

**BENTUK DAN NILAI KARAKTER DALAM PERTUNJUKAN
DOLANAN ANAK-ANAK TRADISIONAL SD BANYUURIP KECAMATAN GUNEM
KABUPATEN REMBANG**

**Feradilla Anggun Suryaningrum
Agus Cahyono**

**Alumni Mahasiswa Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Semarang
Email: feradillaa@gmail.com**

Abstrak

Dolanan anak tradisional sudah banyak terlupakan karena kehadiran dari permainan yang lebih modern. *Dolanan* anak-anak tradisional yang ditampilkan oleh Sekolah Dasar Negeri Banyuurip dibuat menjadi sebuah pertunjukan. Pertunjukan *dolanan* yang ditampilkan tidak sekedar permainan tanpa ada maknanya tetapi juga mempunyai nilai-nilai karakter yang ada di dalamnya. Berdasarkan paparan tersebut, masalah penelitian ini adalah bagaimana proses penciptaan pertunjukan *dolanan* anak, bagaimana bentuk pertunjukan *dolanan* anak, dan bagaimana nilai-nilai karakter yang terkandung dalam pertunjukan *dolanan* anak Sekolah Dasar Negeri Banyuurip. Manfaat penelitian ini untuk menambah pengetahuan baru tentang kreativitas *dolanan* anak yang dikemas menjadi seni pertunjukan yang mempunyai nilai-nilai dalam pembentukan karakter. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *performance studies* atau kajian pertunjukan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik Analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses penciptaan melalui tahap eksplorasi, improvisasi, dan komposisi. Pertunjukan *dolanan* yang ditampilkan yaitu *dolanan Jethungan* dan *Blarak-blarak Sempal* yang didukung, vokal (dialog dan lagu), dan interaksi antar pemain. Nilai-nilai karakter yang ada dalam *dolanan Jethungan* yaitu nilai keberanian, dan nilai tanggung jawab, sedangkan nilai yang ada dalam *dolanan Blarak-blarak Sempal* yaitu nilai kerjasama dan nilai kejujuran. Saran peneliti untuk mencipta pertunjukan *dolanan* anak-anak tradisional hendaknya lebih mengembangkan kreatifitasnya agar menjadi lebih baik lagi. Saran yang kedua bagi pemain agar lebih ekspesif lagi dalam berdialog.

Kata Kunci: *Dolanan* Anak; Bentuk Pertunjukan; Nilai-nilai Karakter

Abstract

Many kid games are forgotten because of the presence of modern games. kid tradisional games that are presented by Banyuurip Primary School the contest participants have different content. Games show that presented aren't just a game without a meaning but also have character values in it. Based on that exposure, the problem of this research are how the proses of creating kid game show is, how the form of kid game show are, and how the character values that contained in kid game show of Banyuurip Primary School are. The benefit of this research is to enrich new knowledge about the creativity of kid games that packed become an art performance which have many values in character building. The research uses qualitative research method by performance studies approach or performance study. The data collection techniques us observation, interview, data presentation, and data verification. The data validity uses triangulation technique. The result of this research is showing that the proses of creating is through eksplorasi, improvisasi, and komposisi step. Game performance that showed are Jethungan and Blarak-blarak Sempal which are supported, vocal (dialog and song), and interaction among player. The character values in Jethungan are courage and responsibility, meanwhile the value in Blarak-blarak Sempal are cooperation and honesty. The researcher suggests the tradisional kid games performance creator should develop the creativity in order to be better, and the player should be more expressive in dialogue.

Keywords: kid games; performance form, character values

PENDAHULUAN

Dampak perkembangan teknologi yang semakin canggih dirasakan oleh anak zaman sekarang. Anak zaman sekarang tidak bisa menikmati permainan tradisional yang dimainkan bersama teman-temannya di tempat yang lapang, melainkan bermain sendiri dirumah masing-masing. Bermain adalah aktivitas manusia yang menyenangkan. Jika digabungkan *dolanan* anak adalah aktivitas anak yang menyenangkan. Bermain bukan karena

paksaan dari orang lain, tetapi karena pilihannya anak itu sendiri. Oleh karena itu, dalam aktifitas bermain anak tidak perlu mendapat sanjungan atau pujian (Sujarno 2013: 1).

Menurut Berger (dalam Tedjasaputra 2001: 30) mengemukakan bahwa kegiatan bermain dapat dibedakan atas: 1) bermain yang mengendalikan indra dan gerakan-gerakan tubuh, 2) bermain untuk menguasai keterampilan tertentu, 3)

bermain kasar), 4) bermain bersama, dan bermain peran dan khayal.

Menurunnya popularitas *dolanan* anak tradisional karena sudah jarang dimainkan hingga mengalami perubahan, sehingga muncul jenis-jenis permainan baru dan akhirnya berkembanglah permainan baru yang lebih modern. Melalui salah satu acara yang ada di Kabupaten Rembang *dolanan* anak-anak tradisional kini diangkat kembali, dengan tujuan pelestarian kembali *dolanan* anak-anak tradisional di Kabupaten Rembang. *Dolanan* anak-anak tradisional diangkat dalam perlombaan yang diperankan oleh anak putra atau putri. Perlombaan *dolanan* anak-anak tradisional dikemas menjadi seni pertunjukan.

Pertunjukan (*performance*) adalah sebuah peristiwa di mana seorang atau sekelompok orang yang dinamakan pemain/penyaji berperilaku dengan cara tertentu untuk tujuan ditonton oleh kelompok orang lain yang dinamakan penonton (Simatupang 2013: xxxiii). Pertunjukan tidak akan berjalan dengan baik jika tidak ada unsur pendukungnya. Unsur-unsur pendukung sajian pertunjukan terdiri dari iringan (musik), tema, tata busana atau kostum, tata rias, tempat

pentas, tata lampu atau cahaya dan tata suara (Jazuli 1994: 9). Suatu karya seni hendaknya memenuhi prinsip-prinsip demi keutuhan sebuah karya seni. Prinsip-prinsip tersebut meliputi: kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythme*), kesebandingan (*proportion*), aksentuasi/penonjolan (*emphasis*) (Jazuli 2008: 63; periksa Djelantik 1999: 42; Murgianto 1983: 12).

Lomba diikuti oleh 18 peserta dari 14 Kecamatan di Kabupaten Rembang, yang menjadi pemenang yaitu Sekolah Dasar Negeri Banyuurip. Sekolah Dasar Negeri Banyuurip menjadi tempat penciptaan *dolanan* anak-anak tradisional yang dilombakan. Proses penciptaan melalui tahap eksplorasi, improvisasi, dan komposisi (Hadi 1996: 36). Berdasarkan proses yang sudah dilakukan oleh koreografer kepada pemain yang memiliki nilai-nilai karakter didalamnya. Nilai-nilai karakter dapat dilihat melalui aktifitas yang dilakukan berdasarkan *dolanan-dolanan* yang dimainkan yaitu *dolanan Jethungan* dan *Blarak-blarak Sempal*.

Nilai mengkonsepsikan hal-hal yang paling ternilai atas konsepsi-konsepsi yang hidup dalam fikiran sebagian besar warga

masyarakat mengenai hal-hal yang harus mereka anggap amat ternilai dalam hidup. Sistem kelakuan manusia lain yang tingkatnya lebih kongkrit, seperti aturan-aturan khusus, hukum dan norma-norma, semuanya juga berpedoman pada nilai budaya itu. Nilai budaya yang dapat mendorong pembangunan diantaranya, sifat tahan penderitaan, berusaha keras, toleransi terhadap pendirian atau kepercayaan orang lain, dan gotong royong (Sudiarga 2000: 7). Karakter merupakan sifat yang tampak dari seseorang saat berbicara atau bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Karakter dapat dibangun melalui penanaman baik langsung maupun tidak langsung (Sujarno dalam Herawati 2015: 17; periksa Jazuli 2008: 112).

Berkaitan dengan uraian di atas, maka permasalahan utama yang muncul adalah 1) Bagaimana proses penciptaan pertunjukan *dolanan* anak-anak di Sekolah Dasar Negeri Banyuurip? 2) Bagaimana bentuk pertunjukan *dolanan* anak-anak Sekolah Dasar Negeri Banyuurip? dan 3) Bagaimana nilai-nilai karakter yang terkandung dalam pertunjukan *dolanan* anak-anak Sekolah Dasar Negeri Banyuurip?

Pertunjukan *dolanan* anan-anak tradisional diikuti oleh masing-masing perwakilan setiap kecamatan di Kabupaten Rembang. Pemain *dolanan* anak-anak tradisional setiap perwakilan ada 7 anak. Pemain dari Sekolah Dasar Negeri Banyuurip diikuti oleh 4 anak perempuan yaitu Nisa, Anisa, Desi, Laila dan 3 anak laki-laki yaitu Ilham, Arsyad, dan Reza.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Alasan peneliti menggunakan metode kualitatif adalah permasalahan yang dibahas tidak mengenai angka-angka tetapi bertujuan untuk memberikan penjelasan tentang proses penciptaan *dolanan* anak dari eksplorasi, improvisasi dan komposisi. Melalui proses penciptaan itulah dikemas dalam seni pertunjukan yang diperlombakan oleh Sekolah Dasar Negeri Banyuurip. Pertunjukan *dolanan* anak yang ditampilkan mempunyai nilai-nilai karakter yang dapat dilihat dari permainan yang dibawakan oleh peserta.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *performance studies* atau kajian

pertunjukan. Pendekatan *performance studies* atau kajian pertunjukan merupakan semua perbuatan manusia yang kehadirannya dihadapan masyarakat penikmat dengan cara dipertunjukkan (Cahyono 2014:49). Alasan peneliti menggunakan pendekatan *performance studies* adalah penelitian yang dilakukan peneliti merupakan sebuah kajian *dolanan* anak-anak yang merupakan bagian dari pertunjukan.

Performance studies menjadi khas ketika: 1) Perilaku manusia menjadi objek kajian. 2) Praktik artistik merupakan bagian besar dari proyek *performance studies*, 3) Penelitian lapangan yang berbentuk *participant observation* atau observasi terlibat sangat penting, dan 4) *Performance studies* selalu berada dalam lingkungan sosial. Pendekatan *performance studies* sangat terbuka, tidak ada batas didalamnya, baik secara teoretis maupun operasionalnya (Cahyono 2014:50).

Penelitian ini dilakukan di dua tempat, yaitu yang pertama berada di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip Kecamatan Gunem Kabupaten Rembang untuk mengamati, menganalisis kemudian mendiskripsikan proses koreografi dan

tempat yang kedua berada di sanggar budaya yang terletak di area museum R.A Kartini untuk melihat lomba *dolanan* anak yang dikemas menjadi seni pertunjukan dan mengamati, menganalisis kemudian mendiskripsikan nilai-nilai karakter yang ada dalam pertunjukan *dolanan* anak.

Sasaran dalam penelitian ini sesuai dengan permasalahan yang telah diungkap dalam penelitian. Sasaran penelitian ini yaitu guru sebagai koreografer dan siswa sebagai pelaku atau pemain yang mengikuti perlombaan pertunjukan *dolanan* anak di Sekolah Dasar Negeri Banyuurip Kecamatan Gunem Kabupaten Rembang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi (Rohendi 2011: 180-213). Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, metode, dan teori. Triangulasi sumber yaitu membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat. Triangulasi metode yaitu pengecekan derajat kepercayaan bersama sumber data dengan metode yang sama.

Triangulasi teori untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Materi *Dolanan* Anak-anak Tradisional SD Banyuurip

Materi yang dibahas peneliti adalah materi *dolanan* anak dari 2 *dolanan* yang digabungkan menjadi satu. *Dolanan* yang dibawakan oleh Sekolah Dasar Negeri Banyuurip adalah *dolanan Jethungan* dan *dolanan Blarak-blarak Sempal*.

Pertama yaitu *dolanan Jethungan*, masyarakat Kabupaten Rembang juga sering menyebut *Jethungan* dengan istilah *dhelikan* dan istilah Bahasa Indonesianya adalah *petak umpet*. Waktu yang sering digunakan biasanya pagi hari pada saat libur sekolah atau waktu jam istirahat di sekolah, siang hari setelah pulang sekolah, sore hari setelah mengerjakan Pekerjaan Rumah dan susah sesesai membantu orang tua di rumah, ataupun malam hari saat terang bulan. Tempat permainan *dolanan* anak *Jethungan* biasanya dimainkan di halaman rumah, di dalam rumah, di jalan-

jalan kampung, maupun di perkampungan. *Dolanan Jethungan* biasanya dilakukan bersama dengan teman sebaya (teman sekolah ataupun teman bermain). *Dolanan Jethungan* sering dimainkan oleh anak laki-laki, anak perempuan, atau campuran, dari usia sekitar 6-14 tahun. *Dolanan Jethungan* dimainkan secara berkelompok dari 4 sampai 10 anak. Peralatan permainan yang digunakan dalam *dolanan Jethungan* namanya *kreweng*, *kreweng* terbuat dari pecahan genting. Selain *kreweng* ada juga yang menggunakan tempat sebagai sarana pengganti *kreweng*, misalnya tiang, batang pohon, pos ronda, atau sudut dinding yang ada di halaman tempat anak-anak bermain.

Kedua yaitu *dolanan Blarak-blarak Sempal*, waktu permainan tergantung pada luang waktu anak, bisa pagi hari pada saat libur sekolah atau waktu jam istirahat di sekolah, siang hari setelah pulang sekolah, sore hari setelah mengerjakan Pekerjaan Rumah dan susah sesesai membantu orang tua di rumah, ataupun malam hari saat terang bulan. Tempat permainan *Blarak-blarak Sempal* tidak membutuhkan tempat yang luas, melainkan tempat yang teduh dan datar, seperti halaman rumah, halaman sekolah, dan di perkampungan. Peserta

dolanan Blarak-blarak Sempal tidak ada batasannya mulai dari jenis kelamin hingga lapisan sosial. *Blarak-blarak Sempal* bisa dimainkan laki-laki, perempuan atau campuran laki-laki dan perempuan. Permainan ini dimainkan oleh teman sebaya, jumlah pesertanya harus genap dan jumlah paling sedikit 4 anak, bisa dimainkan 6 anak, 8 anak. Alat yang digunakan untuk permainan *Blarak-blarak Sempal* yaitu *tabon* atau masyarakat Kabupaten Rembang sering menyebutnya dengan *sepet* (kulit kelapa).

Proses Penciptaan *Dolanan* Anak-anak Tradisional

Penciptaan *dolanan* anak difokuskan pada ketentuan *dolanan* anak dikemas dalam seni pertunjukan menggunakan bahasa Jawa, *dolanan* yang dilakukan anak atau kelompok anak yang dalam permainan didukung isi, *action*, vokal, dan interaksi serta dilengkapi aturan main. Ketentuan itulah yang memberikan gambaran awal *dolanan* yang akan dibuat. Proses Penciptaan *dolanan* anak-anak tradisional melalui tahapan-tahap, tahap yang pertama yaitu tahap eksplorasi, improvisasi, komposisi. Tahap eksplorasi

diawali dengan pembagian karakter setiap pemain, kemudian mencari beberapa konflik yang akan dimainkan dalam pertunjukan. Koreografer memberikan dialog kepada para pemain untuk dihafalkan, setelah itu koreografer menyuruh anak-anak menyanyikan lagu *prahu layar*.

Improvisasi tercipta karena terjadinya gerakan-gerakan yang spontan dari pemain. Gerakan spontan tercipta ketika anak sedang bermain, dengan tidak sengaja gerak akan muncul ketika anak dituntut memerankan karakter masing-masing anak. Gerakan yang ditimbulkan diimbangi dengan dialog yang dibawakan oleh pemain.

Dolanan anak tradisional yaitu *dolanan Jethungan* dan *Blarak-blarak Sempal* sudah mempunyai konsep yang jelas dalam menciptakan sebuah karya. Hal yang dirasa kurang atau berlebihan akan di benahi lagi untuk kesempurnaan sebuah karya. Koreografer memilih-milih gerakan yang sederhana, yang mudah ditirukan atau dilakukan, dan juga mempertimbangkan waktu, membantu mengungkapkan isi serta menguatkan tema pokok kajian pertunjukan.

Bentuk Pertunjukan *Dolanan* Anak-anak Tradisional

Pertunjukan *dolanan* anak yang ditampilkan oleh Sekolah Dasar Negeri (SDN) Banyuurip ada tiga bagian yaitu bagian pertama yaitu pembuka, kemudian bagian kedua yaitu bagian inti, dan ketiga bagian penutup. Bagian awal pertunjukan, tiga (3) anak laki-laki memasuki tempat pertunjukan dengan membawa alat musik yaitu: *icik-icik*, *kenthongan*, dan *jedor*. Setiap anak membawa satu alat musik dan dimainkan, kemudian empat (4) anak perempuan memasuki panggung sambil bergerak dan bernyanyi. Lagu yang dinyanyikan adalah *prahu layar*.

Lirik lagu *prahu layar*.

$\overline{77} \overline{77} \overline{71} \overline{31} | 7 . \overline{071} \overline{75} |$
Yo konco ning gisik gembira alerap lerap
 $| 4 7 . \overline{57} \overline{54} | 3 . . . |$
banyune segara
 $| \overline{77} \overline{77} \overline{71} \overline{31} | 7 . \overline{071} \overline{75} |$
Angliyak numpak prahu layar ing dino
 $| 4 7 . \overline{57} \overline{54} | 3 . . 2 |$
minggu kepariwisata a-
 $| 3 \overline{47} 7 \overline{13} | 3 . \overline{34} \overline{34} |$
lun prahune wes nengah byak byuk
 $| 3 4 \overline{73} \overline{45} | 4 005 \overline{45} \overline{45} |$

byak banyu binelah ora jemu-je
 $| 4 3 \overline{33} \overline{42} | 3 . 3 \overline{42} |$
mu karo mesem ngguyu ngilang
 $| 3 \overline{42} 3 \overline{42} | 3 . 3 3 \overline{3} |$
rasa lungkrah lesu adek nja-
 $| 7 \overline{07} 7 \overline{16} | 7 . \overline{071} \overline{75} |$
wel mas, Jehul wes sore witeng kelopo
 $| 4 7 . \overline{57} \overline{54} | 3 . 4 \overline{53} |$
katon ngawe-awe prayogane
 $| \overline{4} 53 \overline{4} 53 | 4 \overline{1} \overline{11} \overline{71} |$
becik bali wae dene sesuk esuk
 $| \overline{3} \overline{45} \overline{37} \overline{71} | 7 . . 0 |$
tumandang nyambut gawe

Terjemahan:

Ayo teman ke pantai bergembira
 Bening berkilauan air laut
 Mari naik kapal layar
 Di hari minggu untuk berwisata
 Pelan-pelan ternyata prahu sudah di tengah
 Byak byuk byak airnya mengembrak
 Tidak jenuh mengarungi dengan tersenyum
 Menghilangkan rasa lungkrah lesu
 Adek nyolek mas, ternyata sudah sore
 Pohon kelapa tampak melambai-lambai
 Lebih baik pulang saja
 Karena besok pagi harus berkerja

Penyajian gerak tari yang dibawakan dalam *dolanan* anak-anak tradisional sederhana sekali, terdapat 3 gerak tari dalam satu lagu *prahu layar* yaitu mlaku gejug, mlaku ukel dan mlaku lambaian. *Dolanan* yang dimainkan pertama adalah *Jethungan* atau *delikan*,

sebelum memulai permainan, pemain *hompimpa* terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang akan menjaga *kreweng* atau pecahan *genting*, kemudian beralih ke *trilegendri*.

Lirik *trilegendri*:

Trilegendri nagasari ri
Riwul owal-awol jenang katul tul
Dolan awan-awan ndelok manten ten
Titenana besok gedhe dadi apa pa
Padha mbako enak bakul sedep dep
Dengklok engklak- engklok kaya kodok

Pemain bernyanyi sambil membawa *kreweng*, kemudian memutar *kreweng* dari satu anak ke anak yang lain yang ada disebelahnya. Jika lagu yang dinyanyikan berhenti dan *kreweng* akan berhenti disalah satu anak, maka anak tersebut akan kalah. *Dolalan Jethungan* ini dilakukan 3 (tiga) kali, yang didalamnya terjadi perubahan penjaga *kreweng* dan ada konflik didalam permainan.

Dolanan Ancak-ancak Alis terahir ketika Reza yang jaga menemukan Desi. Desi yang memerankan tokoh anak yang cerewet, licik, dan suka marah-marah. Desi tidak mau jika dirinya yang harus *dadi*. Desi meminta permainannya diganti, karena Desi sudah bosan dengan permainan *Jethungan*. Desi meminta agar permainannya diganti dengan *Blarak-*

blarak Sempal dan semua pemain menyetujuinya. Jalannya permainan *Blarak-blarak Sempal* harus dibagi menjadi dua kelompok. Pembentukan kelompok dilakukan dengan cara bermain *ancak-ancak alis*.

Lirik *Ancak-ancak Alis*

Ancak-ancak alis
Si alis kebo janggitan
Anak-anak kebo dhungkul
Si dhungkul bang-bang teyo
Teyo teblung
Enceng-enceng gogo beluk
Unine pating cerepluk
Ula sawa ula dumung
Gedhene salumbang bandhung
Sakiki kuwe nyemplung

Permainan *Ancak-ancak Alis* selesai dan menjadi dua kelompok, karena jumlah pemain 7 (tujuh) maka salah satu harus ada yang menjadi juri permainan, dan menjadi juri yaitu Reza. Cara permainan *Blarak-blarak Sempal* yaitu pemain saling berpegangan dan bersama-sama bernyanyi *Blarak-blarak Sempal*.

Lirik *Blarak-blarak Sempal*
Blarak-blarak sempal
Diidaki mendal mendal
Legendre tak pancale
Legendre tak pancale
Yen tiba tangi ya dhewe

Setelah lagu selesai, para pemain berputar mengikuti arah jarum jam sampai tangannya terlepas. Permainan diulangi

sampai dua kali dan pada akhirnya semua setuju *dolanan* pada hari itu diakhiri dan semua saling memaafkan kejadian yang terjadi saat permainan tadi. Iringan yang digunakan untuk mengiringi *dolanan* anak tradisional merupakan iringan langsung dari anak-anak yang mengikuti lomba. Alat musik yang digunakan untuk mengiringi *dolanan* anak tradisional yang dibawakan oleh Sekolah Dasar Negeri Banyuurip terdiri dari: *icik-icik*, *jedor*, dan *kenthongan*. Musik yang dimainkan tidak mempunyai notasi khusus. Tempt pertunjukan *dolanan* anak tradisional yang digunakan lomba diselenggarakan di area terbuka sanggar budaya Kabupaten Rembang.

Nilai-nilai Karakter

Dolanan yang dipertunjukan ada 2 *dolanan* yaitu *dolanan Jethungan* dan *Blarak-blarak Sempal*. Masing-masing *dolanan* mempunyai nilai di dalamnya. Pembahasan kali ini penulis akan menguraikan satu persatu nilai-nilai karakter yang ada dalam *dolanan Jethungan* dan *Blarak-blarak Sempal* yang dibawakan oleh anak-anak Sekolah Dasar Negeri Banyuurip.

Nilai karakter yang terdapat pada *dolanan* tradisional *Jethungan* yaitu nilai keberanian, dan nilai tanggung jawab. Nilai keberanian tercermin pada saat pemain bersembunyi. Tempat yang digunakan bersembunyi kalau di luar ruangan seperti halaman rumah atau perkampungan, biasanya semak-semak dan tempat-tempat yang gelap. Begitu pula tempat di dalam ruangan seperti di dalam rumah, kalau didalam rumah tempat yang biasanya digunakan untuk bersembunyi yaitu di bawah meja, di bawah kursi, atau di tempat-tempat atau ruang yang sekiranya aman supaya tidak ditemukan meskipun tempatnya terkadang tidak terjangkau oleh akal fikir anak yang *dadi*. Pemain harus mempunyai keberanian yang tinggi untuk bersembunyi ditempat yang aman agar tidak mudah ditemukan oleh anak yang *dadi*.

Nilai yang kedua, yang terkandung dalam *dolanan Jethungan* adalah tanggung jawab. Nilai tanggung jawab tercermin pada anak yang *dadi* atau pencari. Anak yang *dadi* mempunyai tanggung jawab menjaga *kreweng* dan mencari teman-temannya yang bersembunyi. Nilai tanggung jawab terjadi karena adanya

kepercayaan dari pemain-pemain yang lain untuk anak yang *dadi* dan anak yang *dadi* kalah dalam penentuan permainan.

Nilai yang terkandung dalam *dolanan Blarak-blarak Sempal* yaitu nilai kerjasama dan nilai kejujuran. Nilai kerjasama yang terkandung dalam *dolanan Blarak-blarak Sempal* tercermin saat pemain saling berpegangan tangan, 3 (tiga) anak berdiri dan 3 (tiga) anak duduk dan berputar searah jalur jam. Jika kerjasama itu tidak ada maka akan susah untuk memainkan *dolanan Blarak-blarak Sempal* karena *dolanan* ini perlu konsentrasi yang tinggi, banyak mengeluarkan tenaga dan membuhkan kerjasama yang kuat. Nilai yang kedua adalah kejujuran. Nilai kejujuran tercermin saat pemain permainan berhenti karena ada salah satu tangan yang terlepas.

SIMPULAN

Proses penciptaan pertunjukan *dolanan* anak-anak tradisional yang proses penggarapan melalui tahap eksplorasi, improvisasi dan komposisi. Bentuk pertunjukan *dolanan* anak-anak tradisional terdiri dari gerak, ekspresi, vokal berupa dialog dan lagu, dan terakhir adalah

interaksi. Pertunjukan *dolanan* anak-anak tradisional dikelompokkan menjadi 3 (tiga) bagian yaitu: bagian 1 (satu) sebagai pembuka, bagian 2 (dua) inti, dan bagian 3 (tiga) sebagai penutup. Nilai-nilai karakter dapat dilihat dari *dolanan* yang dimainkan. Nilai karakter yang terdapat pada *dolanan Jethungan* yaitu nilai keberanian, dan nilai tanggung jawab. Nilai karakter yang terkandung dalam *dolanan* tradisional *Blarak-blarak Sempal* yaitu nilai kerjasama dan nilai kejujuran.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, Agus, dkk. 2014. Makna Teks Pertunjukan Barongsai dalam Upacara Ritual Imlek. *Tonil, Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*. 11(1): 45-62. Yogyakarta: ISI Yogyakarta
- Djelantik. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Hadi, Y. Sumandiyo. 1996. *Aspek-aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: Manthili
- Herawati, Enis Niken. 2014. Nilai-nilai Karakter yang Terkandung dalam *Dolanan Anak Se-DIY 2013*. *Imaji*. 13(1): 13-27.

- Jazuli, M.1994. *Telaah Teoritis Seni Pertunjukan*. Semarang: IKIP Semarang Press
- 2008a. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Surabaya: Unesa University Press
- 2008b. *Pendidikan Seni Budaya Suplemen Pembelajaran Seni Tari*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press
- Murgianto, Sal. 1983. *Koreografi (Pengetahuan Dasar Komposisi Tari)*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Depdikbud.
- Sujarno, dkk. 2011. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB)
- Simatupang, Lono. 2013. *Pergelaran sebuah Mozaik Penelitian Seni-Budaya*. Yogyakarta: JALASUTRA
- Sudiarga, I Made, dkk. 2000. *Nilai Budaya dalam Geguritan Sudhamala*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia dini*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia (GRASINDO)