



METAMORFOSIS CONGKLAK

Dwi Agus Susila

Politeknik Seni Yogyakarta

dwiagussusila97@gmail.com

Abstrak

Congklak merupakan salah satu permainan tradisional khas Indonesia yang terbuat dari bahan batu, kayu, plastik dan merupakan salah satu hasil seni budaya yang patut untuk dilestarikan. Pada zaman dulu permainan *congklak* banyak dilakukan di pendapa, teras rumah atau di bawah pohon dengan menggelar alas duduk. Para remaja wanita dan anak-anak akan bermain diwaktu senggang yaitu setelah selesai membantu pekerjaan orang tua dan setelah belajar. Cara bermain dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan *congklak* serta biji-bijian yang terbuat dari batu kerikil, biji asam, dan biji sawo dengan jumlah 70, 84, dan 98 butir tergantung dari banyaknya lobang *congklak* yang dipakai. Setiap papan *congklak* rata-rata mempunyai lobang 10, 12, dan 14 dengan rincian dua lobang besar di kedua sisinya, sisanya lobang kecil yang saling berhadapan.

Pada proses ini akan diwujudkan *metamorfosis congklak* menjadi karya seni yang memanfaatkan limbah serbuk kayu kelapa. Tentu saja karya ini tidak berdiri sendiri dalam satu bahan limbah serbuk kayu saja, tetapi juga terdiri dari bahan yang lain yaitu resin eternal, katalis, besi kolom diameter 8 mm, paku, lem alteko dan multiplek 2 mm. Sedang *metamorfosis congklak* yang dimaksud adalah suatu proses berkarya seni yang mengolah bahan dasar serbuk kayu dengan mempertimbangkan teknik, karakter, dan fungsi yang mengedepankan perubahan bentuk dasar *congklak*.

Keywords:

congklak,
metarmofosis

Abstract

Congklak is one of the typical Indonesia traditional games are made of stone, wood, plastik and one of the result of culture and art that deserves to be preserved. In ancient times congklak game done in the gazebo, patio homes or under a tree by holding the cushion. Young women and children will play spare time is after completion help parent's work and finished learning. How to play performed by two people using congklak board and grains are made of gravel / tamarind seeds and brown seed with a number of 70.84 and 98 grains depends on the number of large holes on each side, the rest of the small holes that are faces each other.

This process will be realized congklak metamorphosis into works of art that use waste wood powder coconut, of course this work is not independent of the other ingredients, namely resins, catalysts, iron columns 8 mm, nails, glue alteco and multiplex 2 mm. Being metamorphosis in question in a creative process of art processing base material by considering technique that puts the character and function of the basic shape change..

Kata kunci:

*congklak.
metamorphosis*

Pendahuluan

Permainan tradisional saat ini telah tergeser oleh perkembangan teknologi yang sanggup dan mau bermain *sunda manda, jaranan, congklak, gobak sodor, delikkan pohon, plintengan, gotekkan, jepit karet, sekongan, umpetan lidi, nekeran*, dan lainnya. Untuk bisa menarik benang merah, maka diperlukan pengamatan mendalam bahwa saat ini memang telah banyak dijumpai permainan tradisional yang dilupakan oleh sebagian besar anak-anak kita. Salah satunya adalah *congklak, congklak* dikenal dalam permainan tradisional di Indonesia sejak zaman Belanda. Dalam prakteknya permainan ini melibatkan dua orang dengan sistem saling

bergantian sampai salah satu diantaranya mati atau berhenti kemudian digantikan oleh lawannya. Jika kita amati dengan seksama permainan ini mengandung makna pesan sosial, kerjasama, dan saling menghargai. Pada saat itu, bahan untuk membuat *congklak* berasal dari bahan batu dan kayu yang diperoleh dari lingkungan sekitar rumah sebagai tempat tinggal. Pemakaian bahan kayu sudah ada sejak dulu dengan memanfaatkan sisa bangunan rumah, sedang bahan dari batu dibuat mengikuti bentuk alami batu itu sendiri. Saat ini zaman telah berubah yaitu akibat dari perkembangan teknologi maka bahan untuk membuat permainan *congklak* bisa terbuat dari bahan plastik.



Sejak tahun delapan puluhan ada sebagian masyarakat sudah mengenal kerajinan *congklak* yang tujuannya utamanya untuk dijual. Seperti yang disampaikan oleh bapak Slamet (2014), pemilik rumah produksi Bina Karya di Bobung, Putat, Gunungkidul, bahwa kerajinan *congklak* sudah bisa dibuat dari bahan kayu pule dan albasia yang saat itu memang banyak dipesan oleh bayer dari Jepang. Dilain pihak pak Slamet juga menyampaikan rasa keprihatinannya jika saat ini anak-anak disekitarnya khususnya dan di Indonesia pada umumnya kurang tertarik lagi untuk bermain *congklak*, akan tetapi mereka lebih tertarik melihat TV dan bermain Game, alasannya adalah permainan ini bisa dilakukan seorang diri tanpa melibatkan orang lain, kecuali mereka berniat untuk bermain secara berkelompok agar permainan semakin menarik.

Berangkat dari rasa prihatin inilah tulisan ini terwujud sebagai bentuk solidaritas perjuangan orang tua agar anak-anak Indonesia semakin tidak terpuruk dalam permainan modern yang bisa menghambat rasa cinta mereka pada tanah air Indonesia. Pada catatan tulis ini sengaja memuat proses perwujudan karya kayu dengan bahan baku kebaruan, yaitu dari limbah serbuk kayu kelapa. Proses karya dengan tema Metamorfosis *Congklak* adalah sebuah

perjalanan penciptaan karya seni yang mempertimbangkan karakter, fungsi, bentuk kreatif dan perubahan mendasar sehingga maknanya bisa ditangkap oleh penikmat seni. Seperti diketahui bahwa banyak sekali bentuk limbah kayu yang dihasilkan oleh pekerja mebel dan perajin kayu. Seperti kebiasaan masyarakat, bahwa limbah kayu produksi berakir pada pembakaran dan penumpukan pada tempat tertentu sehingga membusuk dan tidak berguna. Oleh karena itu dengan ide pemanfaatan limbah kayu ini diharapkan bisa menambah peluang pekerjaan baru dan ajang adu kreativitas untuk menghasilkan karya seni yang mumpuni serta berciri khas.

Ketika kita melihat fenomena yang saat ini terjadi di lingkungan masyarakat khususnya dunia anak-anak serta semakin maraknya permainan dari negara Cina yang memanfaatkan bahan limbah plastik sebagai bahan utama dan memperhatikan kelestarian budaya, maka dibuatlah karya seni metamorphosis *congklak* dari bahan limbah serbuk kayu kelapa. Wujud karya *congklak* sudah mengalami metamorfosis sehingga anak-anak dan orang tua diharapkan lebih tertarik untuk memakai dan menikmatinya. Bentuk metamorfosis sengaja diambil dengan tujuan agar karya bisa menggambarkan perubahan penampilan, karakter,

kondisi, atau fungsi secara kasat mata, Mikke Susanto dalam Diksi Rupa, (2012). Karya yang tercipta mudah-mudahan bisa menyegarkan kembali pada anak didik kita agar mereka tidak terkontaminasi acara sinetron, game dan permainan onlin lainnya. Barangkali permainan *congklak* sudah dianggap telah kuno atau ketinggalan zaman, padahal dengan melestarikan permainan tradisional ini, anak-anak kita akan terbiasa berinteraksi langsung dengan kawan mainnya sehingga bisa menanamkan rasa empati atau *tepo sliro*.

Memang saat ini telah ada permainan game elektrik, tetapi karena rasa cinta budaya tradisional dan demi memupuk aneka ragam adat istiadat yang harus kita jaga termasuk dalam hal permainan, maka sebagai anak bangsa kita harus mampu menjaga, melestarikan kekayaan ini pada anak cucu kita tercinta sehingga kita tidak terjajah oleh permainan bangsa asing yang kurang mendidik dan tidak sesuai dengan budaya lokal Indonesia yang penuh mengandung nilai tradisi adiluhung yang telah diwariskan oleh nenek moyang.

Pada saatnya nanti karya yang terwujud adalah bentuk tiga dimensi dan mampu menjawab beberapa pertanyaan, yaitu : (1) Bagaimana memanfaatkan bahan serbuk kayu

kelapa sehingga menjadi karya seni sebagai metamorfosis *congklak* ? (2) Bentuk karya seni seperti apa yang bisa dibuat sebagai manifestasi metamorfosis *congklak* ?

Sedang hasil yang dicapai dalam penciptaan ini adalah:

1. Mampu memanfaatkan limbah serbuk kayu untuk dibuat karya seni secara maksimal.
2. Terciptanya karya seni sebagai hasil dari pengembangan ide kreatif.
3. Mampu mengolah limbah serbuk kayu kelapa menjadi karya inovatif dan bermanfaat bagi masyarakat.
4. Menjadi wahana dalam proses pengembangan kreatifitas seni.
5. Menyampaikan pada audiens tentang pentingnya memanfaatkan limbah serbuk kayu sehingga dapat mengurangi pencemaran lingkungan ketika terjadi pembakaran limbah kayu.

Kajian Sumber Ide Penciptaan

Ketika kita mampu mengamati perkembangan permainan tradisional, maka saat ini pula kita bisa melihat permainan *congklak* akan lebih mengemuka lagi seperti yang disampaikan oleh Arief Priyono, (2010), bahwa proses untuk mengingat kembali pada permainan tradisi dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya yaitu dengan adanya festival alat dan permainan *congklak* tingkat Nasional



dalam rangka Hari Ulang Tahun Kabupaten Tulungagung ke 805. Kegiatan ini dilaksanakan hari Kamis 25 November 2010, di Pendopo Kongas Arum Kusumaning Bangsa dengan peserta 2.374 orang. Festival congklak yang baru pertama diadakan di Tulungagung ini diikuti oleh anak-anak, remaja dan orang tua dengan mengenakan pakaian tradisional. Pada event ini terdapat 1.187 papan *congklak* yang terbuat dari kayu dan plastik sekaligus masuk dan dicatat dalam Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI) kategori peserta dan alat *congklak* terbanyak. Sebagai kebanggaan masyarakat Tulungagung piagam MURI diterima oleh Bupati Tulungagung Ir. Heru Tjahjono, MM dengan nomor: 4592/ R.MURI/ V/ 2010. Selain itu di Negara Belgia juga pernah diadakan festival *congklak* tingkat internasional yang diikuti oleh anak-anak, remaja dan juga orang tua. Mereka sangat menikmati permainan *congklak*, karena didalamnya terdapat unsure kebersamaan, saling menghargai, ada kerjasama dan tidak membedakan warna kulit/ bangsa, sehingga melalui permainan congklak ini ternyata dapat tercipta rasa persatuan dan saling menghargai diantara peserta. Pengaruh tokoh masyarakatpun sangat penting jika dimintai pendapat tentang permainan *congklak* ini sebagai bahan

rujukan, seperti seorang tokoh veteran pejuang 45 di Prambanan yang bernama bapak Rusdi, (2014) mengatakan, bahwa permainan *congklak* telah ada dan berkembang sejak zaman penjajahan Belanda. Namun pada saat itu hanya dari keluarga Kraton dan keluarga orang Belanda yang berani bermain *congklak*, itupun dimainkan sambil melantunkan lagu-lagu dolanan. Menurut bapak Rusdi, saat itu beliau menyaksikan jika tujuan bermain *congklak* hanya sebagai hiburan atau mengisi waktu senggang dikala terjadi peperangan dan perebutan kekuasaan. Ia juga mengatakan permainan congklak saat itu sudah memiliki filosofi penting diantaranya tempat silaturahmi, membina kerukunan, melatih saling berbagi, melatih kesabaran dan tanggung jawab bersama. Tetapi karena kondisi lingkungan yang tidak memungkinkan, maka permainan ini sangat terbatas antara waktu dan pemainnya. Selain itu terdapat juga seorang pemuda pelopor dari program biasiswa Djarum 28 Kudus yaitu Muhammad Syafi' (2013), menuliskan bahwa Indonesia merupakan negara yang kaya akan keindahan alamnya, kaya akan budaya, kaya akan suku bangsa dan kaya akan permainan tradisional khas Indonesia. Diantara yang sering kita dengar adalah



permainan *congklak*, *ular naga*, *gobag sodor*, *jaranan*, *petak umpet*, *lompat tali*, *gotekkan*, *cublak-cublak suweng*, *umpetan lidi*, *nekeran*, *sunda manda*, *delikkan pohon*, *jepit karet*, *sekongan*, *lompat kaki silang*, *plintengan*, *lompat air*, *lempar sembunyi kayu* dan lainnya. Dari sekian banyak permainan tersebut yang mudah diingat dan ada di Negara Asean adalah *congklak*, menurutnya *congklak* mempunyai banyak nama yaitu *dakon* (Jawa), *dentuman lamban* (Lampung), *mokaotan* atau *manggleceng* atau *anggalacan* atau */nogarat* (Sulawesi), *dakuan* (Kalimantan Selatan), *congklak* (Indonesia secara nasional), *sungka* (Filipina), *congkak* (Malaysia). Permainan *congklak* ini mempunyai dampak positif, yaitu sebagai sarana melatih untuk bersikap jujur, tanggung jawab, mengatur strategi, manajemen perencanaan, melatih bersikap kritis, dan bersungguh-sungguh dalam melakukan hal serta menjalin kerjasama.

Pengertian metamorfosis menurut Mikke Susanto, (2012) adalah suatu pendapat yang secara harfiah merupakan transformasi ajaib yang disebabkan oleh alam atau majik. Pada seni rupa istilah ini ditujukan untuk melihat atau menggambarkan adanya perubahan penampilan, karakter karya, kondisi karya dan lingkungan, atau

fungsi makna secara kasat mata. Kata metamorfosis tidak bisa lepas dengan apa yang disebut metafora, karena bagi *Paul Recour* metafor adalah sebuah bentuk wacana atau proses yang bersifat retorik yang bisa memungkinkan kita untuk mendapatkan kemampuan aneh untuk meredeskripsi kenyataan. Metafora disini dapat berupa perlambangan dan bahasa tanda yang dapat mewakili pikiran pemakainya dalam menumpahkan setiap gagasannya.

Berikut ini pendapat seorang ahli mebel dan kerajinan dari Purwodadi bernama Kasmudjo tentang limbah kayu, yaitu bahwa dalam proses penyiapan bahan mebel dan kerajinan kayu masih banyak menyisakan limbah. Besarnya sisa atau limbah kayu ini sangat bervariasi dan tergantung pada bentuk dan ukuran bahan kayu, skala usaha, tipe mesin, kecermatan pengerjaan, arah keragaman produk dan serapan pasar (konsumen, pemesan, dan buyer). (Kasmudjo, 2012: 117). Limbah tersebut terbentuk dari proses penggergajian (potongan, sebetan dan serbuk gergaji), dari proses pengerjaan (potongan, serbuk gergaji-amplas), dari proses finishing (serutan, serbuk amplas, bahan-larutan finishing), dan sisa rajangan pinggir kayu.

Hasil limbah banyak kita jumpai di berbagai tempat seperti di pabrik dan

rumah tangga yang setiap hari banyak sekali menyisakan limbah.

Limbah ini jika tidak diolah secara tepat akan menimbulkan dampak yang mengganggu bagi kesehatan dan lingkungan, tetapi limbah juga dapat dimanfaatkan menjadi barang yang lebih berguna, salah satunya yaitu sebagai barang seni sekaligus bernilai ekonomi. Krisnawati, (2009: 275). Kesadaran untuk mengelola lingkungan agar sehat, nyaman, aman, dan sejahtera, serta memanfaatkan limbah menjadi produk kreatif perlu dikenalkan sejak dini pada masyarakat.

Referensi produk *congklak* yang menjadi sumber inspirasi adalah suatu bentuk strategis untuk mengembangkan daya imajinasi dan proses penciptaan karya seni. Karya yang terbentuk diharapkan mampu menjawab sedikit permasalahan yang menimpa dunia kesenian kita, yaitu karya yang mempunyai makna, simbol dan karakter tersendiri. Berikut ini adalah produk-produk dakon yang menjadi sumber inspirasi penciptaan karya:



Gambar 1. *Congklak* bentuk ikan
Bahan: Kayu Pule, Asal: Tulungagung

(Sumber: ou are here: Home > Blog Competition: Bangsa Indonesia) (Down Load: Dwi Agus Susila, 12 Juni 2018)



Gambar 2. *Congklak* bentuk kepala wayang golek Bahan: Kayu Pule, Asal: Tulungagung (Sumber: ou are here: Home > Blog Competition: Bangsa Indonesia) (Down Load: Dwi Agus Susila, 12 Juni 2018)



Gambar 3. *Congklak* bentuk kepala kuda Bahan: Kayu Pule, Asal: Tulungagung (Sumber: ou are here: Home > Blog Competition: Bangsa Indonesia) (Down Load: Dwi Agus Susila, 12 Juni 2018)



Gambar 4. *Congklak* plastik Bahan: Daur ulang plastik, Asal: Pasar Tulungagung (Sumber: ou are here:

Home > Blog Competi-tion: Bangga Indonesia) (Down Load: Dwi Agus Susila, 12 Juni 2018



Gambar 5. Batu *Congklak* Situs Cengkuk Bahan: Batu Pualam, Asal: Kampung Adat Cengkuk, Desa Ganesha, Jabar (Sumber: Ayu Reditya Dewi, email:alfacentury@ymail.com) (Down Load: Dwi Agus Susila, 12 Juni 2018)



Gambar 6. Bermain *Congklak* diatas tanah Bahan: Tanah pasir (Sumber: permainandaerah.blogspot) (Down Load: Dwi Agus Susila, 12 Juni 2018)



Gambar 7. *Congklak* diatas batu Bahan: Batu Alam Hitam, Asal: Gg.

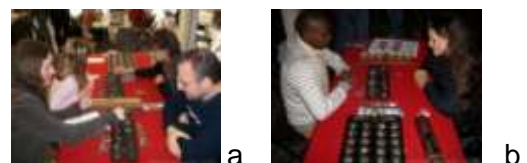
Raden Saleh, Kelurahan Empang, kec. Bogor Selatan(Sumber <https://ahmadsamantho.wordpress.com>) (Down Load: Dwi Agus Susila, 12 Juni 2018)



Gambar 8. Situs Batu *Dakon/Congklak*. Bahan: Batu Alam Hitam 7x6 meter, Situs Prasasti Ciaruteun, kab.Bogor.(Sumber: <http://bogor.tribunnews.com/2018>) (Down Load: Dwi Agus Susila, 12 Juni 2018)



Gambar 9. a dan b adalah suasana festifal *congklak* di Tulungagung Bahan: Kayu Nangka, Asal: Tulungagung, Jatim (Sumber: Foto Antara/Arief Priyono/ed/NZ/10) (Down Load: Dwi Agus Susila, 12 Juni 2018)



Gambar 10. a dan b adalah suasana festifal *congklak* di Belgia Bahan: Kayu Pinus, Asal: Belgia (Sumber: <http://www.awale.info/asia-sureste/dakon/?lang=en#sthash.Sx7Z0kJy.dpuf>) (Down Load: Dwi Agus Susila, 12 Juni 2018)

Apabila kita perhatikan dengan seksama festival yang dilaksanakan ini sangat menarik, permasalahan saat ini adalah kenapa festival ini sekarang jarang ditemui di negara Indonesia. Festival di Temanggung dan Festival di Negara Belgia hanyalah sebagian event yang mampu ditunjukkan oleh masyarakat pencinta mainan tradisional. Sebagai generasi muda dan pencinta seni dan budaya sudah seharusnya kita mampu mengembangkan program ini minimal satu kali dalam setahun, dengan harapan generasi muda lebih banyak kesempatan untuk mengenal permainan tradisional congklak.

Landasan Penciptaan

1. Teori Estetika

Seni adalah ekspresi dari nilai individual dan sosial. *Melvin Rader* (1978: 22). Kemampuan untuk mengolah gagasan yang kreatif dapat membantu terciptanya karya seni yang mempunyai kekuatan makna. Kelebihan ekspresi setiap orang memang berbeda, namun keinginan untuk mewujudkan apa yang ada di alam pikir manusia serta kemampuan ide yang dituangkan dalam bentuk nyata adalah cita-cita setiap pelaku seni. Kekuatan nilai individu untuk melahirkan ide adalah sebuah kinerja otak yang digali dari sumber pengamatan dan pengalaman dalam berkarya seni, pameran, *workshop*,

pelatihan, dan kesempatan berkarya dengan komunitas yang sekaligus mampu mewujudkan rasa sosial diantara para kreator yang inovatif.

2. Teori Bentuk

Makna bentuk disini adalah sesuatu yang bisa ditangkap dengan indrawi, oleh karena itu sebuah benda seni harus memiliki wujud agar dapat diterima secara indrawi (dilihat, didengar, atau didengar dan dilihat) oleh orang lain. Benda seni ini suatu wujud fisik, tetapi wujud fisik itu sendiri tidak serta merta menjadi karya seni sebelum wujud itu berhasil merangsang orang lain untuk memberikan penilaian. Di satu sisi penilaian orang pada hasil seni bersifat obyektif, karena bagi mereka benda seni hanyalah suatu obyek yang kepadanya dapat diberikan nilai-nilai oleh subyek penerima seni. Nilai yang biasa ditemukan dalam sebuah karya seni ada dua, yaitu nilai bentuk (indrawi) dan nilai isi (di balik yang indrawi). Nilai bentuk inilah yang pertama kali tertangkap oleh penerima atau penikmat seni, dalam Filsafat Seni. Sumardjo (2000: 15).

3. Media

Yang dimaksud media adalah suatu langkah yang ditujukan untuk mewujudkan suatu aktivitas kekuatan atau suatu efek yang dipindahkan, atau dalam makna yang lain adalah sebagai bahasa pengantar yang dimanfaatkan

untuk membentuk material menjadi suatu bentuk artistic. Gustami (1967: 332). Media yang dipakai dalam penciptaan seni Kriya kayu adalah serbuk kayu kelapa, batangan logam diameter 12 mm dan 6 mm, kayu mahoni, karet, lem G, eternal (resin), katalis, kobalt, avian aluminium paint chrome finish, mowilek, dan kelengkapan instalasi listrik.

Langkah Kreatif

1. Diskusi

Adalah suatu kemampuan untuk memperoleh input yang nyata dan akan dilakukan dengan langsung. Cara ini dianggap efektif dari sudut pandang waktu, biaya dan tenaga, karena dapat bertemu muka secara langsung dengan tokoh pelaku seni, komunitas, pelaku industry kreatif, dan kalangan akademik yang akan membawa pikiran positif bagi pencipta sehingga hasil informasi yang diperoleh bersifat obyektif. Dalam diskusi ini pencipta menemui seorang seniman patung yang bernama Arif Indarto di Kotagede Yogyakarta, seniman lukis yaitu Nanang Warsito di piyungan Yogyakarta, pelaku industry kreatif adalah Kholil di Kalasan Yogyakarta, pelaku usaha ekportir kriya Timbul Raharjo di Kasongan Yogyakarta, dan Yulriawan Dafri sebagai kaum akademisi ISI Yogyakarta.

2. Eksplorasi

Merupakan suatu langkah untuk uji coba dalam membuat karya miniatur dengan bahan limbah serbuk kayu kelapa dan resin bening atau eternal. Percobaan ini diawali dengan mencampur limbah serbuk dari kayu kelapa dan resin bening atau eternal dengan perbandingan khusus yaitu

Pertama : 1 kg resin, katalis 200 mililiter dan 1 kg serbuk kayu kelapa.

Kedua : 1 kg resin, katalis 180 mililiter dan 0,8 kg serbuk kayu kelapa.

Ketiga : 1,5 kg resin, katalis 170 mililiter dan 0,8 kg serbuk kayu kelapa.

Keempat: 1,5 kg resin, katalis 160 mililiter dan 0,5 kg serbuk kayu kelapa.

Dari berbagai bentuk eksplorasi tersebut diambil satu sampel yang terbaik kemudian dibuat karya seni berbahan serbuk kayu kelapa dan resin eternal yang berujud benda fungsional tiga dimensi. Melalui eksperimen yang bermacam-macam bentuk dan ukuran, diharapkan mampu memperoleh banyak pilihan, banyak tantangan, banyak pengalaman, banyak mengenal karakter bahan baku dan banyak alternatif yang bisa digunakan untuk mengekspresikan gagasan dalam karya seni.

3. Improvisasi



Jenis perlakuan yang memerlukan sikap keberanian untuk banyak mencoba dalam proses berkarya dengan memanfaatkan bahan serbuk kayu kelapa dan resin eternal. Sikap ini bisa dipengaruhi oleh emosional jiwa ketika proses pembuatan karya ini berlangsung, artinya ketika jiwa dalam posisi stabil maka improvisasi akan berjalan dengan lancar, tetapi sebaliknya jika emosional sedang labil maka improvisasi mengalami kendala yang akan diangkat dalam produk atau karya seni. Teknik observasi dapat diperoleh dengan cara visual dan verbal. Teknik visual diperoleh melalui observasi terhadap karya-karya seniman dan perajin

4. Representasi

Suatu kegiatan untuk mencapai langkah strategis dalam menggali, mencari, menemukan dan mengembangkan ide tentang limbah serbuk kayu kelapa yang akan dijadikan obyek penciptaan karya seni. Representasi yang dilahirkan oleh pola pikir kreatif adalah kaidah yang dilahirkan dari sebuah perenungan dan keputusan akan sikap yang harus diambil ketika sebuah konsep pembuatan karya seni memerlukan alur pikir dan metafor yang terencana dengan baik. Hal ini akan berdampak positif pada karya tersebut, karena

proses kreatif adalah pendukung utama dalam langkah-langkah penciptaan karya seni.

5. Presentasi

Bentuk proses kerja yang bertujuan untuk mewujudkan sebuah karya seni yang diawali dari inspirasi, area referensi, ide kreatif, observasi pada obyek, konsep, identifikasi, pertimbangan karya, evaluasi dan eksekusi. Langkah proses penciptaan dilaksanakan sesuai dengan porsinya, sehingga bisa menghasilkan karya seni yang menggunakan bahan pokok limbah serbuk kayu kelapa dan resin eternal. Hasil karya bisa terbentuk dengan maksimal karena dilengkapi dengan bahan pendukung yang terdiri dari bahan logam, lem dan kayu penguat. Dengan demikian hasil akhir dari presentasi karya adalah wujud fisik karya yang maksimal yang sebetulnya merupakan rangkaian kegiatan yang telah diagendakan secara urut dan terdokumen dengan baik.

Proses Penciptaan

1. Ide

Kemampuan usaha untuk melahirkan sebuah ide kreatif sangat diperlukan konsentrasi, karena setelah memperoleh ide tersebut berarti pencipta sudah mendapatkan sebuah pikiran atau gagasan yang segar sebagai pondasi dalam berkarya. Seorang filsafat bernama George

Wilhelm Friedrich Hegel (1770-1831) berpendapat tentang ide yaitu makna dan pencipta segala benda yang berkembang menurut logika murni melalui 3 tahap yaitu obyektif, subyektif dan mutlak. (Ensiklopedi Indonesia, 1982: 1367). Untuk memperoleh ide pencipta dapat membayangkan sebuah bentuk bujur sangkar, lingkaran, segi tiga yang dikombinasikan dengan limbah serbuk kayu kelapa, resin eternal, multiplex, logam dan kayu solid.

2. Observasi

Kegiatan untuk mencari cara atau langkah dalam rangka menemukan tema yang memanfaatkan limbah serbuk kayu, bahan fiber, logam, rotan, plastik dan kayu solid sebagai media karyanya. Langkah berikutnya adalah dengan teknik verbal, yaitu proses mencari data yang dilakukan dengan observasi melalui buku, majalah, katalog pameran, brosur dan media online.

3. Konsep

Pada pembuatan karya ini akan mengambil konsep *metamorfosis congklak* sebagai perwujudan produk atau karya seni. Konsep ini berawal ketika pencipta melihat permainan tradisional *congklak* yang sudah jarang ditemukan bahkan dilakukan oleh anak-anak, remaja di lingkungan sekitar. Selain itu juga melihat potensi kemanfaatan limbah serbuk kayu yang

belum maksimal, dan pengalaman pencipta ketika bertemu dengan seorang pematung di Yogyakarta dan Bali yang ketika itu bercerita tentang pemanfaatan limbah serbuk kayu sebagai bahan dasar untuk membuat produk yang bernilai ekonomis. Dari hasil diskusi tersebut tercipta sebuah wacana untuk membuat karya seni dengan media utama bahan limbah serbuk kayu kelapa yang dikombinasi dengan bahan pendukung lainnya sehingga menjadi satu kesatuan dalam produk seni.

4. Identifikasi Karya

Langkah ini dilakukan sebelum karya tercipta yang berfungsi sebagai alat pendataan yang terdiri dari bahan baku dan bahan pendukung lain yang bisa membantu untuk memaksimalkan hasil karya itu sendiri. Cara ini ditempuh untuk memperoleh informasi yang akurat, yaitu:

- a. Memilih bahan limbah serbuk kayu yang akan dipakai.
 - b. Menentukan bahan pendukung yang berkualitas.
 - c. Menentukan teknik pencampuran.
 - d. Melihat model congklak yang telah dibuat sebagai gagasan awal.
 - e. Menentukan bahan finishing yang diaplikasikan.
- ## 5. Pertimbangan Karya

Ketika proses penciptaan karya berlangsung sebaiknya diperlukan beberapa langkah pertimbangan yang bermanfaat untuk melihat manfaat dan kualitas karya yang dihasilkan. Berikut ini adalah kriteria yang diperlukan, yaitu:

- a. Bentuk: Permainan congklak, Karya Seni, Lampu Sudut dan Cermin.
- b. Bahan: Limbah serbuk kayu kelapa, eternal (resin), katalis, kobalt, kayu solit mahoni, besi diameter 12 mm dan 6 mm, multiplek, dan bahan finishing *Water based* Ultran Aqua Parquet Lack APL-850 & APL-851.
- c. Teknik: Cetak, las, inlay, selep, penimbunan dalam tanah, kuas dan spray
- d. Fungsi: Karya Seni dan Terapan
- e. Finishing: *Water based*, Ultran Aqua Parquet Lack APL-850 & APL-851

6. Evaluasi

Melalui pengamatan karya yang tercipta, seharusnya bisa dilakukan sebuah peninjauan kembali yang bersifat evaluasi yaitu melihat, mencatat dan evaluasi, serta diskusi terhadap apa yang telah dikerjakan dengan mempertimbangkan hal-hal yang dianggap kurang sehingga ditemukan hasil dan teknik karya seni yang berkualitas dan bermakna. Seperti yang ditulis oleh Dafri, (2012), dalam *Filosofi Sejarah Seni*, Karya Seni merupakan hasil apresiasi dari kiryawan terhadap

kualitas penanganan kreatif dan relasi yang menguntungkan serta terdiri dari elemen-elemen kualitas estetika yang beragam. Sehingga melalui evaluasi yang berkelanjutan diharapkan mampu menciptakan dan menemukan karya yang bersifat kebaruan. Evaluasi merupakan produktivitas secara terpadu yang melibatkan semua usaha kreatif yang melibatkan sikap mental untuk menerima hasil penilaian yang pada saatnya nanti akan bermanfaat untuk pembuatan produk berikutnya.

Proses Perwujudan Karya

1. Sketsa Alternatif

Berikut ini adalah sketsa alternatif yang bermanfaat untuk gambaran produk yang akan dipilih dan diwujudkan pada proses pembuatan produk dan karya seni.



Gambar 11. Sketsa desain lampu sudut bersumber dari inspirasi Bentuk Ikan.

(Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



Gambar 12. Sketsa desain cermin bersumber dari inspirasi bentuk Wayang Golek. (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



Gambar 13. Sketsa desain lampu sudut bersumber dari inspirasi bentuk Kepala Kuda. (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



Gambar 14. Sketsa desain cermin bersumber dari inspirasi bentuk *Dakon* Plastik. (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)

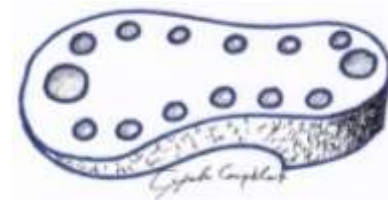


Gambar 15. Sketsa desain lampu sudut bersumber dari inspirasi bentuk Situs

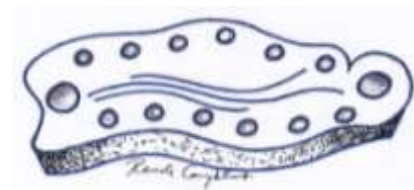
Cengkuk. (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



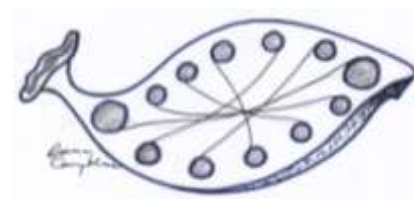
Gambar 16. Sketsa desain lampu sudut bersumber dari inspirasi Situs *Cengkuk* (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



Gambar 17. Sketsa desain permainan *congklak* bersumber dari inspirasi Situs *Congklak* diatas batu (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



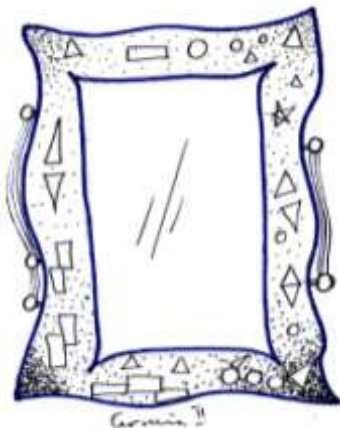
Gambar 18. Sketsa desain permainan *congklak* bersumber dari inspirasi Situs Batu *Dakon/Congklak*. (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



Gambar 19. Sketsa desain permainan *congklak* bersumber dari inspirasi Situs Batu *Dakon/Congklak*. (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



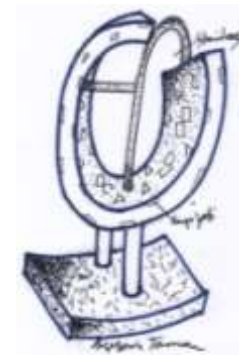
Gambar 20. Sketsa desain cermin bersumber dari inspirasi bermain *congklak* diatas tanah (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



Gambar 21. Sketsa desain cermin bersumber dari inspirasi bermain *congklak* diatas tanah (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



Gambar 22. Sketsa desain karya seni asesoris taman bersumber dari inspirasi Situs *Congklak* diatas batu (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



Gambar 23. Sketsa desain karya seni asesoris taman bersumber dari inspirasi bermain *congklak* diatas tanah (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



Gambar 24. Sketsa desain karya seni asesoris taman bersumber dari inspirasi

Situs *Congklak* diatas batu (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)

1. Sketsa Terpilih

Menyiapkan sketsa terpilih untuk dibuat menjadi karya fungsional maupun karya seni, sedang sketsa terpilih ada empat yaitu



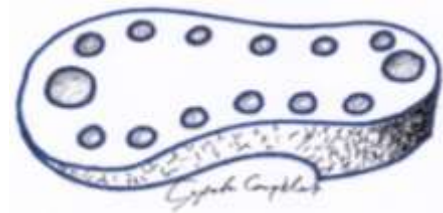
Gambar 25. Sketsa desain lampu sudut terpilih 1 (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



Gambar 26. Sketsa desain cermin terpilih 2 (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



Gambar 27. Sketsa desain karya seni asesoris taman terpilih 3 (Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)



Gambar 28. Sketsa desain *congklak* terpilih 4

(Sketsa: Dwi Agus Susila, 2018)

Selanjutnya menyiapkan alat selep, dan bahan serbuk.



Gambar 29. a. Alat selep untuk amplas disiapkan, b. Bahan serbuk disiapkan (Foto Dok: Dwi Agus Susila, 2018)

2. Pembahasan Karya

Semua bahan baku dan bahan bantu disiapkan sesuai kebutuhan sehingga proses pembuatan karya dapat berjalan dengan lancar dan sesuai konsep yang dibuat, yaitu:





Gambar 30. Proses pembahanan meliputi:

- Kerangka dasar dari besi yang sudah dilas disiapkan.
- Media bubuk disiapkan pada lingkaran besi.
- Menyiapkan bahan limbah untuk bingkai cermin.
- Besi dan multiplek disiapkan untuk karya seni.
- Multiplek dan kerangka besi, cetakan disiapkan untuk karya *congklak*.
(Foto Dok: Dwi Agus Susila, 2018)

Keterangan:

- Bahan besi Q 12 disiapkan untuk dibuat lingkaran dengan diameter 50 cm dan tinggi kaki 75 cm. Besi dikunci dengan las listrik, kemudian dilapisi dengan bahan campuran serbuk kayu kelapa dan resin eternal.
- Bahan kayu munggur yang telah dibuat menjadi bentuk mangkok besar (Q 60x25cm) di stel pada lingkaran besi sebagai tiang lampu hias.

c. Multiplek 3mm disiapkan sebagai landasan karya cermin, kemudian sisa potongan kayu ditempel dg kekuatan lem *evoxy*.

d. Bahan besi Q 12 dirakit sesuai dengan gambar kerja dan dikunci dengan las listrik, terdapat juga *stainlyse* sebagai penguat bagian tengahnya.

e. Bahan multiplek 2mm dibuat sebagai cetakan *congklak* model sol sepatu, dan besi Q 10mm dibuat kerangka sebagai penguat.

b. Pembentukan Karya.



Gambar 31. Proses Pembentukan karya meliputi:



- a. Bahan serbuk kayu kelapa dikeringkan.
- b. Bahan resin eternal disiapkan.
- c. Bahan campuran resin eternal, katalis, dan serbuk kayu kelapa disiapkan.
- d. Bahan yang sudah dicampur diaduk dengan rata.
- e. Melapisi dengan bahan campuran serbuk kayu.
- f. Menuangkan hasil pencampuran serbuk kayu dan resin eternal pada cetakan permainan congklak.
- g. Menyiapkan cetakan karya seni.
(Foto Dok: Dwi Agus Susila, 2018)

Keterangan:

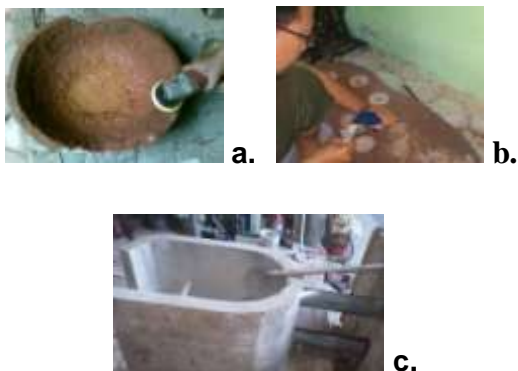
- a. Untuk menghasilkan warna yang menarik, serbuk kayu kelapa dikeringkan terlebih dahulu. Jika menggunakan panas matahari diperlukan waktu sehari agar proses pengeringan berjalan dengan sempurna.
- b. Menyiapkan bahan resin eternal dengan perbandingan 1,5 iter, gunakan takaran yang jelas sehingga ketika proses mencampur bahan resin eternal dan serbuk kayu kelapa dilakukan tidak akan keliru.
- c. Menyiapkan bahan adonan secara terukur, yaitu resin eternal sejumlah 1,5 kg, katalis sejumlah 160 mililiter, dan serbuk kayu kelapa kering dengan perbandingan 0,5 kg.
- d. Mengaduk bahan campuran dengan rata, sehingga tidak lagi ada material yang mungkin mengendap dibawah tempat tampungan.
- e. Material kayu yang dibentuk dengan kerja bubut kayu dilapis dengan bahan campuran resin eternal dan serbuk kayu kelapa kering dengan rata, sehingga akan memudahkan saat pengamplasan.
- f. Ketika menuangkan adonan hasil pencampuran serbuk kayu dan resin eternal pada cetakan permainan congklak, hendaknya dilakukan dengan perlahan agar campuran bisa masuk kesela-sela cetakan dengan rata.
- g. Menuangkan adonan hasil pencampuran serbuk kayu dan resin eternal pada cetakan karya seni yang dibuat dari bahan multiplek, besi Q 12mm sebagai kerangka dasar.

Karya seni ini juga mengaplikasikan dengan bahan *stainless* sebagai daya tarik serta pengaman/penghubung antara dua komponen yang berseberangan.

c. Penghalusan

Untuk menghasilkan karya terbaik diperlukan langkah penghalusan atau pengamplasan pada semua permukaan benda kerja, dengan demikian permukaan benda kerja diampelas dengan menggunakan alat mesin selep

dan manual dengan tujuan untuk menghilangkan serat berdiri serta meratakan permukaan benda kerja sampai halus sesuai perencanaan, sehingga ketika proses finishing akhir dengan aplikasi *water based* dapat berlangsung dengan aman. Semua permukaan karya untuk lampu hias, cermin, permainan *congklak* dan karya seni dikerjakan dengan hati – hati sesuai dengan kesulitan masing-masing karya. Setiap jenis karya mempunyai kesulitan tersendiri mengingat fungsinya yang berbeda, sehingga ketelitian sangat diperlukan untuk menghasilkan karya yang maksimal. Begitu pula penggunaan alat amplas yang menggunakan alat mesin gerinda/selep yang dimodifikasi, dituntut untuk selalu menggunakan masker, topi, tutup telinga, dan kaca mata agar kesehatan dan keselamatan kerja dapat terpenuhi sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP). Berikut ini beberapa langkah yang dilakukan, yaitu:



Gambar 32. Proses Menghaluskan:

- a. Menghaluskan permukaan karya lampu hias dengan alat mesin gerinda/selep.
- b. Memahat dan menghaluskan permukaan karya permainan *congklak* dengan alat pahat pengilat dan alat mesin gerinda/selep.
- c. Bagian karya seni di haluskan dengan alat mesin gerinda/selep dengan memperhatikan tingkat kesulitan.

(Foto Dok: Dwi Agus Susila, 2018)

d. Finishing

Aplikasi finishing yang dipakai adalah Ultrane Aqua Parquet Lack APL-850 & APL-851, hal yang menjadi pertimbangan adalah cat ini berbahan dasar air yang ramah lingkungan, memiliki tingkat transparansi yang baik, tahan terhadap benturan, serta tahan terhadap bahan-bahan kimia rumah tangga. Keunggulan lain cat kayu Ultrane Aqua Parquet Lack APL-850 & APL-851 adalah mudah diaplikasikan dengan menggunakan spray, roll dan kuas, tahan gores, mudah dalam perbaikan dan perawatan, tidak mengandung bahan beracun, tidak berbau, dan ramah lingkungan sehingga baik untuk kesehatan manusia. Selain itu cat berbasis air ini memiliki kualitas yang setara dengan cat berbasis tiner, ekonomis, dan mudah kering karena menggunakan emulsi polimer terbaru yang telah dikembangkan ahli cat dunia.

Dengan aplikasi bahan finishing yang ramah lingkungan diharapkan menjadi faktor pendukung tampilan karya yang lebih menarik dan aman bagi penikmat karya seni, karena saat ini penikmat karya seni sudah menjangkau tarap hidup masyarakat segala lapisan dan umur sehingga ketika terjadi sentuhan pada karya dari factor kesehatan akan aman. Berikut ini adalah produk aplikasi bahan finishing yang dipakai, yaitu:



Gambar 33. Ultran Aqua Parquet Lack APL-850 & APL-851. (Foto Dok: Dwi Agus Susila, 2018)

Hasil Akhir / Pembahasan

Karya pertama adalah bentuk cermin yang terinspirasi dari bentuk *congklak/dakon* plastik. Karya ini merupakan kritik sosial untuk masyarakat, karena saat ini banyak sekali mainan tradisional khususnya bentuk *congklak/dakon* yang tidak ramah lingkungan dan kadang beracun. Bahkan banyak orang tua yang tidak memperhatikan permainan sikecil, baik ditinjau dari kesehatan maupun faktor psikologisnya. Dengan karya ini diharapkan audien atau orang tua

tersadar jika permainan dari bahan plastik atau bahan lainnya yang beracun sangat membahayakan perkembangan fisik dan perkembangan motorik anak. Melalui media serbuk kayu kelapa, resin eternal dan kayu masif ini semoga membawa gambaran dan dampak positif bagi orang tua dalam rangka menjaga serta mengawasi perkembangan buah hatinya.



Gambar 34. Hasil karya Seni Kriya Kayu Bentuk Cermin (Foto Dok: Dwi Agus Susila, 2018)

Karya ke dua adalah bentuk setengah lingkaran berongga dan berfungsi sebagai lampu sudut dalam interior tempat tinggal. Material yang digunakan adalah serbuk kayu kelapa kering, kayu masif mahoni, resin eternal, kayu masif dan besi diameter 12mm dan 6mm. Tujuan karya seni dibuat adalah untuk mengingatkan pada manusia tentang pentingnya memanfaatkan bahan limbah serbuk kayu kelapa, karena saat ini banyak limbah dari produksi kayu yang tidak dimanfaatkan secara maksimal, oleh karena itu penggunaan bahan limbah ini

perlu disampaikan oleh masyarakat luas agar mereka mau membudidayakan untuk meningkatkan ekonominya. Mengenai penggunaan resin disini hanya sebagai pengikat serbuk kayu yang kelapa, agar , agar karya tidak berbau menyengat maka karya ditimbun dalam tanah kurang lebih 20 hari. Sebagai sentuhan akhir karya seni difinishing dengan menggunakan bahan *water based* berbasis air.



Gambar 35. Hasil karya Seni Kriya Kayu, fungsi: Lampu Sudut (Foto Dok: Dwi Agus Susila, 2018)

Karya ke tiga adalah karya seni yang mengambil dasar bentuk huruf U, huruf ini cukup menarik bentuknya karena mengandung unsur kekuatan yang terletak di bagian dasarnya. Hal ini menggambarkan kekuatan yang merupakan pondasi pokok dari sumber kekayaan ide yang bias dikembangkan sesuai dengan kondisi lingkungan. Karya seni ini berfungsi sebagai asesoris taman, rumah atau hotel pada tempat atau suatu ruang terbuka, sehingga diperlukan karya yang kuat dan aman. Kenyamanan bertempat

tinggal adalah salah satu target dari karya seni ini, sebab dengan munculnya karya seni ini disuatu tempat yang telah direncanakan maka diharapkan akan terjadi suatu interaksi antara benda seni dan perasaan orang yang menikmati karya tersebut. Karya ini diperkuat dengan besi Q 12 yang dikunci dengan kekuatan las konstruksi alur lidah, serta penguat lem listrik, di dalamnya dianyam dengan besi yang lebih kecil yaitu Q 8 dan kawat, sedang pada bagian bawah dibuat lebih lebar sehingga kekuatan karya lebih terjamin dan tidak membahayakan orang yang melihatnya.



Gambar 36. Hasil karya Seni Kriya Kayu, fungsi: Asesoris Taman (Foto Dok: Dwi Agus Susila, 2018)

Karya ke empat adalah bentuk permainan *congklak* yang diperuntukkan bagi keluarga yang mempunyai buah hati, namun karya ini juga cocok untuk semua umur yang merasa tertarik untuk bermain. Karya ini dibuat dari bahan serbuk kayu kelapa kering, resin eternal, dan

diperkuat dengan kerangka besi Q 8mm yang dikunci dengan kekuatan las listrik. Setelah mengalami proses cetak, karya ini dibuat lobang setengah lingkaran yang berfungsi untuk menempatkan kayu/kerikil/batu kecil yang dipakai sebagai biji dalam bermain *congklak*. Untuk menambah kenyamanan bermain *congklak*, maka dibuatlah dudukan dari kayu pinus yang dikerjakan dengan *evoxy* sebagai pengunci akhir sehingga dudukan permainan ini sangat kuat untuk menahan beban 200 kg. Warna coklat yang muncul adalah warna asli dari serbuk kayu kelapa kering, dan warna coklat muda dari kayu pinus adalah kesan yang ditimbulkan dari aplikasi finishing water based. Makna yang diharapkan dari karya permainan *congklak* ini adalah bisa memberi kesan positif bagi pola pikir anak-anak, karena permainan ini memang sangat baik jika dimainkan oleh anak-anak yang masih dalam taraf masa perkembangan kepribadian, mental, dan fisik yang mengajarkan kesabaran, kejujuran, rasa empaty, rasa sosial, kerjasama, dan kedisiplinan. Ketika mengawali permainan *congklak* ini, bisa saja anak-anak sedikit mengalami kesulitan saat memasukkan biji-bijian/batu yang dipakai sebagai alat ukur pergantian permainan ini. Namun

demikian setelah banyak mencoba untuk bermain maka semakin lama semakin mudah dan anak-anak akan terbiasa, sehingga diharapkan anak-anak akan lebih mudah pula untuk belajar menulis. Jadi harapan inilah yang sebenarnya dicari, yaitu apabila dikaitkan antara permainan *congklak* dengan dunia bermain anak-anak yang saat ini semakin terpinggirkan atau bahkan terlupakan. Oleh karena itu permainan *congklak* dengan konsep desain bentuk sepatu ini telah diproses dalam hak paten (HAKI), agar pada saatnya nanti bisa dikembangkan oleh siapapun demi menjaga salah satu permainan tradisional ini tetap ada di lingkungan keluarga Indonesia.



Gambar 37. Hasil karya Seni Kriya Kayu, fungsi: Permainan Congklak (Foto Dok: Dwi Agus Susila, 2018)

Kesimpulan

Terciptanya karya seni *Metamorfosis Congklak* yang menggunakan bahan limbah serbuk kayu kelapa kering, multiplek, resin eternal dan besi diameter 12mm, 8mm adalah sebuah manifestasi perencanaan karya yang bertujuan



untuk mengingatkan pada semua orang tentang pemanfaatan limbah produksi kayu yang bermuara pada peningkatan ekonomi kerakyatan. Ekonomi yang diharapkan bisa menjadi daya saing negara cina yang rata-rata menggunakan daur ulang bahan plastik. Sudah bukan rahasia umum jika negara kita sulit untuk mengejar kemajuan cina dalam dunia industri, oleh karena itu dengan terciptanya karya seni ini diharapkan akan mampu membangkitkan ranah berkesenian atau paling tidak mampu menggugah untuk membuat karya seni lain yang lebih bermakna hanya dengan satu konsep yaitu "bagaimana kita mampu memanfaatkan limbah produksi kayu yang berujud serbuk kayu dan limbah lain yang serumpun"

Tidak lupa pula ketika permainan *congklak* ini dikembangkan, tolok ukur yang dirasakan adalah bentuk perkembangan dan kesadaran pola pikir anak-anak yang bisa terjaga dari permainan yang modern. Diantara harapan besar itu adalah pertama terbentuknya kemauan belajar berhitung, yaitu pada saat anak-anak mulai bermain *congklak* maka secara otomatis anak-anak akan belajar menghitung dengan jumlah biji yang akan dimasukkan pada setiap lobang, sehingga anak-anak tersebut akan belajar sambil bermain dalam kondisi

yang menyenangkan. Harapan kedua adalah terbentuknya belajar untuk memahami aturan, yaitu ketika anak-anak bermain *congklak* maka diharuskan untuk memasukkan biji satu persatu dilubang sendiri sekaligus dilarang memasukkan biji dilubang lawannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar juga untuk menaati peraturan dan mematuhi aturan yang telah ditetapkan. Harapan ketiga adalah terbentuknya sarana melatih motorik halus, yaitu bagaimana saat bermain *congklak* anak-anak berlatih untuk mengambil biji kemudian memasukkan biji tersebut ke setiap lubang sampai biji yang ditangannya habis. Kegiatan tersebut diulang-ulang sampai permainan *congklak* tersebut berakhir, hal demikianlah yang diharapkan mampu melatih kemampuan motorik halus anak-anak akan terbentuk. Harapan keempat adalah terbentuknya sikap jujur, yaitu pada sikap yang terbentuk pada diri anak-anak ketika sudah memulai untuk bermain *congklak*, maka mereka akan mengambil biji pada lubang dan dimasukkan pada lubang berikutnya satu demi satu sampai habis dan tentu saja tidak boleh lebih dari satu biji pun, dengan demikian akan terbentuklah suatu sikap jujur pada memori anak-anak.



Kepustakaan

Aryanto, Yunus, (2009), *Lampu Hias*, Jakarta: Penerbit Penebar Swadaya.

Dafri, Yulriawan (2012), *Filosofi Sejarah Seni*. Terjemahan Buku Ajar, UPT Perpustakaan, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Gustami, SP (1967). "Seni Sebagai Ujud dan Gagasan, Perpustakaan PPS, ISI Yogyakarta.

Kasmudjo, (2012), *Mebel dan Kerajinan, Teori Dasar dan Aplikasi*, Cakrawala Media, Yogyakarta.

Krisnawati, Maria (2009), "Limbah Sebagai Bahan Untuk Kerajinan", Prosiding Seminar Nasional Seni Kriya, Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia. Yogyakarta.

Ova *Photography*, (2010), *Craft Furniture Painting Vol. 7*, Jakarta.

Rader, Melvin, (1978), *Modern Book Of Esthetics atau Buku Estetika Modern*, terjemah Abdul Kadir. (tahun), Dryden

Bandem Alfian (ed).1985. *Persepsi Manusia Tentang Kebudayaan*, Jakarta: Gramedia Press, Jerman.

Susanto, Mieke (2002), *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Kanisius, Yogyakarta.

Propan Raya. PT, *Brosur Finishing Melamine Kayu dan Rotan*.

Internet:

Ensiklopedi Indonesia, (1982 : 1367), Ihtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta.

Posted in Blog Competition : Bangsa Indonesia | October 5th, 2013

<http://www.awale.info/asiasureste/dakon/?lang=en#sthash.Sx7Z0kJy.dpuf>
www.awale.info

NARA SUMBER

Slamet (47 th), perajin dan pemilik rumah produksi "Bina Karya", Bobung, Putat, Gunungkidul, Yogyakarta.

Rusdi (80 th), tokoh masyarakat pencinta seni tradisi dari kecamatan Prambanan, Sleman Yogyakarta.

