

## ABSTRAK

### PERMAINAN DAKON SEBAGAI CENDERAMATA

#### DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Oleh:

Stephani Wijayanti (8131040)

Dakon adalah salah satu mainan tradisional Indonesia yang sangat digemari terutama banyak dimainkan anak-anak wanita tetapi juga bisa dimainkan oleh anak laki-laki. Maraknya permainan modern yang bersifat instan itu telah membuat anak-anak Indonesia menjadi kurang menaruh minat untuk mengembangkan permainan tradisional Indonesia. Yogyakarta suatu kota yang sangat kental dengan kebudayaan Jawa dan masih memiliki peninggalan seni budaya. Perkembangan data wisatawan Yogyakarta sangatlah meningkat. Maka cinderamata terbukti menjadi sarana yang sangat efektif untuk mengenalkan kebudayaan Jawa, Dari hasil observasi pada beberapa tempat cenderamata maka akan dirancang sebuah souvenir yang tidak hanya sebuah hiasan tetapi bisa untuk dimainkan. Dakon memiliki konsep "*Transformation from Ethnic Toys to Millennial Generation*". Sehingga dengan kriteria tersebut merupakan kesan yang ingin ditampilkan pada permainan dakon seperti permainan tradisional mengalami perubahan terhadap perkembangan jaman tanpa meninggalkan pakem yang sudah melekat dengan penggunaan motif ragam hias nusantara yang di aplikasikan dalam bentuk permainan. Pada generasi ini untuk selalu *up-to-date* dengan keadaan sekitar yang tak jauh dari lingkup dunia teknologi. Literatur dari Yogyakarta dapat diketahui bahwa mempunyai identik dengan 3 simbol yaitu Budha, Hindu, Muslim. Simbol tersebut di aplikasikan pada motif Dakon agar wisatawan dapat mengetahui ciri khas sebuah kota. Memiliki packing yang memberikan kemudahan wisatawan untuk di bawa kemana saja.

**Kata kunci: dakon, kebudayaan Jawa, Daerah Istimewa Yogyakarta, souvenir**

## **ABSTRACT**

### ***“ Dakon as a Souvenir for Special Region of Yogyakarta ”***

*By :*

Stephani Wijayanti (8131040)

*Dakon is one of the traditional Indonesian toys that is very popular especially for many female children but can also be played by boys. The rapid rise of modern games has made Indonesian children less interested in developing traditional Indonesian games. Yogyakarta is a city that is very thick with Javanese culture and still has art-cultural heritage. The development of Yogyakarta tourist data is increasing. So souvenirs proved to be a very effective means of introducing Javanese culture. From observations in several souvenir places, a souvenir will be designed that is not only a decoration but can be played. Dakon has the concept of "Transformation from Ethnic Toys to Millennial Generation". So with these criteria is the impression that you want to be displayed on the game of dakon as traditional games experience changes to the development of the era without leaving the grip that has been attached to the use of archipelago decorative motifs that are applied in the form of games. In this generation to always be up-to-date with circumstances that are not far from the scope of the world of technology. Literature from Yogyakarta can be seen that it is identical with 3 symbols, namely Buddhism, Hinduism, Muslim. This symbol is applied to the Dakon motif so that tourists can know the characteristics of a city. Have packing that gives tourists easy to carry anywhere*

***Keywords: dacon, javanese culture, Special Region of Yogyakarta, souvenir***