

PERANCANGAN MAINAN “ODONG-ODONG” SEBAGAI MEDIA EDUKASI TRADISI LOKAL UNTUK ANAK USIA 1- 5 TAHUN

Oleh: Much. Sofwan. Zarkasi *

ABSTRACT

This article is a summary of the research that has been conducted by the author, titled "Designing Toys" Odong-Odong "As Media Education Local Tradition For Children Aged 1-5 Years". This study is to reintroduce the children in their world, which according to the present writer has been captured by the electronic mass media capitalists.

Media-odong odong toys are usually only as a medium of entertainment media modified as local tradition-based art education game, expected results of this design is able to inspire people to develop and be differentiation products are much in demand by the children, which will indirectly increase the interest odong-odong to play, and also increase income entrepreneurs and artisans odong-odong.

On the other side, the nature of entertainment media education is expected that children will be more familiar with local traditions and art imprint will continue until they later grow up, so they do not visually cultural identity tercaput of local cultural roots. This is important, because the issue is what actually became the main issue in the development of national identity.

Keywords: odong-odong, media education, children, traditions

PENDAHULUAN

Lima tahun belakangan ini, beberapa wilayah di pulau Jawa muncul fenomena mainan anak-anak yang cukup menarik, yaitu "odong-odong". Kehadiran mainan ini ternyata mampu menjadi alternatif hiburan bagi masyarakat menengah bawah, karena cukup

murah, yaitu Rp.500 – Rp.1000,- sekali naik. Bandingkan beaya naik 'odong-odong" ini dengan jenis mainan *kiddie ride* yang ada di mall atau pusat perbelanjaan, seperti kuda-kudaan atau mobil-mobilan.

Nilai positif lain dari permainan odong-odong ini, adanya lagu anak-anak yang diputar untuk menandai

durasi waktu pakai anak-anak yang naik odong-odong. Sebetulnya, pemutaran lagu-lagu anak-anak ini bukan hal yang luar biasa, tetapi di tengah eksploitasi anak yang dilakukan oleh media massa elektronik (televisi) serta langkanya lagu anak-anak di televisi membuat odong-odong ini mempunyai fungsi yang cukup signifikan.

Bayangkan saja, beberapa stasiun televisi swasta yang terlalu sibuk mengeruk keuntungan dengan mengeksploitasi anak-anak lewat program film kartun barat dan beberapa kompetisi penyanyi anak yang justru dipaksa melagukan lagu-lagu dewasa seperti program "idola Cilik dan Mama Mia".

Lebih menyedihkan lagi, tidak hanya lagunya, tetapi performance/ penampilan anak-anak pada kompetisi tersebut juga dipaksa mendewasa. Gaya berperilaku dan berpakaian tidak mencerminkan usia mereka. Justru kehadiran odong-odong dengan keterbatasan dan kesederhanaannya, mengenalkan kembali anak-anak pada dunianya, pada lagu-lagu yang memang pantas didengarkan dan dinyanyikan oleh anak-anak.

Poin penting inilah yang menjadi latar belakang dibuatnya

perancangan ini, yaitu membuat modifikasi odong-odong tersebut menjadi media edukasi untuk anak-anak usia 1-5 tahun. Lewat odong-odong, anak-anak tidak hanya dikenalkan pada lagu-lagu anak-anak populer, tetapi juga lagu-lagu *dolanan* dan terutama visual odong-odong nanti juga sebagai media edukasi seni tradisi lokal (aspek ini belum digarap oleh perancang odong-odong yang ada sekarang).

PEMBAHASAN

A. Tentang Odong-odong

Odong-odong dalam praktik budaya di masyarakat Indonesia mempunyai banyak arti. Misalnya di masyarakat Subang Jawa Barat, istilah odong-odong ini biasa disebut "*sisingan*"¹. Diambil dari bahasa jawa yang berarti mainan berbentuk singa. Berupa tandu yang depannya berbentuk kepala singa. Biasa digunakan dalam acara arak-arakan di pesta khitanan.

Lain lagi bagi masyarakat pesisir Jawa Barat selatan, terutama di sepanjang pantai Ranca Buaya sampai Cidaun, Odong - odong yang

¹ Diambil dari <http://dewankeseniankarawang.wordpress.com/jenismacam-seni/>

mereka kenal adalah alat transportasi darat yang cukup vital. Dibuat dari Toyota Land Cruiser tipe FJ40 lansiran tahun 60 sampai 70-an. Kondisi jalan yang seluruhnya adalah pantai berpasir, melintasi muara sungai, naik turun gunung membuat transportasi barang dan orang dalam jumlah banyak hanya dapat dilakukan oleh kendaraan *four-wheel-drive*.



Gambar 01
Pesta khitanan/ sunatan di Subang yang menggunakan "sesingaan"
Sumber:
http://www.denieksukarya.com/photo_library/photo2863_07_Sesingaan_West%20Java.jpg

Berbeda dengan kedua arti di atas, odong-odong yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sejenis permainan anak hasil modifikasi dari sebuah becak kayuh. Bagian depan biasanya disulap menjadi empat tempat duduk – berjajar dua – dengan bermacam bentuk yang lucu, bebek, ayam, kuda, jerapah,

gajah dan motor. Bagian belakang masih berbentuk seperti becak, dengan sadel busa, pedal dan sistem rantai sebagai penggerak. Ada tambahan satu tuas yang berfungsi untuk mengatur kemana tenaga kayuh dialirkan. Di saat berkeliling, tuas berbahan besi itu menghubungkan pedal kayuh dengan roda. Ketika ada anak-anak yang naik di atas mainan, tuas dipindah posisinya untuk menghubungkan pedal dengan mainan. Jadilah empat anak-anak bergoyang seirama dengan lagu ceria yang diperdengarkan dari tape mobil yang dipasang dibawah atap terpal.



Gambar 02
Permainan odong-odong dengan mainan 4 ekor kuda. Foto: Satriana Didiek

Karena fungsinya sebagai mainan anak-anak, maka odong-odong juga dilengkapi dengan satu komponen pendukung yang penting adalah tape recorder. Tape diguna-

kan untuk memutar lagu. Selain berfungsi untuk mengumpulkan anak-anak, lagu juga menjadi batas waktu permainan odong-odong. Odong-odong diciptakan sekitar tahun 2003. salah satu faktor munculnya odong-odong adalah pelarangan becak beroperasi di Jakarta. Berdasarkan fenomena tersebut, akhirnya banyak becak yang dimodifikasi menjadi odong-odong.

Menurut Mulyadi, salah satu pioner pembuat odong-odong, pada awalnya mainan tersebut disebut *andong* (sejenis delman beroda empat) karena mainan yang ada di kereta adalah kuda-kudaan². Tetapi setelah dikembangkan menggunakan elemen mainan seperti mobil-mobilan, bebek, motor dan lainnya, *andong* ini lebih populer disebut odong-odong.

Odong-odong ini mempunyai ragam bentuk kerangka dasar dan elemen per-mainannya. Tercatat, minimal ada empat jenis permainan odong-odong, kuda-kudaan (konvensional), odong-odong komedi putar, odong-odong seperti mainan

bianglala, dan odong-odong kereta.



Gambar 03
Permainan odong-odong kereta
Sumber:<http://audiobbm.files.wordpress.com/2009/05/ododng-odong.jpg>.



Gambar 04
Permainan odong-odong bianglala
Sumber:<http://audiobbm.files.wordpress.com/2009/05/ododng-odong.jpg>

² Data dikutip dari <http://nostalgia.tabloidnova.com/articles.asp?id=12547> yang diunduh Senin, 23 Mei 2010.

B. Struktur dan Elemen Odong-Odong

Struktur dan elemen dari odong-odong secara umum adalah rangka besi berbentuk becak modifikasi yang memiliki roda, tempat duduk untuk anak-anak dan musik pengiring mainan. Bentuk odong-odongpun macam-macam, ada yang seperti bianglala, komedi putar, naupun kereta (lihat gambar 3 dan 4). Adapun bahan atau media yang digunakan untuk membuat odong-odong biasanya dari besi, faiber dan kayu.

Begitu juga bentuk odong-odong dalam penelitian ini mengambil referensi dari alat transformasi becak yang dikayuh, yaitu pengayuh berada dibagian belakang, kemudian di depannya terdapat figur atau boneka patung sebagai tempat anak-anak duduk dan mendapatkan hiburan. Pada bagian belakang tempat duduk pengayuh, terdapat dua pasang alat pengayuh, yang satu untuk menggerakkan roda odong-odong, sehingga bisa berjalan pindah tempat, dan alat pengayuh yang lain untuk menggerakkan gigi gerigi berantai yang berhubungan dengan boneka patung sehingga bisa bergerak naik dan turun bergantian. Jadi ketika

pengayuh berada di belakang dan mengayuh pedal penggeraknya maka dan anak-anak yang duduk pada boneka patung di depan akan bergoyang dan diiringi oleh musik.

Biasanya boneka patung yang digunakan berbentuk figur-figur yang familier dengan anak-anak yang berupa patung atau boneka dari figur tokoh kartun maupun bentuk-bentuk yang menginspirasi anak-anak, diantaranya seperti donal bebek, mobil- mobilan, pesawat, binatang gajah. Seperti yang dikatakan bapak Suyadi sebagai pengusaha odong-odong, yaitu: "anak-anak kebanyakan menyukai naik odong-odong dengan figur boneka tokoh kartun di televisi, yang mereka kenal." (wawancara, Suyudi 25 Februari 2012)

C. Permainan dan Media Edukatif yang berdimensi Seni Tradisi

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik, dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik pula (Andang dalam

Affandi, 2009). Sehingga permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya.

Permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak didik, serta menyalurkan kegiatan anak. Menurut Bruner (1966) ada tiga tingkatan utama modus belajar, seperti: *enactive* (pengalaman langsung), *iconic* (pengalaman piktorial atau gambar), dan *symbolic* (pengalaman abstrak). Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan serta perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena adanya interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya melalui proses belajar. Sebagai ilustrasi misalnya, belajar untuk memahami apa dan bagaimana mencangkok.

Tingkatan pertama adalah pengalaman langsung, yaitu memperoleh pemahaman pembelajaran secara langsung dengan mengerjakan atau membuat cangkokan. Pada tingkatan kedua, *iconic*, pemahaman tentang mencangkok

dipelajari melalui gambar, foto, film atau rekaman video. Selanjutnya pada tingkatan pengalaman abstrak, siswa memahaminya lewat membaca atau mendengar dan mencocokkannya dengan pengalaman melihat orang mencangkok atau dengan pengalamannya sendiri. Maka perancangan membuat rancangan mainan odong-odong sebagai media edukasi seni tradisi lokal untuk membuat media edukasi bagi anak usia 1-5 tahun ini, merupakan modus belajar *enactive* (pengalaman langsung). Berdasar uraian di atas, dapat ditarik satu kesimpulan bahwa perancangan yang akan dilakukan adalah benar-benar baru dan original.

D. Materi Edukasi Seni Tradisi Lokal Pada Mainan Odong-Odong

1. Boneka/Patung Punokawan

Perancangan ini memilih elemen tempat duduk anak-anak pada odong-odong yang berupa boneka patung sebagai target utama materi edukasi dalam mentransfer karakter seni tradisi lokal. Bila dalam odong-odong yang umum biasanya boneka patung dari tokoh film anak-anak, maka pada perancangan ini memilih figur tokoh dalam pewayangan.

Wayang merupakan bentuk kebudayaan asli Indonesia, Suryadi WS.(1984;15):

Wayang adalah suatu cabang kebudayaan yang bersifat asli Indonesia, tidak ada tanda-tanda bahwa ia berasal dari kebudayaan asing ataupun timbul dari daya pengaruh kebudayaan asing. Hal ini juga diakui oleh penyidik-penyidik bangsa asing, antara lain Dr. G.A.J. Hazeu dan juga Brandes yang mengatakan bahwa wayang itu asli Jawa (Indonesia), sedikit-pun tidak ada tanda-tanda adanya daya pengaruh kebudayaan Hindu, walaupun cerita-cerita yang dibawakannya adalah saduran dari cerita yang berasal dari tanah Hindu. Kapan wayang itu mulai timbul tidak dapat ditentukan dengan pasti. Tetapi beberapa ahli mengatakan bahwa wayang itu sudah dikenal sejak zaman dahulu kala. Dalam Almanak Primbon Jawa tahun 1959 Prof.Dr. Priyana mengatakan bahwa kira-kira 2000 tahun yang lalu bangsa kita sudah memiliki sejenis kebudayaan yang bisa dianggap sebagai awal timbulnya wayang kulit, bahkan dengan iringan gamelannya sekali. Tentu saja wayang pada waktu itu tidak seperti apa yang kita saksikan sekarang.(Suryadi, 1984: 15)

Permainan sebagai basis dalam mentransfer edukasi pada anak umur 1-5 tahun memang memerlukan strategi kreatif tersendiri. Tokoh pewayangan yang menjadi

pilihan adalah Punokawan yaitu Semar, Gareng, Petruk, Bagong. Tokoh ini hanya ada di cerita pewayangan Indonesia.

Tokoh Panakawan atau Punakawan tidak terdapat pada cerita Mahabarata atau Ramayana, sebab Tokoh ini merupakan tokoh pewayangan yang asli dari Indonesia. Ensiklopedi wayang Indonesia menyebutkan: bahwa kata Panakawan mempunyai arti teman yang tahu, atau teman yang faham. Kata *Pana* artinya tahu atau faham, sedang *Kawan* artinya teman.

Panakawan di sini adalah Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Kehadiran tokoh Panakawan bukan hanya sebagai bumbu penyedap namun kehadiran mereka sangat penting dalam setiap alur cerita yang ditampilkan karena tokoh Panakawan ini membawa konsep religi dan filsafat dalam pewayangan tersebut.

Peran Panakawan dapat dibilang sangat menentukan keberhasilan suatu kehidupan? karena Semar merupakan gambaran penyelenggaraan Illahi yang ikut berproses dalam kehidupan manusia. Untuk lebih memperjelas peranan Semar, maka tokoh Semar dilengkapi dengan tiga tokoh lainnya. Ke empat panakawan tersebut merupakan simbol dari cipta, rasa, karsa dan karya. Semar mempunyai ciri

menonjol yaitu kuncung putih. Kuncung putih di kepala sebagai simbol dari pikiran, gagasan yang jernih atau cipta. Gareng mempunyai ciri yang menonjol yaitu bermata kero, bertangan cekot dan berkaki pincang. Ke tiga cacat fisik tersebut menyimbolkan rasa. Mata kero, adalah rasa kewaspadaan, tangan cekot adalah rasa ketelitian dan kaki pincang adalah rasa kehati-hatian. Petruk adalah simbol dari kehendak, keinginan, karsa yang digambarkan dalam kedua tangannya. Jika digerakkan, kedua tangan tersebut bagaikan kedua orang yang bekerjasama dengan baik. Tangan depan menunjuk, memilih apa yang dikehendaki, tangan belakang menggenggam erat-erat apa yang telah dipilih. Sedangkan karya disimbolkan Bagong dengan dua tangan yang kelima jarinya terbuka lebar, artinya selalu bersedia bekerja keras. Cipta, rasa, karsa dan karya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Cipta, rasa, karsa dan karya berada dalam satu wilayah yang bernama pribadi atau jati diri manusia, disimbolkan tokoh Ksatria.

Gambaran manusia ideal adalah merupakan gambaran pribadi manusia yang utuh, dimana cipta, rasa, karsa dan karya dapat menempati fungsinya masing-masing dengan harmonis, untuk kemudian berjalan seiring menuju cita-cita yang luhur. Dengan demikian menjadi jelas bahwa antara Ksatria dan panakawan mempunyai hubungan signifikan. Tokoh ksatria akan ber-

hasil dalam hidupnya dan mencapai cita-cita ideal jika didasari sebuah pikiran jernih (cipta), hati tulus (rasa), kehendak, tekad bulat (karsa) dan mau bekerja keras (karya). (Zarkasi, 2008:19-20)



Gambar 05

Semar, Gareng (atas) dan Petruk, Bagong (Bawah) karya Ki Entus S.
Copy foto: Zarkasi

Referensi di atas menjadi dasar dalam rangka menginterpretasi sosok atau tokoh Punakawan yang

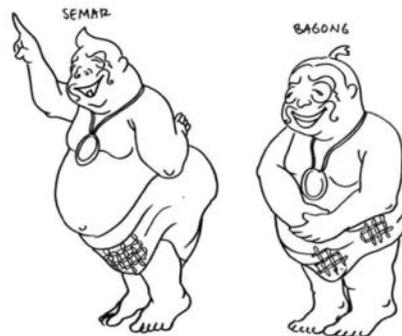
ditampilkan dalam boneka patung odong-odong. Bila diperhatikan wajah dari tokoh Punokawan memang terlihat sedikit menakutkan, contohnya Bagong, sosok ini memiliki mata besar, kepala besar dengan bibir memerah yang lebar. Hal tersebut penting diketahui karena ada pengalaman ketika figur boneka dimana anak-anak duduk dan menikmati permainan secara visual menakutkan, diantaranya ular naga, harimau maka anak-anak tidak mau naik odong-odong. Seperti pengalaman Ibu Mita, dimana anaknya menangis karena takut dengan boneka patung odong-odong yang berupa ular naga.³

Visualisasi tersebut dalam penelitian ini dimunculkan sedikit berbeda, lebih soft dan lebih terlihat humoris, dengan mulut yang tersenyum dan tampilan menjadi anak-anak, dimana semua atribut rompi, senjata tidak ditampilkan tapi diganti sosok Punokawan yang telanjang dada dengan hanya memakai pakaian celana bayi, semacam popok bayi (kain melilit pengganti celana) yang bermotif

kawung. Sosok Bayi Punokawan ini diharapkan mampu mengganti sosok Punokawan dalam pewayangan dan anak-anak usia 1-5 tahun bisa mengenalnya lewat permainan odong-odong yang mereka naiki. Pengalaman menyentuh, menaiki dan bermain secara langsung merupakan pengalaman yang lebih memiliki kekuatan memori yang kuat.



Gambar 06
Sketsa Punokawan 1 masih sesuai referensi dengan kostum lengkap discan oleh Zarkasi



Gambar 07
Sketsa Semar dan Bagong sudah dirubah sesuai kebutuhan odong-odong untuk anak-anak di scan oleh Zarkasi

³ Wawancara dengan ibu Mita seorang Guru PAUD dan memiliki anak balita, di desa Tipes Surakarta, 25 Februari 2012 oleh Zarkasi



Gambar 08

Sketsa Semar -Bagong (atas) dan Petruk – Gareng (bawah) yang sudah dirubah sesuai kebutuhan odong-odong untuk anak-anak di scan oleh Zarkasi

2. Tembang Dolanan Anak-Anak

Selain boneka patung, media edukasi yang ditawarkan dalam perancangan ini adalah tembang dolanan yang mengiringi permainan

odong-odong, yaitu ketika anak-anak bermain naik salah satu boneka patung Punokawan maka secara bersamaan akan terdengar lagu tembang dolanan yang diputar

berulang. Lagu dolanan ini diharapkan dapat menjadi memori tersendiri bagi anak-anak terkait lagu-lagu yang pantas untuk dinyanyikan anak-anak.

Adapun lagu-lagu tembang dolanan anak-anak yang dipilih antara lain berjudul: *Jaranan*, *Padang Mbulan*, *Sluku-Sluku Bathok*, *Jamuran*, *Cublak-Cublak Suweng*, dan *Kodok Ngorek*. Lagu-lagu dolanan anak-anak tersebut sudah jarang didengarkan oleh masyarakat terutama anak-anak.

D. Proses Pembuatan Mainan Odong-Odong

1. Modelling Boneka/ Patung Punokawan

Boneka patung Punokawan (Semar, Gareng, Petruk, Bagong) setelah dibuat sketsa yang cocok kemudian dibuat master tiga dimensinya. Pertama proses ini menggunakan bahan sterofoam, dengan asumsi kondisi bahan kering, tapi proses pembentukannya ternyata lebih memakan waktu.

Karena sulitnya bahan diolah, kemudian bahan membuat model boneka Punokawan diganti menggunakan tanah liat atau tanah untuk keramik. Tanah liat dipilih karena sifatnya yang lentur dan mudah

dibentuk.

Boneka patung Semar dibuat sesuai dengan sketsa gambar yang dipilih. Proses pembuatannya pertama tanah liat dibuat bentuk global sebesar ukuran patung yang dibuat, kemudian perlahan-lahan gundukan tanah liat tersebut dibentuk figur Semar yang direncanakan.



Gambar 09
Proses modelling semar1.
Foto: Aries BM, 2012

Setelah Model patung jadi, maka tekstur permukaan tanah pada patung harus dibuat lebih halus, agar ketika dibuat cetakan tidak banyak menghaluskan atau mengamplas.



Gambar 10
Proses modelling Bagong.
Foto: Zarkasi, 2012

2. Membuat Cetakan Boneka/ Patung Punokawan

Begitu model boneka patung jadi, proses selanjutnya adalah membuat cetakan dari bahan gibs, yang diberi serat fiber untuk kekuatan. Pertama patung dibagi dua dengan cara diberi batas menggunakan plat atau sejenisnya, yang mana fungsinya untuk membagi tubuh patung jadi dua bagian.

Setelah tubuh model patung dibagi dua, kemudian tubuh patung diberi lapisan pelicin berupa cairan atau sesuatu yang bersifat licin, seperti mentega, minyak goreng,

atau minyak pelicin lantai (MAA) dengan cara dikuaskan menggunakan kuas yang bersih. Minyak tersebut berfungsi sebagai pelumas agar bahan pembuat cetakan dengan bahan modeling patung tidak lengket.



Gambar 11
Proses memberi lapisan pelicin pada patung
Foto: Zarkasi, 2012

Proses selanjutnya adalah menyiapkan bahan gibs, air, ember dan serat fiber, sebagai bahan membuat cetakan. Gibs yang berwarna putih dituang pada ember yang sudah terisi air. Karena sifat gibs yang cepat kering bila terkena air maka waktu menuangkan gibs

kedalam ember berisi air harus pelan-pelan agar bubuk gips meresap merata dalam air, dengan perbandingan antara air dan gips 2 : 3. Setelah gips terendam, dilanjutkan dengan mengaduknya sampai rata. Kemudian secara pelan dan kontinyu gips ditempelkan pada badan patung, dengan sesekali mencampurnya dengan serat fiber sebagai penguat. Proses ini harus cepat sebab gips yang sudah bercampur dengan air menjadi cepat kering.



Gambar 11
Membuat cetakan patung
Foto: Zarkasi, 2012

Setelah cetakan sudah kering maka, gips tersebut dibuka secara hati-hati dengan cara mencari pembatas badan patung dulu yang membagi bagian depan dan belakang. Kemudian dibuka pelan-pelan agar gips tidak patah.



Gambar 12
Membuka cetakan patung
Foto: Zarkasi, 2012

Proses pembuatan boneka patung Punokawan selanjutnya adalah mencetak patung menggunakan bahan fiber. Pertama menyiapkan bahannya, berupa fiber cair, powder, serat fiber dan katalis (untuk pengering) .

Pertama fiber cair dicampur dengan powder dan katalis, dan

diaduk rata, kemudian hasil campuran fiber cair, powder dan katalis tadi dioleskan dengan cara dituangkan dan diratakan dengan kuas pada lobang cetakan patung atau kedua bagian badan patung yang telah dibagi dua yaitu bagian depan dan belakang. Fiber yang sudah diberi katalis bersifat cepat kering, jadi proses pengolesan atau penuangannya pada cetakan harus cepat.

Sebagai penguat ditambahkan serat fiber dan ditutup dengan campuran fiber, powder dan katalis tadi. Kemudian kedua bagian cetakan patung ditemukan dan diikat pada salah satu sisi bagian cetakan yang sebelumnya dibuat lobang untuk memasukkan cairan fiber.

Setelah cetakan dirasa kering kemudian cetakan patung fiber diambil dan dirapikan menggunakan gerenda listrik. Selanjutnya kedua sisi patung disambung dan ditambal bagian yang lobang dan kurang tebal. Diampelas bagian yang masih kasar.

Proses selanjutnya adalah memberi cat pelapis semacam poksi untuk dasaran pengecatan. Besi dipasang pada bagian bawah patung untuk kekuatan dudukan agar kuat diduduki anak-anak, setelah itu

tinggal mengecat warna patung atau boneka Punokawan sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 13
Proses mengecat patung
Foto: Zarkasi, 2012

Penyemprotan menggunakan *gun spray* dan kompresor. Cat yang digunakan menggunakan merek Duco yang dicampur dengan tinner Impala Super. Warna krem kemerahan dipilih supaya warna badan patung/boneka Punokawan terlihat cerah dan bersih.

Warna bibir bukan warna merah murni tapi dipilih warna merah jambu yang cerah sehingga ketika digunakan untuk mewarnai bibir patung punokawan yang cenderung lebar, tidak begitu menakutkan bagi anak-anak.

Sedang warna rambut tetap menggunakan warna gelap. Pertama disemprotkan warna coklat yang tua



Gambar 14
Patung/boneka Punokawan (Semar, Gareng, Petruk, Bagong)
Foto: Zarkasi, 2012

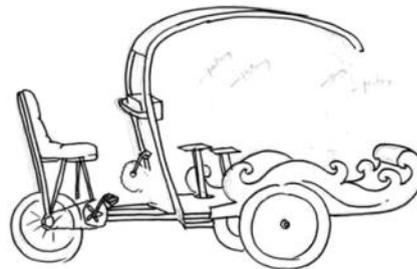
pada kepala/ rambut, setelah itu baru dipadatkan dengan warna hitam. Hal tersebut dilakukan supaya warna rambut tidak kontras dan bisa menyatu dengan warna lainnya. Sedang warna kain untuk bagian bawah sebagai celananya dicat warna coklat tua dengan motif kawung. Motif kawung sebagai stimulus perwakilan motif batik yang bisa dikenalkan kepada anak-anak.

Visualisasi bagian mata, kumis, dan karakter wajah dari patung/boneka punokawan selain menggunakan cat, juga digunakan spidol permanent. Setelah semua visualisasi patung selesai, finishing terakhir adalah patung/ boneka Punokawan, disemprot cat transparan sebagai emulsi yang melapisi dan melindungi cat visualnya. Patung/

boneka Punokawan yang sudah jadi, siap dipasang pada kereta odong-odong yang dibuat.

3. Proses Membuat Kereta “Odong-Odong”

Pertama membuat sketsa kasar bentuk rangka odong-odong yang akan dibuat.



Gambar 15
Skets kasar rangka odong-odong
Foto: Zarkasi, 2012

Kedua menyiapkan alat dan bahan berupa, alat las, mesin bubut besi, besi siku, mild steel tebal 8 mm, besi pipa ukuran $\frac{3}{4}$ dan roda becak ukuran ring 20. Pada proses ini karena beberapa alat yang ada distudio kampus ada yang kurang baik kondisinya dan jadwal penggunaannya padat, maka penelitian ini bekerja melibatkan tenaga mahasiswa yang orang tuanya memiliki bengkel las.

Proses pembuatan rangka odong yang telah dibuat adalah: Membuat beberapa eksentrik kebutuhan elemen mekanik penggerak patung, yaitu dari mild steel dan pipa besi dengan cara di bor, dan dibubut.



Gambar 16
Elemen eksentrik odong-odong
Foto: Zarkasi, 2012

Elemen eksentrik ini harus dibuat presisi agar pola gerak atau kerjanya bisa sama dan tidak oleng.

Elemen eksentrik tersebut dirangkai dengan semacam as pada tiap potongannya untuk gerakan. Tiap pasang terdapat dua as dan elemen yang berputar.

Elemen eksentrik inilah yang nanti berhubungan dengan roda penggerak boneka yang dikayuh, dan bergerak naik turun. Kemudian bila elemen eksentriknya sudah dibuat minimal 70%, pekerjaan bisa dilanjutkan membuat rangka odong-odong dari besi siku, pipa dan lempeng besi.

Rangka kereta yang sudah dibuat disatukan sehingga tampak berdiri dengan tiga roda. Posisi pengayuh berada di belakang dan posisi rangka untuk tempat patung/boneka Punokawan berada di depan.

Setelah rangka kereta odong-odong jadi, kemudian dibuat dan dipasang atapnya sebagai pelindung panas. Posisi setiap elemen seperti posisi patung Punokawan berdiri, tempat elektrik untuk kebutuhan musik seperti tempat accu, tape, speaker dan elemen eksentrik dipastikan letaknya. Adapun letak accu berada di bawah bagian samping kiri depan dan tape posisi ditengah atas depan pengemudi. Sedang posisi *speaker* di depan dan

belakang bagian atas bawah atap.



Gambar 17
Membuat rangka odong-odong
Foto: Zarkasi, 2012



Gambar 18
Prototype mainan odong-odong
sebagai media edukasi jadi
Foto: Zarkasi, 2012

Finishing selanjutnya adalah memberikan elemen estetis lainnya berupa ornamen motif kawung pada samping-samping kereta dengan bahan multiplek ukuran tebal 1 cm. Semua warna mulai dari warna patung/boneka Punokawan, sampai

warna pada kereta odong-odong dipilih berdasarkan kebutuhan untuk bisa masuk dalam ranah dunia anak-anak yang ceria.

SIMPULAN

Sebelum sampai kepada kesimpulan, perlu dibuat rangkuman seperlunya untuk mewedahi residu data yang masih dianggap bermanfaat dalam pelaksanaan perancangan mainan odong-odong untuk media edukasi ini. Dua hal dalam rangkuman ini adalah rangkuman proses penggarapan terkait dengan eksperimentasi dan rangkuman kajian ilmiah.

Hal terbesar yang paling bisa dikembangkan atau dieksplorasi kembali yaitu tentang karakter subyeknya (dalam hal ini adalah mainan odong-odong). Mainan odong-odong yang biasanya hanya menjadi media hiburan, secara tidak langsung dikembangkan menjadi media edukasi tradisi lokal yang berbasis hiburan. Eksperimentasi yang dilakukan adalah menafsir kembali bentuk dan fungsi yang menjadi elemen dasar odong-odong yaitu patung/boneka, kereta dari rangka besi, musik pengiring dan elemen estetisnya.

Patung/ Boneka Punokawan ditafsir ulang bentuk dan visualnya menjadi lebih familier, dan tidak menakutkan bagi anak-anak. Figur patung /boneka Punokawan dibuat dalam wujud anak-anak, yaitu tidak menggunakan pakaian biasanya dalam pewayangan wayang orang, yaitu rompi dan celana panjang. Figur patung/ boneka Punokawan dibuat lebih pada karakter balita yaitu tanpa baju dan hanya menggunakan celana semacam kain popok bermotif batik.

Warna dipilih menggunakan warna yang cenderung cerah, seperti warna merah dasar yang kuat pada bibir patung/boneka Punokawan diganti warna merah muda yang lebih *soft*. Kulit juga dibuat lebih cerah, yaitu dibuat krem kemerah-merahan. Karakter bibir juga dibuat tersenyum ramah, dengan tidak menghilangkan karakter tokoh Punokawan. Bentuk tubuh tetap menggunakan bentuk karakter tokoh Punokawan tapi disesuaikan fungsinya yaitu untuk tempat duduk.

Ornamen motif batik kawung dipilih, untuk mengisi bagian kain popok celana patung dan pada elemen estetis dari multiplek yang terletak pada bagian samping kereta

odong-odong.

Beberapa proses eksplorasi yang dilakukan dalam proses ini, mungkin masih banyak lagi bentuk, teknik serta variasi yang bisa diciptakan dalam perancangan mainan odong-odong sebagai media edukasi. Salah satunya adalah perlunya mencari variasi bentuk yang lain, seperti tokoh Pandawa, dan masih banyak lagi.

Pada proses perancangan mainan odong-odong sebagai media edukasi tradisi lokal ini justru yang menarik pada wilayah pewacanaan karya yang dihasilkannya. Karena beberapa landasan teori yang sudah tersusun akhirnya banyak sekali temuan yang menarik, yaitu tentang media mainan yang dikembangkan menjadi media edukasi tradisi lokal.

Bagaimanapun perkembangan mainan odong-odong dari ranah hiburan kepada ranah edukasi menjadi sebuah ajang atau peluang tersendiri bagi ide-ide kreatif dalam menghasilkan media edukasi kreatif yang tidak sekedar unik namun juga memiliki karakter dimensi tradisi yang kuat. Rangkuman perancangan odong-odong ini, cenderung menangkap kelemahan dan kelebihan dari suatu perjalanan eksperimentasi. Maka dapat diputuskan ke-

simpulannya sebagai berikut di bawah ini.

Baik penentuan pola (pattern) pada proses eksperimentasi, dan kajian ilmiah secara analitik berproses dari dasar keilmuan seni rupa dan psikologi terkait pengalaman anak-anak dalam melihat, merekam, menyentuh benda dengan indra mereka secara langsung sebagai pengalaman edukasi, yang berbasis permainan dan tradisi lokal.

Penulis:

Much. Sofwan Zarkasi
Dosen Seni Rupa Murni
ISI Surakarta

DAFTAR PUSTAKA

Bruner, J_1966. *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Denzin, N.K. Lincoln, Yvorna, S. (ed) (1980), *Handbook of Qualitative Research*, London, Sage Publication International Educational and Profesional publisher thonsand Oaks, 100.

Guntur_2004, "Studi Ornamen Sebuah Pengantar", Surakarta, STSI Press Surakarta

M.Sofwan Zarkasi, " Studi Penciptaan Karya Seni Grafis Dengan Teknik Hot Print Di Atas

Kaca," 2008

Nurrachman Affandi, *Analisis Dan Perancangan Game Edukasi "Petualangan Panda" Untuk Anak Usia 5-10 Tahun Menggunakan Macromedia Flash*, dalam <http://journal.amikom.ac.id/index.php/ISI/article/viewArticle/1438>

Patton, M.Q_1984, "Qualitative Evaluation Methods", Beverly Hill:Sage Publications.

Poespoprodjo, W (1991), *Hermeneutik Kebudayaan*, Bandung, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran, 117-118.

Rohidi, T. R. (2000), *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*, Bandung, STSI press, 3,19-20,

Sutopo, HB. (1996), *Penelitian Kualitatif (Sebuah Pendekatan Interpretatif Bagi Pengkajian Proses dan Makna Hubungan antar Subjektif)*, Surakarta, Universitas Sebelas Maret (UNS) Press.29

Suwardi Endraswara_2006, "Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan" Yogyakarta, Pustaka Widyatama

Suryadi WS, *Menuju Pembentukan Wayang Nusantara (Wara)*, Surakarta: Tiga Serangkai 1984

Tomlinson, John_1999, "Globalisation and Culture" Chicago, Chicago University Press.

DAFTAR NARASUMBER

Drs. Effy Indratmo, M.Sn, Seniman patung dan dosen seni rupa ISI Surakarta

Albertus Rusputranto P.A., S.Sn,
Budayawan dan dosen seni rupa ISI
Surakarta

Paramitta, S.Pd, guru Paud dan TK
Aisyiah B.A. Surakarta

Suyadi Hartomartono, Pengusaha
odong-odong tinggal di Tipes
Surakarta

Eko Prabowo, Pembuat odong-
odong di Tipes Surakarta