



SERI PENDIDIKAN PUSAKA UNTUK ANAK
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Dakon



Penulis:
Puji Lestari

Ilustrator:
Artadi



Dakon

Penulis Naskah: Puji Lestari (SDN Selang,
Wonosari)

Penulis Skenario: Nasarius Sudaryono

Penyunting: Anastasia Melati

Ilustrator: Artadi

Tata Letak : Carlos Iban

Penyunting Artistik: Sinta Carolina

Editor in Chief: Anastasia Melati

ISBN: 978-602-8756-03-7

Penerbit:

Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI)

Erfgoed Nederland (EN)

Cetakan Pertama: Januari 2010

Kontak:

Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI)

Indonesian Heritage Trust

Jl. Veteran I No. 27, Jakarta 10110

www.bppi-indonesianheritage.org

Telp/fax: +62 21 3511127

Dakon

Penulis:
Puji Lestari

Ilustrator:
Artadi

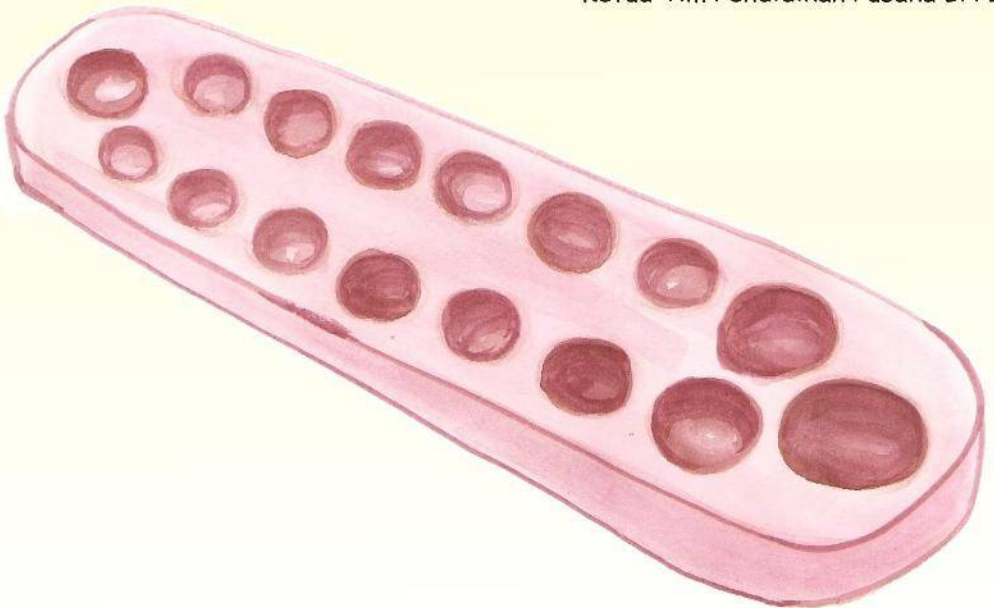


Pengantar

Pusaka di Yogyakarta sangat beragam. Di sekeliling kita, seperti di rumah dan sekolah, juga banyak sekali pusaka. Ada pusaka alam, budaya, dan saujana yang merupakan gabungan antara pusaka alam dan budaya. Oleh karena itu, perlu diupayakan agar anak-anak mengenal, memahami, dan peduli pusaka. Buku Seri Pendidikan Pusaka untuk Anak ini merupakan salah satu bentuk upaya untuk mencapai hal tersebut. Mengingat banyaknya keragaman pusaka, seri buku ini akan terus diproduksi. Produksi tidak hanya dilakukan di Yogyakarta, tetapi juga nanti di berbagai daerah lain di Indonesia.

Anak-anak, orang tua, dan guru dipersilahkan memanfaatkan berbagai buku seri ini. Masukan, koreksi, dan perbaikan sangat diharapkan. ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung terwujudnya buku seri ini. Semoga pusaka Indonesia lestari dan anak-anak berperan di dalamnya.

Laretna T. Adishakti
Ketua Tim Pendidikan Pusaka BPPI



Beo

Halo, nama saya Beo Raja.
Saya sahabat Beo Biru.



Perkutut





Siang itu Beo dan Perkutut sedang asyik terbang ke sana ke mari. Beo mendadak terbang merendah sembari mengumam keheranan, "Kedua anak itu sedang main apa ya? Kok aneh...." Segera Perkutut terbang merendah dan mengamati. "Oo.... kamu belum tahu ya? Mereka berdua itu sedang main dakon!"



"Ha dakon? Mainan apa itu?" rupanya Beo sama sekali belum pernah mengenal permainan dakon.



"Kamu belum tahu ya? Ah.. kurang gaul sih...!" ledek Perkutut sambil meluncur turun ke sebuah ranting pohon.

"Hai... Dakon itu apaaa...." tanya Beo makin penasaran sambil bergegas mengikuti Perkutut.

Keduanya pun hinggap di sebuah ranting pohon. Setelah mengambil nafas panjang, Perkutut pun mulai menjelaskan, " Dakon itu salah satu permainan tradisional. Kita bisa menemukan permainan itu di Jawa Tengah, Yogyakarta, Jakarta, Jawa Timur , bahkan di Sulawesi Tengah." "Lihat kedua anak di teras rumah itu...!" lanjut perkutut sambil menunjuk dua anak lain yang sedang bermain di teras rumah mereka. " Mereka berdua itu juga sedang bermain dakon. Mereka menggunakan alat permainan yang terbuat dari kayu."



"Karena kedua anak yang di kebun tadi tidak memiliki alat, maka mereka menciptakan alat dengan melubangi tanah."

"Kreatif juga mereka itu!" gumam Beo sambil mengangguk-angguk tanda paham.



Perkutut pun melanjutkan ceritanya, "Pada jaman dahulu, dhakon merupakan permainan yang digemari para putri bangsawan yang tinggal di kraton. Mereka memanfaatkan biji sawo kecil yang banyak terdapat di lingkungan kraton. _____



Alat dakon yang mereka pakai juga berbeda, karena biasanya terbuat dari kayu pilihan dan dihiasi dengan ukir-ukiran yang indah menawan."

"Ya pastilahhh..., di kraton kan memang semuanya indah..." tukas Beo.

"Aku juga punya alat dakon. Kutunjukkan yuk...!" seru perkutut sambil bergegas terbang. Beo pun segera mengikuti.

"Nah ini alat dakonku." kata Perkutut sambil menunjukkan alat dakon miliknya. Beo memegang dan memeriksanya. "Ternyata ringan banget ya?" celetuk Beo keheranan. "Iyaaa... kan terbuat dari plastik. Kalau ringan kan malah praktis dibawa kemana mana." "Terus bagaimana nih cara memakainya?" tanya Beo.



Perkutut pun mulai menjelaskan.

"Perhatikan lubangnya. Ada 7 lubang di depanmu dan ada 7 lubang di depanku. Lubang-lubang ini disebut sawah. Sementara di ujung kanan sawah kita masing-masing ada satu lubang besar yang disebut lumbung."



" Aku tahu... pasti dulu yang membuat alat ini petani ya? Makanya istilahnya memakai lumbung dan sawah." potong Beo sepuh keyakinan.

"Hmm... tidak tahu juga ya, tapi tebakanmu masuk akal juga," sahut Perkutut.



"Nah... kalau ini pasti hidangan yang boleh disantap sambil bermain!" seru Beo, seketika ia melihat sejumlah biji-bijian yang bertumpuk di depannya.



"Hus, enak aja! Ini juga salah satu alat permainan," potong Perkutut. "Ahh.. biji-bijian yang nikmat di lidah kok malah dibuat mainan. Bagaimana kalau mainannya biji cabe yang bikin lidah terbakar?"



"Ya kekecilan to yaaa...." tukas perkutut. "Yang umum dipakai itu ya biji asam, kemiri, jagung atau biji-biji lain yang mudah dipegang seperti ini."

"Terus biji-biji ini diapakan? tanya Beo.



"Pertama-tama kita bagikan dulu ke setiap sawah. Kamu mengisi setiap sawahmu masing masing dengan 7 biji. Aku juga mengisi sawahku masing-masing dengan 7 biji. Kalau sudah, baru kedua pemain pingsut untuk menentukan pemenang yang akan main duluan." jelas perkutut.

"Memainkanya bagaimana?" tanya Beo.



"Lihat kedua anak yang bermain itu. Lintang mengambil biji di sawah pertama, lalu meletakkan satu per satu di setiap sawah yang ada di samping kanannya. Karena biji terakhir yang digenggamnya habis tepat di lumbungnya, maka dia boleh bermain lagi dengan mengambil biji di sawah miliknya yang lain." papar perkutut.



"Kalau biji terakhir jatuh di sawah Wulan bagaimana?" tanya Beo.
"Kalau itu yang terjadi, maka Lintang boleh mengambil biji di sawah Wulan dan terus membagikannya ke setiap sawah berikutnya. Hanyaa...., TIDAK PERLU MENGISI lumbung milik Wulan. Tapi, kalau biji terakhirnya jatuh di sawah Wulan yang kosong, matilah dia. Ganti Wulan yang bermain. "

"Nah, sekarang kutunjukkan teknik bermain yang disebut menembak. Lihat sawah di sisi kanan itu, sawah pertama berisi 2 (dua) biji. Sawah ke dua dan ke tiga kosong. Sawah ke empat dan selanjutnya terisi. Kalau kamu mainkan biji di sawah pertama, apa yang akan terjadi?" tanya perkutut menantang Beo berpikir.



"Isi sawah pertama dua biji. Kalau kumainkan... berarti bijiku akan habis di sawah ke tiga. WUAAA... BUNUH DIRI DONGGGG.....!!!!" seru Beo.

"TIDAK! Lihat sawah lawan tepat di seberang sawahmu yang ke tiga itu. Ada berapa biji di sana?" lanjut Perkutut. "Wah banyak tuh, ada setumpuk!"

— "Nah, kalau bijimu habis di sawah ke tiga, maka semua isi sawah yang setumpuk di seberang itu jadi milikmu. Kau bisa mengambil dan menaruhnya di lumbungmu. Inilah yang disebut menembak." papar Perkutut.

"Lha kalau semua isi sawah sudah habis bagaimana?" tanya Beo.
"Ya selesai. Kedua pemain tinggal menghitung berapa isi lumbung masing-masing," jawab Perkutut.
"Terus siapa pemenangnya?" tanya Beo lebih lanjut.
"Yaa... pemain yang berhasil mendapat biji lebih banyak," jawab Perkutut.

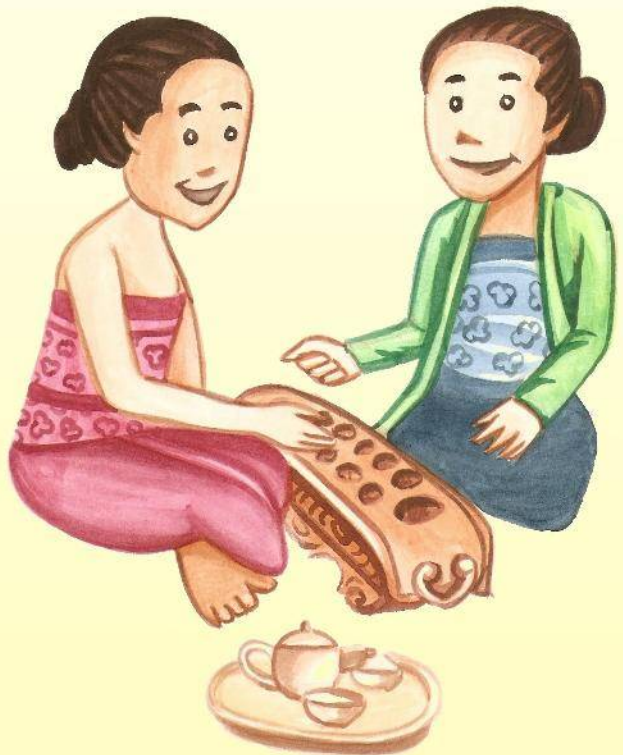


"Berarti siapa yang pintar berhitung, dan sering menembak dong!! Wahhh... permainan menantang nih...!" seru Beo.
"Ya jelas.... Yuk kita mainkan yukkkk..."



Daftar Istilah

- Sawah : lahan untuk menanam padi dengan menggunakan sistem irigasi
- Lumbung : tempat untuk menyimpan hasil panen, terutama padi
- Pingsut : mengundi dengan cara menggunakan jari-jari tangan
- Sawo Kecil : sawo yang warnanya oranye, bentuknya kecil-kecil, dan bijinya juga berwarna oranye
- Meramal : memperkirakan sesuatu, misalnya cuaca, nasib, peruntungan, dan lain sebagainya.





Puji Lestari lahir di Klaten 14 November 1969. Ia menempuh pendidikan keguruan di SPG Negeri Bogem, yang ia selesaikan tahun 1988. Ia menyelesaikan pendidikan D2 Keguruan di Universitas Terbuka pada tahun 1996. Saat ini, Puji Lestari masih menempuh jenjang S1 di Universitas Terbuka. Ia tercatat sebagai guru di Sekolah Dasar Negeri Selang, Wonosari, Gunung Kidul, Yogyakarta sejak tahun 1995. Ketertarikan penulis pada kebudayaan dan kesenian Jawa semakin besar setelah mengikuti Pelatihan Pendidikan Pusaka untuk Guru Sekolah Dasar yang diwujudkan dengan keaktifannya menulis naskah untuk Seri Pendidikan Pusaka untuk Anak.



Artadi lahir di Bantul, 15 September 1984. Ia adalah "Fresh Graduate" ISI Yogyakarta tahun 2009, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Minat Utama Seni Lukis. Artadi serius menekuni seni lukis sejak di bangku SMSR Yogyakarta (1999). Ia aktif mengikuti pameran seni rupa di Yogyakarta, Bali, dan Jakarta. Pameran Besar Seni Rupa 25 Th ISI Yogyakarta "Exposigns" di JEC, Yogyakarta (Nopember 2009) adalah pameran terbaru yang ia ikuti. Prestasi yang pernah diraih Artadi, antara lain: Juara I Tingkat Umum Lomba Mural "Lingkungan Hidup" di Batang, Se-Propinsi Jateng dan DIY (2006), Juara I Lomba Komik Strip antar mahasiswa dalam PEKSIMIDA VIII di Univ. Sanata Dharma, Yogyakarta (2006).

Dakon adalah sebuah alat permainan terbuat dari papan kayu yang mempunyai 16 lubang. Masing-masing lubang kurang lebih berukuran 8 cm. Cara memainkannya menggunakan biji dakon, misalnya biji sawo kecil.

Pada jaman dahulu, dakon merupakan permainan yang digemari para putri bangsawan yang tinggal di kraton. Beberapa orang menggunakannya untuk meramal peruntungan. Dengan bermain dakon, adik-adik dapat belajar berhitung sekaligus berstrategi dengan teman. Untuk itu, permainan dakon layak disebut sebagai pusaka.



Pendidikan Pusaka merupakan upaya untuk menjaga kesinambungan pemahaman nilai dan pelestarian pusaka sejak dini kepada generasi muda Indonesia. Buku ini diterbitkan oleh Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI) bekerjasama dengan Erfgoed Nederland dan Pusat Kurikulum Nasional Departemen Pendidikan Nasional RI untuk melengkapi bahan ajar materi Pendidikan Pusaka untuk murid Sekolah Dasar di Indonesia.