

# Mainan Tradisional Di Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Konteks Perkembangan Kreativitas Anak

oleh :

*Bagus Indrayana*  
*Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada*  
*Kampus UGM Bulaksumur, Yogyakarta*

*R.M. Soedarsono*  
*Guru Besar Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Kampus*  
*UGM Bulaksumur, Yogyakarta*

*Djoko Suryo*  
*Guru Besar Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Kampus*  
*UGM Bulaksumur, Yogyakarta*

*Timbul Haryono*  
*Guru Besar Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada*  
*E-mail: [timbulharyono@yahoo.com](mailto:timbulharyono@yahoo.com)*  
*Kampus UGM Bulaksumur, Yogyakarta*

## **ABSTRACT**

*Every art and culture development in Indonesia always related with social, politics, economic and cultural, including in religious and believed life of the entire society. That conditions push the change and development so that was evident there is pra-Hinduism, Islam, and Western culture. Culture product that being produced in various forms, making techniques, and philosophy that influence behavior in a holistic, including the child's play activities life. Play activities help child to create experience, acknowledge, and skill, so that in next development steps child can be brave, spontaneous, creative, imaginative, and responsive. Those activities used as a relaxation media to release stress and also intrinsic complex value transformation field and examination in light have a meaningful to the formation of the child's personal. The complexity of that value gives a chance to the different creativities of child, so that end of a toy that being made in beach environment different with a toy that developed in the rural place. This fact also can be seen in a toy in countryside that different from the downtown.*

**Key Words :** *Toys, Transformation, Creativity*

## INTISARI

Setiap perkembangan seni dan budaya di Indonesia selalu berkaitan dengan kondisi sosial, politik, ekonomi, dan budaya, termasuk di dalamnya kehidupan religi dan kepercayaan masyarakat secara keseluruhan. Kondisi-kondisi itu mendorong terjadinya perubahan dan perkembangan sehingga tampak jelas adanya unsur budaya pra-Hindu, Hindu, Islam, dan unsur budaya Barat. Produk budaya yang dihasilkan orang dalam beragam bentuk, teknik pembuatan, dan makna filosofi mempengaruhi perilaku hidup secara holistik, termasuk kehidupan anak dalam kegiatan bermain. Aktivitas bermain membantu anak menciptakan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan, sehingga pada tahap perkembangan berikutnya anak menjadi lebih berani, spontan, kreatif, imajinatif, dan responsif. Aktivitas bermain itu digunakan sebagai media relaksasi melepaskan ketegangan sekaligus medan transformasi kompleks nilai yang hakiki dan azasi, yang bermakna bagi pembentukan pribadi anak. Kompleksitas nilai itu membuka peluang kreativitas anak yang berbeda-beda, sehingga lahir benda mainan yang dibuat di lingkungan pantai berbeda dengan benda mainan yang berkembang di pedalaman. Kenyataan itu juga dapat dilihat pula pada benda mainan di wilayah pedesaan yang berbeda dengan di pusat perkotaan.

**Kata Kunci :** Mainan, Transformasi, Kreativitas

## PENDAHULUAN

Mainan adalah benda yang selalu hadir dalam kehidupan anak. Dari zaman ke zaman berikutnya benda mainan selalu mengalami perubahan, baik mengenai bahan, teknik, dan bentuknya, meskipun terdapat pula yang kontinu dan berkelanjutan. Perubahan dan perkembangan itu sejalan dengan makin luasnya pengalaman, meningkatnya pengetahuan dan keterampilan, sejak kehidupan masih berada dalam tataran tradisional (sederhana) hingga memasuki kehidupan yang serba modern (canggih). Pembahasan mainan tradisional ini dimaksudkan untuk mengeksplanasikan mainan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sesuai kondisi lingkungan alam, sosial, dan kultural masyarakat pendukungnya, yang mana kondisi-kondisi itu ditangkal oleh anak-anak guna mengembangkan kreativitasnya. Oleh sebab itu, analisis tekstual mainan tradisional di DIY ini didasarkan pada konteks sosial dan kultural, sejalan dengan jejak langkah perilaku hidup masyarakat penggunaanya yang mendorong pertumbuhan kreativitas anak.

## YOGYAKARTA DAERAH MULTIKULTURAL

Keberadaan mainan tradisional di DIY terkait dengan eksistensi keraton Yogyakarta, terkait pula dengan perkembangan anak yang lahir, hidup, dan tumbuh menjadi dewasa, termasuk mereka yang datang

dari luar dan menetap di daerah ini. Yogyakarta sebagai pusat pemerintahan, di bawah pimpinan Sultan Hamengku Buwana I hingga masa pemerintahan Sultan Hamengku Buwana IX, memiliki daya tarik besar bagi banyak orang. Para pemuda berjuang keras untuk memasuki pusat kekuasaan itu, selain untuk mendapatkan peluang menjadi punggawa keraton juga mengadu nasib untuk hidup lebih baik dan sejahtera. Pada masa kemerdekaan, Yogyakarta berubah menjadi DIY, menjadi bagian dari Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Peristiwa itu terjadi sejak Sultan Hamengku Buwana IX bersama-sama dengan Paku Alam VIII mengeluarkan amanat pada tanggal 5 September 1945, bahwa daerah kekuasaannya berdiri di belakang Republik Indonesia. Kemudian Yogyakarta dikukuhkan sebagai Daerah Istimewa atau Swapraja berdasarkan peraturan pemerintah Nomor 15/SD/1946 tanggal 15 Juli 1946. (Darmanto, dkk., 1993: 101-102). Sejak itu, DIY mengalami banyak perubahan dan perkembangan, baik di dalam maupun di luar keraton. Bahkan pada masa pemerintahan Sultan Hamengku Buwana X, DIY telah memasuki era baru, yaitu era globalisasi, meskipun kearifan lokal tetap bertahan dengan ciri khas dan karakteristik keistimewanya.

*Pada masa kemerdekaan, Yogyakarta berubah menjadi DIY, menjadi bagian dari Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)*

Perjalanan panjang sejarah *kota-raja* DIY yang unik, karakteristik, serta istimewa dan menyejarah itu merangsang minat banyak warga masyarakat dari berbagai daerah, baik dari dalam maupun luar negeri, yang ingin datang ke DIY untuk menimba ilmu, mencari pengalaman dan keterampilan, berwisata, atau menetap dan mengadu nasib di daerah ini.

Meskipun secara realistis keraton Yogyakarta dibetengi oleh tembok keraton, tetapi hal itu tidak mengurangi minat masyarakat untuk tetap tinggal di Yogyakarta. Lingkungan keraton kemudian tidak terpisah dengan pemukiman masyarakat biasa dari luar keraton, yang secara fisik masih tampak fungsional sebagai pusat budaya. Di luar keraton banyak ditemukan situs-situs pemukiman komunitas Cina, Arab, dan Eropa Barat, yang pada masa lampau memperoleh posisi dan kesempatan tertentu di dalam struktur kekuasaan kerajaan. Mereka ada yang menjadi *abdi dalem* (Goenawan dan Darto Harnoko, 1993: 7), atau menjadi *punggawa* dan prajurit keraton. Beberapa di antara mereka ada yang bergerak di sektor ekonomi, mereka datang ke Yogyakarta sambil membawa berbagai jenis barang keperluan hidup untuk diperdagangkan di DIY, hal yang turut mewarnai varian benda mainan bagi anak-anak.

Pada masa kolonial, di Yogyakarta terdapat kampung-kampung yang diperuntukkan sebagai tempat tinggal orang-orang Eropa Barat, antara lain di wilayah Loji Kecil (sebagai asrama serdadu Belanda dan perumahan dinas militer); di jalan Secodiningratan (sekarang jalan Panembahan Senopati), di kampung Bintaran, Jetis, dan Kotabaru sebagai pemukiman dan tempat tinggal mereka, sedangkan tempat tinggal kelompok etnik Arab berada di kampung Sayidan. Bagi komunitas Cina semula berada di kampung Kranggan, namun tempat hunian mereka itu kemudian meluas ke wilayah lain, terutama di tempat-tempat yang strategis bagi usaha perdagangan (Poerwokoesoemo, 1985: 42).

*DIY menjadi daerah yang subur bagi berbaurnya ragam budaya, namun secara keseluruhan tetap menawan, tenang, dan dinamis.*

Umumnya, para pendatang dari luar daerah itu masih setia pada budaya leluhurnya. Oleh sebab itu, di Yogyakarta muncul berbagai komunitas yang mencirikan daerah asal masing-masing, sehingga terjadi pembauran dan akulturasi budaya yang berkembang di DIY. DIY menjadi daerah yang subur bagi berbaurnya ragam budaya, namun secara keseluruhan tetap menawan, tenang, dan dinamis.

Kini, DIY dipandang sebagai daerah multikultur, dihuni oleh masyarakat yang hidup penuh toleransi, masyarakat yang arif dan bijaksana serta berbudi pekerti luhur. Masyarakat DIY sering digambarkan memiliki komitmen yang kuat terhadap warisan budaya masa lampau, masyarakat yang *nguri-nguri* budaya leluhur, meskipun tidak menutup diri terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi maju. Umumnya, masyarakat DIY terbuka terhadap pengaruh modernisasi, namun tetap setia memegang tradisi, sehingga layak menjadi daerah cagar budaya Jawa yang menjunjung tinggi kelestarian warisan leluhurnya. DIY juga menyiratkan kehidupan masyarakat yang berkembang dinamis dan menjadi tuan rumah yang baik dalam menyelenggarakan berbagai acara besar tingkat nasional maupun internasional (Mas'ood, dkk., 2001: 120). Kondisi sosial dan budaya yang berlangsung dinamis itu berpengaruh kuat pada kelangsungan produk mainan tradisional di DIY, sehingga terjadi perubahan sikap mental anak dari kreatif dan mandiri dalam membuat mainan sendiri menjadi bergantung pada kasih sayang dan pemberian orang tua.

Pada akhir abad ke-19 (1870-1900), yaitu masa pemerintahan Sultan Hamengku Buwana VII, terjadi perubahan struktur masyarakat Jawa. Pada masa itu, pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat di Jawa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Ketika itu, Sultan Hamengku Buwana VII sangat gigih mengembangkan seni dan budaya yang berorientasi pada peningkatan kesejahteraan rakyat. Perubahan struktur yang terjadi di dalam masyarakat Jawa, pada akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20, memicu lahirnya golongan ekonomi menengah dan kuat, mendorong mekarnya kaum terpelajar yang secara profesional diwakili oleh para pedagang, pengusaha, priyayi birokrasi, dan pekerja sukses (Suyanto, 2002: 5-6). Hal itu berpengaruh pada aktivitas berkesenian di Yogyakarta, termasuk pembuatan benda mainan yang berkembang menjadi unit usaha industri yang menghasilkan komoditas untuk perdagangan.

Revolusi industri yang merebak di Eropa Barat, pada akhir abad ke-18 hingga abad ke-19 dan dirayakan keberhasilannya pada awal abad ke-20, membawa pengaruh besar pada aktivitas produksi yang bertumpu pada jasa teknologi industri (Al-Makassary, 2000: 30-33). Pengaruh revolusi industri itu meluas ke seluruh penjuru dunia, tak terkecuali di Indonesia, termasuk di DIY. Hal itu mendorong lajunya pembangunan sarana dan prasarana yang dapat menyerap tenaga kerja dalam jumlah besar, berikut keahlian yang beragam untuk menjalankan dan menyelesaikan setiap kegiatan yang berlangsung. Dalam kondisi modern seperti itu diperlukan daya tahan untuk menyaring produk budaya modern agar tidak berpengaruh negatif terhadap kehidupan masyarakat. Warga bangsa dituntut memiliki sikap kritis dan

selektif agar tidak mudah terpengaruh oleh produk buatan pabrik yang siap saji, yang dapat diperoleh kapan saja dan di mana saja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sisi negatif yang timbul dari modernisasi ialah gaya hidup yang makin kompleks namun bersifat individual. Individu memperoleh tempat terhormat dan selalu diperjuangkan oleh kreator modern.

Kehausan terhadap budaya modern terkadang dapat menyisihkan kearifan lokal yang dipandang kurang bermakna. Oleh sebab itu timbul keinginan keras untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman. Ketergantungan yang semakin besar pada budaya modern mengakibatkan ketidakmandirian seseorang, kemauan untuk berdikari minimal, cenderung beraktivitas hanya untuk memenuhi keperluan hidup sendiri. Hal itu tampak jelas pada penyediaan benda mainan untuk anak-anak yang sudah siap saji. Kondisi ini berpengaruh besar pada pertumbuhan kreativitas anak, ada sesuatu yang terputus dalam siklus kehidupan yang melandasi perilaku hidup berdasarkan kearifan lokal.

Menurut Huizinga bermain adalah landasan dasar kebudayaan. Kini fungsi bermain telah kehilangan esensinya (Huizinga, 1990: 16-17), yang sesungguhnya sangat berpengaruh pada pertumbuhan psikologi dan jiwa anak. Anak-anak kehilangan momentum kreatif untuk menyediakan mainannya sendiri, yang selama itu bermanfaat untuk mengembangkan kepribadian, memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan. Kini anak-anak hanya memperoleh pengalaman dalam batas bongkar pasang, merusak, atau menghancurkannya, atas mainan yang sudah siap saji itu. Tentu saja hal ini memerlukan kepedulian bersama agar anak memperoleh kesempatan kembali untuk mengembangkan imajinasi, kemandirian, dan daya kreativitasnya (Ancok, 1993: 106).

Berkembangnya sektor perdagangan mengakibatkan munculnya kota baru sebagai pusat pertumbuhan dan perkembangan perekonomian. Terjadilah mobilitas penduduk yang makin cepat, dan itu menyebabkan berkembangnya komunitas urban. Pertumbuhan kota dan urbanisasi sering dianggap sebagai indikator kemajuan dan modernisasi, meskipun selalu menyertakan timbulnya persoalan sosial dan budaya yang makin kompleks.

Urbanisasi sebagai wujud dari mobilitas geografis dilakukan sebagian penduduk di berbagai daerah, tidak hanya berakibat meningkatkan jumlah penduduk kota tetapi juga melahirkan terbentuknya masyarakat yang pluralistik. Timbullah pengelompokan strata sosial (atas, tengah, dan bawah) yang diukur dari status, peran, dan akses kepada organisasi sosial, politik, ekonomi, dan budaya. Masing-masing kelompok sosial itu memiliki persepsi dan penilaian berbeda mengenai hakikat waktu, terlihat dari cara bagaimana mereka mengatur irama dan dinamika hidup dalam konteks pemenuhan sarana dan prasarana bagi kelangsungan hidup sesuai tingkat adaptasi masing-masing individu (Thohir, 1999: 48).

Ketika terjadi pergeseran tradisi, dari pandangan dunia agraris yang teratur, tertata, dan harmonis, menuju masyarakat urban yang

*Menurut Huizinga bermain adalah landasan dasar kebudayaan. Kini fungsi bermain telah kehilangan esensinya*

*Ketika terjadi pergeseran tradisi, dari pandangan dunia agraris yang teratur, tertata, dan harmonis, menuju masyarakat urban yang dinamis dan bergejolak, maka terjadilah kawin silang antar-budaya, terjadi asimilasi dan akulturasi*

dinamis dan bergejolak, maka terjadilah kawin silang antar-budaya, terjadi asimilasi dan akulturasi yang membuka peluang terjadinya perubahan nilai. Pada pandangan dunia petani, nilai yang dianggap berharga adalah sesuatu yang teratur, harmonis, selaras, yang tidak menyimpang dari siklus kehidupan secara terus-menerus, sedangkan dalam pandangan masyarakat urban semuanya bergeser, terpetak-petak, terpecah dalam ketidakpastian. Kehidupan masyarakat urban lebih banyak ditentukan oleh faktor di luar dirinya sendiri, seperti pengaturan waktu yang dipengaruhi oleh jadwal kerja (Mudji Sutrisno, S.J., 1998: vii-viii).

DIY sebagai daerah tujuan kaum urban memberikan rasa aman, nyaman, dan estetik, berkat tradisi budaya masa lampau yang berpusat di keraton. Berbagai indikator kehidupan masyarakat serta bukti artifak yang tersimpan di keraton dan wilayah Yogyakarta memperlihatkan DIY memang merupakan daerah urban, merupakan daerah multi-etnik, daerah yang memberi ruang hidup dan tumbuh suburnya seni budaya bangsa. Meskipun demikian, DIY tetap memiliki karakter yang unik dan spesifik, istimewa, dan modern.

Mainan tradisional sebagai salah satu produk budaya material yang dihasilkan oleh seseorang atau sekelompok orang merupakan benda yang memiliki nilai fungsional dan kompleks. Kompleksitas nilai itu tentu tidak terlepas dari pengaruh lingkungan alam, kondisi sosial, dan kultural masyarakat di DIY itu sendiri. Lingkungan adalah dunia persepsi sebagaimana dihayati manusia melalui pancaindera, yang disebut dunia orang hidup. Dunia orang hidup dihayati manusia dengan caranya masing-masing, sesuai kedudukan dan sikapnya sebagai pribadi dalam menghadapi situasi dan kondisi, termasuk menyikapi kehidupan sosial dan budayanya. Penghayatan itu menimbulkan beragam perbedaan dalam bermasyarakat, termasuk perbedaan mencipta atau menghadirkan beragam bentuk benda mainan, yang memberi peluang timbulnya inovasi baru, terkait dengan bentuk mainan yang diperlukan oleh masyarakat setempat.

Sejak lahir, menginjak dewasa, sampai menjadi orang tua, hidup seseorang selalu diselimuti dan terikat oleh kondisi sosial dan kulturalnya. Mereka meniti kehidupan melalui pergaulan dengan sesama hidup tanpa mengabaikan kondisi alam sekelilingnya. Seseorang belajar bergaul dengan cara yang khas dan berkelompok di mana dia dibesarkan. Di situ anak melakukan interaksi, melihat, mendengar, dan memperhatikan perilaku orang atau teman sejawat atau masyarakat dari berbagai etnik, sehingga akhirnya anak dapat mengerti, memahami makna dan buah-buah interaksinya itu, bahkan mampu menirukan perilaku orang dewasa, orang tua, atau orang lain (Sobur, 1986: 106). Perlu diketahui, bahwa dalam usaha menyesuaikan diri pada awalnya selalu terdapat peniruan (Candra, 1994: 22). Itulah awal tumbuhnya kreativitas dengan cara meniru, yang oleh Plato disebut mimesis (Mudji Sutrisno, S.J., 2000: 39).

Selain manusia hidup sebagai pribadi, ia juga berada di dalam lingkungan alam, sosial, dan kultural. Kepribadian seseorang diben-

tuk atas dasar kondisi lingkungan yang melingkupinya, di antaranya melalui permainan sebagai sebuah proses pembelajaran. Huijbers menyatakan, bahwa belajar hidup bersama dalam suatu kelompok disebut proses sosialisasi. Dijelaskan pula, bahwa proses sosialisasi itu berlangsung bagi setiap insan melalui komunikasi yang intensif dan berkelanjutan dari waktu ke waktu dan dari generasi ke generasi yang terjadi secara berselang-seling, yang berujung sebagai tradisi dengan sebab-akibat karena terjadinya saling memengaruhi. Terbentuklah adat-istiadat dan nilai-nilai kebudayaan yang dipegang oleh komunitas sosial tertentu, masing-masing adat-istiadat dan nilai budaya itu memberi warna kepada kehidupan bersama (Huijbers, 1986: 43-44). Akhirnya, terbentuklah suatu produk budaya, seperti halnya benda mainan, yang menjadi tradisi dan hidup secara turun temurun. Faktor lingkungan alam, sosial, dan budaya terbukti sangat berpengaruh bagi terbentuknya aneka benda mainan di DIY.

*Faktor lingkungan alam, sosial, dan budaya terbukti sangat berpengaruh bagi terbentuknya aneka benda mainan di DIY.*

### BENDA MAINAN TRADISIONAL

Mainan, dalam bahasa Inggris disebut *play thing* atau *toy* (Salim, 1990: 1431, 2089), yang menunjuk suatu benda mainan, yaitu benda yang menarik dan mengikat diri anak. Anak usia dua atau tiga tahun, jika sudah terikat pada suatu benda mainan yang disukai, benda kesayangannya itu dapat mengurangi rasa khawatir dalam dirinya; sedangkan anak usia pra-sekolah jika ditemani benda kesayangannya, kekhawatiran menghadapi situasi baru menjadi berkurang, bahkan memudahkan mereka menyesuaikan diri dengan situasi yang dihadapi (Passman dalam Hurlock, 1999: 87). Aristoteles menyatakan, sebelum anak berusia lima tahun, kepadanya perlu diajarkan berbagai hal supaya pertumbuhannya tidak terhambat. Anak perlu dibiasakan melakukan gerakan aktif melalui berbagai cara, misalnya dengan bermain (Aristoteles dalam Eliza Tanner, 1915: 488). Dalam bermain, anak berlatih membedakan bentuk, warna, tekstur, berat, ukuran, dan bunyi. Aktivitas membedakan itu berdampak pada peningkatan perbendaharaan dan pemahaman terhadap suatu benda, material, atau objek tertentu, juga meningkatkan kepekaan rasa, imajinasi, dan kreativitas.

Dalam perspektif orang dewasa, benda mainan dapat dinyatakan sebagai: (1) benda yang digunakan anak untuk bermain; (2) benda yang dapat dimanfaatkan sebagai alat peraga pendidikan untuk mengembangkan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan (Froebel dalam Paterson, 1914: 37); (3) karya seni yang dibuat dengan keterampilan. Di dalam bermain, seorang anak dapat dijadikan objek atau sasaran teman sepermainannya, misalnya ketika mereka bermain kejar-kejaran atau *dhelikan* atau *jéthungan*. Dalam konteks ini, ia bertindak sebagai pemburu, tetapi di lain waktu, ia harus bersembunyi supaya tidak diketahui lawan bermainnya. Hal ini sesuai sifat manusia sebagai *homo ludens*, manusia yang bermain (Huizinga, 1990: vii). Dalam hal ini, tumbuh kreativitas anak dalam bertahan atau dalam menyerang lawan bermainnya.

*Anak-anak perlu mendapat dorongan, semangat, dan diberi ruang gerak tanpa paksaan dalam menjalani kehidupan untuk memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan, termasuk dalam berkesenian.*

Bermain adalah sebuah proses untuk mencari sahabat sejati yang dapat bersama-sama merasakan suka dan duka, menerima kalah tanpa merasa dikalahkan, memaknai dan membagi kemenangan, berselisih pendapat secara jujur, jika perlu mengakhiri amarah dengan air mata yang bermakna saling mengasihi (Liliweri, 2002: 226). Menurut Froebel, bermain adalah fase tertinggi dari perkembangan anak. Bermain adalah representasi diri dari kehidupan batin yang paling dalam, kegiatan paling murni rohani anak manusia yang memberi kegembiraan, kebebasan, kepuasan, ketenangan, kedamaian, dan harmoni dengan lingkungannya (Froebel dalam Eliza Tanner, 1915: 488). Dirjarkara S.J. (1969: 82), menyatakan esensi bermain ialah membentuk manusia menjadi manusia. Melalui kegiatan bermain, anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan fisik-motorik, kecerdasan sosial dan emosional, serta kepekaan estetik (Tedjasaputra, 2007: xvi). Kesehatan fisik, kecerdasan, kehalusan budi pekerti, dan ketajaman perasaan, sebagian diperoleh dengan caranya sendiri melalui melihat, mendengar, merasakan, dan melakukannya. Pengalaman yang diperoleh secara mandiri itu merupakan sifat dasar dan alamiah yang sangat penting (Corbin Sies, 1922: 4). Anak-anak menyaring intisari dalam memori, yang menyenangkan untuk diterima, namun menolak suatu tindakan menurut standarnya sendiri (Crain, 2007: 6). Anak-anak perlu mendapat dorongan, semangat, dan diberi ruang gerak tanpa paksaan dalam menjalani kehidupan untuk memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan, termasuk dalam berkesenian.

Aktivitas berkesenian itu membantu anak menciptakan pengalaman estetik, yang pada tahap perkembangan berikutnya anak menjadi lebih berani, spontan, kreatif, imajinatif, dan responsif (Beal dan Gloria Bley Miller, 2003: vii-ix). Aktivitas berkesenian juga dapat digunakan sebagai media relaksasi untuk melepaskan ketegangan, di samping sebagai sarana penerusan dan pengenalan kompleks nilai (Soebadio, 1987: 28), yakni kompleks nilai kehidupan yang hakiki dan azasi. Kompleks nilai itu menyangkut pengalaman hidup, pengetahuan intelektual, dan keterampilan beraktivitas, yang secara bebas terekspresikan dalam seni dan budaya (Tedjasaputra, 2007: xvi). Bagi anak, bermain adalah sebuah hak azasi yang luhur. Hak azasi anak manusia Indonesia terurai dalam Konvensi Hak-Hak Anak (1990), Pasal 31, bahwa anak memiliki hak untuk beristirahat, bersantai, bermain, dan dalam berekreasi sesuai usia mereka. Plato meletakkan dasar bermain, sekaligus orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Dinyatakan bahwa anak lebih mudah memahami aritmatika dengan cara membagikan apel atau melalui pemberian alat permainan miniatur berupa balok (Plato dalam Tedjasaputra, 2007: 1).

Huizinga memandang permainan lebih dari sekadar fenomena fisiologis atau reaksi psikologis (Huizinga, 1990: 1-2), artinya setiap permainan memiliki bentuk, fungsi, dan makna. Sebagian besar permainan berasal dari gagasan anak yang dinyatakan (Eliza Tanner, 1915: 487). Setiap jenis permainan memperlihatkan adanya organisasi, ada relasi antara anak yang bermain dengan tujuan yang hendak dicapai (Daeng, 2000: 132). Suatu permainan juga terikat pada sejumlah ke-

tentuan untuk ditaati bersama, sehingga permainan itu mengasyikkan (Plato dalam Eliza Tanner, 1915: 487). Selama aturan itu ditaati bersama, atau tidak ada pamrih di luar kesibukan bermain itu sendiri, maka yang terjadi hanyalah aktivitas yang menyenangkan dan mengasyikkan. Kehidupan anak memang kehidupan yang penuh permainan. Setiap hari, anak-anak melakukan kegiatan bermain. Bentuk permainannya selalu berganti-ganti. Suatu permainan dapat dimainkan dan muncul kembali pada waktu atau tahun berikutnya. Permainan seperti itu dapat dinyatakan memiliki siklus pengulangan dalam jangka waktu tertentu, sesuai kondisi lingkungan alam, kondisi sosial, dan kultural. Semua permainan yang dilakukan oleh anak-anak menjadi musiman.

Apabila salah satu sifat kebudayaan adalah hasil pengalaman dari proses belajar (Ember dan Melvin Ember, 1994: 13), maka suatu permainan memiliki kandungan makna yang signifikan sebagai salah satu proses pembentukan diri yang memuat faktor pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan. Permainan merupakan elemen dasar dari kebudayaan, permainan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan fisik dan daya seleksi yang berlangsung sejak masa anak-anak. Kedudukan penting permainan mewarnai sendi-sendi kehidupan anak, termasuk kreativitas berkesenian. Huizinga menjelaskan, bahwa keberadaan seni didorong oleh sifat bawaan manusia dalam bermain (Huizinga, 1990: 234). Dengan demikian, permainan adalah salah satu syarat dari kebudayaan, yaitu unsur yang mengantarkan seseorang mengalami diri sebagai totalitas yang bebas, yang mendorong ia berbuat kreatif dalam berkesenian.

Umumnya, benda mainan terkait langsung dengan permainannya, namun masing-masing istilah itu memiliki perbedaan yang signifikan. Permainan lebih menunjuk pada aktivitas bermain, dan inti permainan ialah penikmatan kebebasan, artinya pembebasan dari pamrih, bebas dari suatu tujuan di luar aktivitas itu sendiri. Mainan menunjuk pada objek forma atau benda artifak yang digunakan untuk mendukung aktivitas bermain. Seringkali suatu permainan tidak harus menyertakan benda mainan. Jika pun ada benda mainannya, anak memperlakukannya sebagai alat bermain untuk mengembangkan diri. Benda mainan, sebagai sarana bermain dapat dinyatakan dimiliki oleh semua suku bangsa di seluruh kawasan Nusantara, tidak terkecuali di DIY. Benda mainan tidak hanya memberikan layanan bersifat fisik, tetapi juga merepresentasikan gagasan kreatif perilaku anak.

Dalam konteks mainan tradisional, tradisional yang berasal dari kata tradisi (Latin: *traditio*), artinya kabar atau penerusan, maksudnya penerusan sesuatu yang berasal dari masa lampau, lantas diserahkan kepada generasi berikutnya melalui proses pewarisan dengan cara dan model yang sama (Hornby, 1995: 1267). Hal itu berhubungan dengan proses transformasi, pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan. Suatu sistem pewarisan yang dipandang sebagai kebiasaan secara turun temurun. Dengan demikian, benda mainan tradisional dapat dinyatakan mengandung kompleksitas nilai (nilai fungsional dan nonfungsional) dan diwariskan secara turun temurun kepada generasi berikutnya. Di DIY terdapat aneka benda mainan yang dapat dibuat

*permainan adalah salah satu syarat dari kebudayaan, yaitu unsur yang mengantarkan seseorang mengalami diri sebagai totalitas yang bebas, yang mendorong ia berbuat kreatif dalam berkesenian.*

oleh anak-anak secara mandiri, sesuai dengan potensi di daerah ini. Anak-anak sangat mahir merangkai batang bunga tebu menjadi benda mainan, dapat memainkan pelepah pisang untuk mainan kuda-kudaan, juga membuat beragam benda mainan dari unsur tanah, api, angin, dan air. Benda mainan itu dapat ditemukan di kalangan anak-anak pedesaan, misalnya *sempritan*, wadah untuk *pasaran*, *long bumbung*, *kitiran*, rakit batang pisang, dan masih banyak lagi. Mereka dengan asyiknya membuat mainannya sendiri dari bahan yang ditemukan di sekitarnya, mereka belajar memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan, sesuatu yang mulai terkikis oleh tersedianya mainan produk industri modern di toko-toko.

### MAINAN TRADISIONAL MEMICU PERKEMBANGAN KREATIVITAS

*spirit eros yang didukung agon (perjuangan) selalu menyertai kehidupan anak dalam mencapai keberhasilan.*

Pewarisan diartikan sebagai hadirnya perasaan eros, yang dalam istilah Yunani berarti cinta, kasih sayang (Drijarkara S.J., 1969: 82). Eros dan kreativitas hadir bersamaan dengan kelahiran anak manusia. Kreativitas tumbuh dan berkembang pada diri anak melalui aktivitas berlatih, melihat, mendengar, dan merasakan. Aktivitas itu memicu eros tumbuh dan mekar, menyatu dalam diri anak, terlihat pada aktivitas kreatif yang timbul secara spontan. Spirit eros mendorong setiap anak berusaha keras mewujudkan cita-cita (Mamannoor, 2003: 140). Menurut Drijarkara, spirit eros yang didukung agon (perjuangan) selalu menyertai kehidupan anak dalam mencapai keberhasilan. Dukungan agon itu bersifat dinamik dalam menggapai keagungan cinta (Drijarkara S.J., 1969: 82).

*Pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan yang diwarisi oleh generasi penerus itu menjadi model pembelajaran dan pengembangan kreativitas anak melalui aktivitas bermain dan berlatih.*

Besarnya keinginan dan motivasi pada diri anak manusia yang mendorong terciptanya berbagai sarana keperluan hidup, yang tentu keberhasilannya tidak lepas dari pengaruh lain, misalnya: situasi dan kondisi lingkungan alam, lingkungan sosial, maupun lingkungan budaya. Setelah dicermati dan dipahami dengan baik, kondisi-kondisi itu membentuk pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan tertentu, sehingga anak manusia memiliki tujuan dan harapan, dalam menetapkan pilihannya. Pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan yang diwarisi oleh generasi penerus itu menjadi model pembelajaran dan pengembangan kreativitas anak melalui aktivitas bermain dan berlatih. Kreativitas tidak terbatas pada alam pemikiran atau alam gagasan saja, karena kreativitas adalah dinamika yang membawa perubahan yang berarti, baik dalam dunia kebendaan, dunia ide, dunia seni, atau struktur sosial (Candra, 1994: 13).

Hingga kini, sistem pewarisan seperti itu masih tetap berlangsung secara berkelanjutan. Anak-anak dapat memilih dan menghasilkan sesuatu, bahkan menentukan bentuk mainan atau jenis permainannya sesuai keinginan mereka sendiri. Penentuan pilihan permainan itu dapat dilakukan secara individu tetapi dapat pula berdasarkan kesepakatan bersama dengan teman sepermainan. Akhirnya, aktivitas bermain itu memicu pemilikan daya kreativitas dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Dalam konteks ini, kreativitas menjadi sangat esensial

sekaligus modal dasar bagi anak dalam menghadapi dan memecahkan masalah mereka sendiri. Oleh sebab itu, meskipun benda mainan yang dihasilkan termasuk dalam katagori tradisional, namun anak-anak di masa lampau belajar secara mandiri untuk membuat mainannya sendiri dengan perasaan gembira dan mengasyikkan.

Adapun jenis permainan tradisional pada masa lampau yang menggunakan sarana bermain, yang dibuat sendiri oleh anak-anak, antara lain: batang pisang untuk berenang, *delikan/jéthungan*, *gobag sodor*, *macanan*, *éngkling*, *benthik*, *balangan*, *nèkeran*, *perahon*, *békelan*, *lompat tali*, *pasaran*, *ngundhuh layangan*, *jaranan/jathilan*, *long bumbung*, *bedhilan*, *tulupan*, *plencung*, *memedén sawah*, *nini thowok*, *dhakonan*, *mobil-mobilan kulit jeruk*, *wayang suket*, *keplokan*, *perang-perangan*, *ketoprak/sandiwara*, *pathonan*, dan lain sebagainya.

Seluruh jenis mainan yang digunakan dalam permainan tersebut di atas umumnya dibuat sendiri oleh anak-anak sehingga mendorong mereka untuk berimprovisasi yang bermanfaat bagi pertumbuhan daya kreativitas. Mainan yang dibuat sendiri oleh anak-anak itu menjadi medan pembelajaran untuk memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan, sehingga mereka tidak tergantung pada pemberian orang tua. Mereka berusaha mencari dan membuat benda mainannya sendiri dari bahan apa saja yang dapat dibuat dan digunakan untuk bermain, sehingga mereka memperoleh kesenangan yang menggembirakan.

Semua jenis mainan yang dibuat sendiri itu berorientasi pada sumber daya di sekitarnya, misalnya DIY yang memiliki lahan bagi tanaman tebu memicu anak-anak bermain panahan yang dirakit dari potongan bunga tebu. Potongan bunga tebu itu disusun menjadi senjata tembak yang disebut *bedhil-bedhilan*. Ketika mereka bermain *ketoprak/sandiwara*, topi atau mahkota yang digunakan mereka buat dari daun pohon nangka. Begitu pula ketika mereka bermain *pathonan*, mereka mencari batang kayu yang keras, wulet, dan kuat sebagai bahan pathonnya, demikian pula anak-anak perempuan ketika bermain *pasaran* juga menggunakan berbagai bahan di lingkungan sekitar. Dalam perjalanan waktu, produksi perkakas dapur tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga untuk kegiatan ritual dan keindahan. Jika di masa lalu ditemukan pecahan benda tembikar dari tanah liat, (Ember dan Melvin Ember, 1994: 54), itu adalah bukti bahwa pembuatan gerabah dengan teknik sederhana telah dikenal (Djoened Poesponegoro dan Nugroho Notosusanto, 2008a: 229-230). Pengalaman itu berkembang terus sampai sekarang, bahkan anak-anak terlibat langsung dalam kegiatan tersebut. Sejalan dengan perkembangan itu, transformasi pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan bercocok tanam berikut aktivitas masak-memasak selanjutnya menjadi ajang bermain dan berlatih menirukan aktivitas hidup orang dewasa. Belakangan, kegiatan memasak itu telah melahirkan berbagai bentuk benda mainan berupa seperangkat peralatan dapur miniatur yang terbuat dari bahan tanah liat, yang hingga kini dikenal sebagai sarana bermain masak-memasak di kalangan anak-anak perempuan.

Sebuah artifak batu *dhakon* peninggalan masa Hindu dapat dilihat di persawahan milik warga desa Godhakan, Matesih, Karanganyar, Jawa Tengah. Marwati Djoened Poesponegoro dan Nugroho Notosusanto (2008b: 273-425) menyatakan, bahwa di Ciarca, di Salakdadar, di Pacet (Mojokerto), dan di Lembah Besoa Kecamatan Lore, Kabupaten Poso, Sulawesi Tengah, juga ditemukan batu *dhakon*. Artifak ini merupakan fakta fisik terkait dengan fungsi ritual, namun ada kemungkinan dimanfaatkan oleh anak-anak sebagai benda mainan.

Mainan tradisional itu memberikan nilai edukasi penting yang bermanfaat bagi pengembangan daya kreatif.

Permainan *dhakon* menuntut penguasaan cara berhitung yang tepat, sehingga anak dapat mengisi lumbung *dhakon* miliknya secara ajeg. Permainan ini menjadi ajang berlatih menyimpan biji-bijian di lumbung *dhakon*, sebagai lambang persediaan jaminan hidup yang sejahtera. Menurut Fischer *dhakon* dibuat dari bahan kayu mirip perahu dengari lubang 7 (tujuh) atau 9 (sembilan) di kanan dan kiri dengan ditambah dua lubang besar pada masing-masing ujungnya. Anak-anak memainkan biji-bijian secara berputar dengan cara bergantian dengan lawan sepermainannya. Permainan *dhakon* ini secara umum di Jawa, juga terdapat di DIY dan di berbagai negara, antara lain di Afrika (Fischer, 1998: 85). Hal itu menunjukkan bahwa melalui permainan anak-anak berlatih berhitung secara teliti dan sabar, yang dengan cerdas dan kreatif mereka dipertimbangkan kelangsungan permainannya. Mainan tradisional itu memberikan nilai edukasi penting yang bermanfaat bagi pengembangan daya kreatif.

Ketika masyarakat mulai menanam padi secara luas, petani berupaya menghalau burung dengan *bandhil* dari *lulup* kayu waru, *plencung* dari bambu, *keplok* bersama tutup ruasnya dari satu ruas bambu, atau *memedèn sawah*. Ada pula sawah yang diberi kitiran, dan ketika diterpa angin kitiran itu berputar yang dapat mengusir burung (Subroto, 1985: 66-67). Benda mainan lainnya, dapat disebutkan berupa *klothèkan* dari bambu, *kudha-kudhaan* dari pelepah pisang, *manuk-manukan* dari lontar, dan wayang *suket*, yaitu wayang dari tangkai daun ubi kayu atau rumput (lingi atau pandan). Beragam jenis mainan itu hingga kini masih dimanfaatkan oleh anak-anak di DIY hingga sekarang.

Dengan kekuatan imajinasi itu, apa pun wujud benda yang digunakan oleh anak untuk bermain, akan melahirkan benda yang diinginkan

Kesibukan perdagangan dan banyaknya kapal yang berlayar maupun bersandar di pelabuhan menimbulkan pengaruh kuat terhadap sikap dan perilaku anak di sekitarnya. Pengaruh itu dapat dilihat dari salah satu bentuk permainan yang dilakukan, yakni permainan 'peran'. Anak-anak meniru layaknya seorang nahkoda yang sedang menjalankan kapal atau pedagang yang sedang berjualan. Permainan ini menggunakan berbagai macam sarana pendukung, misalnya kayu, daun, kertas, maupun bahan lain di sekitarnya, yang dapat digunakan sebagai sarana pendukung aktivitas bermain. Dalam permainan peran, imajinasi anak terlihat sangat dominan, dan memiliki andil yang cukup besar dalam menghadirkan benda-benda mainan. Dengan kekuatan imajinasi itu, apa pun wujud benda yang digunakan oleh anak untuk bermain, akan melahirkan benda yang diinginkan, seperti yang sesungguhnya. Permainan ini hingga sekarang juga masih dimainkan oleh anak-anak di DIY. Itulah dunia anak-anak, dunia yang penuh teka-te

ki dan terkadang sulit ditebak, diketahui, atau dipahami oleh banyak orang. Sungguh dunia yang mengasyikkan, menyenangkan, rekreatif, namun penuh makna dan kreatif.

## BENDA MAINAN SEBAGAI KARYA SENI

Holzman, yang merujuk Vygotsky, mengklasifikasikan permainan dalam tiga jenis. Pertama, permainan bebas (*free play*); kedua, permainan dengan benda mainan (*game play*); ketiga, permainan teatrical atau pertunjukan (*teatrical play of performance*). Jenis permainan pertama adalah permainan dari masa kanak-kanak awal, mungkin pencapaian terbesar seorang anak ada dalam permainan. Sisi unik permainan ialah penciptaan situasi imajiner bahwa makna mendominasi tindakan. Vygotsky seperti dikutip Holzman (2009: 31-32), mengidentifikasi dua karakteristik permainan dengan situasi imajiner dan aturan mengenai hubungan dua perubahan jenis perkembangan permainan yang berbeda. Seluruh permainan menciptakan situasi imajiner yang mengandung peraturan. Misalnya, permainan Ibu dan Anak. Di dalam permainan ini, peraturan yang ada mendominasi imajinasi anak dalam bermain. Peraturan itu bukan norma yang diformulasikan terlebih dahulu dan berubah selama berlangsungnya permainan, tetapi peraturan itu berasal dari situasi imajiner. Peraturan dapat saja berubah ketika terhubung ke dalam kesadaran anak, karena fungsinya telah berubah menjadi objek kesadaran. Objek kesadaran sesungguhnya telah terlihat oleh si anak, dan objek itu hanya ada sejauh terpikirkan oleh pemain (Sartre, 2001: 17). Jenis permainan bebas ini dapat mengarahkan kepada lahirnya bentuk-bentuk benda mainan, meskipun bentuk itu dihadirkan sangat abstrak atau sederhana, tetapi sangat berarti bagi pemilikan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan. Karya seni lahir dari hasil imajinasi yang diciptakan dalam permainan. Karya seni merupakan penjelmaan gagasan, karya seni merupakan ungkapan nilai. Di balik wujud fisik karya seni terkandung muatan kompleks nilai, yang secara konseptual berkaitan dengan pandangan hidup, sistem sosial, dan perilaku budaya. Benda mainan dapat dinyatakan sebagai karya seni karena benda mainan yang dihasilkan oleh seseorang atau kelompok orang memiliki nilai fungsional dan di dalamnya mengandung muatan estetik (I Made Bandem dalam Gustami, 2007: xi). Sebagai karya seni, benda mainan tradisional berupa gangsingan, kuda lumping, wayang, dan *dhakon*, keempatnya merupakan benda mainan yang memiliki latar belakang filosofi mendalam, yang hingga kini masih tetap bertahan, meskipun telah mengalami perubahan sebagai produk seni yang bernilai ekonomi. Anak-anak belajar membuat mainannya sendiri, mereka memainkannya dalam berbagai kesempatan, dan itu memberikan peluang kepada anak untuk mengembangkan daya kreativitasnya.

Mainan tradisional di DIY sesungguhnya memberikan rangsang kreatif di kalangan anak-anak, namun kini menghadapi tantangan dengan merebaknya mainan produk industri modern. Anak-anak kehilangan momentum untuk meniru kegiatan orang dewasa melalui membuat benda mainannya sendiri, yang sesungguhnya mereka melakukan keg-

*benda mainan tradisional berupa gangsingan, kuda lumping, wayang, dan dhakon, keempatnya merupakan benda mainan yang memiliki latar belakang filosofi mendalam,*

iatan kreatif untuk bermain dalam konteks rekreatif yang mengasyikkan guna mendapatkan kesenangan dan kepuasan.

## PENUTUP

Sejak lahir sampai menginjak dewasa, kemudian menjadi orang tua, hidup seseorang selalu diselimuti dan terikat oleh kondisi sosial dan kulturalnya. Mereka meniti kehidupan melalui bentuk-bentuk pergaulan dengan sesama hidup tanpa mengabaikan kondisi alam sekelilingnya, ia belajar bergaul dengan cara yang khas dan berkelompok, di mana dia dibesarkan. Anak-anak melihat, mengamati, dan meniru kegiatan orang dewasa dalam dunia permainan, yang semua itu memicu pertumbuhan kepekaan estetik, daya imajinasi, dan kreativitas. Semakin sering anak melakukan interaksi dengan lingkungannya, mereka dapat melihat, mendengar, dan memperhatikan perilaku orang dewasa atau kegiatan masyarakat yang beragam etnik, akhirnya anak dapat mengerti dan memahami makna, bahkan mengembangkan buah-buah interaksi dalam aktivitas bermain seperti yang dilakukan oleh orang dewasa atau orang lain. Mereka berusaha menciptakan benda mainannya sendiri dan itu merangsang pertumbuhan daya kreatif untuk meniti hari depan yang lebih cerah.

Selain anak manusia hidup sebagai pribadi, ia juga berada dalam lingkungan alam, sosial, dan kultural. Kepribadian anak dibentuk oleh lingkungan di sekitarnya. Lingkungan menjadi medan transformasi pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan melalui aktivitas bermain. Proses transformasi dan pembelajaran itu terkait pola hidup bersama dalam konteks sosialisasi. Proses sosialisasi berlangsung pada diri setiap insan, sejak masa anak-anak hingga dewasa. Mereka berkomunikasi intensif dan berkelanjutan dari generasi ke generasi, secara berselang-seling. Akhirnya, terbentuklah suatu tradisi yang diperkaya oleh pengaruh pembaharuan. Adat-istiadat dan nilai budaya terbentuk kemudian dipegang teguh oleh komunitas sosialnya, kemudian memberi warna pada kehidupan masyarakat secara luas. Dari sebab itu terbentuklah produk budaya, seperti halnya benda mainan yang menjadi tradisi dan hidup secara turun temurun. Hal itu menunjuk adanya pertumbuhan kreativitas anak melalui aktivitas bermain. Kondisi lingkungan alam, sosial, dan budaya terbukti sangat berpengaruh bagi perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain.

*Kondisi lingkungan alam, sosial, dan budaya terbukti sangat berpengaruh bagi perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain.*

**DAFTAR PUSTAKA**

- al-Makassary, Ridwan. *Kematian Manusia Modern Nalar dan Kebebasan Menurut C. Wright Mills*. Yogyakarta: UII Press, 2000.
- Ancok, H. Djamaludin, Editor M. Masyhur Amin dan Mohammad Najib. *Agama, Demokrasi dan Transformasi Sosial*. Jakarta: LKPSM NU DIY Bekerjasama dengan *The Asia Foundation*, 1993.
- Beal, Nancy dan Gloria Bley Miller. Terjemahan Fretty H. Panggabean. *Rahasia Mengajar Seni pada Anak*. Yogyakarta: Pripoebooks, 2003.
- Candra, Julius. *Kreativitas Bagaimana Menanam, Membangun dan Mengembangkannya*. Yogyakarta: Kanisius, 1994.
- Corbin Sies, Alice. *Spontaneous and Supervised Play In Childhood*. New York: The Macmillan Company, 1922.
- Crain, William. Terjemahan Yudi Santoso. *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Daeng, Hans J. *Manusia, Kebudayaan dan Lingkungan Tinjauan Antropologis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000.
- Darmanto, dkk. *Serangan Umum 1 Maret 1949 Di Yogyakarta Latar Belakang Dan Pengaruhnya*. Jakarta: Citra Lamtoro Gung Persada, 1993.
- Djoened Poesponegoro, Marwati. dan Nugroho Notosusanto. *Sejarah Nasional Indonesia Jilid 1*. Jakarta: Balai Pustaka, 2008a.
- 
- Sejarah Nasional Indonesia IV Kemunculan Penjajahan di Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2008b.
- Drijarkara S.J., N. *Filsafat Manusia*. Yogyakarta: Kanisius, 1969.
- Eliza Tanner, Amy. *The Child: His Thinking, Feeling, and Doing*. Chicago, New York: Rand McNally & Company, 1915.
- Ember, Carol R. dan Melvin Ember. "Teori dan Metode Antropologi Budaya" dalam T.O. Ihromi (Editor), *Pokok-pokok Antropologi Budaya*. Jakarta: Gramedia, 1994.

- \_\_\_\_\_. "Perkenalan dengan Antropologi" dalam T.O. Ihromi (Editor) *Pokok-pokok Antropologi Budaya*. Jakarta: Gramedia, 1994.
- Fischer, Joseph. *The Folk Art of Java*. Kualalumpur: Oxford University Press, 1998.
- Goenawan, Ryadi dan Darto Harnoko. *Sejarah Sosial Daerah Istimewa Yogyakarta: Mobilitas Sosial DIY Periode Awal Abad Duapuluh*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1993.
- Gustami, SP. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide dasar penciptaan seni kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista, 2007.
- Holzman, Lois. *Vygotsky at Work and Play*. London and New York: Routledge, 2009.
- Hornby, A S. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. New York: Oxford University Press, 1995.
- Huijbers, Theo. *Manusia Merenungkan Dunianya*. Yogyakarta: Kanisius, 1986.
- Huizinga, Johan. Terjemahan Hasan Basari. *Homo Ludens Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES, 1990.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga, 1999.
- Liliweri, Alo. *Makna Budaya dan Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: LKIS, 2002.
- Mamannoor, *Wacana Kritik Seni Rupa Di Indonesia Sebuah Telaah Kritik Jurnalistik dan Pendekatan Kosmologis*. Bandung: Nuansa, 2003.
- Mas'oed, Mohtar., S. Rizal Panggabean, dan Muhammad Najib Azca. "Social Resources for Civility and Participation: The Case of Yogyakarta, Indonesia" dalam Robert W. Hefner (Editor) *The Politics of Multiculturalism: Pluralism and Citizenship in Malaysia, Singapore, and Indonesia*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2001.
- Mudji Sutrisno, SJ., FX. dalam Albert Camus terjemahan Hartono Hadikusumo. *Seni, Politik, Pemberontakan*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 1998.

- \_\_\_\_\_. *Kebenaran dan Keindahan dalam Perjuangan Mencari Makna*. Jakarta: Obor, 2000.
- Paterson, A. *The Edgeworths A Study of Later Eighteenth Century Education*. London: W.B. Clive, University Tutorial Press, High St., New Oxford St., W.C, 1914.
- Poerwokoesoemo, Soedarisman. *Kadipaten Pakualaman*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1985.
- Salim, Peter. *The Contemporary English-Indonesian Dictionary*. Jakarta: Modern English Press, 1990.
- Sartre, Jean-Paul. Terjemahan Silvester G. Sukur. *Psikologi Imajinasi*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 2001.
- Sobur, Alex. *Anak Masa Depan*. Bandung: Angkasa, 1986.
- Soebadio, Haryati. "Pembinaan dan Pengembangan Kebudayaan Nasional" dalam *Budaya dan Manusia Indonesia*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya, 1987.
- Subroto, Ph. *Sistem Pertanian Tradisional Pada Masyarakat Jawa Tinjauan Secara Arkeologis dan Etnografis*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1985.
- Suyanto, A.N. *Sejarah Batik Yogyakarta*. Yogyakarta: Rumah Penerbit Merapi, 2002.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo, 2007.
- Thohir, Mudjahirin. *Wacana Masyarakat dan Kebudayaan Jawa Pesisiran*. Semarang: Bendera, 1999.

