UNTAR
FAKULTAS
SENI RUPA & DESAIN

SURAT TUGAS

Nomor : 110A-DK/FSRD-Untar/ST/II/2020

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada :

Nama	: Hafidh Indrawan,S.Sn.,M.Sn.
NIK/NIDN	: 10603001/ 0418095701
Program Studi	: Desain Interior

Untuk melakukan Penelitian "Visualisasi Permainan Engklek di Nusantara" pada tanggal 3 Februari 2020.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan kepada Pimpinan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara.

Jakarta, 3 Februari 2020

Dekan

Kurnia Setiawan,S.Sn.,M.Hum.

Tembusan :
1. Kaprodi DI
2. Kabag. Tata Usaha
3. Kasubbag. Personalia

Universitas Tarumanagara
Kampus 1
Gedung K Lantai 4
Jl. Letjen S. Parman No. 1
Jakarta 11440

t/ +62 21 5638355
t/f +62 21 5663125
fsrd@untar.ac.id
www.untar.ac.id/fsrd

UMB/APKDN/_____

PENELITIAN KERJASAMA DALAM NEGERI

MERCU BUANA

UNTAR
Universitas Tarumanagara

Fakultas & Program Studi di UMB: Fakultas Desain dan Seni Kreatif/Program Studi Desain Produk
Fakultas & Program Studi Mitra/Institusi : Universitas Tarumanagara/ FSRD- DKV

KERJASAMA DALAM NEGERI

Judul Penelitian	**Visualisasi permainan engklek di Nusantara**
Mitra Penelitian (*Nama Institusi*)	**Universitas Tarumanagara/ FSRD- DKV**
Nama Ketua Peneliti di UMB NIK:	**Nina Maftukha, S.Pd., M.Sn**
Nama anggota peneliti (min 1 max 2 di UMB NIK:	-
Nama Ketua Peneliti Mitra NIK:	**Hafidh Indrawan, M.Sn**
Nama Anggota Peneliti (min 1 max 2 Mitra NIK:	
Waktu Penelitian (tidak lebih dari 12 bulan, dilampirkan jadwal kegiatan penelitian)	12 Bulan
Ringkasan penelitian (*maximal 200 kata*)	Dalam Wikipedia (Oktober, 2018), dijelaskan bahwa Sundah manda atau juga disebut éngklék, téklék, ingkling, sundamanda/sundah-mandah, jlong jling, lempeng, dende atau dampu adalah permainan anak tradisional yang populer di Indonesia, khususnya di masyarakat pedesaan. Tujuan dari penelitian ini untuk memvisualisasikan permainan engklek di nusantara, untuk mengidentifikasi faktor apa saja yang mempengaruhi visualisasi permainan engklek di nusantara, dan untuk mengkaji pesan apa yang akan disampaikan dalam permainan engklek di nusantara. Dari survey lapangan diharapkan dapat diketahui permasalahan mengenai visualisasi permainan engklek di Nusantara, faktor yang mempengaruhi visualisasi permainan engklek di Nusantara, serta pesan apa yang ingin disampaikan dalam permainan engklek di Nusantara. Kemudian dapat dirumuskan hasil akhir dan penelitian kajian ini dapat dikembangkan secara lebih luas lagi agar dapat menjadi acuan pada penelitian yang linier lainnya. Penelitian ini penting untuk dikaji sebagai rekam jejak budaya nusantara sebagai pembendaharaan artefak budaya, sosialisasi lokal genius untuk dijadikan ide kreatif pengembangan produk, rekam jejak akurturasi budaya pada perkembangan permainan tradisional engklek, rekam jejak budaya visual nusantara, rekam jejak pola penyampaian pesan dalam budaya nusantara, dan rekam jejak bahasa rupa nusantara. Pendekatan keilmuan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan antropologi (meneliti suatu permasalahan yang belum jelas , holistik, dan kompleks pada situasi sosial) dan kritik seni (melihat asosiasi seni permainan tradisional engklek dan pola

	penyampaian pesan pada budaya visual nusantara). **Kata kunci : Visualisasi, permainan,tradisional, engklek, nusantara.**
Lokasi Penelitian	Pulau Jawa
Detail Isi Proposal Penelitian *(minimal 1.000 kata, maximal 1.500 kata)*	Penelitian ini dilakukan untuk memvisualisasikan permainan engklek di nusantara, untuk mengidentifikasi faktor apa saja yang mempengaruhi visualisasi permainan engklek di nusantara, serta mengkaji pesan apa yang akan disampaikan dalam permainan engklek di nusantara. Dari survey lapangan diharapkan dapat diketahui permasalahan mengenai visualisasi permainan engklek di Nusantara, faktor yang mempengaruhi visualisasi permainan engklek di Nusantara, serta pesan apa yang ingin disampaikan dalam permainan engklek di Nusantara. Kemudian dapat dirumuskan hasil akhir dan penelitian kajian ini dapat dikembangkan secara lebih luas lagi agar dapat menjadi acuan pada penelitian yang linier lainnya. Penelitian ini penting untuk dikaji sebagai rekam jejak budaya nusantara sebagai pembendaharaan artefak budaya, sosialisasi lokal genius untuk dijadikan ide kreatif pengembangan produk, rekam jejak akurturasi budaya pada perkembangan permainan tradisional engklek, rekam jejak budaya visual nusantara, rekam jejak pola penyampaian pesan dalam budaya nusantara, dan rekam jejak bahasa rupa nusantara. Pendekatan keilmuan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan antropologi (meneliti suatu permasalahan yang belum jelas , holistik, dan kompleks pada situasi sosial) dan kritik seni (melihat asosiasi seni permainan tradisional engklek dan pola penyampaian pesan pada budaya visual nusantara).
Latar Belakang Penelitian / Rumusan Permasalahan,	**Latar Belakang** Dalam Wikipedia (Oktober, 2018), dijelaskan bahwa Sundah manda atau juga disebut éngklék, téklék, ingkling, sundamanda/sundah-mandah, jlong jling, lempeng, dende atau dampu adalah permainan anak tradisional yang populer di Indonesia, khususnya di masyarakat pedesaan. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik di Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan, dan Sulawesi. Di setiap daerahnya dikenal dengan nama yang berbeda. Terdapat dugaan bahwa nama permainan ini berasal dari "zondag-maandag" yang berasal dari Belanda dan menyebar ke nusantara pada zaman kolonial, walaupun dugaan tersebut adalah pendapat sementara. Permainan sunda manda biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan dua sampai lima orang peserta. Di Jawa, permainan ini disebut engklek dan biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan. Permainan yang serupa dengan peraturan berbeda di Britania Raya disebut dengan hopscotch. Permainan hopscotch tersebut diduga sangat tua dan dimulai dari zaman Kekaisaran Romawi. Peserta permainan ini melompat menggunakan satu kaki disetiap petak-petak yang telah digambar sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain, setiap anak harus berbekal gacuk yang biasanya berupa sebentuk pecahan genting, yang juga disebut kreweng, yang dalam permainan, kreweng ini ditempatkan di salah satu petak yang tergambar di tanah dengan cara dilempar, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada. Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu, berhak memilih sebuah petak untuk dijadikan "sawah" mereka, yang artinya di petak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak itu dengan kedua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. Peserta yang memiliki kotak paling banyak adalah yang akan memenangkan permainan ini. Engklek dikenal di beberapa daerah di Indonesia dengan nama yang beragam, mungkin juga tidak dikenal di beberapa daerah lain di Indonesia. Indentifikasi pun terus bermunculan, meskipun tidak ada bukti yang jelas mengenai sejarah dari engklek karena memang belum ada yang mengkaji secara mendalam, maka tidak salah jika mengambil salah satu pendapat yang mengatakan bahwa permainan ini berasal dari negara kincir angin, yang terus berkembang di setiap daerah di Indonesia pasca kemerdekaan berlangsung. Penyebutan yang berbeda disetiap daerah dikarenakan persebaran dan bahasa dari daerah masing-masing yang menjadi permainan ini dikenal dengan nama yang berbeda.

Hampir tidak pernah melihat anak-anak bermain permainan tradisional engklek di masa kini. Smartphone dengan games dan kontennya yang kaya akan hiburan, sudah mengalihkan perhatian dunia anak-anak hingga dewasa. Meskipun demikian, kemajuan teknologi harus tetap di hadapi seiring berjalannya waktu. Permainan engklek harus bisa menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman.

Seolah ada yang hilang pada anak generasi masa kini. Seiring dengan majunya teknologi, kini banyak anak zaman sekarang yang tidak mengenal permainan tradisional. Selain karena enggan bila harus kotor atau berpanas- panasan, godaan smartphone juga sangat menggiurkan.

Tujuan dari penelitian ini untuk memvisualisasikan permainan engklek di nusantara, untuk mengidentifikasi faktor apa saja yang mempengaruhi visualisasi permainan engklek di nusantara, dan untuk mengkaji pesan apa yang akan disampaikan dalam permainan engklek di nusantara.

Dari survey lapangan diharapkan dapat diketahui permasalahan mengenai visualisasi permainan engklek di Nusantara, faktor yang mempengaruhi visualisasi permainan engklek di Nusantara, serta pesan apa yang ingin disampaikan dalam permainan engklek di Nusantara. Kemudian dapat dirumuskan hasil akhir dan penelitian kajian ini dapat dikembangkan secara lebih luas lagi agar dapat menjadi acuan pada penelitian yang linier lainnya.

Penelitian ini penting untuk dikaji sebagai rekam jejak budaya nusantara sebagai pembendaharaan artefak budaya, sosialisasi lokal genius untuk dijadikan ide kreatif pengembangan produk, rekam jejak akurturasi budaya pada perkembangan permainan tradisional engklek, rekam jejak budaya visual nusantara, rekam jejak pola penyampaian pesan dalam budaya nusantara, dan rekam jejak bahasa rupa nusantara.

Pendekatan keilmuan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan antropologi (meneliti suatu permasalahan yang belum jelas , holistik, dan kompleks pada situasi sosial) dan kritik seni (melihat asosiasi seni permainan tradisional engklek dan pola penyampaian pesan pada budaya visual nusantara).

Rumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1.Bagaimana visualisasi permainan engklek di Nusantara?

2. faktor apakah yang mempengaruhi visualisasi permainan engklek di Nusantara?

3. pesan apa yang ingin disampaikan dalam permainan engklek di Nusantara?

Daftar Teori yang digunakan,

Didukung Jurnal Internasional,

Sebagai dasar melakukan penelitian mengenai visualisasi permainan ekngklek di nusantara, berikut disampaikan intisari beberapa penelitian terdahulu .

2.1.1 Engklek

1)Perwitasari, Anisa Candra dan Isnaini Herawati, SST.FT., M.Sc (2016) - permainan tradisional Engklek berpengaruh terhadap peningkatan bruto perkembangan motorik anak-anak berusia 5-6 tahun.

2)Ujang Fauzi-adanaya peningkatan kemampuan motorik kasar melalui aplikasi permainan engklek bercahaya dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata pada pra siklus 41,25 siklus I 65,52, dan pada siklus II meningkat menjadi 82,74.

3)Siska Permata Sari, game hopscotch (engklek) dapat meningkatkan kemampuan untuk mengetahui jumlah anak dengan tantangan intelektual

4)Aisyah (2013) - Engklek dapat meniningkatkan kemampuan gerakan lompat dasar

5)Dian Febriani1, Tarmansyah2, Damri3 (2015) - permainan engklek efektif dalam mengenal huruf vokal bagi anak kesulitan belajar.

6)Ema Butsi Prihastari (2015) - mensosialisasikan etnomatematika melalui permainan tradisional engklek yang dimodifikasi aturannya sebagai inovasi strategi pembelajaran matematika.

7)Hidayatu Munawaroh (2015) - model pembelajaran dengan game engklek tradisional efektif untuk fasilitas stimulasi anak usia dini.

8)Yana Pratiwi,M Kristanto (2017) - peningkatan hasil belajar kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh)

9)Sujiartiningsih (2011:27) dalam bukunya yang berjudul Mengembangkan Nilai Luhur

Model Penelitian/Paradigma,	Dengan Permainan Tradisional, engklek merupakan permainan tradisional lompat lompatan pada bidang-bidang datar yang di gambar di atas tanah. Permainan ini berbentuk kotak-kotak yang membentuk tanda tambah dengan gambar paling ujung setengah lingkaran. Di setiap daerah, permainan engklek mempunyai nama yang berbeda dan bentuk gambar kotaknya juga agak berbeda. Di Betawi atau Jakarta, permainan ini dikenal dengan nama dampu bulan. Permainan ini dilakukan oleh dua orang atau lebih. 10)Eka Rahmawati (2010:29) dalam bukunya yang berjudul Bermain Asyik Permainan Tradisional, di daerah Sunda permainan tradisional engklek dikenal dengan nama sondah permainan ini pada umumnya dimainkan oleh anak perempuan. Pola gambar berbentuk kotak-kotak berpalang dibuat di tanah. Setiap pemain memegang sepotong pecahan genteng atau batu pipih, yang kemudian dilemparkan ke dalam kotak permainan. Pemain melompat-lompat dari kotak ke kotak berikutnya. Kotak yang berisi pecahan genting tidak boleh diinjak. Pemain dinyatakn kalah jika menginjak garis kotak atau bagian luar kotak. Pemain pertama disebut mi-hiji, kedua mi-dua, ketiga mi-tilu, dan seterusnya. 11)Brainly.co.id (Oktober, 2018) mengenai asal permainan engklek yaitu Permainan engklek memiliki nama lain yaitu Sunda manda. Engklek adalah salah satu permainan tradisional yang terkenal di Indonesia, khususnya bagi masyarakat pedesaan. Engklek dapat kita jumpai di berbagai wilayah di Indonesia, seperti di Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan dan Sulawesi. Engklek memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerah. Khusus di Jawa permainan ini disebut Engklek, dan pada umumnya permainan ini banyak dimainkan oleh kaum perempuan. Di beberapa tempat disebut pula dengan nama permainan taplak, terbagi atas taplak meja dan taplak gunung. Ada dugaan bahwa permainan ini berasal dari "Zondag-Mandag" berlatar belakang tentang cerita perebutan sawah yang berasal dari negeri kincir angin yaitu Belanda, versi mereka zondag mandag pun diartikan sebagai Sunday Monday, yang telah menyebar ke Nusantara pada zaman kolonial Belanda. 12)Dr. Smupuck Hur Gronje, permainan engklek adalah sebuah permainan yang berasal dari Hindustan yang kemudian diperkenalkan di Indonesia. Itulah yang menyebabkan engklek terkenal di kalangan masyarakat Indonesia, meskipun setiap provinsinya memberikan nama yang berbeda-beda. 13)Viva.co.id (Oktober, 2018) Permainan engklek ini biasanya dimainkan oleh anak perempuan, namun terkadang juga oleh anak laki-laki. Lazimnya dimainkan siang hari. Namun kadang juga dimainkan pada malam hari ketika terjadi bulan purnama. Dalam permainan Engklek, setiap pemain harus melakukan engklek atau melompat berjingkat dengan tumpuan satu kaki untuk melewati sebuah gambar tertentu yang dibentuk di atas tanah. Gambar ini biasanya berbentuk persegi empat atau kotak yang dinamakan rumah, dengan formasi 8 dan ditambah gunungan di bagian paling atas. Dalam permainan engklek ini, seorang anak harus melompat melewati gambar seperti tangga di atas tanah, dan tangga terakhir di kotak kedelapan disebut surga atau neraka. 14)Annemari Schimel, seorang pengkaji peradaban kuno, dalam buku terkenalnya Mysteries of Numbers (Oxford: 1994), menuliskan bahwa Sudamanda adalah permainan paganis dan mistik yang lahir dari peradaban Babilonia kuno. Ketika Dewi Ishtar mengunjungi dunia rendah, dia harus menanggalkan sepotong pakaiannya di tiap 7 pintu yang dilalui. Dewi Ishtar sendiri dalam konteks Babilonia kuno adalah merupakan dewi lambang kesuburan, cinta, perang, dan hubungan seksual. Yang dalam susunan masyarakat dewa Babilonia, ia adalah dewi perwujudan planet Venus. Penyembahan kepada Ishtar erat kaitannya dengan kesuburan. Selain kesuburan dalam konteks seksual, juga kesuburan dalam konteks bercocok tanam. Ketika lamanya siang dan lamanya malam dalam 1 hari mulai sama, penduduk Mesopotamia memahami bahwa ini adalah tanda berakhirnya musim dingin dan awal musim panas. Musim ini disebut dengan musim semi. Ini merupakan tanda dimulainya waktu untuk bertani. 15)(Iswinarti, 2007) telah menemukan 43 variasi nama untuk permainan Engklek atau dalam bahasa Inggris "Hopscotch". Nama-nama tersebut berbeda menurut daerah masing-masing, anatara lain: Engklek (Jawa), Asinan Gala Asin (Kalimantan), Intingan (Sampit), Tengge-tengge (Gorontalo), Cak Lingking (Bangka), Dengkleng, Teprok (Bali), Gili-gili (Merauke), Deprok (Betawi), Gedrik (Banyuwangi), Bak-baan engkle (Lamongan), Bendang (Lumajang), Engkleng (Pacitan), Sonda (Mojokerto), Tepok Gunung (Jawa Barat), dan masih banyak lagi nama yang lain. Adapun jenis atau bentuk engklek yang telah teridentifikasi dalam penulisan Iswinarti (2007) ada 11 bentuk, yaitu sebagai berikut:

a.Engklek bentuk kupingan, kapal balasam, sondah kapal, ebrekan.
b.Engklek bentuk gunung, gunungan
c.Engklek bentuk palang merah
d.Engklek bentuk sorok
e.Engklek bentuk sorok (variasi lain)
f.Engklek Bulet Payung
g.Engklek bentuk orang-orangan
h.Engklek bentuk pa"a
i.Engklek bentuk baling-baling
j.Engklek bentuk TV
k.Engklek Bentuk Menara

2.1.2 Permainan

1.Dr. Tadkiroatun Musfiroh secara umum, bermain juga dianggap sebagai kegiatan yang menyalurkan hobi dan menyatukan orang dalam konteks relaks sehinggabanyak hal dapat dibicarakan tanpa menimbulkan gejolak yang berarti. Orang dewasa yang gemar bermain, kadang membuat perkumpulan dan menjadikannya hobi yang diakui keberadaannya. Mereka kadang membuat festival atau lomba, seperti festival layang-layang, lomba catur, festival yoyo, dan sebagainya. Bermain dalam situasi demikian, berguna menyatukan orang-orang dari berbagai latar belakang demi membentuk sebuah "keluarga".

2.Sigmund Freud (1958), juga bermanfaat sebagai terapi. Anak-anak atau orang tertentu yang mengalami trauma atau masalah serius diterapi dengan bermain, seperti bermain boneka, bermain pasir, bermain air, bermain dengan melumat kertas, bermain playdough, bermain di titian, memanjat, dan kegiatan bermain yang telah dirancang. Para psikolog banyak memanfaat kegiatan bermain sebagai terapi.

3.ahli bermain Amy Dickinson (2012) menegaskan bahwa risiko mengajarkan anak bagaimana rasanya gagal dan mencoba lagi, menguji batas ketangguhan mereka sehingga mampu menguasai keterampilan tertentu. Risiko adalah bagian penting dari bermain. Meskipun demikian, anak-anak perlu dikondisikan dalam situasi yang minim risiko berbahaya. Proteksi berlebihan justru merugikan anak. Anak perlu mengetahui risiko apa saja yang mungkin muncul dari kegiatan bermain agar mereka tetap berhati- hati.

4.Tedjasaputra (2001) bermain memang menyenangkan. Meskipun demikian, perlu diwaspadai risiko bermain yang dapat mengarah ke dampak yang tidak diinginkan.

2.1.3 Visualisasi

1.Dalam KBBI, visualisasi merupakan 1) pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya; 2) proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat televisi oleh produsen; 3) memvisualisasikan; membuat visualisasi

2.Albert Einstein pernah berkata bahwa "Kata, bahasa, ucapan, tulisan, tidak mengendalikan mekanisme pikiran. Imajinasi lebih utama. Visualisasi adalah pola pikir kinestetik paling handal."

3.Visualisasi kreatif berarti menyatukan imajinasi dengan kenyataan, menggabungkan hukum-hukum tak tampak yang mengatur dunia dengan realitas fisiknya.

4.Wikipedia, Visualisasi adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi. Secara umum, visualisasi dalam bentuk gambar baik yang bersifat abstrak maupun nyata telah dikenal sejak awal dari peradaban manusia.

5.Gawain menyatakan bahwa, ketika kita semakin menguasai keterampilan ini, visualisasi kreatif tidak lagi menjadi sebuah teknik melainkan sebuah tingkat kesadaran dimana kita menyadari bahwa kita telah menjadi seorang pencipta di dunia ini. Perasaan cemas ataupun keinginan untuk merencanakan dan memanipulasi akan berkurang karena sekarang kita tahu bahwa semua itu tidak memiliki kekuatan untuk mengubah sesuatu seperti halnya yang dilakukan oleh visualisasi kreatif, yang hasilnya merefleksikan tujuan kita yang lebih tinggi.

Alat dari Analisis,

Metode Penelitian

Pendekatan keilmuan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan antropologi (meneliti suatu permasalahan yang belum jelas , holistik, dan kompleks pada situasi sosial) dan kritik seni (melihat asosiasi seni permainan tradisional engklek dan pola penyampaian pesan pada budaya visual nusantara).

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dengan metodologi etnografi (hubungan sosial, budaya, interaksi masyarakat, dan struktur sosial) dan kritik seni (menganalisis visualisasi permainan engklek)

Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu teknik observasi, wawancara mendalam, studi dokumentasi, triangulasi, dan studi pustaka/literature.

Observasi penelitian dilakukan untuk mengetahui data faktual keadaan dan perkembangan mengenai permainan tradisional engklek, kemudian melakukan tahap penelitian lanjutan, klasifikasi data untuk mempermudah dalam melakukan identifikasi permasalahan yang ada. Selanjutnya data lapangan yang diperoleh kemudian dianalisis dengan berpegang pada literatur yang relevan terkait dengan proses kreatif dan stilasi agar dapat ditarik kesimpulan mengenai faktor-faktor yang berpengaruh pada proses visualisasi permainan engklek.

Daftar Pustaka

Aisyah (2013).Peningkatan kemampuan gerak dasar melompat melalui permainan tradisional engklek. Skripsi Universitas Tanjungpura- Pontianak.

brainly. (2018, september). Retrieved september 2018, from brainly: https://brainly.co.id

Cecep. (2018, 10 16). Komunitas Hong. (A. Prasetyo, Interviewer)

Christianti, M. (2007, 05 17). Anak dan Bermain.

Dian Febriani (1), Tarmansyah (2), Damri (3). (2015). Efektivitas Permainan engklek untuk mengenal konsep huruf vokalbagi anak berkesulitan belajar. E-jupekhu volume 4 nomor 1 maret 2015, hal 15-26.

Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M. (n.d.). Teori Dan Konsep Bermain. Bermain Dan Permainan Anak, 1-33.

Dra. Iswinarti, M. (2010, Mei). Nilai Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Naskah Publikasi Penulisan Dasar Keilmuan, 16.

Eka Rahmawati, S. (2010). Bermain Asyik Permainan Tradisional. Jakarta: PT Multi Kreasi Satudelapan.

Ema Butsi Prihastari (2015). Pemanfaatan etnomatematika melalui permainan engklek sebagai sumber belajar. Jurnal kajian pendidikan dan pengajaran volume 1 nomor 2 oktober 2015, hal 155-162 ISSN: 2443-1435

Hidayatu Munawaroh. (2017).Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. Volume IIssue 2 (2017) hal 86-96

Marcel. (2018, 10 17). Kampoeng Hompimpa. (A. Prasetyo, Interviewer)

Ni Gst Ayu Kaadek Fitri Novianti (1), I Gst Agung Oka Nagara (2), I Md Suara (3). (2015). Penerapan metode demontrasi melalui permainan tradisional engklek untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak kelompok B2 Semester II TK Widya Santhi. E-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 3 Nomor 1 tahun 2015.

Odis (2018, 10). Jenis-Jenis Engklek. (A. Prasetyo, Interviewer

Perbryawan, K. (2015). Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran Yang Asik Di Tengah Permainan Modern. 63-68.

Perwitasari, Anisa Candra dan Isnaini Herawati, SST.FT., M.Sc (2016) Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bhineka Karya Tunggulsari Dan Tk Islam Bhakti VIII Wonorejo. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Prayetno, M. (2012, Februari 04). Blogging Sukses. Retrieved 10 21, 2018, from http://mulyoprayetno.blogspot.com/2012/02/teori-bermain-menurut-ahli.html

Siska Permata Sari. (2015). Efektivitas permainan engklek untuk mengenal bilangan bagi anak tuna grahita sedang X DIII CI SLB Payakumbuh. E-jupekhu volume 4 nomor 1 Maret 2015, hal 162-173.

Solo: PT PANTJA SIMPATI.

Sujiartiningsih. (2011). Mengembangkan Nilai Luhur dengan Permainan Tradisional.

Ujang Fauzi (2016). Aplikasi permainanengklek bercahaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Dharma Indria kecamatan Patrang kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016. Skripsi Universitas Jember.

Viva. (2018). Retrieved 2018, from Viva: https://anekacarapraktis.blogspot.com wikipedia. (2018). Retrieved 09 2018, from wikipedia: https://id.wikipedia.org

Yhana Pratiwi, M. Kristanto (2015). Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak melalui permainan tradisional engklek di kelompok B Tunas Rimba II Tahun ajaran 2014/2015, Jurnal PAUDIA.

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. untuk memvisualisasikan permainan engklek di nusantara.
2. untuk mengidentifikasi faktor apa saja yang mempengaruhi visualisasi permainan engklek di nusantara.
3. untuk mengkaji pesan apa yang akan disampaikan dalam permainan engklek di nusantara.

Metodologi Riset dan & Flow Chart
(Jelaskan peran peneliti dari mitra)

Pendekatan keilmuan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan antropologi (meneliti suatu permasalahan yang belum jelas , holistik, dan kompleks pada situasi sosial) dan kritik seni (melihat asosiasi seni permainan tradisional engklek dan pola penyampaian pesan pada budaya visual nusantara).

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dengan metodologi etnografi (hubungan sosial, budaya, interaksi masyarakat, dan struktur sosial) dan kritik seni (menganalisis visualisasi permainan engklek)

Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu teknik observasi, wawancara mendalam, studi dokumentasi, triangulasi, dan studi pustaka/literature.

Observasi penelitian dilakukan untuk mengetahui data faktual keadaan dan perkembangan mengenai permainan tradisional engklek, kemudian melakukan tahap penelitian lanjutan, klasifikasi data untuk mempermudah dalam melakukan identifikasi permasalahan yang ada. Selanjutnya data lapangan yang diperoleh kemudian dianalisis dengan berpegang pada literatur yang relevan terkait dengan proses kreatif dan stilasi agar dapat ditarik kesimpulan mengenai faktor-faktor yang berpengaruh pada proses visualisasi permainan engklek.

Peran Dosen UMB	Peran Mitra
- Menyusun proposal - Melaksanakan penelitian - Observasi - Wawancara - Penyediaan alat dan bahan penelitian - Menganalisis - potensi dari penelitian yang dijalankan - Merumuskan hasil dari data yang didapat - Mengevaluasi tahapan kegiatan - Mencatat - perkembangan hasil observasi - Mengevaluasi hasil penelitian	- Mencatat dan merekam hasil penelitian - Membantu menganalisis hasil yang didapat - Mengembangkan hasil analisa - Mengerjakan proses penelitian - Membantu pencarian data

	- Mengontrol proses penelitian - Membuat laporan penelitian - Membuat revisi laporan penelitian	
Impak/Keuntungan/Kontribusi Penelitian untuk Keilmuan/Masyarakat/lainnya *(Harap sebutkan luaran penelitian seperti:prototipe, publikasi, dll..)*	**Urgensi Penelitian** 1. Rekam jejak budaya nusantara sebagai pembendaharaan artefak budaya 2. Sosialisasi lokal genius untuk dijadikan ide kreatif pengembangan produk 3. Rekam jejak akurturasi budaya pada perkembangan permainan tradisional engklek 4. Rekam jejak budaya visual nusantara 5. Rekam jejak pola penyampaian pesan dalam budaya nusantara 6. Rekam jejak bahasa rupa nusantara **Potensi Luaran** Luaran yang wajib dihasilkan dari penelitian ini sebagai berikut ini 1.Publikasi ilmiah dalam jurnal lokal yang mempunyai ISSN atau jurnal nasional terakreditasi. 2.Proseding pada seminar ilmiah baik yang berskala lokal, regional maupun nasional 3.Bahan ajar yang dapat digunakan untuk mahasiswa	
Nama Jurnal Yang dituju untuk publikasi, dengan penulis dari UMB dan mitra	- Jurnal SMATIKA - Jurnal MAVIS - Jurnal Future Tech - Jurnal NARADA	
Penggunaan Fasilitas: i. Fasilitas yang ada	**UMB** Laboratorium Laboratorium yang digunakan merupakan lab yang terdapat di kedua institusi dari tim peneliti dan penggunaannya akan dsesuaikan dengan kebutuhan dari tim peneliti dalam hal pengerjaan penelitian dan mengolah data serta untuk membuat perancangan.	**Partner** Visualisasi bentuk engklek di Nusantara
ii. Fasilitas Tambahan	Lingkungan Penyuluhan merupakan lingkungan yang akan menjadi bagian dari lingkungan penelitian ini, keterlibatan tim peneliti menitikberatkan sebagai penerima informasi dan mereview kembali bentuk informasi yang terdapat pada penyuluahn ang akan dihadiri oleh tim peneliti.	
Total Biaya Penelitian dari UMB dan Mitra	Rp 9.000.000 (Sembilan juta rupiah)	

BIAYA PROPOSAL

	JUMLAH (RP)	
RINCIAN BIAYA	**UMB**	**MITRA**
1. Gaji dan upah (Maks. 30%) :		
Honor Peneliti (Ketua dan Anggota)	1.350.000	1.350.000
2. Bahan habis pakai dan peralatan (30–40%) :		
Buku	800.000	200.000
Surat Kabar	200.000	50.000
Jurnal	200.000	200.000
Kamera	600.000	100.000
Alat Rekam Wawancara	135.000	75.000
Balpoint	45.000	15.000
Buku Catatan	90.000	10.000

Internet	500.000	125.000
Alat cetak gambar (foto)	150.000	150.000
Wawancara (pulau Jawa)	850.000	200.000
3. Perjalanan (15–25%) :		
Peneliti (Ketua dan Anggota) -(pulau jawa)	2.850.000	1.850.000
Perpusnas dan museum	950.000	
4. Publikasi, seminar, laporan, lainnya sebutkan (Maks. 15%) :		
Laporan	400.000	200.000
Publikasi Jurnal	500.000	250.000
Cetak Revisi	250.000	150.000
Foto Copy	250.000	75.000
5. Lain-lain : laboratorium, ruang rapat dan lainnya sebutkan :		
Sub Total	9.000.000	4.500.000
GRAND TOTAL (Sub Total UMB + Sub Total Mitra)		13.500.000

Ditandatangani :

Nina Maftukha, S.Pd., M.Sn
Ketua Peneliti UMB

Hafidh Indrawan, M.Sn,
Ketua peneliti Mitra

Disetujui UMB:

Dr. Devi Fitrianah S.Kom., MTI
Direktur Ristek, Publikasi dan Kerjasama, Dalam Negeri

Dr. Ir. Tin Budi Utami. MT
Kepala Pusat Penelitian

Disetujui Mitra :

Dr. Fransisca Irian, R.D, MSi
Kepala Ristek Universitas Tarumanagara

Kurnia Setiawan, S.Sn, M.Hum
Dekan FSRD Universitas Tarumanagara