



REDESAIN MAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK

Citra Rusyda[✉], Purwanto

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
Disetujui
Dipublikasikan

Keywords:

Redesign, Traditional Toys, Child

Abstrak

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, mainan tradisional kalah bersaing dengan mainan-mainan modern. Adapun tujuan pembuatan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan produk karya seni kriya redesain mainan tradisional anak yang kreatif dengan menggabungkan antara karya mainan tradisional anak yang telah ada sebelumnya dengan unsur-unsur baru sehingga berkembang menjadi suatu karya mainan tradisional anak yang baru. Media yang digunakan adalah bahan baku berupa (kayu, bambu, kain, kertas, dan cat akrilik) dan alat (gergaji, bor, mesin bubut, dan perangkat komputer). Teknik yang diterapkan menggunakan teknik digital, teknik *wood carving*, teknik bubut, teknik perakitan, teknik jahit dan teknik pewarnaan. Sedangkan proses berkaryanya meliputi tahap konseptual, tahap visualisasi, dan tahap penyajian. Proyek studi ini menghasilkan 12 jenis karya redesain mainan tradisional. Mainan tradisional yang telah diredesain secara kreatif diharapkan dapat mengenalkan, membangkitkan ketertarikan, dan menimbulkan kesenangan bagi anak dalam memainkan mainan tradisional anak yang penting untuk pembentukan karakter mereka.

Abstract

Along with rapid technology development, the traditional toys are lost to compete with the modern toys. As for the production purpose of this project study, is to produce craft artworks of traditional child's toys redesign which is creative – by combining artwork of traditional child's toys which have been exist before with new elements, so that it develops into a new traditional child's toys. The media used material (such as wood, bamboo, fabric, paper, and acrylic) and equipment (such as saw, drill, sandpaper, and computer). The techniques which are applied are digital, wood carving, lathe, forming, sewing and coloring. Besides that, the process of work involving some steps, there are conceptualizing, visualization, and presentation. These traditional toys that have been redesign creatively expected to be able to introduce, raise interest, and arouse the happiness for children when they play it. It is also important to form their characters.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

ISSN 2252-6625

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: purwanto_senirupa@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang harus dikenal dan dilestarikan keberadaannya karena berfungsi sebagai sarana integrasi dan jatidiri masyarakat pendukungnya. Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat banyak permainan anak masa kini didominasi oleh mainan modern maupun permainan digital yang terdapat pada *smartphone* ataupun *gadget*. Dampak yang dapat ditimbulkan dari permainan digital ini antara lain anak menjadi individual, kurang bersosialisasi dan cenderung egois atau kurang memperhatikan lingkungan sosial budayanya.

Semakin berkembangnya desain mainan tradisional yang berbasis teknologi yang beraneka ragam, perlu adanya redesain karya mainan anak tradisional menjadi lebih kreatif tetapi tidak meninggalkan nilai tradisionalnya. Redesain adalah sebuah aktivitas melakukan pengubahan pembaharuan dengan berpatokan dari wujud desain yang lama diubah menjadi baru, sehingga dapat memenuhi tujuan-tujuan positif yang mengakibatkan kemajuan. Redesain pada dasarnya sama dengan proses desain pada umumnya, akan tetapi pada redesain proses desain dilakukan terhadap sebuah karya yang sudah ada agar lebih memaksimalkan tujuan dan fungsi dari sebuah karya sehingga menghasilkan karya mainan anak tradisional yang baru dan lebih diminati anak-anak.

Penulis memilih mengangkat tema tentang mainan tradisional karena penulis merasa prihatin dengan keadaan anak yang kurang mengenal permainan tradisional. Penulis memilih objek mainan tradisional untuk mengangkat permainan ini kembali, dan mengenalkan kepada anak bahwa di Jawa Tengah banyak mainan yang sederhana namun memiliki nilai edukasi yang bagus bagi perkembangan mereka sehingga mainan tradisional tidak punah. Berdasarkan latar belakang tersebut, melalui proyek studi ini penulis mencoba menuangkan ide-ide yang baru untuk meredesain mainan tradisional dengan menggabungkan unsur-unsur mainan tradisional anak yang lama dengan unsur-unsur yang lebih kekinian, sehingga menjadi bentuk yang lebih menarik, estetis, dan baru tetapi tetap memperhatikan nilai tradisionalnya.

Penulis memilih karya kriya karena kriya merupakan seni terapan dan karya kriya lebih mudah diterima oleh anak daripada seni lukis atau seni

lainnya. Selain itu melalui karya kriya anak dapat secara langsung mengenal dan memainkan mainan tradisional, sehingga fungsi mainan tradisional ini dapat tersalurkan kepada anak. Adapun tujuan pembuatan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan produk karya seni kriya redesain mainan tradisional anak Jawa Tengah yang kreatif dengan menggabungkan antara karya mainan tradisional anak yang telah ada sebelumnya dengan unsur-unsur baru sehingga berkembang menjadi suatu karya mainan tradisional anak yang baru.

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain dimungkinkan anak akan berfikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Menurut James Sully (dalam Tedjasaputra, 2001: 15) mengemukakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain, dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman.

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak yaitu untuk perkembangan aspek fisik, perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, perkembangan aspek sosial, perkembangan aspek emosi atau kepribadian dan untuk perkembangan aspek kognisi (Tedjasaputra, 2001: 38-43). Jenis permainan yang baik adalah permainan yang bersifat edukatif, yaitu permainan yang mengandung unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Jenis permainan yang edukatif tersebut justru telah hadir ribuan tahun yang lalu, berangkat dari akar tradisi dan alam secara sinergis yang dinamakan permainan tradisional (Misbach, 2006).

Menurut Danandjaja (dalam Misbach, 2006: 5-6) Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Menurut Hidayat (2013) unggulnya permainan tradisional itu, mengajak anak untuk bermain sesuai usianya, melatih anak untuk berkreasi agar berkembang normal. Sedangkan permainan modern, rata-rata justru tidak mendidik anak pada dunia nyata, sehingga anak tidak berkembang sesuai yang diharapkan anak seusia mereka.

Mainan tradisional mengajarkan pentingnya sebuah proses bermain dan menyisipkan nilai-nilai kebaikan dalam setiap permainan. Permainan tradisional juga melatih anak dalam bersosialisasi karena mainan tradisional anak memerlukan teman dalam memainkannya. Berikut adalah beberapa jenis mainan tradisional anak yang menarik dan mulai ditinggalkan, antara lain: dakon/ conglak, dam-daman, gangsing, kuda-kudaan (*kuda debog*), otok-otok surung, ontong-ontong, angrek dan layang-layang.

Pembuatan mainan tradisional perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak dalam menggunakan serta memanfaatkan mainan sebagai sarana belajar dan bersosialisasi dengan teman. Dalam merancang karya mainan tradisional anak diperlukan perancangan yang sesuai dengan tumbuh kembang anak. Berikut ini adalah beberapa prinsip mainan yang baik dalam pembuatan mainan tradisional bagi anak menurut Tedjasaputra (2001: 81-82): bahan pembuatan mainan berasal dari lingkungan sekitar anak, bahan yang digunakan tidak berbahaya bagi anak, desain mudah dan sederhana, mendorong anak untuk bermain bersama, mengembangkan daya fantasi, menarik, proporsi mainan disesuaikan dengan bentuk tubuh anak, adanya kesatuan unsur-unsur pembuatan mainan dan mempunyai keseimbangan.

Redesain berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *redesign* yang berarti merancang kembali atau perencanaan kembali. Redesain adalah sebuah aktivitas melakukan pengubahan pembaharuan dengan berpatokan dari wujud desain yang lama diubah menjadi baru, sehingga dapat memenuhi tujuan-tujuan positif yang mengakibatkan kemajuan.

Redesain dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu dengan mengubah, mengurangi, maupun menambahkan unsur yang baru pada suatu karya yang sudah ada (<http://etd.repository.ugm.ac.id/> diakses 6 November 2016). Dalam pembuatan redesign mainan tradisional anak ini bentuk mainan tradisional yang sudah ada dikembangkan menjadi bentuk yang lebih menarik. Tidak semua bentuk mainan tradisional yang diredesain adalah mainan dengan bentuk yang benar-benar baru, melainkan dengan menggabungkan bentuk mainan tradisional yang lama dengan penambahan unsur-unsur baru.

METODE

Metode yang digunakan dalam berkarya meliputi pemilihan media, teknik berkarya, dan proses berkarya.

Media Berkarya

Bahan

Kertas (HVS ukuran A5 – A0, kertas ivory 230gr), Cat Akrilik, Kayu (Kayu Sengon, Kayu Suren, dan Kayu Jati Londo), Bambu, Kain (Spandek, Perca, Satin, Batik dan Flannel), Dakron, Clay

Alat

Perangkat Komputer, Bubut Kayu, Bor listrik, Mesin Jahit, Pensil, Penggaris, Palet, Gelas, Kain Lap, Gunting, Cutter, Gergaji, Amplas, Palu, Jarum Jahit, dan Jarum Pentul

Teknik Berkarya

1. Teknik Digital, yaitu teknik yang menggunakan pemanfaatan media digital untuk olah seni dan bidang ekspresi seni. Teknik ini dibuat dengan menggunakan media digital seperti komputer dan internet, serta aplikasi-aplikasi desain. (Wibawanto, 2016)
2. Teknik *Wood Carving*, yaitu teknik dasar yang mengambil bagian-bagian dari bahan yang tidak diperlukan atau subtraktif. Teknik *wood carving* digunakan untuk membuat mainan kuda-kudaan, warak ngendog, dakon, dan pancingan ikan.
3. Teknik Bubut, yaitu teknik yang digunakan untuk membuat kayu menjadi bulat, silinder ataupun oval. Teknik ini menggunakan bantuan mesin yang dinamakan mesin bubut kayu.
4. Teknik Perakitan, yaitu teknik membuat sebuah karya seni dengan cara menyambung beberapa potongan bahan. Cara menggabungkan bahan tersebut dapat dengan cara dipatri, dipaku, disekrup, dilas atau dengan cara lainnya.
5. Teknik Pewarnaan
Sapuan kuas
Teknik sapuan kuas digunakan untuk memberikan warna dengan cara menyapukan warna tertentu menggunakan kuas pada karya mainan anak-anak.
Plakat
Teknik Plakat adalah teknik sapuan warna cat yang tebal atau kental, sehingga hasil lukisan akan tampak pekat atau menutup seluruh mediannya.
6. Teknik Jahit, yaitu teknik menyambung kain, bulu, kulit, boneka dan bahan-bahan lain yang

bisa dilewati jarum jahit dan benang. Teknik menjahit dapat dilakukan secara manual dengan menggunakan tangan atau dengan bantuan mesin jahit. Teknik jahit digunakan dalam pembuatan boneka dan angkrek.

Proses Berkarya

Tahap Konseptual

Tahap awal pembuatan mainan tradisional angkrek adalah tahap observasi dimana penulis mencari bentuk mainan tradisional yang dimainkan pada jaman dahulu dan sampai sekarang masih ada. Penulis mendapatkan bentuk-bentuk mainan tradisional di Museum Anak Kolong Tangga yang terletak di Taman Budaya Yogyakarta. Selain mainan tradisional yang terdapat di museum tersebut, penulis juga mendatangi pengrajin dan mencari apakah ada pedagang yang masih menjual mainan tradisional di pasar maupun di tempat lain. Penulis mendapati mainan tradisional yang masih dijual oleh pedagang mainan di Pasar Malam dan pusat keramaian. Rata-rata mainan tradisional sudah sedikit berkembang dengan menggunakan proses digital dan diprint diatas kertas, maupun plastik mika yang bergambar salah satu tokoh karakter kartun yang sedang terkenal.

Mainan tradisional yang masih ada saat ini memang sudah sedikit berkembang, tetapi desain mainan tradisional masih kalah bersaing dengan mainan dalam dunia maya seperti *video games*, *playstation*, dll. Desain yang polos dan kurang menarik membuat anak tidak melirik lagi mainan tradisional ini. Selain itu, meskipun telah mengalami perkembangan, seperti beberapa mainan yang telah mengalami proses digitalisasi dan printing, tetapi desain mainan tradisional pada masa kini justru memakai tokoh kartun dari luar negeri. Dari mainan tradisional yang ada sekarang, penulis memiliki ide untuk mengkreasikan kembali mainan tradisional yang mulai tergeser permainan *modern* agar tetap berkarakter tradisional tetapi tetap lucu dan menarik minat anak untuk memainkannya. Penulis membuat berbagai macam karakter yaitu figur manusia, hewan, dll agar anak dapat bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya melalui mainan tradisional ini.

Penulis mengembangkan kembali mainan tradisional anak dengan menambahkan unsur-unsur baru pada mainan tradisional yang sudah ada. Penulis mempertahankan beberapa bentuk asli dari

mainan tradisional dan menambahkan gambar dan warna yang menarik agar menjadi suatu mainan yang baru. Selain itu, penulis juga merombak beberapa bentuk mainan tradisional menjadi mainan yang baru dengan mengubah bentuk yang sudah ada. Penulis melakukan pembaruan terhadap mainan tradisional tetapi tetap memperhatikan dasar-dasarnya seperti, kerangka mainan, dan cara kerja mainan, sehingga meskipun sudah mengalami pembaruan, mainan tradisional masih dapat dikenali.

Tahap Visualisasi

Setelah penulis menemukan konsep karya, langkah selanjutnya adalah membuat karakter yang lucu tetapi tetap terdapat unsur tradisionalnya. Menilik dari kesenian tradisional yang ada di daerah Jawa diantaranya mulai dari pakaian adatnya, pakaian untuk pernikahan, corak batik, hingga pakaian tari yang terdapat di daerah Jawa dijadikan sebagai referensi dalam membuat karakter mainan tradisional ini. Tahap-tahap yang dilakukan penulis dalam memvisualisasikan mainan tradisional ini antara lain:

1. Pengamatan

Penulis mengamati cara merancang mainan-mainan tradisional lewat sumber-sumber seperti internet, dan membongkar pola-pola mainan tradisional. Penulis mengamati bagaimana cara mainan tradisional agar dapat bergerak.

2. Pengukuran

Pengukuran meliputi diameter, panjang, lebar dan tinggi mainan tradisional.

3. Pembuatan Sket

Pembuatan sket merupakan tahap yang paling penting sebagai langkah awal untuk membuat rancangan mainan tradisional.

4. Digitalisasi

Tahap selanjutnya adalah proses *digitalisasi* rancangan mainan tradisional, dimana sket yang telah *scan* dan dipindahkan ke komputer dibuat *vector* dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw*.

5. Pembuatan Prototipe

Pembuatan prototipe bertujuan untuk mengetahui apakah ukuran yang dirancang sudah seimbang atau belum dan bentuk mainan tradisional dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi sudah baik atau belum.

6. Printing

Setelah *vector* jadi, tahap selanjutnya adalah printing. Rancangan mainan tradisional diprint di

kertas hvs menyesuaikan ukuran dari rancangan. Untuk rancangan seperti mainan kuda-kudaan dan warak penulis mencetak rancangan pada kertas ukuran A0. Selain itu, ada mainan tradisional yang memang perlu dicetak menggunakan kertas seperti mainan angkrek. Kertas yang digunakan adalah jenis kertas *ivory260* yang merupakan kertas tebal dengan tekstur *glossy*.

7. Pembentukan dan Perakitan

Pada tahap pembentukan ini, penulis membutuhkan bantuan tukang kayu agar hasilnya baik dan kuat. Tahap awal pembentukan yaitu kertas pola di tempel pada kayu, kemudian dipotong dengan menggunakan bor listrik terlebih dahulu. Kayu dibor berdekatan agar dapat terpotong melengkung sesuai pola, kemudian bagian kayu yang dipotong dengan bor diamplas. Setelah bagian-bagian pola dipotong kemudian digabung menjadi bentuk mainan tradisional yang dikehendaki dengan menggunakan paku. Selain mainan yang menggunakan kayu, terdapat mainan tradisional yang menggunakan kain sebagai bahan utamanya yaitu boneka. Pada proses pembentukan, kain dipotong sesuai pola, tahap selanjutnya adalah pola dijahit dengan menggunakan mesin jahit. Setelah pola dijahit, kemudian diberi isian dakron sesuai volume yang diinginkan. Setelah bagian-bagian tubuh boneka diisi dakron, langkah selanjutnya adalah menyatukannya dengan cara dijahit tangan secara manual. Badan boneka yang telah terpasang lengkap kemudian diberi rambut dengan menggunakan benang wol. Boneka yang sudah dipasangi rambut kemudian diberi mata dengan menggunakan manik-manik. Untuk mempermanis tampilan boneka yang telah diberi baju, langkah selanjutnya adalah memberi aksesori pada boneka.

8. Pewarnaan

Pola mainan dari kayu dan bambu yang sudah dibentuk, dirakit dan diamplas dengan baik masih dalam bentuk polos, sehingga penulis mempercantik tampilan mainan tradisional dengan cara melukis mainan tradisional ini. Cat yang digunakan adalah cat akrilik dan cat kayu. Warna-warna yang dipakai oleh penulis adalah warna yang cerah agar menarik minat anak-anak.

9. Finishing touch

Finishing touch adalah tahap terakhir dari pembuatan suatu karya. Setelah tahap selanjutnya adalah digunting mengikuti bentuk karakternya. Setelah dipotong, bagian-bagian angkrek tersebut

disatukan dengan menggunakan benang dan sebagai pegangannya digunakan sebilah bambu.

Tahap Penyajian

Tahap ini bisa juga disebut tahap penyempurnaan karya secara keseluruhan. Penulis merencanakan memamerkan semua karya kriya berupa mainan tradisional dalam suatu sajian pameran. Hal ini sebagai salah satu bentuk penyampaian pesan dan aktualisasi diri kepada masyarakat atau penonton. Pada tahap ini, penulis menyajikan karya mainan di atas pedestal dan sketsel dalam suatu bentuk pameran agar dapat dilihat, dipegang dan dimainkan langsung oleh anak-anak dan apresiator.

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Karya 1 : Angkrek



Spesifikasi Karya

Judul	: Tari Angkrek
Ukuran	: 28 x 15 cm
Jenis Karya	: Dua Dimensi
Media	: Visualisasi digital dicetak pada kertas <i>ivory 260gr</i> , benang, dan bambu.
Tahun	: 2016

Deskripsi Karya

Angrek merupakan sebutan bagi mainan boneka kertas dua dimensi yang dikenal di Jawa Tengah. Bentuknya sekilas mirip wayang kulit, bedanya angrek terbuat dari kertas dan dilengkapi tali. Jika ujung tali ditarik, angrek akan bergerak layaknya sedang menari. Mainan angrek bisa dibuat agar dapat digerakkan mulai dari kepala, kaki, tangan, pinggul, dan sebagainya. Mainan angrek diatas dibuat dengan tema tari tradisional. Salah satu tarian yang diangkat sebagai tema adalah Tari Gatotkaca Gandrung seperti gambar di atas yang diperankan oleh dua orang yaitu

Gatotkaca dan Pergiwa. Berdasarkan ciri dari tari gatotkaca gandrung dan teknik distorsi yang dipilih, penulis menggambarkan gatotkaca dan gandrung dengan kepala, tangan dan kaki yang lebih besar dari badannya, wajah dengan mata kecil, rona merah pada pipi, kulit coklat muda kekuningan. Gatotkaca juga digambarkan dengan rambut yang digelung ke atas dan memiliki kumis tebal sedangkan pergiwa digambarkan memiliki rambut panjang berombak yang tergerai indah. Penggambaran wajah angkrek tari gatotkaca gandrung ini diambil dari tampak samping, tetapi badan digambarkan dari tampak samping.

Pada busana atas gatotkaca. Penari mengenakan hiasan kepala berupa mahkota gelung pelengkung garuda mungkur berwarna kuning emas dan merah. Sedangkan busana untuk tubuh terdiri dari baju tanpa lengan yang membentuk tubuh kekar gatotkaca berwarna hitam di mana dipertegas dengan garis abu-abu yang membentuk otot perut dan dada gatotkaca. Kemudian, baju Gatotkaca juga dihiasi ornamen bintang kuning emas di bagian dada dan juga hiasan lengan berwarna kuning. Penari juga mengenakan hiasan lengan berbentuk sayap kecil di kanan kiri dan gelang pada pergelangan tangan berwarna emas serta sayap di belakang punggungnya. Pada busana bawah Gatotkaca, penari mengenakan celana 7/8 tanpa memakai alas kaki dan dihiasi gelang kuning emas pada pergelangan kaki. Selain itu penari juga mengenakan selendang berwarna ungu kecoklatan dan coklat muda yang berhiaskan batu emas di bagian tengah selendang.

Analisis Karya

Figur angrek diatas adalah Gatotkaca dan Pergiwa yang merupakan karakter dari tarian Jawa Tengah yang bernama Gandrung Gatotkaca. Kedua karakter ini, yaitu Gatotkaca dan Pergiwa secara keseluruhan memiliki keseimbangan asimetris. Dilihat dari bentuk kepala keduanya yang menghadap kesamping, sehingga jika dilihat dari depan, gelang yang dipakai oleh Gatotkaca dan Pergiwa lebih besar namun masih dalam penataan yang seimbang.

Visualisasi pada mainan angrek ini terdapat beberapa unsur rupa, antara lain: garis, warna, gelap terang, dsb. Garis-garis tercipta dari penggunaan perbedaan dua bidang yang warnanya bertemu atau pertemuan antara warna terang

dengan warna yang lebih gelap, dan juga penggunaan yang tercipta berupa pertemuan arah cahaya (gelap terang). Mainan angrek ini terbentuk dari garis lurus, garis lengkung dan garis bersudut. Wajah Gatotkaca dan Pergiwa yang bulat, gelung yang melengkung, kumis Gatotkaca, pakaian yang dikenakan Gatotkaca dan Pergiwa, tangan, serta kaki Gatotkaca dan Pergiwa tercipta dari perpaduan garis lengkung dan garis lurus. Garis yang bergelombang tampak pada rambut Pergiwa dan pada selendang keduanya.

Warna pada kedua karakter diatas lebih menekankan warna *analogus* (warna yang berdekatan). Warna yang digunakan didominasi dengan warna kuning keemasan dan hitam. Warna pada karakter diatas berkesan hangat, tegas dan menarik perhatian. Karena mainan angrek ini sasarannya anak, maka warna kuning membuat karakter lebih ceria dan membuat anak lebih tertarik, sedangkan warna hitam berkesan tegas dan kuat, kesan ini sesuai dengan Gatotkaca yang dijuluki otot kawat, balung wesi yang artinya sosok yang perkasa, kuat dan tangguh. Dalam karya mainan angrek yang berjudul "Tari Angrek" ini, penulis bermaksud memvisualisasikan tentang berbagai macam jenis tarian yang ada di Jawa melalui bentuk mainan angrek.

Penulis memvisualisasikan karakter beberapa tarian menjadi karakter yang lucu untuk menarik minat anak, sehingga anak dapat mengenal beberapa tari tradisional yang ada di Jawa. Penulis meredesain bentuk mainan angrek menjadi bentuk karakter yang lebih tradisional, yaitu mengangkat tema tari tradisional. Kebaruan dari mainan angrek ini terletak pada tampilan visual angrek yang karakternya sudah dibuat menggunakan aplikasi desain. Penulis membuat desain karakter angrek dengan teknik digitalisasi, yang dimaksudkan agar mainan angrek mudah diredesain secara masal.

Penulis juga mengubah bentuk mainan angrek yang biasanya menggunakan karakter tokoh kartun dari luar negeri menjadi karakter kartun tradisional. Karakter kartun memang diminati oleh anak-anak karena perkembangan teknologi yang membuat anak lebih sering menonton acara televisi dan membuat anak lebih menyukai karya dari luar negeri. Kurangnya tokoh-tokoh kartun dengan karakter yang bernuansa tradisional membuat anak kurang mengenal seni,

tradisi dan adat yang ada di lingkungan sekitar mereka. Maka dari itu, melalui mainan tradisional ini penulis memperbarui desain angkrek yang biasanya memakai tokoh kartun luar negeri menjadi tokoh kartun tradisional dengan mengenakan pakaian tari adat untuk memperkenalkan dan mendekatkan anak kepada seni budaya daerah.

Berikut ini adalah tabel perbandingan bentuk mainan tradisional angrek yang lama dengan bentuk mainan tradisional angrek yang telah diredesain menjadi bentuk yang lebih kreatif.

Mainan Angrek Kini	Redesain Mainan Tradisional
	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tokoh yang diangkat menjadi angrek adalah tokoh kartun luar negeri 2. Warna angrek kurang menarik dan kurang cerah 3. Tidak ada unsur tradisional 4. Proporsi tubuh besar, sehingga kurang lucu dan kurang menggambarkan figur anak 5. Membuat anak kurang mencintai budaya sendiri tetapi lebih menyukai karakter kartun luar negeri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengangkat karakter tokoh penari tradisional 2. Warna yang digunakan cerah dan menarik 3. Aksesoris yang dikenakan memperkuat kesan tradisional 4. Proporsi tubuh yang mungil dengan kepala besar membuat karakter yang lucu 5. Mengenalkan anak berbagai macam tarian tradisional yang ada di Indonesia 6. Menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya Negeri sendiri

Karya 2 : Warak Ngendok



Spesifikasi Karya

Judul : Warak Ngendok

Ukuran : 100 x 80 x 30 cm

Jenis Karya : Tiga Dimensi

Media : Kayu Suren, Dempul Jati, Cat Kayu, Clear

Tahun : 2016

Deskripsi Karya

Mainan ketiga merupakan redesain mainan dari jenis mainan kuda-kudaan yang di bentuk menyerupai warak ngendok yaitu hewan imajinatif yang menjadi maskot tradisi dugderan di Semarang. Mainan warak memiliki fungsi yang sama seperti mainan kuda-kudaan kayu. Bagian kepala berbentuk kepala naga dengan bulu di sekitar mata dan mulut, serta berjenggot. Mata mainan warak ini berwarna putih dengan bola mata hitam dan memiliki telinga yang terletak di bagian atas kepala. Mulut warak berbentuk moncong dengan lidah berwarna merah yang menjulur dan bagian ujung lidah bercabang. Bentuk leher warak panjang dan pada bagian samping kanan dan kiri leher terdapat pegangan yang berbentuk silinder. Punggung warak dibuat datar untuk tempat duduk bagi anak saat menunggani mainan warak ini. Bagian ekor warak berbentuk segitiga yang digunakan sebagai sandaran. Bagian kaki warak didistorsikan menjadi bentuk lengkung setengah lingkaran dengan corak truntum pada bagian bawah di keempat kakinya. Kaki warak terletak disamping kanan dan kiri badan warak. Kedua bagian kaki ini disatukan dengan alas yang melengkung juga pada bagian bawahnya agar dapat berayun.

Analisis Karya

Karya warak ini adalah bentuk lain dari mainan kuda-kudaan dimana bentuk kuda diganti menjadi warak ngendok yang merupakan maskot Kota Semarang. Visualisasi mainan warak diatas mencakup unsur-unsur rupa antara lain: garis, warna, tekstur, dsb. Unsur garis pada mainan berjudul "Warak Ngendok" ini adalah garis lurus, lengkung, bergelombang dan bersudut. Kepala warak, mata, telinga, dan kaki figur warak ini terbentuk dari garis lengkung. Selain pada bagian postur tubuh, bagian alas mainan warak juga menggunakan garis lengkung yang berfungsi agar mainan ini dapat berayun. Sedangkan garis lengkung dan garis lurus saling berpadu sehingga membentuk tempat duduk, leher, dan ekor mainan warak ini.

Warna yang digunakan pada mainan warak ini adalah warna coklat kekuningan, putih, coklat tua, hitam, merah dan hijau. Warna dasar mainan warak ini adalah coklat kekuningan yang merupakan warna asli kayu. Penulis ingin

menampilkan tekstur asli dari kayu, sehingga penulis tidak menggunakan pewarna lain pada dasar mainan warak ini. Warna putih, coklat tua dan hitam digunakan untuk warna mata mainan warak. Warna merah terdapat pada lidah warak yang menjulur. Warna hijau, coklat dan putih digunakan untuk ornamen pada bagian kaki mainan warak ini. Warna motif batik truntum ini diubah menjadi warna yang lebih halus. Selain motif batik truntum di bagian kaki warak, terdapat pula hiasan berupa motif kawung pada bagian leher mainan warak ini yang diberi warna putih.

Tekstur yang terdapat pada mainan warak ini adalah tekrstur nyata dari kayu. Irama repetitif juga digunakan pada motif batik truntum dan kawung pada hiasan mainan ini. Keseimbangan yang terbentuk pada mainan warak ini adalah keseimbangan asimetris. Keseimbangan ini terbentuk karena bagian kepala lebih besar dibandingkan bagian ekor mainan ini, sehingga bobotnya lebih besar ke depan, tetapi dengan penempatan yang pas, maka karya mainan ini dapat seimbang.

Penulis merancang mainan yang berjudul "Warak Ngendok" ini dengan maksud untuk mengenalkan anak bahwa di Semarang terdapat maskot berupa hewan imajinatif yang bernama warak ngendok. Figur warak ngendok seringkali hanya dibuat saat ada tradisi adat Dugderan di Semarang, jarang terlihat adanya pengrajin yang mengembangkan bentuk warak ngendok menjadi suatu mainan tradisional yang lucu dan menarik minat anak. Penulis mengembangkan bentuk mainan kuda-kudaan menjadi bentuk baru yaitu warak agar lebih menarik dan lucu sehingga menarik anak untuk memainkannya.

Ornamen pada leher warak dan keempat kakinya bertujuan untuk mengenalkan anak kepada motif batik yaitu motif batik kawung dan truntum. Penulis tetap memberikan unsur tradisional pada setiap karya tidak hanya melalui bentuk, tetapi juga ornamen pada mainan warak ini, dimana motif batik juga disesuaikan agar karakter mainan warak menjadi menarik. Berikut ini adalah tabel perbandingan bentuk mainan tradisional lama yang masih berbentuk kuda *debog* dengan bentuk mainan tradisional yang telah diredesain menjadi bentuk yang lebih kreatif yaitu bentuk mainan *warak ngendok*.

Mainan Kuda <i>Debog</i>	Redesain Mainan Kuda-kudaan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk mainan kuda <i>debog</i> masih sangat sederhana 2. Warna mainan adalah warna asli dari <i>gedebog/peleleh pisang</i> 3. Mainan rentan atau mudah rusak karena terbuat dari bahan alami yang tidak kuat. 4. Proporsi tubuh mainan kuda masih sederhana, hanya menggunakan bentuk-bentuk lurus saja 5. Tidak dapat dinaiki oleh anak-anak, melainkan hanya digunakan sebagai pelengkap permainan. 6. Bentuk kuda kurang menarik dan tidak lucu. 7. Tidak ada hiasan pada kuda-kudaan 8. Ukuran mainan <i>kuda debog</i> lebih kecil dibandingkan besar tubuh anak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk mainan dikreasikan menjadi bentuk hewan imajinatif <i>warak ngendog</i> 2. Warna yang digunakan tetap menggunakan warna alami kayu, tetapi dikombinasikan dengan cat sehingga lebih menarik 3. Mainan <i>warak ngendok</i> lebih kuat karena terbuat dari kayu jati. 4. Bentuk mainan <i>warak ngendok</i> didistorsi sehingga menghasilkan bentuk yang sederhana, tetapi tetap lucu dan menarik 5. Dapat dinaiki dengan nyaman oleh anak-anak 6. Mengenalkan maskot Kota Semarang yaitu bentuk <i>warak ngendok</i> kepada anak 7. Mengenalkan motif batik yaitu motif batik kawung dan truntum kepada anak 8. Ukuran mainan <i>warak ngendok</i> lebih besar yaitu sesuai ukuran tubuh anak, sehingga dapat dinaiki

Karya 3 : Dakon



Spesifikasi Karya

- Judul : Lakon Dakon
 Ukuran : 40 x 18,5 x 5 cm
 Jenis Karya : Tiga Dimensi

Media : Kayu, cat akrilik, clear

Tahun : 2016

Deskripsi Karya

Dakon atau congklak merupakan mainan yang berbentuk papan persegi panjang dengan 14 lubang, masing-masing sisi berjumlah 6 lubang dan terdapat 1 lubang besar pada kedua ujungnya yang berfungsi sebagai lumbung. Pada setiap lubang diisi dengan kancing warna-warni sejumlah 7 buah tiap lubang, kecuali lumbung. Karya mainan dakon ini dibuat agar memiliki dua fungsi yaitu sebagai mainan anak dan juga berfungsi sebagai pajangan. Dakon ini bersifat buka tutup dengan engsel di antara bagian satu dengan bagian lainnya. Ketika dakon ditutup, akan membentuk figur manusia yang dapat digunakan sebagai pajangan, dan ketika hendak dimainkan, dakon harus dibuka terlebih dahulu sehingga bentuknya memanjang. Dalam memainkannya, perlu menggunakan kecik. Pada karya dakon ini kecik yang digunakan adalah kancing warna-warni. Bentuk dakon dibuat stilasi distorsi figur manusia yang menekankan pada bagian kepala dan tubuh yang sederhana.

Salah satu mainan dakon ini berbentuk stilasi distorsi figur wanita. Figur wanita ini memiliki muka bulat, berambut pendek sejajar telinga dan berponi. Warna rambut figur wanita ini oranye kemerahan dengan sentuhan outline hitam di bagian tepi sehingga lebih mempertegas bentuk rambutnya. Mata figur wanita ini hitam bundar dengan bulu mata yang sederhana. Bagian bawah mata figur wanita ini terdapat elips dengan warna pink dengan garis-garis pink kemerahan agar terlihat merona.

Figur wanita ini mengenakan baju luaran (*outer*) lengan pendek berwarna hijau tosca dengan kerah *notched* yaitu kerah dua susun yang biasa digunakan untuk jas dengan list kerah warna tosca berpolkadot putih. Terdapat dua kancing bulat berwarna tosca tua di bagian kanan dan kiri tepat di bawah kerah baju. Pada bagian bawah lengan terdapat dua list serupa dengan pada bagian kerah yaitu berwarna tosca tua dengan polkadot berwarna putih. Bagian depan baju luaran melengkung ke belakang. Figur wanita ini juga mengenakan kemeja berwarna putih dengan kerah koko dan kancing baju yang berwarna oranye.

Kedua tangan figur wanita ini tampak dilipat lurus di depan rok. Tangan kiri memegang tas kecil dengan bentuk setengah lingkaran yang

berwarna gradasi tosca dan tangan kanan memegang tangan kiri. Figur wanita ini mengenakan rok berwarna dasar cream dengan motif bunga-bunga. Terdapat motif bunga, seperti bunga matahari yang kelopak bunganya berwarna kuning kehijauan dengan sentuhan warna biru muda dan biru tua pada bagian dalam bunga. Selain motif bunga matahari terdapat sulur dengan warna hijau muda hingga hijau tua dan coklat yang di dalamnya terdapat motif bunga kecil.

Analisis Karya

Pada karya ini terdapat beberapa unsur seperti garis dan warna. Unsur garis yang terdapat pada karya di atas yaitu perpaduan dari garis lengkung, dan juga garis lurus. Bagian badan dakon, dan kepala merupakan perpaduan garis-garis lengkung. Selain itu, garis lengkung juga digunakan pada baju dan ornamen pada rok yang dikenakan figur wanita. Sedangkan garis lurus digunakan pada alas mainan dakon ketika mainan dakon ini ditutup, dan pada kerah *outer*, kemeja, serta poni figur wanita.

Warna yang terdapat pada karya ini beragam. Warna yang digunakan pada karya mainan dakon ini adalah warna-warna yang berseberangan (*komplementer*) dan warna yang berdekatan (*analogus*). Warna komplementer tampak pada rambut figur yang berwarna oranye dengan baju figur yang berwarna hijau tosca. Sedangkan warna analogus tampak pada warna-warna yang digunakan pada rok figur wanita. Warna coklat pada kulit wajah dan tangan figur wanita serta bagian dalam lubang permainan merupakan warna asli dari kayu, untuk menampilkan warna alami kayu, sehingga karya mainan dakon ini lebih artistik. Penulis menggunakan warna kecik dakon yang warna-warni agar terlihat menarik dan ceria jika dipadukan dengan warna asli kayu. Pemilihan warna pada karya warna mainan dakon ini cenderung kepada warna yang ceria, karena lebih menarik minat anak. Dalam karya ini digunakan keseimbangan simetris yang terbentuk karena belahan pada bagian kanan dan kiri sama bobotnya, dan antara sisi depan dengan belakangnya juga sama besar. Tekstur nyata yang ada pada karya ini terbentuk dari permukaan kayu.

Bentuk redesain pada karya dakon ini terletak pada pembaruan bentuk dakon yang dibuat

buka tutup dan dibuat menjadi berbagai macam karakter. Mainan dakon yang disajikan dalam bentuk model buka tutup ini dimaksudkan agar mainan dakon ini tidak hanya berfungsi sebagai mainan, tetapi juga sebagai pajangan. Pada saat dakon tidak digunakan, biasanya dakon hanya diletakkan begitu saja. Melalui pertimbangan itu, penulis membuat bentuk dakon agar dapat menjadi pajangan saat tidak dimainkan, sehingga mainan ini memiliki nilai estetis. Mainan dakon ini dilengkapi dengan dudukan, agar ketika diletakkan menjadi pajangan di ruang tamu atau ruang lainnya, mainan dakon ini tidak mudah terjatuh.

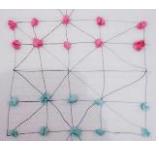
Dakon merupakan mainan yang memiliki makna yang baik dalam perkembangan anak. Mainan dakon ini dapat mengajarkan anak untuk saling memberi dan menerima, melatih kejujuran anak, melatih menghitung dan mengajarkan anak untuk menabung sedikit demi sedikit. Ketika anak mengambil biji dakon, dan mengisinya pada lubang milik mereka dan milik temannya ini mengajarkan menerima dan memberi. Pada saat mengisi lubang satu persatu ini juga melatih anak untuk jujur dengan tidak memasukkan kecik lebih maupun menyembunyikannya. Dakon juga mengajarkan untuk menabung dimana pada saat anak mengisi lumbung mereka masing-masing ini memerlukan waktu dan harus mengumpulkan sedikit demi sedikit agar mendapatkan hasil yang banyak.

Redesain yang dilakukan oleh penulis adalah dengan mengubah bentuk dakon yang biasanya berbentuk papan polos panjang yang berlubang menjadi mainan yang dapat dibuka tutup. Bentuk yang semula hanya persegi panjang diubah menjadi figur karakter manusia yang menarik. Pemilihan warna yang digunakan oleh penulis juga cenderung warna yang cerah dan warna yang beragam, tidak hanya papannya tetapi keciknya juga berwarna-warni sehingga dakon memiliki nilai estetis dan disukai oleh anak. Selain itu, bentuk dakon yang merupakan karakter manusia dapat digunakan juga bagi anak untuk bermain, anak dapat mengimajinasikan bentuk figur tersebut menjadi temannya ataupun dikomunikasikan dengan dakon milik temannya. Sewaktu anak bosan bermain, dakon juga tidak hanya diletakkan saja, melainkan dapat digunakan sebagai pajangan di meja. Berikut ini adalah tabel perbandingan bentuk lama mainan dakon dengan bentuk Redesainnya.

Mainan Tradisional Lama	Redesain Mainan Tradisional
	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Papan permainan dakon yang lama menggunakan kayu panjang polos 2. Bentuk dakon lama berbentuk persegi panjang dengan 3. Lubang kecil pada dakon lama berhadapan sejajar dan sama besar 4. Warna dakon polos dan cenderung monoton 5. Hanya digunakan sebagai alat permainan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Papan permainan dakon dikreasikan menjadi buka tutup dengan menggunakan engsel 2. Bentuknya diperbarui menjadi distorsi figur kartun manusia 3. Besar lubang dakon tidak sama besar dan letaknya berhadapan tetapi menyerong (diagonal) 4. Warna dan desain lebih dinamis serta lebih ceria 5. Dapat digunakan sebagai alat permainan dan pajangan

Berikut ini adalah hasil redesain sembilan jenis mainan tradisional lainnya:

Mainan Tradisional Lama	Redesain Mainan Tradisional
	
Ket. : Mainan otok-otok surung yang telah diredesain bentuk figurnya lebih detail, dan dapat bergerak ketika didorong	
	
Ket. : Gasing diredesain menjadi karakter dan figur-figrur kartun hewan.	
	
Ket. : Mainan layang-layang dilukis gambar-gambar bertema tradisional yaitu tokoh wayang Gatotkaca.	

Mainan Tradisional Lama	Redesain Mainan Tradisional
	
Ket.: Redesain mainan kuda-kudaan terlihat pada bentuk kuda yang lebih detail dibandingkan mainan kuda <i>debog</i>	
	
Ket. : Figur boneka lebih mengangkat tema tradisional yaitu “pengantin Jawa” sedangkan boneka sekarang menggunakan karakter kartun luar negeri	
	
Ket. : Mainan pancingan ikan yang telah diredesain bentuk ikannya lebih beragam dan kotaknya memiliki background dengan gambar pemandangan dasar laut	
	
Ket. : Hasil redesain mainan dam-daman, papan mainannya terbuat dari kayu dan menggunakan gacuk dari clay, sedangkan dam-daman yang lama polanya hanya digambar pada kertas, tanah atau lantai.	
	
Ket. : Ular tangga yang telah diredesain dibuat menjadi tiga dimensi dengan tema “Manten Jawa”	
	
Ket. : Mainan ontong-ontong yang telah diredesain dibuat menjadi karakter tradisional, dengan tema “Denok Kenang”	

PENUTUP

Mainan tradisional anak pada era modern ini semakin lama semakin tergeser oleh permainan yang berbasiskan teknologi. Oleh sebab itu, mainan tradisional anak diredesain menjadi karakter-karakter yang lucu dengan dipadukan dengan unsur-unsur tradisional seperti pakaian adat Jawa Tengah, tarian adat, dan beberapa motif batik. Pembuatan mainan tradisional ini memerlukan pertimbangan berkenaan dengan prinsip-prinsip mainan tradisional yang baik bagi anak. Warna-warna yang digunakan merupakan perpaduan warna yang cerah sehingga mainan tradisional lebih menarik. Mainan tradisional yang telah diredesain secara kreatif diharapkan dapat mengenalkan, membangkitkan ketertarikan, dan menimbulkan kesenangan bagi anak dalam memainkan mainan tradisional anak Jawa Tengah yang penting untuk pembentukan karakter mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwaji. 2012. “Estetika Kriya Kontemporer dan Kritiknya”. Semarang: ISBN
- Gollwitzer, Gerhard. 2000. “Mari Berkarya Rupa”. Terjemahan Sakri, Adjat. Bandung: ITB Bandung.
- Hidayat, Dasrun. 2013. “Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat”. Bandung : JURNAL ACADEMICA Fisip Untad VOL.05 No. 02 Oktober 2013
- Misbach, Ifa H. 2006. “Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa”. Laporan Penelitian, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sujarno, Sindu, dkk. 2013. “Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak”, Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNP) Daerah Istimewa Yogyakarta
- Tedja Saputra, Mayke S. 2001. “Bermain, Mainan, dan Permainan”. Jakarta: PT Grasindo
- Thobroni, M. dan Mumtaz, Fairuzul. 2014. “Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan”. Yogyakarta: Kata Hati
- Wibawanto, W., Nugrahani, R., & Mustikawan, A. (2016). Reconstructing Majapahit Kingdom In Virtual Reality. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 3(1).
- (<http://etd.repository.ugm.ac.id/> diakses 6 November 2016