut maupun yang pernah ada namun sudah tak lagi dimainkan karena

berbagai sebab dan alasan. Dengan mengenali terlebih dahulu beragam potensi yang ada, maka kondisi awal dapat dipahami, sehingga langkah selanjutnya terkait program ini akan bisa direncanakan dengan lebih mudah. Hal itu juga dilakukan supaya program yang akan dilangsungkan benar-benar berpijak pada kondisi nyata di lapangan. Kondisi yang demikian itu tentu akan menentukan bagi hasil akhir yang dituju.

Dalam pelaksanaannya, eksplorasi dolan kerakyatan ini dilakukan dengan pendekatan etnografi. Dalam pendekatan ini, tim desa yang terdiri dari fasilitator pendamping serta penggerak menempuh beberapa cara yang khas

digunakan dalam metode tersebut, misalnya pengamatan terlibat (*participant observation*) serta wawancara mendalam (*indepth interview*) (Spradley, 2006: 25). Dalam program ini, pendalaman atau penggalian lebih jauhlah yang



ditekankan, mengingat temu-kenali potensi secara permukaan telah dilakukan selama tiga bulan penuh di tahun sebelumnya (Agustus-Oktober 2021).

Cara-cara khas etnografi tersebut diterjemahkan dalam konsep yang lebih familiar dengan budaya setempat. Hal tersebut dimaksudkan agar lebih kontekstual dengan kondisi sosial masyarakat yang ada di kawasan Borobudur. Dalam praktiknya, cara-cara lokal yang menjadi bagian dari penerjemahan metode etnografi tersebut misalnya *njajah desa milangkori*, *srawung*, *sowan*, *jagongan*, *wedangan*, serta terutama *dolan* dan *dolanan*. *Njajah desa milangkori* menjadi manifestasi kontekstual dengan budaya setempat dari metode observasi. Melalui *njajah desa milangkori*, tim yang berada di desa melakukan observasi terhadap pola asuh, kebiasaan waktu, tempat serta cara bermain anak, kondisi sosio-ekologi setempat, potensi dan tokoh terkait, serta beberapa hal lainnya yang relevan dengan dolanan kerakyatan. Dalam pelaksanaan *njajah desa milangkori* ini, tak jarang tim desa ini harus melakukannya di tengah hujan dan panas; di waktu siang atau bahkan malam hari.



Pendamping Desa Sambeng sedang bercakap-cakap dengan penduduk saat melakukan *njajah desa milangkori*.



Melengkapi aktivitas *njajah desa milangkori*, cara *srawung* atau *sowan*— kunjungan personal— dilakukan untuk mengenal subjek masyarakat yang ada secara lebih mendalam. Hal ini terutama dimaksudkan untuk lebih mengenal dan dapat memetakan potensi, masalah, serta para tokoh atau sesepuh masyarakat yang ada guna

Penggerak dan pendamping Desa Wringinputih sedang *sowan* kepada salah seorang sesepuh desa guna *ngangsu kawruh* terkait dengan potensi desa yang ada.

dilibatkan sebagai subjek dalam program yang akan dilakukan. Dalam *sowan* atau *srawung* inilah aktivitas *jagongan*, *wedangan*, dan bahkan *dolan* dan *dolanan* diterapkan. Hal tersebut menjadi manifestasi dari metode pengamatan terlibat (*participant observation*) serta wawancara mendalam (*indepth interview*).

Penggerak dan pendamping
Dusun Onggosoro sedang
sowan ke kepala desa
setempat.





Pendamping Desa Sambeng sedang menuju ladang dalam rangka melakukan pengamatan terlibat sebagai upaya menyelami potensi desa setempat.

Dalam implementasinya, cara-cara tersebut tidak dilakukan dalam skala yang formal, melainkan lebih memilih cara-cara kultural. Oleh karena itu, aktivitas tersebut kerap dilakukan pada acara-acara komunal seperti saat kerja bakti, pengajian, selamatan hingga kebersamaan para tokoh yang dijadikan narasumber bekerja

di ladang atau kebun mereka. Wawancara tidak melulu dilakukan di rumah, melainkan kerap kali dalam *jagongan* informal di lokasi-lokasi tempat narasumber beraktivitas, baik saat sedang santai di gardu ronda, teras rumah, ataupun lokasi lainnya maupun di sela kesibukan mereka bekerja semisal di ladang atau sawah.

Jagongan. Salah satu cara mengumpulkan data yang dilakukan oleh tim pendamping dan penggerak Desa Wringinputih secara informal.



Jagongan sebagai upaya mengumpulkan data dilakukan secara informal di dapur bersama warga desa Wringinputih.



Eksplorasi mengenai dolanan kerakyatan tersebut bahkan kerap kali dilakukan tidak hanya sebatas melalui penelusuran dari cerita para tokoh masyarakat mengenai jenis dan bentuk permainan tradisional anak, baik yang masih dimainkan maupun yang tidak, melainkan juga melalui metode praktik langsung atau memanfaatkan teknik *learning by doing*. Saat mendatangi para narasumber, tim desa tidak hanya *jagongan*, melainkan juga melakukan rekonstruksi berbagai dolanan yang dimaksud. Melalui cara-cara inilah informasi digali dan gerakan diinisiasi. Sebab, kala rekonstruksi dilakukan, kerap kali *jagongan* yang muncul di sela kegiatan tersebut menjadi ruang diseminasi bagi gagasan pelestarian, pengembangan dan pemanfaatan dolanan kerakyatan selanjutnya.

Di Wringinputih, *dolanan* bersama anak-anak menjadi cara untuk mengamati dan mengumpulkan data dengan cara ikut bermain bersama mereka.



Sowan kepada sesepuh dan merekonstruksi pembuatan dolanan menjadi salah satu cara yang dilakukan tim penggerak dan pendamping desa untuk *ndudah* dalam upaya pengumpulan data. Tampak tim penggerak dan pendamping desa sedang merekonstruksi dolanan *jemparingan* di Desa Wringinputih.





Rekonstruksi pembuatan
wayang *pohung* di Desa
Ngargogondo.

Berdasarkan hasil *ndudah* melalui *njajah desa milangkori, sawung, sowan, jagongan, wedangan*, serta *dolan* dan *dolanan* tersebut, didapatkanlah beberapa data penting terkait dolanan kerakyatan yang ada di kawasan Borobudur. Dari eksplorasi untuk temu-kenali dolanan kerakyatan di Desa Bigaran, Sambeng, Candirejo, Ngargogondo, Karangrejo, Karanganyar, Giritengah, Bumiharjo, Giripurno, Wringinputih, Kebonsari, dan Dusun Onggosoro, tercatatlah sekitar 196 macam dolanan. Permainan tersebut lalu dipetakan ke dalam tiga kategori besar, yakni dolanan tanpa alat, dolanan dengan alat, serta tembang dolanan. Dolanan tanpa alat adalah permainan yang tidak menggunakan peralatan ataupun menggunakan peralatan namun sangat minimalis. Tembang dolanan adalah permainan yang berupa gerak dan lagu. Permainan ini ada yang menggunakan alat maupun tidak. Adapun dolanan dengan alat adalah permainan yang menggunakan alat, baik khusus maupun tidak.

Dari ketiga kategori ini, terdata ada 33 tembang dolanan serta 11 macam dolanan tanpa alat. Adapun dolanan dengan alat dibagi menjadi 11 jenis berdasarkan material pembuatnya. Kesebelas jenis tersebut yakni dolanan yang terbuat dari tanaman pisang, bambu, kelapa, singkong, dan kayu; dolanan yang dimainkan di sungai serta

hal-hal yang berhubungan dengannya; dolanan yang dimainkan di lantai; dolanan yang terbuat dari barang bekas; dolanan yang menggunakan alat berbahan karet; dolanan yang dimainkan di lahan atau ruang terbuka dan menggunakan alat; serta dolanan yang menggunakan bahan lainnya di luar material yang disebutkan sebelumnya.

Tembang Dolanan

Ada 33 tembang dolanan yang terdata. Ketiga puluh tiga tembang dolanan yang terdata tersebut yaitu *betet kangkong, buto-buto galak, cempa, cublak-cublak suweng, dingklik oglak-aglik, ditutuk nganggo pipo ledeng, donal bebek, dosilado, gotri legendry, gula ganthi, gundul-gundul pacul, jamuran, jaranan, kembang alang-alang, kidang talun, lepetan, lir-ilir, menthok-menthok, omah-omahan, padhang bulan, patung-patungan, pong-pong bolong, prau layer, re jambe re, ris-irisan tela, sluku-sluku bathok, sreg usrege, suk-suk dino wage, suwe ora jamu, thik utih uwil, turi putih, ular naga, serta yo do dadi wayang.*





Anak-anak di Desa
Bumiharjo sedang bermain
gotri legendri



Anak-anak di Giritengah sedang bermain
cublak-cublak suweng



Anak-anak Giritengah sedang menyanyikan
sluku-sluku bathok



Anak-anak di Bigaran
sedang bermain *dingklik*
oglak aglik

Anak-anak di Giritengah sedang bermain *jamuran*





Anak-anak di Onggosoro sedang memainkan *tembang putra ameng-ameng* sebagai tembang dolanan khas para penghayat Kejawen Urip Sejati, seperti tembang *Re Jambe Re*, *Ris Irisan Tela*, *Gula Gathi*, *Pong-Pong Bolong*, *Sreg-Usrege*, dan *Lepetan* pada upacara *puernama sidhi*.



Dolanan Tanpa Alat

Ada 11 macam dolanan tanpa alat. Kesebelas dolanan tersebut yaitu *ABC 5 dasar*, *ban kucir* dan *ban mbledos*, *candak ndodok*, *dhang dhang thuk*, *gobak sodor*, *hompimpa*, *kokoko*, *pembela*, *petak umpet*, *semutan*, serta *sur-sur*.



Anak-anak di Bigaran sedang bermain gobak sodor



Anak-anak di Bigaran sedang bermain
candak ndodok



Anak-anak Desa
Sambeng sedang
bermainan petak
umpet



Dolanan dengan Alat

1. Dolanan Bermaterial Tanaman Pisang

Ada 14 dolanan bermaterial tanaman pisang yang terdata, yakni, anyaman daun pisang, *bedhil-bedhilan*, *bola klaras*, *cap-capan*, *ceplokan*, *gethek debog*, *gethek-gethekan*, *jaranan*, *kuluk*, *mobil-mobilan*, *oplok-oplok*, *pecut*, *pedang-pedangan*, serta *tank*.



Sekelompok anak di Onggosoro sedang memainkan *oplok-oplok*



Anak-anak di Sambeng sedang membuat *gethek-gethekan* dari pelepah daun pisang di pinggir Kali Progo

Seorang anak di Sambeng
dengan *gethek-gethekan* dari
pelepah daun pisang.





Sekelompok anak di Karanganyar sedang bermain bola menggunakan bola klaras



Sekelompok anak di Karanganyar sedang memainkan *bedil-bedilan* atau senapan dari pelepah pohon pisang,



2. Dolanan Bermaterial Tanaman Bambu

Ada 49 dolanan bermaterial tanaman bambu yang terdata. Keempat puluh sembilan dolanan tersebut yaitu, *angklung, angkrek, barongan, bedilan banyu, bedilan geni, bedilan kerikil, bedilan pring, blenderan, blengkeran, capung keseimbangan, celengan bambu, cetoran, egrang bambu, gambang, gasing, gepyek, bontosan, gethek, glindingan, jemparingan, kandang jangkrik, kebul-kebulan, kecrek bambu, kendang, kitiran angin, kitiran tarik, kitiran kertas, kitiran tunggal, kumbangan, layangan, long bumbung, mobil-mobilan, motor mabur, ndas-endasan keranjang, oncor, othok-othok, pecut, pedang, pentongan, plencungan, plintengan, segitiga setimbang, sempritan, sontokan, suling, topeng clumpring, tukmul, tulup, wayang clumpring, serta wayang siladan.*

Anak-anak di Dusun
Onggosoro sedang
bermain *egrang*





Mobil-mobilan dari bambu yang
ditemui di Desa Sambeng



Mobil-mobilan bambu di
Desa Giritengah





Anak-anak di Desa Sambeng sedang bermain sontokan air.



Seorang anak di Bigaran sedang bermain *jemparingan*.

Dua orang anak kembar dan satu orang temannya di Giritengah sedang bermain dolanan *barongan* dan *kentongan* berbahan bambu.





Tiga orang anak di Bigaran sedang membuat *pecut-pecutan* dari janur.



3. Dolanan Bermaterial Tanaman Kelapa

Ada 20 macam dolanan bermaterial tanaman kelapa yang terdata. Kedua puluh dolanan tersebut yaitu bola janur, burung janur, egrang batok, gasing *bluluk*, ikan janur, jam tangan, jaran blarak, kacamata, keris-kerisan, kitiran janur, *lurahan*, panah *biting*, pecut-pecutan janur, *plorotan blarak*, *prau-prauan*, terompet, terompet janur, ular keket janur, walang janur, dan *yuyu*.

Ikan dari janur karya salah
seorang warga Bigaran.



Mahkota dari janur yang
dimainkan anak-anak di
Bigaran.





Sekelompok anak di Bumiharjo sedang membuat keris-kerisan dari janur.





Dua orang anak sedang bermain egrang batok di Dusun Onggosoro.

Bermain gasing *bluluk*, atau
gasing berbahan bakal
kelapa, di Bigaran.





4. Dolanan Bermaterial Tanaman Singkong

Ada 4 macam dolanan bermaterial tanaman singkong yang terdata. Keempat dolanan tersebut yakni gelang dan kalung pelepah daun singkong serta kitiran dan wayang pelepah daun singkong.

Anak-anak di Bigaran sedang membuat dan bermain wayang *pohung* atau wayang yang dibuat dari pelepah daun singkong.



Anak-anak di Bigaran sedang membuat dan bermain wayang *pohung* atau wayang yang dibuat dari pelepah daun singkong.



5. Dolanan Bermaterial Kayu

Ada 8 macam dolanan bermaterial kayu yang terdata. Kedelapan dolanan tersebut yakni bakiak, bedil-bedilan, *brem-breman*, dakon, *gledhegan* dorong, *gledhegan*, *plintengan*, dan yoyo.



Bermain *gledekan*
di Giritengah



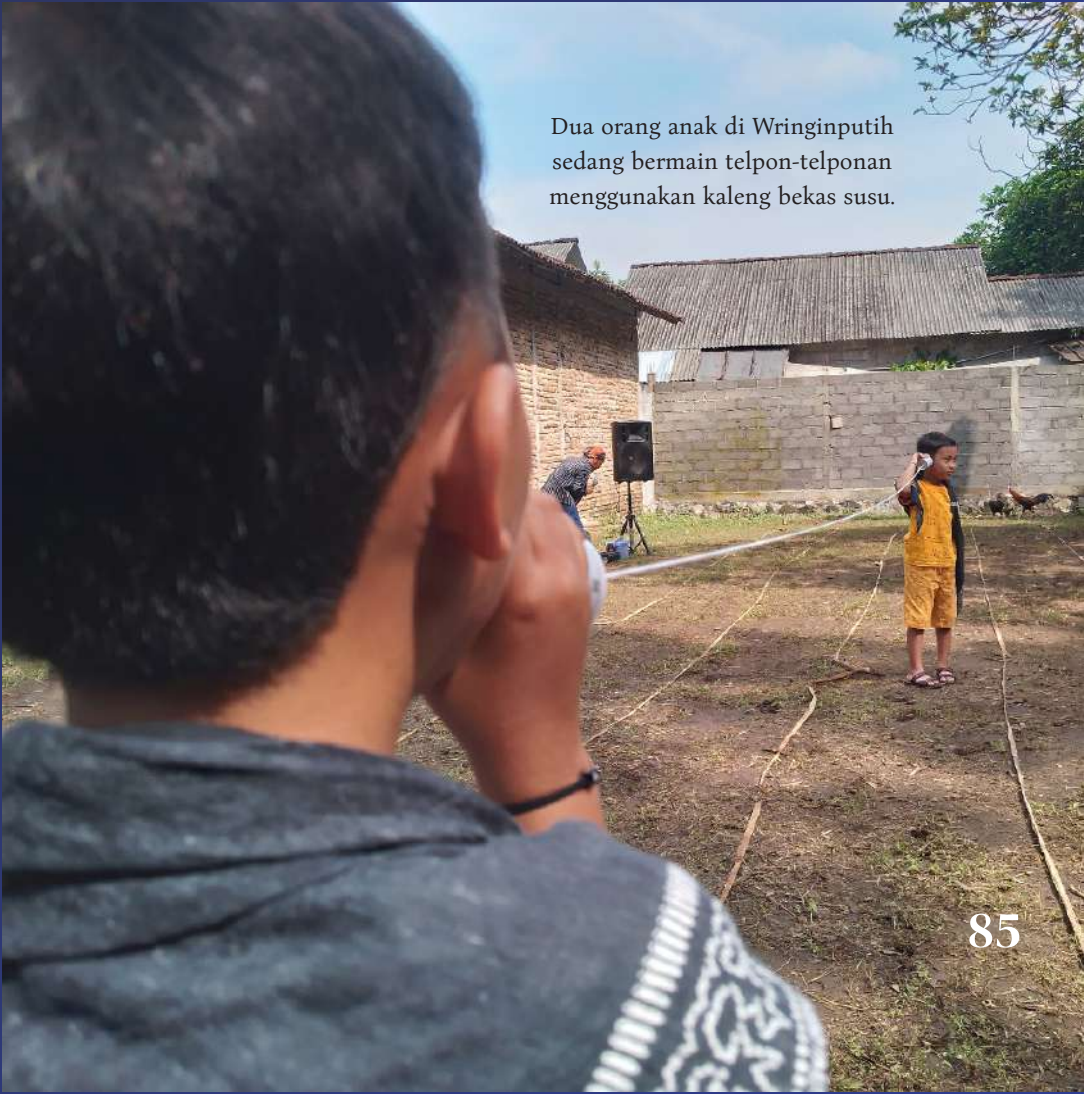
Gledekan kayu adalah dolanan berbentuk kendaraan roda tiga berbahan kayu. *Gledekan* ini dimainkan dengan cara dikendarai di jalan yang menurun. Permainan ini biasa dimainkan di Giritengah karena kontur wilayahnya yang menyediakan lanskap alam berupa perbukitan, sehingga banyak ditemui jalan yang menurun. Permainan ini melatih keberanian, keterampilan koordinasi tangan dan kaki serta kelincihan tubuh. Tampak anak-anak dan orang dewasa sedang memainkan *gledekan* kayu di Giritengah.



6.

Dolanan Bermaterial Barang Bekas

Ada 11 macam dolanan bermaterial barang bekas yang terdata. Kesebelas dolanan tersebut yaitu *barongan*, *gasing*, *long spirtus*, mobil-mobilan dus bekas, mobil-mobilan botol bekas, panah pulpen, pesawat-pesawatan, *prau-praunan*, *sepur-sepuran*, telpon-telponan, dan wayang kertas.



Dua orang anak di Wringinputih sedang bermain telpon-telponan menggunakan kaleng bekas susu.



Tiga orang kakak beradik di Giritengah sepulang bermain dengan truk buatan dari kardus bekas.



Beberapa dolanan berbahan barang bekas yang digunakan bermain oleh anak-anak Bumiharjo.

7. Dolanan Bermaterial Karet

Ada 9 macam dolanan bermaterial karet. Kesembilan dolanna tersebut yaitu *byok*, *enthis*, *ganjilan*, *jebretan*, *kuncalan*, lompat tali, *manukan*, *semprangan*, dan *setrip*.

Sekelompok anak di Karanganyar sedang *ngrentengi* karet untuk bermain lompat tali.





Anak-anak di Onggosoro dan Wringinputih sedang bermain lompat tali.



Sekelompok anak di Karanganyar sedang bermain kelereng di ruang terbuka.

8.

Dolanan Menggunakan Ruang Terbuka

Ada 25 macam dolanan menggunakan ruang terbuka yang terdata. Kedua puluh lima dolanan tersebut yaitu balap karung, *bandhol*, *bas-basan*, *boi-boian*, *empyeng*, *endog-endogan*, *gamparan*, *gledhekan ban*, *gledhekan mojo*, *jaran goyang*, *kacang-kacangan*, *kasbal*, *kasti*, *kelereng*, *kubukan*, *ninja-ninjaan*, *pasaran*, *perang sarung*, *pongpongan*, *sepak tekong*, *singkong sawi*, *sos*, *sundamanda*, *takraw*, dan *benthik*.

Sekelompok anak-anak di Bigaran sedang bermain *gobak sodor* di ruang terbuka.







Anak-anak di
Bumiharjo sedang
bermain dam-daman.

9. Dolanan Menggunakan Sungai

Ada 6 dolanan menggunakan sungai yang terdapat. Keenam dolanan tersebut yakni balon sarung, *ciblon*, istana pasir, *kekelen*, lempar batu gepeng, dan susun batu.



Beberapa
orang anak
tampak sedang
ciblon atau
bermain air di
Sungai Progo,
wilayah Desa
Sambeng.



10.

Dolanan Menggunakan Lantai

Ada satu jenis dolanan yang khusus menggunakan lantai yang dikeraskan atau dikeramik dalam memainkannya. Dolanan tersebut yakni bekel. Meskipun ada beberapa jenis dolanan lain yang terdata dan dapat dimainkan di lantai, namun karena dolanan-dolanan tersebut dapat pula dengan baik dimainkan di tanah maka tidak dimasukkan ke dalam kategori ini.

Permainan bekel
di Bigaran





Bekel merupakan dolanan yang biasa dimainkan oleh perempuan. Mereka akan memainkan bekel secara bergantian dengan putaran dan aturan tertentu sesuai kesepakatan. Permainan ini melatih keterampilan kecepatan tangan. Tampak anak-anak di Bigaran sedang memainkan Bekel di teras rumah.



11. Dolanan Lain-Lain

Dolanan yang termasuk kategori ini adalah dolanan yang tidak menggunakan material sebagaimana terkategori dalam bagian sebelumnya. Ada 5 macam dolanan yang terdata, yakni *bando-bandoan*, *dolanan lempung*, *hulahup*, *kitiran pelepah papaya*, dan *pecut talas*.





Dolanan *lempung*
di Karanganyar

3

Travel pattern

Dolanan Kerakyatan:

Dari Mainan untuk Kesejahteraan

Dolanan kerakyatan adalah hasil dari pergualatan manusia dengan lingkungan sosio-ekologinya, bahkan sosio-religinya. Dolanan tidak semata alat bermain, melainkan suatu hasil dari kreatifitas manusia saat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Karenanya, dolanan tradisional dapat disebut sebagai suatu wujud kejeniusan lokal masyarakat pengusungnya, bagian dari upaya pemanfaatan lingkungan alamnya untuk kelangsungan kehidupan manusia.

karenanya, tak heran jika beragam dolanan kerakyatan ini terus berubah baik jumlah macam, jenis maupun eksistensinya. Semua tergantung kondisi sosial dan ekologi masyarakat pendukung dolanan tradisional tersebut. Karenanya, hingga saat ini, di wilayah Borobudur sendiri, kondisi dolanan kerakyatan sangat dinamis. Di beberapa desa, dolanan tradisional masih dapat dijumpai dengan jumlah yang melimpah, namun di desa-desa lainnya hanyalah sedikit. Di beberapa desa, dolanan tertentu masih ditemukan, namun tak sedikit dari dolanan tertentu itu yang sudah punah dan hanya tinggal cerita di desa lainnya. Bahkan, ada juga

Dinamika di dalam persoalan dolanan tradisional ini adalah suatu keniscayaan. Oleh



Permainan *jaranan* anak-anak Karangrejo

beberapa macam dolanan tradisional yang khas desa tertentu dan tak dijumpai di desa lainnya, semua tergantung kondisi sosio-ekologinya masing-masing desa yang ada.

Dalam program yang dilaksanakan selama kurang lebih tujuh bulan ini, tim Eksotika Desa yang mengemban amanat dari Direktorat Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Masyarakat Adat terus berderap bersama masyarakat dalam upaya pengembangan dan pemanfaatan dolanan kerakyatan tersebut. Dengan banyaknya macam dan jenis dolanan yang ada dikawasan Borobudur, pada akhirnya setiap desa harus memilih fokus pada satu jenis dolanan saja. Hal tersebut dimaksudkan untuk optimalisasi gerakan dan program yang dilaksanakan, mengingat terbatasnya waktu dan sumber daya yang ada.

Membuat dolanan
dari pelepah pisang di
Bumiharjo



Dari beragam dolanan tersebut, setiap desa yang memilih tema dolanan kerakyatan sebagai basis gerakan dalam upaya pemajuan kebudayaan memfokuskan diri pada dolanan tertentu saja untuk kemudian dikembangkan dan dimanfaatkan. Jenis dolanan tersebut yang kemudian dijadikan *entry point* dan dikembangkan serta dimanfaatkan ke dalam konsep *travel pattern*, baik untuk tujuan pemanfaatan di ranah pariwisata maupun penguatan komunitas.

Di Desa Ngargogondo, misalnya, permainan tradisional yang dieksplorasi difokuskan pada satu media yang khas: singkong, khususnya wayang singkong. Di Desa Bigaran, dolanan tradisional ini difokuskan pada permainan barongan berbahan dasar barang bekas. Di Giritengah, tembang dolanan menjadi fokus program pengembangan dan pemanfaatan dolanan kerakyatan. Desa Bumiharjo fokus pada dolanan latar. Desa Sambeng fokus pada dolanan berbasis air. Desa Candirejo fokus pada dolanan wayang kertas. Desa Karangrejo mengembangkan sekolah alam

berbasis dolanan tradisional. Karanganyar fokus pada dolanan lempung atau tanah liat. Giripurno fokus pada dolanan janur. Kebonsari fokus pada dolanan bambu. Wringinputih mengembangkan kampung bocah atau upaya pemanfaatan beragam dolanan dalam paket wisata outbound. Adapun Dusun Onggosoro fokus pada tembang putra ameng-ameng,

Beragam dolanan yang menjadi fokus itulah yang kemudian dieksplorasi dalam *travel pattern* untuk dikembangkan dan dimanfaatkan. Dalam hal ini, *travel pattern* menjadi suatu bentuk alternatif dari wisata edukasi terintegrasi, baik dimaksudkan untuk pariwisata murni maupun penguatan komunitas seperti di Dusun Onggosoro. Dalam *travel pattern*, para pengunjung tidak hanya diajak menikmati suguhan berupa atraksi dolanan tradisional, melainkan lebih fokus pada proses atau keterlibatan dalam praktik dolanan tradisional itu sendiri. *Travel pattern* menjadi wisata edukasi sekaligus ruang diseminasi gagasan dan nilai-nilai yang terkandung dalam dolanan kerakyatan tersebut.

Dalam *travel pattern* tersebut, beragam praktik dolanan kerakyatan dieksplorasi, dikembangkan dan dimanfaatkan dalam suatu rangkaian kegiatan dengan menggunakan berbagai teknik yang sesuai dengan kondisi masing-masing desa, misalnya eksplorasi partisipatif, praktik pembelajaran kontekstual, penguatan kapasitas, memfasilitasi subjek-subjek (individu maupun kelompok), praktik rekonstruksi, hingga menciptakan ruang kultural dan lain sebagainya baik secara parsial, simultan maupun campuran.

Berbagai teknik tersebut juga diejawantahkan dalam program *travel pattern* dolanan kerakyatan, Dolanan Goes to School, Pameran Dolanan Goes to School, maupun berbagai festival, seperti festival tembang dolanan, festival tresna wayang dolanan maupun liga pisang dengan menggandeng institusi pendidikan formal seperti SD dan MI yang ada di masing-masing desa maupun masyarakat secara

langsung. Pelibatan institusi pendidikan ditempuh guna membuka ruang edukasi kultural dan diseminasi gagasan terkait dolanan kerakyatan di wilayah pendidikan formal, selain juga sebagai jalan pintas untuk menjangkau anak-anak secara lebih luas. Berikut ini gambaran terkait proses pengembangan dan pemanfaatan dolanan kerakyatan dalam bentuk *travel pattern* maupun Dolanan Goes to School, Pameran Dolanan Goes to School maupun festival di kawasan Borobudur.

Di Desa Bigaran, *travel pattern* dolanan kerakyatan dilakukan dengan melibatkan anak-anak desa secara umum serta para murid MI Bigaran sebagai peserta. Melalui kegiatan ini, anak-anak dikenalkan kembali dengan dolanan kerakyatan langsung oleh para sesepuh desa yang masih menyimpan pengetahuan terkait hal tersebut.

Dolanan janur
di Bigaran





Dolanan janur
di Bigaran

Dalam salah satu uji coba *travel pattern* di Bigaran pada bulan April 2022, tampak para siswi MI Ma'arif Bigaran sedang asyik membuat dolanan berbahan janur, sementara sekelompok siswa MI Ma'arif Bigaran memainkan dolanan *gobak sodor*. Eksplorasi dolanan dilakukan sebagai upaya pengenalan dan penguatan internal kelompok anak-anak agar semakin mengenal dan mencintai budayanya.



Permainan *gobak sodor*
di Bigaran

Dalam *travel pattern* tersebut, tampak salah seorang sesepuh yang ahli membuat dolanan berbahan janur sedang mengajarkan salah seorang siswi membuat dolanan keris-kerisan, sementara sekelompok siswa sedang belajar membuat *egrang* bambu kepada dua orang sesepuh setempat. Melalui *travel pattern*, pengetahuan mengenai dolanan kerakyatan ini dikenalkan dan diwariskan kepada anak-anak melalui proses *learning by doing* atau praktik langsung, sehingga anak-anak dapat menyerap pengetahuan dan merasakan prosesnya secara langsung.



Pada salah satu pos *travel pattern* yang mengeksplorasi dolanan dari barang bekas berupa *barongan*, tampak para siswa dengan kreatif dan spontan menggunakan tangga yang ada di lokasi sebagai alat usung saat memainkan *barongan* dari kardus bekas yang telah mereka buat bersamaan dengan *ndas-ndasan*. Kreatifitas menjadi salah satu hal yang diasah dalam dolanan kerakyatan.





Kegiatan eksplorasi dolanan kerakyatan ini mengundang semangat dan dukungan tidak hanya dari anak-anak serta sesepuh yang terlibat sebagai mentor pada acara tersebut, melainkan juga seorang warga berusia lanjut yang halaman rumahnya dijadikan lokasi praktik *travel pattern*. Meski tertatih-tatih dan harus digandeng oleh dua orang panitia, ia dengan semangat turut menyaksikan jalannya acara. Konsep *travel pattern* yang mengintegrasikan potensi yang ada memilih rumah tradisional milik nenek tersebut untuk lokasi acara sebagai upaya pengenalan budaya setempat berupa rumah tradisional limasan. Ini menjadikan *travel pattern* sebagai suatu wujud wisata edukasi yang integratif.



Konsep wisata edukatif-integratif dalam *travel pattern* tampak pula pada acara Gebyar Bigaran I. Dalam kegiatan ini, eksplorasi dolanan kerakyatan berupa mainan berbahan bambu, janur dan barang bekas diintegrasikan dengan gelaran pangan tradisional yang melibatkan kelompok ibu-ibu warga setempat secara lebih luas. Dengan konsep tersebut, tidak hanya manfaat edukasi yang dirasakan oleh anak-anak melalui kegiatan tersebut, melainkan juga manfaat ekonomi yang diterima oleh masyarakat setempat. Selain itu, konsep acara yang menekankan pada panganan tradisional dan penggunaan kemasan ramah lingkungan menjadi keuntungan bagi kelestarian alam secara ekologis.



Para pengunjung Gebyar Bigaran I tampak menikmati acara, baik hasil maupun proses pembuatan dolanan tradisional berbahan janur, bambu, maupun barang bekas serta sajian panganan tradisional hasil olahan kelompok ibu-ibu setempat.







Dalam Gebyar Bigaran I ini, kreasi anak-anak berupa dolanan barang bekas berbentuk barongan ditampilkan dan diapresiasi. Hal ini membuat anak-anak semakin percaya diri dan mencintai dolanan tradisional serta terus memainkannya.





Kegiatan tersebut memicu semangat para sesepuh setempat untuk memunculkan kembali kesenian *kubro* yang sudah lama mati suri dengan menampilkan anak-anak memainkan kesenian tersebut.





Travel pattern di Bigaran tidak hanya melibatkan warga biasa maupun pemuda, melainkan juga bahkan melibatkan para difabel sebagai pelaku wisatanya, mengingat ada warga setempat yang memang difabel namun memiliki tekad dan semangat yang kuat untuk ikut terlibat. Hal ini menunjukkan bahwa *travel pattern* dapat menjadi suatu wujud wisata inklusif, selain juga mendorong upaya pengembangan dan pemanfaatan dolanan kerakyatan. Selain itu, *travel pattern* dolanan kerakyatan di Bigaran terus diupayakan terintegrasi dengan potensi alam yang ada, baik lanskap alam yang indah maupun hasil bumi setempat. Bahkan, upaya kolaborasi dengan para pelaku wisata arus utama semisal jasa sewa angkutan wisata berupa mobil VW juga dilakukan untuk memperluas jejaring dan penerima manfaat. Hal ini sebagai upaya perwujudan wisata edukatif-integratif.

Salah seorang difabel, warga Bigaran, bertugas menjadi guide dalam rangkaian salah satu *travel pattern* dolanan tradisional di Desa Bigaran.



Komunitas difabel di kawasan Borobudur yang menjadi keluarga besar bagi warga difabel Bigaran dilibatkan sebagai bagian dari pelaku *travel pattern* dengan tugas mengantar para tamu mengunjungi beberapa destinasi potensi setempat. Kegiatan ini merupakan pengalaman pertama mereka terlibat di bidang pariwisata.



Integrasi berbagai potensi di Bigaran dan kolaborasi dengan pelaku wisata arus utama (transportasi VW) dijadijaka guna memberikan pengalaman kepada para pemuda setempat di dalam pengelolaan *travel pattern* berbasis dolanan kerakyatan yang integratif. Tampak hamparan sawah di Bigaran yang menjadi salah satu spot foto dalam *travel pattern*.



Landscape persawahan di daerah Bigaran



Pengunjung sedang mencoba *jemparingan* bambu di bawah arahan salah seorang pemuda Bigaran yang bertugas sebagai penjaga pos dolanan.



Dua orang pengunjung melakukan selfie setelah selesai mencoba dolanan Menyusun batu, salah satu jenis dolanan berbasis sungai di Bigaran.





Warga lokal yang bertindak sebagai *guide* tampak sedang memberikan penjelasan awal terkait *travel pattern*, jalur dan pos-pos yang akan dilalui.

Wayang kertas sebagai dolanan tradisional di Candirejo dikemas dalam suatu *travel pattern* berupa proses pembuatan wayang kertas dari mulai menggambar, menggunting dan mewarnai. Aktivitas ini tidak hanya mengedukasi pengunjung mengenai cara pembuatan wayang kertas serta

tokoh-tokoh yang ada dalam dunia pewayangan beserta filosofinya, melainkan juga membuat mereka mempelajari soal komposisi warna, keuletan dan kesabaran, serta pentingnya sebuah proses dalam menghadirkan suatu karya.



Wisatawan berfoto dari titik pemberangkatan sebelum berangkat mengunjungi pos demi pos *travel pattern* wayang kertas di Candirejo. Penggunaan sepeda sebagai moda transportasi digunakan selain untuk menambah kesan santai juga menjadi bagian upaya pengurangan polusi, sebagai bentuk wisata yang ekologis.



Perjalanan menuju setiap pos dipimpin oleh seorang *guide* dari lokal. Rute menuju pos-pos dalam rangkaian *travel pattern* sengaja dibuat mengitari desa untuk mengeksplorasi kondisi alam dan budaya setempat yang menjadi latar belakang munculnya wayang kertas.




Peserta uji coba *travel pattern* sedang belajar membuat pola wayang di atas kertas pada pos pertama.

Pola wayang selanjutnya digunting atau di-*tatah sungging* menggunakan alat khusus dan diwarnai dengan cat. Hal ini melatih fokus dan kesabaran dalam proses, selain juga koordinasi tangan kanan dan kiri serta motorik halus dan kasar.



Warga yang bertugas menjaga pos sedang memberikan arahan dalam proses mewarnai wayang kertas.





Berfoto bersama dengan wayang kertas kreasi masing-masing.



Di pos selanjutnya, peserta *travel pattern* belajar memainkan gamelan dengan didampingi instruktur dari warga setempat.



Di pos terakhir, peserta *travel pattern* mencoba memainkan wayang diiringi gamelan oleh rekan-rekannya, setelah diberi contoh dan dipandu oleh warga lokal yang ditugasi sebagai instruktur.





Anak-anak juga dilibatkan dalam eksplorasi wayang kertas, baik melalui *travel pattern* maupun program Dolanan Goes to School. Hal ini dilakukan sebagai penguatan internal masyarakat dan upaya regenerasi sejak dini.





Anak-anak SDN Candirejo tampak antusias memainkan wayang kertas dalam program Dolanan Goes to School.

Uji coba *travel pattern* wayang singkong atau *wayang pohung* di Ngargogondo tidak hanya menampilkan proses pembuatan wayang singkong semata, melainkan diintegrasikan dengan pementasan singkat wayang tersebut serta pengenalan budaya

masyarakat yang menghidupi wayang singkong tersebut. Karenanya, praktik *travel pattern* ini didesain dengan cara *njajah desa* atau mengelilingi desa dengan berjalan kaki untuk melihat lebih dekat kebudayaan pertanian masyarakat setempat yang



Salah satu pos dalam *travel pattern* di Ngargogondo berupa praktik pembuatan wayang *pohung* dengan dipandu oleh warga setempat sebagai instruktur. Lokasi yang digunakan adalah salah satu rumah warga yang dilewati saat berjalan kaki.

menjadi basis bagi kehadiran wayang pohung. Dalam hal ini, pengunjung juga diajak terlibat langsung dalam beberapa aktivitas di beberapa pos, seperti pos pembuatan gula dan olahan singkong, pembuatan wayang pohung, hingga cara memainkan wayang pohung dan musik pengiringnya dalam pementasan. Konsep ini berhasil memukau para turis asing yang ikut menjadi peserta *travel pattern*.



Proses pembuatan gula yang dijadikan salah satu destinasi dalam *travel pattern*.



Sajian hasil olahan singkong dalam *travel pattern*.



Proses pengolahan singkong menjadi kudapan yang juga menjadi bagian dari atraksi wisata dalam *travel pattern*

Sebagai upaya penguatan internal dan pengenalan wayang pohung terhadap anak-anak, program Dolanan Goes to School dilakukan dengan melibatkan siswa dan siswi MI Ma'arif

Ngargogondo. Kegiatan ini melibatkan tidak hanya murid, melainkan juga guru MI tersebut, dengan melibatkan warga sebagai instruktur.



Tampak seorang guru dan murid MI Ma'arif Ngargogondo sedang belajar membuat wayang *pohung* dengan dipandu oleh seorang instruktur dalam acara Dolanan Goes to School.



Sekelompok siswa MI Ma'arif Ngargogondo sedang membuat wayang *pobung* di bawah arahan seorang instruktur dari warga setempat dalam acara Dolanan Goes to School.

Dua orang siswi MI Maarif Ngargogondo sedang memainkan wayang *pohung* buatan mereka dalam acara Dolanan Goes to School.





Dua orang turis mancanegara tampak sedang belajar menabuh gamelan pengiring wayang *pobung* pada salah satu uji coba *travel pattern* di Ngargogondo di bawah arahan instruktur dari warga setempat.





Rombongan peserta *travel pattern* yang terdiri dari turis mancanegara tampak melewati sekumpulan anak-anak yang sedang bermain. Mereka berjalan kaki dalam konteks *njajah desa milang kori*. Aktivitas anak-anak yang bermain ini menjadi bagian dari atraksi wisata dalam *travel pattern*.



Tampak salah seorang turis asing peserta *travel pattern* sedang mencoba *egrang* yang menjadi alat dolanan anak-anak desa yang dilaluinya dalam *njajah desa milang kori*



Rekonstruksi pembuatan wayang *pohung* dengan melibatkan anak-anak juga dilakukan guna mewariskan semangat dan pengetahuan mengenai wayang *pohung* kepada mereka sejak dini.



Wayang *pohung* Ngargogondo ditampilkan
dalam acara Festival Tresna Wayang
Dolanan di Desa Candirejo.





Anak-anak Sanggar Abhinaya sedang berlatih memperdalam dan melancarkan tarian tembang dolanan di halaman Balkondes Giritengah.

Travel pattern dolanan kerakyatan di Giritengah mengeksplorasi beberapa tarian dan tembang dolanan yang biasa ditampilkan oleh Sanggar Abhinaya. *Travel pattern* dolanan tradisional ini ditujukan untuk penguatan internal anggota sanggar. Dalam kegiatan ini, anak-anak sanggar diajak untuk lebih memperdalam tembang dolanan dan tarian. Selain itu, anak-anak sanggar juga dilibatkan dalam berbagai pentas pada kegiatan seperti Festival Tembang Dolanan, Festival Budaya Spiritual dan Festival Tresna Wayang Dolanan. Semua itu dilakukan untuk menguatkan kapasitas, minat dan mental anak-anak Sanggar Abhinaya sehingga tidak hanya dapat mencintai budayanya, melainkan juga bangga dan percaya diri dengan budayanya tersebut.

Proses latihan berulang tidak hanya melatih hafalan gerak anak-anak sanggar, tetapi juga melatih dan menanamkan sifat tekun, sabar, percaya diri dan mau menerima kritik. Tarian yang

melatih *wiraga*, *wirasa* dan *wirama* tidak hanya mengolah tubuh anak, melainkan menyentuh sisi afeksi sehingga anak tumbuh menjadi pribadi yang lebih peka, memiliki kehalusan hati dan budi.





Tampak anak-anak Sanggar Abhinaya sedang menari bersama dan menjadi mentor pengunjung. Hal ini dilakukan guna mendongkrak kepercayaan diri dan mental mereka, sebab mereka merasa diapresiasi dengan baik. Sehingga, mereka akan semakin mencintai budayanya dan memiliki kepercayaan diri yang baik.



Pentas tari tembang dolanan dan tari kreasi wayang oleh anak-anak Sanggar Abhinaya dalam acara Festival Tresna Wayang Dolanan. Hal ini menjadi media penguatan internal untuk melatih mental anak-anak sekaligus mengasah bakat tari yang dimiliki.





Tari kreasi *lir-ilir* karya Sanggar Abhinaya dipentaskan pada acara Festival tembang Dolanan. Tidak hanya mengolah tubuh, tarian tembang dolanan ini juga menyampaikan makna *lir-ilir* yang mengajak manusia untuk senantiasa berbuat baik kepada sesama dan teguh *manembah* kepada Tuhan Yang Maha Esa.



Pameran Dolanan Goes to School di Bumiharjo melibatkan 2 sekolah yang ada di desa setempat. Dalam kegiatan ini, dolanan yang dipamerkan adalah karya para siswa dari kedua sekolah tersebut yang telah dibuat dan dikumpulkan beberapa hari sebelumnya. Kegiatan ini membuka ruang edukasi kultural sekaligus diseminasi gagasan pelestarian dolanan kerakyatan terhadap anak-anak. Selain itu, apresiasi terhadap karya anak dalam pameran juga membuat kepercayaan diri mereka meningkat. Melihat antusiasme para siswa, ke depan dolanan kerakyatan mungkin saja dapat didesain menjadi salah satu ekstra kurikuler di sekolah.

Koleksi dolanan karya para siswa
MI Ma'arif Bumiharjo dan SDN
Bumiharjo





150

Sebagian koleksi dolanan berbahan dasar barang bekas karya anak-anak SDN dan MI Ma'arif Bumirajo dalam Pameran Dolanan Goes to School




Sebagian koleksi dolanan berbahan dasar janur karya anak-anak SDN dan MI Ma'arif Bumirajo dalam Pameran Dolanan Goes to School.




Sebagian koleksi dolanan berbahan dasar tanaman pisang karya anak-anak SDN dan MI Ma'arif Bumirajo dalam Pameran Dolanan Goes to School.





Siswa-siswi MI Ma'arif dan SDN Bumiharjo tampak berbaris rapi memasuki ruang pameran untuk melihat dan memainkan karya mereka.



Dalam acara Dolanan Goes to School tampak para siswa MI Ma'arif Bumiharjo sangat antusias mencoba membuat dolanan berbahan dasar tanaman pisang bersama seorang instruktur. Kegiatan semacam ini dapat saja menjadi ekstrakurikuler atau wahana pengisi waktu saat istirahat di sekolah-sekolah. Selain mengasah kreatifitas dan psiko-motorik anak, kegiatan ini menjadi media pewarisan pengetahuan dolanan tradisional yang lebih ekologis.

Tampak para siswi MI Ma'arif Bigaran begitu antusias dan tekun dalam mengikuti arahan warga desa setempat yang bertugas menjadi instruktur pembuat dolanan berbahan dasar janur dalam acara Dolanan Goes to School. Tidak hanya ketekunan dan kesabaran yang diasah melalui dolanan ini, namun juga motorik halus anak serta daya ingatnya.





Dalam acara Dolanan Goes to School, para siswa SDN Bumiharjo dikenalkan kembali pada dolanan lama semisal *dam-daman*. Permainan ini melatih mereka berpikir taktis-strategis, ulet dan tidak mudah menyerah.



Tidak hanya murid, para guru juga sangat menikmati bermain dolanan tradisional. Tampak beberapa orang guru SDN Bumiharjo memamerkan hasil kreasi mereka di pos dolanan berbahan janur.





Tampak peserta *travel pattern* bersiap berangkat menggunakan sepeda



Pos workshop batik



Pos dolanan berbahan tanaman pisang

Travel pattern dolanan di Bumiharjo dilakukan dengan bersepeda. Selain mengunjungi pos pembuatan dolanan tradisional, *travel pattern* ini mengintegrasikannya dengan potensi setempat seperti workshop batik tulis. Hal ini sebagai upaya pembentukan wisata edukatif-integratif.

Dua orang anak perempuan sedang belajar membuat wayang *siladan* di Kebonsari.

Di Kebonsari, eksplorasi dan *travel pattern* dolanan kerakyatan yang difokuskan pada dolanan berbahan bambu dikemas dalam, salah satunya, foto konsep wayang *siladan*. Hal tersebut dilakukan sebagai bagian dari upaya pengembangan dan pemanfaatan dalam konteks menguatkan *branding* Kebonsari sebagai Kampung Dolanan Pring.



Foto konsep membuat wayang *siladan*. Hal ini dilakukan guna mengeksplorasi potensi alam dan budaya yang ada terkait dengan bambu di Kebonsari. Karenanya, eksplorasi ini tidak hanya terbatas pada hasil olahan bambu berupa kerajinan, namun juga termasuk lanskap keindahan alamnya guna mendongkrak *branding* Kebonsari. Diharapkan, generasi muda akan semakin mencintai budaya dan desanya serta meningkat kepercayaan dirinya.






Travel pattern wayang siladan di Kebonsari melibatkan siswa dan guru SDN setempat. Tampak para siswa dan guru SDN Kebonsari sedang belajar dan memamerkan wayang *siladan* buatan mereka di bawah bimbingan

warga setempat sebagai instruktur. Kegiatan yang dilakukan di kebun bambu ini tidak hanya melatih kemampuan motorik halus dan ketekunan, tetapi juga lebih mendekatkan mereka dengan alam.

A photograph showing a man in a black cap and shirt, seen from the side, teaching a group of children in yellow and orange uniforms. They are in a bamboo forest, working with bamboo sticks. The man is holding a stick and showing the children how to work with it. The children are also holding sticks and looking at the man. The background is a dense bamboo forest.

Travel pattern wayang
siladan di Kebonsari



Dolanan *blengker* Kebonsari. Permainan ini melatih fokus, koordinasi tangan dan kaki serta keselarasan gerak dan daya dorong agar blengker tidak jatuh.

Selain foto konsep, Dolanan Goes to School juga dikemas dengan konsep serba bambu. Dalam kegiatan ini, para siswa sekolah dasar setempat dilibatkan sebagai peserta dan diajak untuk mengenal beragam jenis bambu dan dolanan yang dapat dibuat dari material tersebut. Lokasi yang dipilih adalah ruang terbuka di kebun bambu. Hal ini dimaksudkan



untuk semakin mengenalkan dan membiasakan mereka dengan lingkungan alamnya. Menariknya, selepas acara ini, ada salah satu sekolah di kawasan Borobudur yang membeli jasa tim Kebonsari untuk mengadakan *outbound* dengan menggunakan media *dolanan pring* untuk para siswa dan gurunya.

Jembatan keseimbangan dari bambu. Permainan ini melatih fokus, keseimbangan, keberanian, dan sistem motorik tubuh.

Egrang bambu. Dolanan ini melatih keseimbangan, koordinasi tangan dan kaki, fokus serta keberanian. Interaksi dan saling bantu dalam memainkan alat ini melatih sikap kepedulian dan kerja sama di antara anak-anak.



Lomba tampah dan balon. Permainan ini menggunakan tampah yang sangat familiar bagi warga Kebonsari. Permainan ini melatih kreatifitas, keseimbangan, fokus, motorik halus dan kasar, serta rasa.



Di Onggosoro, *travel pattern* dolanan kerakyatan fokus pada Tembang Putra Ameng-Ameng dan dolanan kerakyatan yang terkait dengan tembang dolanan tersebut, semisal dolanan berbahan janur, bambu dan tanaman pisang. Berbeda dengan desa-desa lain yang menjadikan wisata sebagai tujuan dari pengembangan dan pemanfaatan

dolanan kerakyatan, Dusun Onggosoro justru menjadikan kegiatan ini sebagai upaya penguatan komunitas baik secara internal di komunitas penghayat Kejawen Urip Sejati maupun dusun. Karenanya, *travel pattern* yang diadakan tidak hanya melibatkan anak-anak para penghayat, melainkan juga anak-anak warga lainnya yang beragama Islam.

Anak-anak duduk melingkar untuk menyanyikan tembang dolanan pada *travel pattern* di Onggosoro.





Antusiasme terhadap kegiatan *travel pattern* Tembang Putra Ameng-Ameng tidak hanya ditunjukkan oleh anak-anak, melainkan juga orang tua mereka. Secara sukarela, para orang tua anak-anak ini mengikuti acara tersebut meskipun harus berjalan kaki dengan menggendong anak mereka berkeliling pos demi pos dan melalui jalan yang menanjak dan sempit.





Belajar membuat dolanan dari janur di rumah salah satu sesepuh dusun dalam *travel pattern*. Kegiatan ini dilakukan di halaman rumah hanya dengan dialasi tikar, namun tetap mengasyikkan bagi anak. Mereka tidak hanya melatih ketekunan dan motorik halusnya dengan membuat dolanan dari janur, tetapi juga belajar bersosialisasi dan berkomunikasi dengan sesamanya.



Pos selanjutnya dalam *travel pattern* adalah tembang dolanan Tembang Putra Ameng-Ameng. Melalui permainan ini, anak melatih daya ingat mereka dengan menghafal lagu dan gerak serta dialog dalam setiap pergantian tembang dolanan. Hal ini juga menjadi ajang pembelajaran komunikasi dan bahasa bagi mereka. Beberapa gerakan tubuh yang kompleks seperti membelitkan tangan dan berputar melatih motorik dan kelenturan tubuh mereka.



Pos terakhir *travel pattern* di Onggosoro adalah belajar menabuh gamelan. Dengan dibimbing oleh warga dewasa, mereka belajar memainkan berbagai alat musik. Melalui hal ini, mereka tidak hanya melatih otak kiri dan kanan dengan cara menghafal notasi dan memainkan alat musik, tetapi juga belajar bekerjasama dan membangun *mutual understanding* guna menghasilkan aransemen lagu yang selaras dan indah.



Di Onggosoro, tembang dolanan Tembang Putra Ameng-Ameng dipentaskan pada acara rutin Purnama Sidi setiap 3 bulan sekali. Kegiatan ini melatih kemampuan dan mental anak-anak serta membangun kepercayaan diri mereka serta kecintaan mereka terhadap budayanya.





Pentas Tembang Putra Ameng-
Ameng dalam acara Purnama Sidi di
Onggosoro

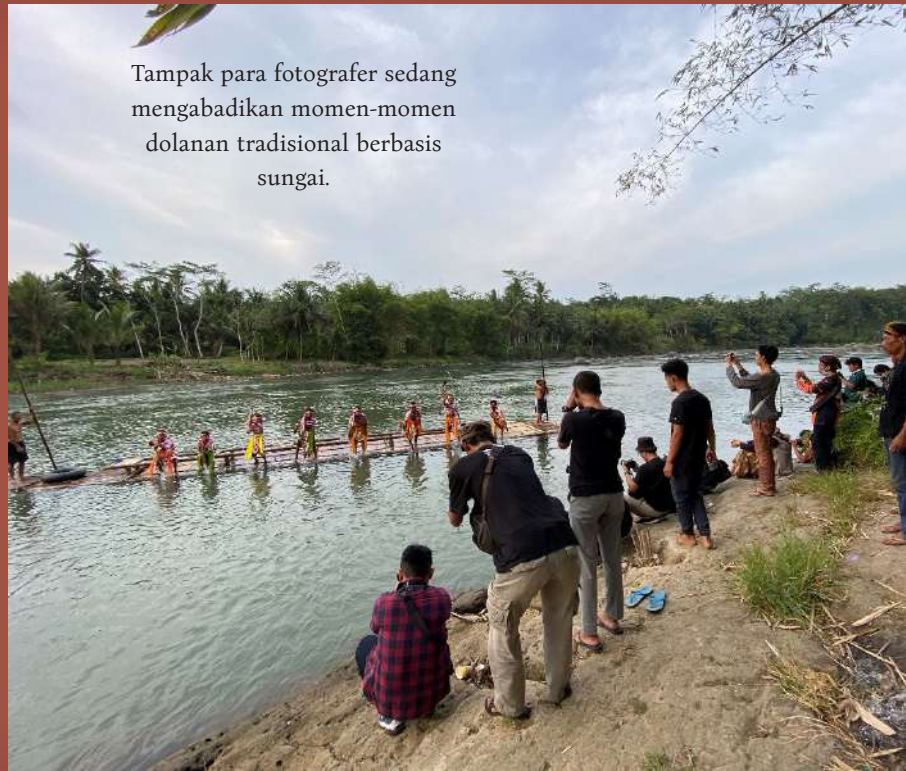
Pentas Tembang Putra Ameng-Ameng dalam acara
Purnama Sidi di Onggosoro





Travel pattern di Sambeng tidak hanya berupa penyajian pola perjalanan wisata, melainkan juga menyajikan wujud lain *travel pattern* berupa “memotret” dengan objek utama dolanan berbasis air. Dalam kegiatan ini, para fotografer dilibatkan sebagai pengunjung untuk mengabadikan beragam dolanan tradisional berbasis air yang ada di sambeng dengan kamera mereka. Kegiatan ini dimaksudkan untuk membangun *branding* Sambeng sekaligus membangun kepercayaan diri dan kecintaan warga terhadap budayanya, bahwa dolanan tradisional yang menjadi bagian dari budaya mereka ternyata memiliki nilai dan patut diapresiasi.

Tampak para fotografer sedang mengabadikan momen-momen dolanan tradisional berbasis sungai.



Dalam salah satu *travel pattern* di Sambeng, peserta diajak menyelami dolanan anak berbasis air, seperti mainan *gethek-gethekan* dari pelepah pisang. Melalui dolanan ini, kreatifitas dan imajinasi setiap peserta diasah. Selain itu, peserta diajak mengakrabi ekosistem Sungai Progo.



Peserta *travel pattern* sedang membuat *gethek-gethekan* dari pelepah pohon pisang.



Peserta *travel pattern* melayarkan *gethek-gethekan* buatan mereka di Kali Progo.

Sebagian peserta *travel pattern* di Sambeng mencoba bermain air di sungai. Dalam istilah setempat, permainan ini disebut dengan *ciblon*. Melalui permainan ini, peserta dapat belajar mengenai karakter arus air dan kedalaman sungai.



Salah seorang peserta sedang mencoba permainan lempar batu. Permainan ini melatih motorik kasar dan bentuk-bentuk batuan sungai.



Tampak dua orang anak sedang memainkan sontokan air dalam salah satu *travel pattern* di Sambeng. Dolanan ini mengasah kemampuan motorik halus dan kasar serta pengetahuan mengenai salah satu hukum fisika, yakni prinsip tekanan udara dalam ruang tertutup.





Tampak sisiwa dan siswi sekolah dasar di Karanganyar sedang mencoba membuat wayang suket. Dolanan ini melatih fokus, ketekunan, motorik halus dan imajinasi.

Di Karanganyar, foto rekonstruksi pembuatan *wayang suket* menjadi bagian dari upaya eksplorasi dan penguatan internal terkait dolanan kerakyatan. Hal ini dilakukan sebagai upaya pengenalan dolanan wayang suket kepada anak-anak serta memupuk rasa cinta dan bangga akan budaya yang dimilikinya.





Rekonstruksi pembuatan wayang suket di Karanganyar.



Dalam acara Pameran Dolanan Goes to School di Karanganyar, beberapa jenis dolanan tradisional dipamerkan. Dolanan tersebut dapat dimainkan oleh pengunjung. Tampak petugas dari warga setempat sedang menjelaskan mainan sontokan dan alat penghasil suara dari daun salak kepada pengunjung.





Tampak beberapa orang anak sekolah mengunjungi pameran dolanan dan mencoba memainkannya.

Travel pattern di Karanganyar merupakan konsep wisata edukatif-integratif yang tidak hanya mengeksplorasi dolanan tradisional, tetapi juga potensi khas setempat berupa kerajinan tanah liat atau gerabah. Dalam *travel pattern* yang dilakukan, peserta diajak berkeliling desa menggunakan sepeda guna mendatangi pos-pos dolanan yang sudah disiapkan, dari mulai *dolanan latar* berupa *dir-diran*, lalu *dolanan lempung* atau tanah liat, serta dolanan janur.







Dolanan lempung, salah satu *pos travel pattern* di Karanganyar. Melalui dolanan ini, peserta diajak berkreasi membuat mainan dari tanah liat sesuai kreasi yang diinginkan

Koleksi mainan berbentuk binatang
hasil karya siswa SD Karanganyar





Para peserta *travel pattern* di Karanganyar tampak fokus mempelajari cara membuat terompet dan beberapa bentuk kreasi janur lainnya di bawah arahan warga setempat sebagai instruktur di pos tersebut.







Tampak dua orang anak sedang memainkan telpon benang berbahan kaleng bekas. Melalui dolanan ini, anak akan belajar mengenai hukum fisika terkait dengan rambat bunyi.

Seorang anak sedang mencoba memainkan gasing berbahan buah maja.

Di Wringinputih, Dolanan Goes to School juga melibatkan siswa sekolah dasar setempat. Dalam kegiatan ini, anak-anak tidak hanya diberikan edukasi mengenai dolanan kerakyatan, melainkan juga diajak memainkan dan melombakannya. Hal itu mengundang antusiasme yang tinggi dari para siswa terhadap dolanan kerakyatan.

Sekelompok anak dan seorang guru sedang mencoba berlomba adu cepat *egrang* dalam acara Dolanan Goes to School di Wringinputih.



Dalam salah satu *travel pattern* di Wringinputih, tampak peserta sedang asyik memainkan gasing berbahan dasar buah maja. Dolanan ini melatih motorik halus dan kasar.



Seorang peserta *travel pattern* di Wringinputih sedang mencoba memainkan dolanan kesetimbangan. Permainan ini menggunakan hukum fisika terkait dengan keseimbangan.



Di Desa Giripurno, *travel pattern* dolanan kerakyatan digunakan untuk penguatan internal warga. Eksplorasi dolanan kerakyatan bersama warga dan anak-anak dimaksudkan untuk mewariskan pengetahuan mengenai dolanan tersebut guna

melestarikannya. Melalui *travel pattern*, eksplorasi dolanan sekaligus transmisi pengetahuan itu dilakukan. *Travel pattern* menjadi ruang edukasi kultural bagi anak-anak guna mempelajari dolanan tradisional dengan cara *experiential learning*.



Tampak anak-anak di Giripurno sedang belajar menyunggi bakul di atas kepala mereka dalam salah satu *travel pattern*. Hal ini tidak hanya mengasah kemampuan motorik mereka, tetapi juga koordinasi tubuh dan keseimbangana.



Tampak anak-anak Giripurno begitu fokus dan antusias untuk membuat dolanan keris-kerisan dari janur dalam eksplorasi dolanan janur pada salah satu *travel pattern* di Giripurno. Hal ini menjadi upaya penguatan internal agar anak-anak semakin memahami dan mencintai budayanya sendiri.





Anka-anak perempuan di Giripurno tampak antusias mencoba membuat dolanan *kuluk* atau mahkota dari janur. Melalui dolanan ini, mereka tidak hanya mengasah kreatifitas dan imajinasi, tetapi juga motorik halus dan fokus. Melalui pembelajaran praktikal ini, diharapkan mereka semakin menyadari kekayaan budayanya serta semakin percaya diri dengan budayanya itu.




Di Karangrejo, *travel pattern* menghadirkan sekolah alam, yakni mengintegrasikan dolanan kerakyatan dengan potensi lanskap alam yang ada di wilayah setempat berupa Bukit Barede. Dalam praktiknya, beberapa pos dolanan kerakyatan dihadirkan di sepanjang jalan menuju puncak Bukit Barede. Dengan begitu, pengunjung dapat menikmati pemandangan indah yang terhampar sepanjang mata memandang sambil belajar membuat dan memainkan beberapa jenis dolanan sekaligus merefleksikan pentingnya menjaga kelestarian alam.

Seorang anak sedang memainkan dolanan lompat tali pada salah satu pos *travel pattern* di Karangrejo di Bukit Barede. Tampak samar-samar, di belakangnya, Candi Borobudur.



Beberapa orang anak memainkan lompat tali pada salah satu pos *travel pattern* di Karangrejo. Permainan ini melatih motorik kasar, keberanian dan strategi serta koordinasi tubuh.





Di pos tembang dolanan,
anak-anak belajar menyanyikan
lagu dan gerak tariannya.
Dengan tembang dolanan,
anak-anak belajar melatih
ingatan, koordinasi tangan dan
kaki dalam gerak tubuh, serta
kekompakan tim.

Pemandangan indah berupa hamparan hijau di antara desa-desa dengan latar belakang Candi Borobudur tampak jelas dari puncak Bukit Baredo yang menjadi lokasi *travel pattern* dolanan kerakyatan di Karangrejo. Wisata edukatif-integratif menjadi konsep utama dalam *travel pattern* yang dilakukan di desa tersebut.



4

Inspirasi dan Harapan Perubahan dari Dolanan Kerakyatan

Travel pattern sebagai salah satu upaya untuk pengembangan dan pemanfaatan dolanan kerakyatan di kawasan Borobudur sejatinya juga merupakan suatu bentuk pembelajaran kontekstual. Melalui kegiatan ini, masyarakat menjadi lebih memahami dan menyadari bahwa potensi berupa dolanan kerakyatan yang selama ini kerap dipandang

sepele ternyata merupakan suatu modal penting di dalam kehidupan mereka. Dolanan kerakyatan tidak hanya dapat digunakan sebagai metode pendidikan alternatif di dalam proses tumbuh-kembang anak-anak mereka, melainkan pula dapat dikemas menjadi wisata alternatif yang dapat diintegrasikan dengan potensi lainnya.





Travel pattern
di Candirejo

Sebagai ruang belajar alternatif, dolanan tradisional banyak menyimpan nilai positif yang tidak diteorikan dalam pengajarannya kepada anak-anak, melainkan melalui praktik langsung atau *experiential learning*. Sehingga, meski tidak menyadarinya, anak-anak akan memetik hasil dari belajar secara praktikal tersebut. Lambat laun, karakter mereka akan terbentuk sesuai latihan yang mereka terima melalui dolanan. Nilai-nilai positif dalam dolanan tradisional semisal kejujuran, keberanian, fokus, berbagi dan bekerjasama serta nilai dan karakter baik lainnya akan menubuh dalam diri si anak secara perlahan dan alami. Sehingga, ke depannya, ia akan tumbuh sebagai orang dewasa yang berbudi pekerti luhur. Tidak hanya cerdas dan tangkas, melainkan juga memiliki jiwa yang penuh empati. Dengan demikian, bangsa ini memiliki masa depan dengan harapan yang cerah.

Rekontruksi wayang *pohung*
di Ngargogondo





Eksplorasi serta pengembangan dan pemanfaatan dolanan kerakyatan yang diolah dalam program pemajuan kebudayaan bersama tim dari Eksotika Desa sebagai pelaksana dari Direktorat Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Masyarakat Adat, dalam praktiknya, tidak hanya membangun kesadaran masyarakat mengenai penting dan strategisnya hal tersebut dalam kehidupan tumbuh-kembang anak-anak mereka. Lebih dari itu, hal tersebut juga memicu beberapa perkembangan positif lainnya. Beberapa wujud imbas positif dari hal tersebut terekam dalam beberapa poin penting berikut ini.

1. Melahirkan embrio gerakan dan memperkuat basis gerakan, misalnya dalam upaya pengembangan wayang kertas di Candirejo yang melibatkan beberapa subjek lintas generasi, terciptalah ruang-ruang edukasi berbasis budaya. Hal itu juga memicu lahirnya embrio gerakan di level dusun & desa serta memunculkan kader dan generasi dalang muda di Candirejo.
2. Penguatan kualitas partisipasi masyarakat sebagai subjek kebudayaan, misalnya terlibatnya beberapa tokoh masing-masing desa yang ahli dalam membuat maupun memainkan dolanan kerakyatan.



Travel pattern wayang kertas di Candirejo

3. Menghubungkan aksi lintas elemen dan lintas generasi, misalnya menghubungkan pengrajin wayang kertas, penabuh gamelan muda serta dalang cilik di Desa Candirejo dalam upaya pengembangan wayang kertas; tergabungnya anak-anak nonpenghayat di Onggosoro dalam pementasan tembang putra ameng-ameng; serta menghubungkan pengrajin, pembuat panganan tradisional berbahan singkong, petani nira kelapa, penabuh gamelan dan anak-anak dalam upaya pengembangan wisata budaya berbasis masyarakat di Dusun Kuncen, Ngargogondo



4. Di Kebonsari, uji coba *travel pattern* & Dolanan Goes to School yang menjadikan sekolah sebagai mitra berhasil memupuk kepercayaan masyarakat. Hal ini tampak pada adanya salah satu sekolah yang membeli jasa *travel pattern* dolanan kerakyatan tim Kebonsari dengan mengirimkan sekitar 300 muridnya.

5. Pelibatan warga dan komunitas difabel dalam uji coba *travel pattern* di Desa Bigaran. Dampaknya, muncul *engagement* dan kepercayaan diri dari komunitas difabel dan berencana terlibat aktif dalam pariwisata di Borobudur
6. Rencana “tukar budaya” dalam upaya regenerasi kesenian dan penguatan *engagement* anak terhadap dolanan tradisional di Bigaran, sekaligus upaya kolaborasi menghidupi “Pasar Budaya”.





Semua dampak positif itu merupakan benih-benih harapan akan lahirnya sebuah perubahan positif yang menuju pada peningkatan kualitas kehidupan masyarakat di kawasan Borobudur baik secara sosial, ekonomi maupun ekologi. Melalui pengembangan dan pemanfaatan dolanan kerakyatan yang terus diupayakan, diharapkan tidak hanya penguatan internal masyarakat yang terus meningkat, melainkan juga dampak positif lainnya terkait dengan ketangguhan generasi masa depan bangsa, kohesivitas sosial, kekuatan ekonomi dan kesejahteraan rakyat, serta kelestarian alam, di mana semua itu menjadi modal utama bagi kehidupan yang berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Chandra, Fabian H. Tanpa tahun. Kosmologi Perbandingan Perspektif Astronomi dan Buddhis, Studi Struktur dan Asal Mula Alam Semesta. Tanpa Kota: Tanpa Penerbit
- Wahyana Giri MC. 2010. *Sajen dan Ritual Orang Jawa*. Yogyakarta: Narasi
- Moeslichatoen. 2006. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Waspada, Edy. 2014. "Perbedaan pengaruh permainan tradisional dan Latihan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan motorik dan kecerdasan emosional". Tesis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Hasanah, Uswatun. 2016. "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016*.



Tentang Penulis

Mang Asep Salik adalah nama pena dari Asep S. Sudjatna. Penyuka sastra dan budaya serta pemerhati agama-agama lokal ini lahir di Subang, Jawa Barat. Ketertarikannya pada kajian agama dan ekologi dipupuk sejak menempuh pendidikan S1-nya di Sastra Arab UGM dan berkegiatan di Kapalasastra, salah satu UKM yang bergerak di bidang kepecintaalaman. Pernah bekerja sebagai editor di salah satu penerbit mayor di Jogjakarta, ia yang juga menyukai *traveling* itu kini tengah bekerja sebagai peneliti dan penulis lepas, setelah menyelesaikan pendidikan S2-nya di CRCS, UGM.

Matur Nuwun Kagem

Direktur Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Hilmar Farid

Direktur Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Masyarakat Adat

Sjamsul Hadi

Direktorat Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Masyarakat Adat

Sri Hartini, Endah Budi Heryani, Agus Setiabudi, Julianus Limbeng, Febbie Ardila Antriksa, Ririn Arisa
Putri, Adham Mulyadi

Kepala Kecamatan Borobudur

Subiyanto

Sesepuh Adat Palang Putih Nusantara Kejawen Urip Sejati Onggosoro

Kamidjan

Kepala Desa Sambeng

Rowiyanto

Kepala Desa Giritengah

Sunakin

Kepala Desa Giripurno

Pujowandi

Kepala Desa Wringinputih

Garto

Kepala Desa Karangrejo

M. Helly Rofikun

Kepala Desa Candirejo

Singgih Mulyanto

Kepala Desa Bigaran

Rochsaifudin Zuhri

Kepala Desa Ngargogondo

Umar Syahid

Kepala Desa Kebonsari

Dwi Rimbang Setyo

Kepala Desa Bumiharjo

Margito

Kepala Desa Karanganyar

Suyanto

Matur Nuwun ugi Kagem

Penggerak Desa dan Fasilitator Pendamping Desa

Alma Dhio Pasadhena & Indarwati	Desa Wringinputih	Nurkanah
Andi Ansah & Khoirul Anam	Desa Karangrejo	Nur Achmad Purnama N.
Irfandi & Taufik Wahyono	Desa Giritengah	Halimah
Muhammad Cahya Wicaksana	Desa Candirejo	Muhammad Ibna Mauladany
Mustofa & Aesrezal Surya Tangkas	Desa Giripurno	Surya Wijaya
Zurdhan Ageng Pamuji, Siti Nur Hidayah, & Riyatun	Desa Sambeng	Heri Jaya Prayoga
Toni Suranto & Nur Slamet	Dusun Onggosoro	Styan Lintang Sumiwi
Alia Noviardita	Desa Bigaran	Dini Izzatul Mila
Lilik Priyono	Desa Ngargogondo	Dihqi Alif Setiyanto
M. Abdul Kholiq Kurniawan	Desa Bumiharjo	Wihandono Putro Pangarso
Wal Murtadlo	Desa Karanganyar	Nadia Ayu Setiyaningbudi
Fuat Hasyim	Desa Kebonsari	Afifa Lestari

Tim Eksotika Desa

M. Panji Kusumah, Naufal Fadhlurrohman, Asep Saepudin S., Chusnul Chotimah, Dinda Ahlul Latifah, Indah Nurafani Syarqiyah, Adhysti Keinar Phattika, Siti Nur As'idah, Septiana Hidayatus S, Arif Hidayatullah, Diki Prasetyawan, Moh. Ghulam Sirojul F., Akhmad Khoerul Muna, Alex Candra W., Arif Candra Prasetya, Fahmi Ilhamsyah.

Seluruh Warga Kecamatan Borobudur

Pelestari Budaya dan Pemegang Teguh Nilai-nilai Adat Istiadat

Serta semua pihak yang telah membantu namun tidak bisa disebutkan satu per satu

Menyandarkan Harapan pada Dolanan

Temu-kenali, Pengembangan, dan Pemanfaatan Dolanan Kerakyatan di Kawasan Borobudur



KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
DIREKTORAT KEPERCAYAAN TERHADAP TUHAN YME DAN MASYARAKAT ADAT

