



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Status "Terakreditasi"

SK. BAN PT No: 1042/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2016 Tanggal 17 Juni 2016  
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp : ( 0354 ) 771576, 771503, 771495 Kediri

## SURATTUGAS

Nomor: 1116/C/FKIP-UNP/VII/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN : 0006096801

Jabatan : Dekan FKIP

Unit Kerja : Universitas Nusantara PGRI

Memberikan tugas kepada :

NAMA	NIDN	UNIT KERJA	PERAN
Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn	0719128803	PG-PAUD	Ketua
Wahyudi, M.Sn	0705069001	PGSD	Anggota

Untuk membuat karya seni tari dengan judul "Dhelik'an" yang dipublikasikan melalui media Youtube.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Atas perhatian dan kerja sama yang diberikan, kami sampaikan terima kasih.



Kediri, 01 Juli 2021

Dekan,

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

**DESKRIPSI**  
**KARYA TARI “DHELIK”AN”**



Oleh :

- |                                 |                  |
|---------------------------------|------------------|
| 1. Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn | NIDN. 0719128803 |
| 2. Wahyudi, M.Sn.               | NIDN. 0705069001 |

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Karya Seni : Tari "Dhelik"an
2. Ketua
  - a. Nama lengkap : Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.
  - b. NIDN : 0719128803
  - c. Jabatan akademik : Asisten Ahli
  - d. Pangkat/Gol. : Penata muda/IIIB
  - e. Fak./Jur./Prodi : FKIP/PGPAUD
  - f. Alamat rumah : Dsn. Sawen Ds. Kalikejambon Tembelang Jombang
  - g. Telp./HP : 08525601010
  - h. E-mail : ayutitis@unpkediri.ac.id
- Anggota (1) :
  - a. NamaLengkap : Wahyudi, M.Sn.
  - b. NIDN : 0705069001
  - c. Jabatan Akademik : Asisten Ahli
  - d. Fak/Prodi : FKIP/PGSD
3. Jangka waktu : 6 bulan
4. Pembiayaan :
  - a. Diajukan ke YPLP-PT PGRI Kediri : -
  - b. Dari sumber lain (SDN Jombatan 3) : Rp. 15.000.000,00

Jumlah seluruhnya Rp. 15.000.000,00



Kediri, 05 Juli 2021

Ketua,

Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn  
NIDN. 0719128803



## DAFTAR ISI

<b>Halaman Sampul .....</b>	<b>i</b>
<b>Halaman Pengesahan .....</b>	<b>ii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>iii</b>
A. Latar Belakang Kekaryaan .....	1
B. Sinopsis .....	2
C. Judul Karya .....	2
D. Tata Rias dan Busana .....	3
E. Tim Produksi .....	3

## **A. LATAR BELAKANG KEKARYAAN**

Tahap perkembangan anak untuk menjadi generasi penerus berkualitas wajib diasah sejak dini. Menurut Lestarinigrum bahwa cara yang paling dekat dengan fase perkembangan anak untuk memahami dunianya adalah melalui bermain yang menyenangkan dapat tepenuhi rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu (Lestarinigrum, 2018:1). Dengan bermain anak dapat belajar bersosialisasi dengan temannya, mengembangkan kemampuan motoriknya dengan bergerak, dan mengekspresikan pemikirannya. Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi maupun lingkungan fisik atau alam sangat berguna meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenai dan menjajaki lingkungannya (Lestarinigrum, 2018:11). Sehingga anak dalam bermain dapat dikatakan belajar, bereksplorasi hal-hal yang baru dengan teman-temannya.

Perkembangan teknologi berdampak penting bagi dunia pendidikan, terutama permainan anak. Seperti diungkap Johan Huizinga (1990) dalam Murtiningsih manusia adalah homo ludens, manusia yang bermain. Dalam permainan, manusia mengenali dunianya, dan menjadikan permainan sebagai media pedagogik yang efektif untuk transfer nilai, selain transfer pengetahuan. Permainan anak modern berbasis teknologi membawa persoalan pedagogik, di samping pengaruh positif dan negatif (Murtiningsih, 2012). Perkembangan teknologi informasi mulai menggeser keberadaan permainan tradisional. Sebagai warisan budaya bangsa yang perlu dilestarikan maka permainan tradisional juga harus tetap dikenalkan pada anak sejak usia dini (Lestarinigrum, 2018:46). Realita saat ini anak-anak lebih memilih bermain menggunakan gadget, yang memiliki resiko ketergantungan cukup tinggi dan mengurangi aktivitas tubuh untuk bergerak aktif. Berbagai resiko dari gadget untuk anak juga kurang baik seperti efek radiasi, anak menjadi lebih a-sosial, dan agresif. Namun para orang tua saat ini lebih memilih memberikan gadget untuk anak mereka dengan tujuan agar anak tenang (diam) tanpa mempertimbangkan resiko yang akan terjadi di kemudian hari.

Dengan melihat dan mengamati realita yang sering ditemui, koreografer (penata tari) memiliki ide untuk mengangkat permainan tradisional dijadikan sumber pijakan dalam sebuah karya tari baru yang sesuai dengan usia anak Sekolah Dasar. Menurut untung mulyono dalam Sugestiyo menyebutkan bahwa lambat laun tari tidak hanya dipandang sebagai seni profane yang menghibur, tari semakin dipandang sebagai media pembentukan karakter anak sejak usia dini. seni tari tidak hanya mengajarkan anak tentang gerakan tari saja. Seni tari dapat dijadikan sebagai media penanaman nilai-nilai kehidupan kepada anak sedini mungkin, juga sebagai sarana untuk merangsang keaktivitas anak. Adapun tujuan utama memilih permainan tradisional sebagai sumber pijakan adalah agar anak-anak mengenal dan menyukai bahwa permainan tradisional sangat menyenangkan dan tidak kuno.

Melalui permainan tradisional diharapkan anak juga mewarisi nilai-nilai budaya bangsa Indonesia terutama lokal genius daerahnya. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang pada perkataan lain, melalui permainan tradisional karakter anak terbentuk sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia (Lestarinigrum, 2018:46). Sama halnya dengan pendapat Ernawati bahwa Apabila dikaji lebih mendalam lagi, sebenarnya dalam permainan tradisional terdapat atau mengandung unsur-unsur nilai budaya. Kadang unsur-unsur nilai budaya itu tidak terpikirkan oleh kita. Namun sebenarnya apabila kita amati dan rasakan, ternyata dalam permainan tradisional banyak unsur-unsur nilai budaya yang umumnya bersifat positif, sehingga dapat membentuk kepribadian anak untuk menjadi generasi bangsa yang berbudi luhur (Ernawati, 2006)

Dengan melihat kondisi permainan tradisional saat ini yang mulai terkikis karena adanya teknologi yang semakin canggih, maka keoreografer memiliki ide untuk menciptakan sebuah karya tari baru yang berpijak pada permainan tradisional. Permainan yang dipilih adalah petak umpet (*obak dhelik*). Alasan pemilihan permainan *obak dhelik* sebagai sumber pijakan adalah karena permainan tersebut melibatkan banyak personil, mudah dilakukan asal ditempat yang luas, permainannya menyenangkan, melibatkan komunikasi antar pemain, dan lain sebagainya. Dengan kriteria permainan tersebut, maka manfaat yang terkandung dalam permainan juga cukup bagus untuk perkembangan anak. Karya tari yang diciptakan berjudul “**Dhelik”an**” dengan jumlah penari 3 anak perempuan, menggunakan properti balok sebagai simbol sarana bersembunyi anak.

## **B. SINOPSIS**

Sebuah tarian yang menceritakan anak-anak desa yang sedang bermain gobk dhelik di pelataran rumah ketika bulan purnama

## **C. JUDUL KARYA**

Judul karya pada karya tari ini adalah ***Dhelik”an***, yang mengambil pada nama permainan *Obak Dhelik* atau disebut petak umpet.



#### **D. TATA RIAS DAN BUSANA**

Desain kostum dipertimbangkan dengan usia anak dan tema tari yang diciptakan serta gerak yang dilakukan agar sesuai dengan konsep karya tari yang telah dibuat.



Gambar 1. Tata Rias dan Busana

#### **E. Tim Produksi**

1. Koreografer : Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.
2. Penata Musik : Wahyudi, M.Sn.
3. Penata Busana : Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.
4. Penari : Amabel, Almira, dan Kayla



REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202128875, 21 Juni 2021

## Pencipta

Nama : **Ayu Titis Rukmana Sari dan Wahyudi**  
Alamat : JL. Menco Dusun Sawen RT 002/RW 05 Desa Kalikejambon Kecamatan Tembelang , Kabupaten Jombang, JAWA TIMUR, 61452  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Nusantara PGRI Kediri**  
Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan, No 76 Kelurahan Mojoroto Kecamatan Mojoroto , Kota Kediri , JAWA TIMUR, 64112  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Tari (Sendra Tari)**  
Judul Ciptaan : **Cipta Karya Seni Tari Anak "Delik'an"**  
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 26 April 2021, di Jombang  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia  
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.  
Nomor pencatatan : 000257231

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001

## Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.