

# PERANCANGAN DESAIN PERMAINAN MATERI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BERBASIS WAYANG BEBER

**Agus Sutedjo**

Jurusan Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

**Basnendar Herry Prilosadoso**

Jurusan Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

## *Abstract*

*The traditional game contains a lot of important elements such as aspects of educational, recreational, or competitive so that children can benefit. The traditional game according to the nature of the game can be divided into two, namely a game to play (games) that are competitive and games to play (play) that are available. This study aims to provide solutions related to design problems of traditional children's games based material introduction wayang beber in Pacitan and learning media character education for children early age as a way to preserve the traditional art to obtain alternative modification of traditional games. The crisis in various dimensions that many hit Indonesian life that impact on the crisis of morality can be prevented by reviving the character education through the incorporation of traditional games children with puppet figure. Character education is the transformation of the values of life in one's personality to become one in the behavior of that person's life. Draft experiment will be conducted with the involvement of a team of professors and students and practitioners in the field of craftsmen game and the offender (puppeteer) wayang beber. To map data is done through literature studies, interviews, observation, and documentation. Experiments performed with the shape design and game design approach is supported by the psychological approach, educational, social and cultural. The use of SWOT analysis models used when going to the formulation of traditional game design as a medium for the introduction of the figure of wayang beber and learning material character education to early childhood.*

**Keywords:** *Wayang beber Pacitan, the character of early childhood education, traditional games, Art Tradition Preservation.*

## **Pendahuluan**

### **1. Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini**

Pendidikan karakter diartikan sebagai *the deliberate us of all dimensions of school life to foster optimal character development* (usaha kita secara sengaja dari seluruh dimensi kehidupan sekolah untuk membantu pengembangan karakter dengan optimal). Hal ini berarti untuk mendukung perkembangan karakter peserta didik (PAUD) harus melibatkan seluruh komponen, baik dari aspek isi (*the content of the curriculum*), proses pembelajaran (*the procces of instruction*), kualitas hubungan (*the quality of relationship*), penanganan mata pelajaran (*the handling of discipline*), pelaksanaan aktivitas

ko-kurikuler, serta etos seluruh lingkungan sekolah. Pendidikan karakter merupakan transformasi nilai-nilai kehidupan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu. Istilah karakter, kepribadian atau watak adalah pengertian etis dan menyatakan bahwa *character is personality evaluated and personality is character devaluated* (watak adalah kepribadian dinilai, dan kepribadian adalah watak yang tak dinilai).

Indonesia sudah mempunyai dasar hukum pendidikan karakter yang tertuang dalam UUD 1945, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan,

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi, Rencana Pemerintah Jangka menengah Nasional Tahun 2010-2014, dan Renstra Kemendiknas Tahun 2010-2014. Berdasarkan hal tersebut di atas pendidikan karakter sebagai bagian integral dari keseluruhan tatanan sistem pendidikan nasional, maka harus dikembangkan dan dilaksanakan secara sistemik dan holistik, melalui beberapa tahapan, antara lain :

- a. Pendidikan keluarga (informal) PAUD sebagai persiapan memasuki sekolah
- b. Pendidikan dasar sampai perguruan tinggi (pendidikan formal)
- c. Masyarakat (komunitas, lokal, wilayah, bangsa, dan negara)

Pemahaman tentang PAUD dapat dijelaskan sebagai segenap upaya pendidikan dalam memfasilitasi perkembangan dan belajar anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui penyediaan berbagai pengalaman dan rangsangan yang bersifat mengembangkan, terpadu, dan menyeluruh sehingga anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan moral dan kehidupan yang dianut.

## **2. Permainan Anak Tradisional dan Perkembangan pada Masa Sekarang**

Salah satu gejala mencolok yang muncul dalam tiga dasawarsa ini di Indonesia adalah maraknya berbagai macam bentuk mainan (*toys*) dan permainan (*game*) yang berasal dari teknologi barat. Semua dibanjiri produk impor, yang ditunjang dengan promosi yang gencar di semua media massa, baik media cetak dan elektronik. Beragam bentuk dan jenisnya merupakan produk budaya asing, khususnya dari Amerika Serikat dan Jepang yang muncul begitu deras di hadapan mata anak-anak kita. Perubahan terasa di kota-kota besar dan banyaknya masyarakat yang merasakan perubahan besar tersebut akibat produk kiriman dari luar negeri.

Produsen mainan asing sadar bahwa konsumen anak adalah konsumen yang paling menjanjikan baik secara kualitas maupun kuantitas. Faktor lain yang mendukung bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ditinggali, dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Papalia, seorang ahli perkembangan manusia dalam

bukunya *Human Development*, mengatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Permainan bagi anak-anak adalah dunia yang wajib dialami oleh mereka.

Bermain merupakan kebutuhan anak dan dianggap hak asasi anak, sebagaimana yang dinyatakan dalam Konvensi Anak UNESCO, pasal 31 ayat 1 antara lain dikatakan : Negara-negara peserta mengakui hak anak untuk beristirahat dan bersenang-senang, untuk terlibat dalam kegiatan-kegiatan bermain dan rekreasi yang layak untuk usia anak yang bersangkutan dan turut serta bebas dalam kebudayaan dan seni. Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia, dan kemudian sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru.<sup>1</sup> Melalui media bermain, anak dapat mengekspresikan perasaan dan menggali potensi yang ada dalam dirinya. Anak dapat berkreasi dan berimajinasi sesuai dengan apa yang diinginkannya. Ada berbagai permainan yang sering dilakukan oleh anak, seperti merangkai daun-daunan, mobil-mobilan dari kulit jeruk, kuda-kudaan dari batang pelepah pisang, dan masih banyak yang lainnya. Nenek moyang kita juga sudah mengenal alat permainan tradisional dan sampai sekarang ada beberapa yang masih dilakukan, namun semakin lama semakin banyak ditinggalkan, padahal dalam permainan tradisional tersebut banyak mengandung makna dan ajaran-ajaran hidup yang bisa dipelajari dan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Alat permainan tradisional dapat dijelaskan sebagai peralatan atau berbagai alat yang digunakan untuk kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak guna kepentingan jasmani dan sikap mental yang bersangkutan dengan berpegang teguh pada norma dan adat atau kebiasaan yang ada secara turun-temurun. Teknis permainan dalam permainan tradisional banyak mengandung unsur yang penting dilihat dari aspek rekreatif, edukatif, dan kompetitif sehingga anak-anak dapat mengambil manfaat dari ketiga aspek tersebut. Permainan tradisional dalam perkembangannya dapat dibedakan menurut sifatnya permainan dapat dibedakan dalam dua jenis, yaitu permainan untuk bermain (*play*) yang sifatnya rekreasi dan permainan untuk bertanding (*games*) yang sifatnya kompetitif.<sup>2</sup>

Jenis mainan yang termasuk mainan untuk bermain, antara lain : boneka wayang, halma, *jaranan*, alat rumah tangga, *macanan*, ular tangga, *dhakon*, dan main kartu. Ada pun jenis permainan

untuk bertanding, antara lain: lompat tali, *engklek*, *gasing*, adu jangkrik, *egrang*, dan permainan lainnya. Permainan tradisional seiring berkembangnya jaman semakin hari semakin luntur dan cenderung jarang dimainkan, didukung derasnya kemajuan teknologi dari barat yang menciptakan permainan yang cenderung individual dan berbau teknologi digital, seperti *play Station*, *video game*, *gagdet*, *console*, telepon genggam, dan peralatan digital lainnya. Permainan tradisional di sekitar kita banyak mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka kelak di tengah masyarakat, seperti misalnya melatih cakup hitung-menghitung, melatih kecerdasan berpikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif.<sup>3</sup>



Gambar 1. Tokoh Figur Wayang Beber  
Sumber : Dok. Perpustakaan Audiovisual ISI Surakarta, 2015

### 3. Wayang Beber Donorojo Kabupaten Pacitan

Wayang Indonesia pada tanggal 7 Nopember 2003 telah dinobatkan oleh UNESCO, bahwa sebagai *a Masterpiece of the Oral and intangible Heritage of Humanity, or a Cultural Master peace of the World*. Oleh dunia keberadaan wayang diakui sebagai karya agung budaya dunia non bendawi. Penetapan ini merupakan momentum untuk menggugah kesadaran berbagai kalangan terhadap budaya sekaligus kekuatan bangsa, sehingga mengangkat citra Indonesia di mata internasional. Selain itu diharapkan wayang akan mendapat respon positif dan diminati masyarakat terutama generasi muda. Pemilihan materi wayang kulit dalam permainan tradisional dapat dihadirkan sebagai sarana transmisi nilai-nilai moral bagi anak usia dini untuk memberi landasan sejak dini dalam membangun karakter bangsa kelak di kemudian hari. Melewati perkembangan dunia yang semakin mengglobal, mampu menampilkan daya tahan dan kemampuannya mengantisipasi perkembangan jaman itulah, maka wayang kulit berhasil mencapai kualitas seni yang tinggi. Krisis dalam berbagai dimensi yang berdampak pada krisis moralitas dapat dicegah dengan cara membangkitkan kembali pendidikan moral atau pendidikan budi pekerti yang sekarang dikenal dengan pendidikan karakter melalui wayang.<sup>4</sup>

Penelitian yang sudah dilakukan dengan mengkaji masalah wayang sudah banyak dilakukan, antara lain mengkaji wayang transparan, wayang eksperimen berbahasa Indonesia sebagai sarana transmisi pendidikan budi pekerti bagi siswa SLTA di Surakarta; penelitian yang mengkaji dan merancang model pertunjukan wayang golek padat sebagai upaya penanaman budi pekerti bagi siswa SD, dan penelitian tentang produk kreatif pentas wayang kulit sebagai pendukung komunitas wisata dan budaya (implementasi pesan moral untuk anak usia sekolah dasar dan menengah).

Wayang tumbuh dan berkembang sejak lama hingga kini, melintasi perjalanan panjang sejarah Indonesia. Perjalanan panjang wayang ini telah teruji dalam menghadapi berbagai tantangan dari jaman ke jaman. Melewati perkembangan dunia yang semakin mengglobal, mampu menampilkan daya tahan dan kemampuannya mengantisipasi perkembangan jaman itulah, maka wayang kulit berhasil mencapai kualitas seni yang tinggi. Wayang Indonesia pada tanggal 7 Nopember 2003 telah dinobatkan oleh UNESCO, bahwa sebagai *a Masterpiece of the Oral and intangible Heritage of Humanity, or a Cultural Master peace of the World*. Oleh dunia keberadaan wayang diakui sebagai karya agung budaya dunia non bendawi. Penetapan ini merupakan momentum untuk menggugah kesadaran berbagai kalangan terhadap budaya sekaligus kekuatan bangsa, sehingga mengangkat citra Indonesia di mata internasional. Selain itu diharapkan wayang akan mendapat respon positif dan diminati masyarakat terutama generasi muda.<sup>5</sup>

Selama berabad-abad budaya wayang berkembang menjadi beragam jenis. Walaupun cerita wayang yang populer di masyarakat diadaptasi dari karya sastra India yaitu Mahabarata dan Ramayana, tetapi kedua induk cerita tersebut dalam pewayangan Indonesia banyak mengalami perubahan dan penambahan untuk menyesuaikan dengan kondisi bangsa Indonesia. Media pertunjukannya juga sangat berbeda dan beragam pula, misal, wayang kulit, kain, kertas, kayu, dan wayang orang. Ragam dan jenis wayang di Indonesia sangat banyak, misalnya pembagian berdasarkan sumber cerita, terdapat jenis Wayang Purwa, Wayang Parwa, Wayang Ramayana, Wayang Madya, Wayang Beber, Wayang Panji, Wayang Babad, Wayang Menak, Wayang Cepak, Wayang Wahyu, Wayang Wahana, Wayang Budha, Wayang Sadat, Wayang Humor, Wayang Calonarang, Wayang Curpak Gerantang, Wayang Kancil, dan sebagainya.<sup>6</sup>

Dari beberapa jenis wayang di Indonesia, wayang beber termasuk wayang yang paling unik, sebab mempunyai bentuk pertunjukkan yang khusus dengan menampilkan gambar-gambar sebagai obyek pertunjukkan. Dalam pertunjukkan wayang beber, dalang menuturkan cerita dari gambar-gambar tersebut dengan diiringi musik gamelan. Gambar-gambar dari wayang beber, dilukis sedemikian rupa pada kertas atau kain, dibuat satu adegan menyusul adegan lain secara berurutan dengan menggunakan teknik lukis tradisional yang disebut teknik *sungging* yang bagus sekali, cermat, teliti serta mempunyai gaya yang spesifik.<sup>7</sup>

Wayang beber kuno digambarkan di atas kertas *gedhog*, tetapi wayang beber baru dibuat di Mangkunegaran pada tahun 1935 sampai tahun 1939 digambarkan pada lembaran kain *mori alus*. Pembuatan wayang beber baru di Mangkunegaran atas perintah Kanjeng Gusti Arya Adipati Mangkunegoro VII pada masa berkuasa. Pembuatan ini adalah *tedhak sungging (copy)* dari wayang beber kuno dan yang masih ada, yaitu Wayang Beber Wonosari dan Wayang Beber Pacitan.<sup>8</sup>

Sejarah kelahiran wayang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan kerajaan Majapahit. Wayang jenis ini dikenal pertama kali pada masa Majapahit, tepatnya saat kerajaan Bumi Trowulan dipimpin Raden Jaka Susuruh. Raja ini bergelar Prabu Bratana. Hal ini ditunjukkan dengan candrasengkala pembuatan wayang beber pada masa itu, yakni *Gunaning Bhujangga Sembahing Dewa*, yang menunjukkan tahun Saka 1283 (1361 M). Saat itu wayang beber masih mengambil cerita wayang

purwa. Bentuk wayang beber purwa sudah seperti yang ditemukan sekarang, yakni dilukis di atas kertas. Ketika dipergelarkan, kertas berlukiskan wayang tersebut digelar (Jawa: *dibeber*), dan bila sudah selesai digulung kembali untuk disimpan.

Pada zaman Majapahit, pertunjukan wayang beber purwa di lingkungan istana sudah menggunakan iringan gamelan. Sementara pertunjukan di luar istana, tepatnya di lingkungan masyarakat biasa, hanya diiringi rebab (alat musik gesek khas Jawa). Di lingkungan keraton, pertunjukan wayang beber diadakan dalam rangka acara-acara khusus, seperti ulang tahun raja, perkawinan putra-putri raja dan sebagainya. Sementara di tengah-tengah rakyat kebanyakan, pertunjukan wayang beber pada masa itu diadakan untuk kepentingan ritual, seperti ruwatan.

Saat Majapahit diperintah Prabu Brawijaya, tepatnya tahun 1378, bentuk wayang beber mengalami penyempurnaan. Brawijaya termasuk raja yang memiliki perhatian besar terhadap wayang beber. Ia memerintahkan kepada salah satu anaknya yang memiliki kepandaian melukis, yakni Raden Sungging Prabangkara, untuk menyempurnakan penampilan wayang beber. Lukisan wayang yang semula hanya hitam putih, oleh Sungging Prabangkara dibuat menjadi berwarna, sehingga penampilan wayang beber menjadi lebih hidup dan menarik. Proses penyempurnaan wayang beber ini terjadi tahun 1378 Masehi.

Wayang beber yang mengambil cerita Panji diperkirakan baru muncul pada zaman Mataram Islam (Islam), tepatnya pada masa pemerintahan Kasunanan Kartasura. Kala itu raja yang memerintah adalah Amankurat II (1677-1703). Hal itu juga disebutkan dalam salah satu tembang Kinanthi yang ada di Serat Centhini.

Wayang beber di zaman Mataram Kartasura di buat dari kertas lokal, yakni kertas Jawa dari Ponorogo. Cerita yang ditampilkan antara lain Jaka Kembang Kuning, salah satu episode cerita Panji. Kemudian pada masa pemerintahan Amankurat III atau Sunan Mas, dilakukan penyempurnaan lagi terhadap lukisan wayang beber. Wajah dan pakaian yang dikenakan tokoh-tokoh utama, seperti Panji Asmarabangun dan Dewi Candrakirana, disesuaikan dengan penampilan Arjuna dan tokoh perempuan yang cantik sebagai tokoh-tokoh wayang purwa.

Selanjutnya pada era pemerintahan Sunan Paku Buwono II lukisan wayang beber di ubah lagi, terutama pada ilustrasi yang melatarbelakangi penampilan tokoh. Ilustrasi yang ada dikurangi dan disederhanakan, sehingga penampilan wayang beber

menjadi lebih klasik dan tidak rumit. Sosok tokoh menjadi kelihatan menonjol. Kisah cinta Panji Asmarabangun, oleh Paku Buwono II dibuat menjadi lakon Remeng Mangunjaya.

Pada masa Islam ini, para wali di antaranya adalah Sunan Kalijaga wayang beber ini dimodifikasi bentuk menjadi Wayang Kulit dengan bentuk bentuk yang bersifat ornametik yang dikenal sekarang, karena ajaran Islam mengharamkan bentuk gambar makhluk hidup (manusia, hewan) maupun patung serta diberi tokoh tokoh tambahan yang tidak ada pada wayang babon (wayang dengan tokoh asli India) di antaranya adalah Semar dan anak-anaknya serta Pusaka Hyang Kalimusada. Wayang hasil modifikasi para wali inilah yang digunakan untuk menyebarkan ajaran Islam dan yang kita kenal sekarang. Perlu diketahui juga bahwa Wayang Beber pertama dan masih asli sampai sekarang masih bisa dilihat. Wayang Beber yang asli ini bisa dilihat di daerah Pacitan, Donorojo, wayang ini dipegang oleh seseorang yang secara turun-temurun dipercaya memeliharanya dan tidak akan dipegang oleh orang dari keturunan yang berbeda karena mereka percaya bahwa itu sebuah amanat luhur yang harus dipelihara.

### Metode Perancangan Desain Permainan Tradisional Berbasis Materi Pendidikan Karakter dan Pengenalan Wayang Beber Kepada Anak Usia Dini

Desain permainan anak tradisional dapat dikatakan sebagai langkah pemecahan masalah dengan target yang jelas. Sebuah desain dapat dijelaskan sebagai sebuah usaha untuk memformulasikan unsur fisik yang paling objektif dan merupakan tindakan dan inisiatif untuk mengubah karya manusia.<sup>9</sup> Lebih dari itu desain merupakan salah satu bentuk kebutuhan fisik dan non fisik manusia yang dijabarkan melalui pengalaman, keahlian, dan pengetahuan yang mencerminkan perhatian, apresiasi, dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama hal yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan beragam tujuan keberadaan benda buatan manusia. Selanjutnya desain dapat dikatakan sebagai wahana pembantu manusia dalam melaksanakan inovasi beragam industri dan bisnis. Perancangan modifikasi permainan tradisional dengan materi pengenalan wayang sebagai media pembelajaran karakter bagi anak usia dini pada penelitian ini merupakan tindak lanjut dari berbagai kajian dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya, misalnya melalui Balai Kajian Sejarah

dan Nilai Tradisional yang berada di bawah naungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Pendekatan *Action Research* (kaji tindak) yang memerlukan tindakan kreatif inovatif yang hendak mengolah potensi baik SDM (sumber daya manusia), SDA (sumber daya alam), sosial ekonomi, dan seni budaya dari wilayah pengrajin batik yang ada di Kabupaten Pacitan untuk mengoptimalkan model pendampingan usaha dan ekowisata kampung batik. Kegiatan ini diharapkan berdampak positif bagi peningkatan perekonomian dan tingkat kesejahteraan masyarakat. Sebagai acuan menggunakan teori *Action Research* dimana terdapat empat tahapan, yaitu *select a focus, collect data, analyze and interpret data, dan take action* yang diungkapkan oleh Christoper Gordon (1998).

Penelitian seni ini menggunakan tinjauan disain dengan pendekatan multidisipliner, sebab dalam prosesnya dirasa kurang mencukupi kalau hanya dengan pendekatan yang menekankan pada segi apresiasi (*design appreciation*) dan penafsiran (*design interpretation*). Dalam mengkaji desain termasuk bidang desain, selalu terkandung juga konsekuensi untuk mengkaji aspek sosial, ekonomi, kebudayaan, teknologi, dan psikologi suatu karya.<sup>10</sup> Adapun metode yang dilakukan dalam beberapa tahapan kegiatan, sebagai berikut :

Berdasarkan data di atas dapat dipaparkan beragam alat permainan yang digunakan sebagai APE (Alat Permainan Edukatif), sedangkan data permainan tradisional yang ada di dua lokasi penelitian di beberapa lokasi penelitian di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina, Desa Posong, Tanjungsari, Pacitan dan PAUD Putra Mandiri, Pacitan, yaitu :

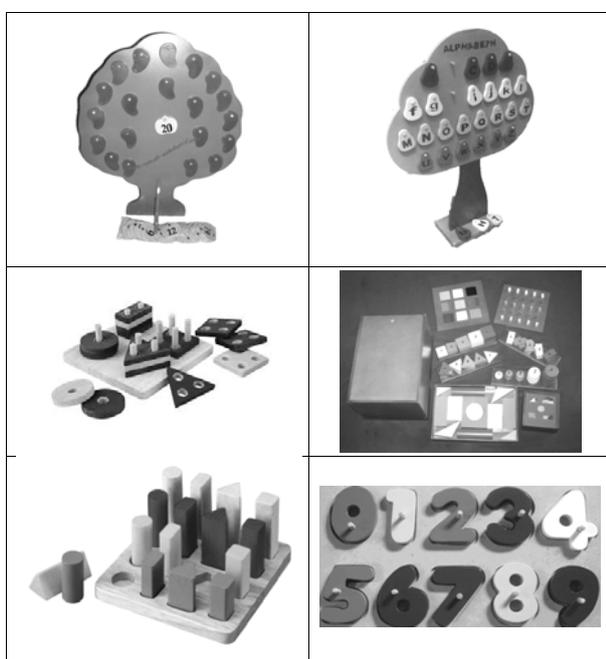
Tabel 2. Daftar Permainan Tradisional Kanak-Kanak dan PAUD di Wilayah Pacitan

NO	TANPA ALAT	DENGAN ALAT
1.	Ular naga	<i>Egrang</i> : bambu/kayu/bathok
2.	Petak umpet (dor trap)	<i>Benthik</i>
3.	<i>Cublak-cublak suweng</i>	<i>Kasti</i>
4.	<i>Jamuran</i>	<i>Congklak</i> (dakon)
5.	<i>Buto-buto galak</i>	Lompat tali
6.	<i>Uler-uler keket</i>	<i>Pandhe</i>
7.	<i>Tikus pithi</i>	Yoyo
8.	<i>Lindri</i>	Kelereng/ Gundu/ Nekeran
9.	Lintang alihan	Ketapel
10.	<i>Gobak sodor</i>	Panahan
11.	<i>Suda manda/ ingkling</i>	<i>Tembak karet pentil</i>

12.	<i>Bethengan</i>	<i>Tulup bambu</i>
13.	<i>Pithik-pithikan</i>	Kapal-kapalan
14.	Pantomim	Balap mobil
15.		Balap karung

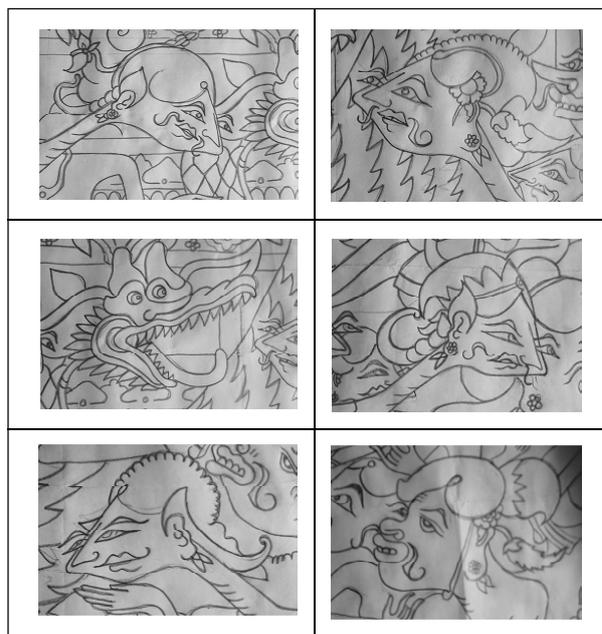
**a. Tahapan Perancangan**

Pada tahapan ini metode perancangan dengan melalui kegiatan, yaitu : 1) Menentukan figur wayang beber yang dapat digunakan sebagai sumber ide penciptaan desain prototipe permainan untuk PAUD 2) Merancang prototipe desain permainan PAUD berbasis figur wayang beber.



Gambar 3. Permainan PAUD dan Taman Kanak-Kanak  
Sumber : Dok. Agus Sutedjo (2015)

Permainan anak tradisional sangat beragam baik dari aspek bentuk maupun tata cara permainannya, di mana di dalamnya banyak sekali ditemukan makna yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini, dirancang sebuah prototype dari permainan tradisional yang dikombinasikan dengan figur wayang beber. Tokoh wayang beber dipilih dengan alasan baik dari aspek tampilan (figur) yang lebih familiar agar anak-anak dapat menerima permainan tersebut. Selain itu dengan figur wayang beber, akan mengenalkan aspek seni tradisi wayang kepada anak-anak sehingga seni tersebut dapat lebih dini dikenal sekaligus sebagai upaya pelestarian kepada generasi penerus berikutnya.



Gambar 4. Beberapa Alternatif Figur Bentuk Wayang Beber untuk Kolaborasi Dengan Permainan Anak  
Sumber : Dok. Basnendar H (2015)

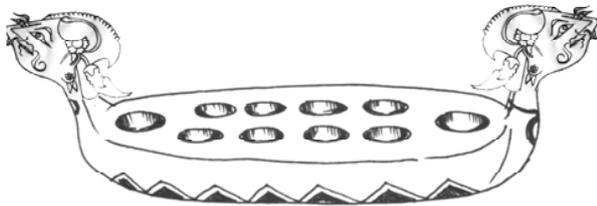
**b. Tahapan Kolaborasi Figur Wayang Beber Pada Permainan Tradisional Anak**

Dibawah ini akan diberikan sebagai sampel atau contoh desain prototype permainan tradisional dengan kombinasi figur wayang beber. Permainan yang pertama, melalui bentuk *gangsingan*, sebuah alat yang cara memainkan dengan menggunakan tali yang ditarik agar *gangsing* dapat berputar di lantai atau tanah sekaligus dapat mengeluarkan bungi mendengung.



Gambar 5. *Gangsingan* dengan Kombinasi Bentuk Wayang Beber. Sumber : Dok. Basnendar H (2015)

Kepala figur wayang beber dipasang dibagian atas selain agar mudah bagi anak-anak untuk mengenalnya tokoh wayang beber, juga dari aspek produksinya lebih mudah. Sebagai alternatifnya, bentuk kepala dari *gangsingan* ini dapat diganti dari kepala tokoh wayang beber lainnya. Desain prototype permainan anak tradisional lainnya, adalah berupa *Dakon*, sebuah permainan yang dimainkan atas dua orang dengan *dakon* dan biji-bijian sebagai alat permainannya. *Dakon* dibuat dengan ujung *dakon* berupa kepala wayang beber sebagai media pengenalan tokoh wayang beber kepada anak usia dini.



Gambar 6. *Dakon* dengan Kombinasi Bentuk Kepala Figur Wayang Beber di Ujung Bentuk *Dakon*  
Sumber : Dok. Basnendar H (2015)

### c. Tahapan Sosialisasi

Kegiatan ini sebagai media pengenalan prototipe sekaligus untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*) dari segenap lapisan masyarakat yang berkompeten dan berbagai unsur yang terkait dengan rancangan prototipe permainan tradisional berbasis figur wayang beber.

### Simpulan

Hasil dari penelitian berupa prototipe permainan anak berbasis figur wayang beber ditujukan untuk meningkatkan sekaligus upaya pelestarian seni tradisi wayang beber Pacitan. Salah satu permainan yang bisa digunakan dalam bermain anak usia dini adalah permainan tradisional, karena permainan tradisional mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak menjalani kehidupan bermasyarakat. Adapun manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak di antaranya yaitu : sportivitas, kejujuran, kegigihan, sikap toleran, dan kegotongroyongan. Permainan tradisional anak-anak berbasis figur wayang beber bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat

mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik. Penelitian tentang permainan tradisional berbasis figur wayang beber dalam membentuk karakter anak usia dini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Permainan tradisional anak akan selalu melahirkan suasana senang dan ceria yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan.
2. Mengasah dari aspek keterampilan anak melalui permainan tradisional, dimana sensorik dan motorik, serta proses kreatifitasnya merupakan tahap awal untuk mengasah daya cipta dan imajinasi anak dalam tumbuh kembangnya.
3. Permainan tradisional anak itu dimainkan secara bersama-sama, sehingga aspek anak belajar mematuhi aturan bermain secara *fairplay* dan aspek anak akan berlatih membuat aturan main itu sendiri secara bersama-sama.
4. Pemanfaatan alat dan bahan permainan yang murah, mudah, dan tersedia di lingkungannya merupakan bagian terpenting dari proses pengenalan anak terhadap lingkungan alam sekitar.
5. Pengenalan model pendidikan yang egaliter, dimana anak berproses dan berkembang sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan jiwanya, dimana anak dengan orang tua atau guru memiliki kedudukan yang setara dalam berposisi sebagai pemilik pengalaman dan menyetujui peraturan secara bersama-sama antar mereka.

Penelitian ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut, sebab materi sebagai sumber ide pengembangan wayang beber Pacitan yang mempunyai potensi untuk dikembangkan ke depannya.

### Catatan Akhir:

<sup>1</sup> Imam Musbikin. *Buku Pintar PAUD, Tuntutan Lengkap dan Praktis Para Guru PAUD*, (Yogyakarta : Laksana.2010). 81

<sup>2</sup> Suwati Kartiwa, *Mainan dan Permainan Anak-Anak*, (Jakarta : Museum Nasional, 1994), 20

<sup>3</sup> Tashadi (1993:57-59) dalam Sukirman Dharmamulya, dkk. *Permainan Tradisional Jawa*. (Yogyakarta : Kepel Press. 2008), 27

<sup>4</sup> Solichin dan Suyanto. *Pendidikan Budi Pekerti dalam Pertunjukan Wayang*. (Jakarta: Yayasan Senawangi, 2011)

<sup>5</sup> Sarwanto, *Sekilas tentang Kehidupan Pertunjukan Wayang Kulit Purwa di Jawa Dewasa Ini* dalam Rustopo (ed)

*Seni Pewayangan Kita, Dulu, Kini, dan Esok.* (Surakarta : ISI Press, 2012), 12

<sup>6</sup> Bagyo Suharyono, *Wayang Beber Wonosari*, (Wonogiri : Bina Citra Pustaka, 2005), 34

<sup>7</sup> Bagyo Suharyono, 2005, 39

<sup>8</sup> Bagyo Suharyono, 2005, 41

<sup>9</sup> Acher 1965, Alexander 1963, Jones 1970 dalam Agus Sachari. *Sosiologi Desain*, (Bandung: Penerbit ITB, 2002),4

<sup>10</sup> Agus Sachari, *Sosiologi Desain*, Bandung: Penerbit ITB, 2002 : 2

### **Kepustakaan**

Agus Sachari, 2002. *Sosiologi Desain*. Bandung : Penerbit ITB.

Imam Musbikin. 2010. *Buku Pintar PAUD, Tuntutan Lengkap dan Praktis Para Guru PAUD*, Yogyakarta : Laksana.

Solichin dan Suyanto. 2011. *Pendidikan Budi Pekerti dalam Pertunjukan Wayang*. Jakarta: Yayasan Senawangi.

Subandi dkk. 2011. *Wayang Beber Remeng Mangunjaya Gelaran Wonosari dan Wayang Beber Jaka Kembang Kuning Karangtalun Pacitan Serta Persebaran di Seputar Surakarta*. Surakarta: ISI Press dan Kementerian Pariwisata dan Kebudayaan Indonesia.

Suwati Kartiwa. 1994. *Mainan dan Permainan Anak-Anak*, Jakarta : Museum Nasional.