

KONSEP FILOSOFI DAN ESTETIKA MAINAN TRADISIONAL *GANGSINGAN, DHAKON, UMBUL WAYANG, DAN KUDA LUMPING*

Bagus Indrayana

Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada
Kampus UGM Bulaksumur, Yogyakarta

R.M. Soedarsono

Guru Besar Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada
Kampus UGM Bulaksumur, Yogyakarta

Djoko Suryo

Guru Besar Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada
Kampus UGM Bulaksumur, Yogyakarta

Timbul Haryono

Guru Besar Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada
E-mail: timbulharyono@yahoo.com
Kampus UGM Bulaksumur, Yogyakarta

INTISARI

Dinamika kehidupan yang terjadi karena ada potensi dan peluang, meskipun ada kelemahan dan hambatan. Gambaran siklus kehidupan manusia sangat berkaitan dengan pandangan hidup yang melekat pada hasil karya cipta untuk memenuhi fungsi-fungsi tertentu. Pandangan hidup dan konsep pemikiran tersebut dapat dibaca melalui hasil karya yang diwujudkan, termasuk benda mainan tradisional *gangsingan, dhakon, umbul wayang, dan kuda lumping*. Keempat jenis mainan tradisional tersebut mengandung muatan konsep filosofis dan estetis terkait dengan siklus kehidupan, fungsi sosial, dan kultural penyertainya.

Kata kunci: Estetika, Mainan Tradisional.

ABSTRACT

The life dynamics that happened because there are potentials and opportunities, even though there are weaknesses and obstacles. The human life cycle illustration is related to the view of life that glued to the copyrighted works for fulfilling some functions. The view of life and idea concept can be read through the work that being formed, including traditional toys, gangsingan, dhakon, umbul puppet, and kuda lumping. Those four types of traditional toys is contain philosophy concept and esthetic that related to life cycle, related with the social function and cultural shares.

Key words: *Esthetic, Traditional Toys.*

A. Mainan Tradisional sebagai Produk Budaya

Sepanjang perjalanan sejarah kehidupan umat manusia, anak memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan melalui proses sosialisasi dengan orang tua, keluarga, sesama, dan lingkungan hidupnya. Dalam proses sosialisasi tersebut anak-anak mengalaminya dengan jatuh-bangun, baik secara pribadi maupun bersama teman sepermainannya (Gottman dan Joan DeClaire, 2008:2). Dengan bermain, anak-anak tumbuh sehat, kuat, dan dapat bergaul dengan baik berkat bimbingan orang tua, keluarga, dan orang lain. Mereka tumbuh sampai mencapai kematangan pengetahuan dan keterampilan tertentu, sehingga ia dapat menyatu di dalam kehidupan bersama di lingkungan masyarakat.

Lingkungan telah menyediakan kebebasan sekaligus menjalin keterikatan. Anak-anak memiliki kebebasan bermain dan memilih, serta menentukan sendiri media untuk bermain. Mereka menggunakan media sebagai sarana menyalurkan ekspresi atau berlatih mewujudkan keinginan dan imajinasinya dengan menghasilkan benda mainan untuk jenis permainan tertentu. Anak-anak juga memiliki kebebasan mengatur diri dan bermain dengan teman seusianya berdasarkan aturan yang disepakati. Namun demikian, anak-anak dituntut untuk selalu bertindak, berbuat, berperilaku sesuai nilai, norma, dan aturan yang telah disepakati, serta yang berlaku di lingkungan masyarakatnya. Dengan demikian, keseimbangan hidup bersama dengan lingkungan sosial dan alamnya dapat terjaga secara baik.

Mainan tradisional diciptakan bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan fungsional. Penciptaannya mengandung pengetahuan yang berkaitan dengan pandangan, perilaku, dan

aktivitas hidup masyarakat. Benda mainan tradisional seperti *gangsingan, dhakon, umbul wayang, dan kuda lumping* memiliki peran penting dalam kehidupan sosial dan kultural karena di dalam mainan tradisional tersebut terkandung nilai filosofi dan estetika fungsional. Oleh karena itu, konsep filosofi dan estetika fungsional dalam permainan *gangsingan, dhakon, umbul wayang, dan kuda lumping* itu menarik untuk dikaji, dihayati, dan dianalisis secara mendalam agar nilai sosial dan kultural yang terkandung di dalamnya dapat terungkap.

Dalam konteks metodologis, pandangan positivistik merumuskan segala sesuatu yang ada di dunia berasal dari Tuhan. Eksistensinya berlangsung terus-menerus, seolah tidak berkesudahan. Apa yang berasal dari Tuhan pada saatnya juga akan kembali kepadaNya. Suatu realitas yang menggambarkan siklus kehidupan dalam lingkaran besar bersifat ilahiah. Ketika manusia tergoda dan terhenti di tengah jalan hendaknya diterjemahkan sebatas melekat pada materi (Verhaak dalam FX. Mudji Sutrisno & F. Budi Hardiman, 1992: 29-30), bukan berarti menjadi tanda bahwa ia masuk ke alam kegelapan tanpa dapat melihat, mendengar, atau merasakan. Justru karena kekekatannya pada materi itu menghidupkan akal-budi yang memicu kesadaran, bahwa ada penggerak di balik semua gerakan. Artinya, ada suatu kesadaran rasional di balik dinamika yang diyakini berasal dari kekuatan Tuhan.

Pada tataran ontologis, kemauan dan kekuatan akal-budi orang mendorongnya untuk berusaha memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani. Ia terus menerus mengerahkan kemampuan yang dimiliki guna mengolah potensi dan sumber daya yang tersedia secara arif dan bijaksana. Dengan keuletan serta kerajinannya, maka orang dapat mencukupi

segala keperluan hidupnya. Semua potensi itu pun mengantarkan lahirnya artefak sebagai wujud budaya fisik.

Kemampuan budi daya manusia perlu dianalisis melalui tiga energi dasar, yaitu pikiran atau daya cipta, kemauan atau karsa, kepekaan rasa dan imajinasi. Ketiga energi dasar itu menyatu dalam diri manusia, melekat dan melandasi perilaku budaya. Dengan demikian, semua yang berhubungan dengan aktivitas dan perilaku budaya mencerminkan energi dasar tersebut, termasuk dalam hal terciptanya benda mainan tradisional.

Jenis dan bentuk mainan tradisional *gangsingan*, *dhakon*, *umbul wayang*, dan *kuda lumping* yang dihasilkan oleh orang atau sekelompok orang merupakan produk yang berulang dan berke-lanjutan berdasarkan bahan, pola, alat, dan teknik yang sama. Jenis dan bentuk permainan itu sendiri merupakan data penting yang memberi petunjuk terurainya konsep pemikiran dan keindahan benda mainan tradisional yang proses penciptaannya mengalami perkembangan. Data itu dapat diperoleh melalui studi laterer, observasi di lapangan, dan informasi dari narasumber yang kompeten. Ketika perkembangan budaya mencapai puncak kejayaannya, diyakini pada suatu waktu, budaya itu juga akan mengalami kemunduran dan berakhir pada kehancuran, kepunahan atau ketiadaan. Kausalitas kehidupan seperti itu bersifat absolut dalam lingkaran segala sesuatu yang semula tidak ada, menjadi ada, dan kembali kepada ketiadaan. Siklus kehidupan yang lazim terjadi dalam dinamika kehidupan yang berkembang dinamis di dunia fana tersebut diyakini terekam dalam bentuk-bentuk benda mainan tradisional tersebut.

B. Konsep Filosofi Mainan Tradisional

Dinamika kehidupan yang terjadi karena ada potensi dan peluang, meskipun ada kelemahan dan hambatan. Gambaran siklus kehidupan manusia sangat berkaitan dengan pandangan hidup yang melekat pada hasil karya yang diciptakan untuk memenuhi fungsi-fungsi tertentu. Pandangan hidup dan konsep pemikiran dimaksud dapat dibaca melalui karya yang berhasil diwujudkan, di antaranya berupa benda mainan tradisional *gangsingan*, *dhakon*, *umbul wayang*, dan *kuda lumping*. Keempat jenis mainan tradisional itu dipilih karena diyakini mengandung muatan konsep filosofis dan estetis terkait dengan siklus kehidupan secara menyeluruh. Hal itu dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Gangsingan

Gangsingan juga disebut *gasing* (Prawiro-atmodjo, 1985:129), suatu benda mainan yang dibuat dari kayu atau bambu yang pada bagian tengah terdapat poros dari paku atau seirat bambu berbentuk bulat sebagai tempat untuk mengikatkan tali (Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1989:257). Kruyt, seperti dikutip Sindhunata menyatakan, bahwa *gangsingan* bukan sekedar alat permainan, tetapi sebagai produk kebudayaan (Sindhunata, 2009:13). Sebab itu *gangsingan* memiliki tiga unsur dasar, yaitu (1) sebagai media interaktif dalam melakukan tindakan bersama; (2) sebagai langkah peningkatan tingkat emosional; (3) terdapat kesepakatan berupa aturan bermain. Ketiga unsur dasar itu menginduk pada norma tradisi, ada mata rantai keterhubungan antara ketiga hal itu dengan tradisi yang berlaku di masyarakat (Toekio. M., 2011).



Gambar 1. *Gangsingan* dari kayu

Sumber: Sindhunata, *Komidi Putar Seni Rupa Gasing* (Yogyakarta: Bentara Budaya, 2009), 158



Gambar 2. *Gangsingan* dari bambu

Lokasi: Komplek wisata candi Prambanan, Kabupaten Sleman (Foto: Bagus Indrayana, 2011)

Gangsingan yang diciptakan oleh seseorang dengan bahan dan teknologi sederhana, tentu memiliki kandungan nilai fungsional. Penciptaannya berkaitan dengan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan dari orang tua yang kemudian ditransformasikan kepada anak-anak. Kandungan nilai fungsional mainan *gangsingan* itu berkaitan dengan gambaran perjalanan hidup manusia sejak lahir sampai tiadanya di dunia fana ini. *Gangsingan* sebagai wujud budaya fisik merupakan hasil realisasi konsep nilai dan pandangan hidup masyarakat, sesuai dengan kondisi sosial dan kultural serta potensi alam di sekitarnya. Kondisi-kondisi itu dengan jelas memberikan rangsang kreatif bagi seseorang atau sekelompok orang

untuk membuat berbagai kelengkapan sarana hidup.

Gangsingan sebagai wujud gagasan kreatif bertumpu pada pandangan mengenai siklus kehidupan. Siklus kehidupan itu terlihat dari sejak pembuatan *gangsingan* dimulai sampai memperoleh bentuknya, kemudian *gangsingan* itu dimainkan dalam suatu arena permainan yang terlihat berputar kencang, kemudian berhenti atau mati. *Gangsingan* yang ketika dilempar bisa saja terhuyung-huyung untuk beberapa saat, tetapi setelah interaksi bagian kaki (paksi/poros) dengan permukaan tanah terintegrasi dengan baik membuat *gangsingan* itu berputar tegak dan stabil. Akan tetapi dalam waktu tertentu *gangsingan* menjadi oleng, lambat tetapi pasti *gangsingan* itu kemudian roboh, dan akhirnya berhenti sama sekali berputar atau mati.

Realitas perjalanan hidup manusia sejak ia dilahirkan dan masuk ke ruang publik dirinya mengalami proses pertumbuhan dan pendewasaan. Proses pendewasaan itu diperoleh dalam hubungannya dengan keluarga, tetapi juga diperkaya dan dipercepat oleh hubungannya dengan orang lain. Semakin ia bertambah usia bertambah pula pergaulan dengan orang lain. Kondisi tersebut memicu perkembangan wawasan, pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki. Ia belajar dari anggota keluarga dan masyarakat dalam berbagai jenis, bentuk, dan kesempatan, sehingga pengalaman, pengetahuan, dan keterampilannya semakin meningkat untuk memasuki dan menjalani lorong-lorong kehidupan yang berliku. Setelah dewasa, ia bersatu dengan masyarakat luas untuk menyumbangkan kemampuan, kekuatan, dan keahliannya guna memenuhi kebutuhan hidup. Ia bekerja keras untuk bertahan hidup, sekaligus meraih sukses

tertentu yang perlu dipertahankan kelangsungannya dengan baik. Maksud dari proses tersebut, setelah bekerja keras, pada tahap tertentu ia berhasil meraih cita-cita dan memperoleh kehidupan yang layak, tenang, dan damai di lingkungan sosial masyarakatnya. Sudah tentu pencapaian itu harus dipertahankan dengan sikap kesatria agar ia tidak terjerembab ke dalam kenistaan, tetapi sebaliknya dapat menikmati untuk mewujudkan kegembiraan dan kesenangan. Jika pada batas tertentu ia menjadi tua, lemah, dan lamban beraktivitas, maka akhir dari semuanya ialah kebinasaan yang tanpa penyesalan, karena semuanya telah tergenapi dengan 'baik'.

Analog dengan gambaran siklus kehidupan tersebut, melalui pembacaan makna mainan tradisional *gangsingan* dapat dipandang sebagai cermin siklus kehidupan yang terjadi. Dalam banyak hal, kehadiran nilai budaya yang penuh makna simbolik seringkali kurang disadari oleh pelaku budayanya sendiri, misalnya sebagai suatu proses transformasi pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan yang berlangsung berkesinambungan melalui aktivitas bermain. Barangkali anak-anak juga tidak memahami konsep nilai dan makna filosofis yang rumit itu. Meskipun realitas di dalam penciptaannya telah berinteraksi dengan lingkungan, pengetahuan mengatur permainan, dan keterampilan membuat benda mainan, serta memainkannya adalah merupakan proses transformasi budaya yang sudah berlangsung dari generasi ke generasi, sebagai tradisi yang berkelanjutan.

Hal-hal yang dijelaskan di atas merupakan gambaran menyeluruh siklus kehidupan manusia pada umumnya, tetapi dapat juga bagi diri pribadi seseorang. Sejak pra-kelahiran sampai pada akhir hayat menjemput dirinya terekam dalam

permainan *gangsingan* mulai dari persiapan pembuatannya, memainkannya, sampai permainan itu terhenti. Siklus kehidupan seseorang dipastikan memerlukan perjuangan layaknya *gangsingan* yang berputar-putar mengeluarkan suara dengung atau desing yang keras, walaupun diadu dalam suatu kompetisi ia harus dapat berputar dengan tenang dan stabil. Hal tersebut merupakan makna konotatif permainan *gangsingan* yang dimulai dari terhuyung-huyung hingga tenang dan stabil sampai pada batas akhir ia harus terhenti dan mati.

Pada proses pembuatan *gangsingan* harus dengan persiapan yang baik. Persiapan itu menyangkut berbagai kelengkapan seperti bahan, alat, maupun teknik perwujudannya. Proses pembuatan itu harus dilakukan dengan teliti dan seksama agar *gangsingan* yang dihasilkan berfungsi dengan baik sesuai keinginan. Fungsi yang baik itu terlihat pada saat *gangsingan* dimainkan dapat berputar secara sempurna, kencang, stabil, dan mengeluarkan desing yang nyaring. Sesudah itu, lambat tetapi pasti putaran *gangsingan* itu melemah, kemudian oleng, lalu roboh, dan akhirnya berhenti berputar. Jika pemiliknya ingin *gangsingan* itu berputar lagi, maka ia harus memainkan kembali, demikian seterusnya. Permainan *gangsingan* itu dapat diinterpretasikan memiliki makna konotatif yang menggambarkan siklus kehidupan seseorang, sejak pra-kelahiran sampai ajal menjemput dirinya, kapan saja dan di mana saja ia berada.

Dalam banyak hal, pada awalnya bisa saja merupakan suatu misteri, kemudian dapat terungkap kerahasiaannya oleh karena ada kemauan dan kemampuan untuk menyelidiki dan mengurainya, mengklasifikasikan berdasarkan jenis, bentuk, dan materialnya, dan merumuskan

perbedaan dan persamaan yang dapat dideteksi sesuai kenyataan. Anak-anak dapat berdiri tegak berhadapan dengan sosial masyarakat sekitarnya, hal yang menegaskan letak kehadiran sosok individu, meskipun ia ada bukan demi dirinya sendiri saja, tetapi juga dalam konteks solidaritas dengan sesamanya (Priyono, 1993: 9-10).

Di atas telah dinyatakan, bahwa manusia berhenti pada suatu materi. Ia menemukan benda yang kemudian dijadikan sebagai alat untuk mengungkapkan keinginan dan imajinasinya secara individual maupun kolektif (bekerja-sama atau bahu-membahu) dengan anggota kelompok masyarakatnya bagi kelangsungan hidup. Meskipun demikian, sebagai individu ia juga ingin mengekspresikan perasaannya, sehingga lahir beragam benda atau produk budaya dengan jenis, bentuk, dan fungsi yang bervariasi.

2. *Dhakon*

Dhakon merupakan suatu produk budaya yang dihasilkan oleh individu atau kelompok individu di lingkungan masyarakat tertentu yang diperuntukkan bagi anak-anak. *Dhakon* sebagai hasil budi-daya manusia bertalian erat dengan sikap dan pandangan hidup komunitas pendukungnya. Sikap dan pandangan hidup itu sebagian besar tercermin pada cara mereka bertindak, berperilaku, berpikir, dan merasakan terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar (Huijbers, 1986:10). Semua itu bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pada tingkat dasar sampai pada tingkat aktualisasi diri yang secara garis besar dapat dibedakan atas kebutuhan jasmani dan kebutuhan rohani. Kebutuhan jasmani dapat terpenuhi dengan baik karena manusia memiliki kemauan dan kemampuan mengolah sumber daya yang tersedia di lingkungan sekitar, yang dilakukan

secara arif dan bijaksana (Subroto, 1985:7). Adanya sifat arif dan bijaksana itu menghantarkan dirinya ke kehidupan harmonis dan selaras dengan sesama maupun dengan lingkungan alamnya. Kebutuhan rohaniah yang terpenuhi dengan baik itu membangkitkan keyakinan atau kepercayaan, bahwa semua yang ada di lingkungan memiliki daya, dan jika daya itu dikelola secara baik, maka timbul suatu kehidupan yang harmonis dan bahagia penuh rasa syukur dan suka cita. Kenyataan pola pikir semacam itu juga disadari oleh masyarakat dalam menjalani liku-liku hidupnya yang memegang adat tradisi bagi keselarasan hidup.

Pada kalangan masyarakat petani di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dan di masyarakat Jawa pada umumnya tumbuh suatu mitos kepada Dewi Sri, yaitu Dewi Kesuburan yang membantu kesuburan tanah garapan. Menurut C.a. van Peursen, mitos ialah sebuah cerita yang memberikan pedoman dan arah tertentu kepada sekelompok orang. Cerita itu dapat dituturkan, tetapi juga dapat diungkapkan, misalnya lewat tari-tarian atau pementasan wayang (Van Peursen, 1976:37). Huizinga menyatakan bahwa mitos merupakan hasil pengkhayalan dari apa yang ada. Dalam setiap khayalan yang rumit, mitos menyelimuti kenyataan, akal budi yang kaya wawasan bermain di perbatasan antara bergurau dan bersungguh-sungguh (Huizinga, 1990:6-7). Barangkali itu yang menyebabkan di kalangan petani muncul anggapan bahwa kekuatan Dewi Kesuburan dapat membantu usahanya meningkatkan hasil produksi pertanian (Subroto, 1985:7). Dengan keyakinan itu mereka bekerja keras, melakukan kewajiban menggarap, merawat, dan menjaga tanamannya dari gangguan hama, bahkan mengadakan ritual atau

sesaji kepada Dewi Kesuburan (Toekio M., 2011). Dengan cara seperti itu ada pengharapan tercapainya cita-cita, yakni *gemah ripah loh jinawi*, meskipun harus dilalui dengan perjuangan dan memanjatkan doa permohonan kepada Tuhan Yang Mahaesa memberikan rahmatNya.

Upacara ritual itu melambangkan kesatuan-persatuan antara manusia dengan nenek-moyangnya dan antara manusia dengan Tuhan. Kesatuan itu bermakna keterikatan, keteraturan, dan ketenteraman. Dengan demikian keseimbangan hidup terjaga dengan baik. Kearifan budaya itu mendorong adanya keselarasan dan keharmonisan seluruh elemen hidup, serta menjaga etika sosial dan kesopanan atas diri orang seorang serta kelompok sosialnya. Itu berarti, upacara ritual perlu diadakan secara kontinu, pada hari baik dan tepat, dilamari sikap dan perilaku positif sesuai tata susun yang harmonis di antara semua pihak. Dalam kehidupan sosial, setiap individu semestinya mengesampingkan terjadinya konflik di antara komponen masyarakat serta menghindari konflik terbuka yang akibat-akibatnya memprihatinkan (Mulder, 1983:xviii-xix, 41; Mulder, 1996:19). Kegiatan positif itu terkandung harapan agar Tuhan Yang Maha Esa memberikan berkah dan rahmatNya sehingga tanaman di persawahan mereka dapat tumbuh subur dan akhirnya menghasilkan panen yang melimpah.

Sebagian besar penduduk DIY, khususnya yang bertempat tinggal di pedesaan sampai saat ini kehidupannya masih banyak yang bergantung dari hasil bercocok tanam. Mereka yang tinggal di dataran rendah umumnya menanam biji-bijian dan tanaman padi, sedangkan mereka yang tinggal di pegunungan lebih banyak menanam tanaman palawija (Magnis-Suseno, 2003:12), di samping tanaman perkebunan, seperti tebu dan tembakau

yang tumbuh di daerah-daerah tertentu. Hal itu dapat dimengerti karena kondisi geografis DIY sangat menguntungkan untuk melakukan pekerjaan tersebut. Keadaan iklim, curah hujan, aliran sungai kecil maupun besar, serta kondisi tanahnya yang subur berkat siraman abu vulkanik gunung Merapi sebagai faktor pendukung kesuburan tanah bagi pertanian (Subroto, 1985:15). Meskipun disadari ada pula sebagian daerahnya yang gersang dan tandus dan sulit dijadikan sebagai lahan pertanian. Bagi masyarakat pedesaan di DIY, hidup bertani merupakan pekerjaan yang membudaya sejak dulu. Bahkan, berdirinya keraton Yogyakarta, salah satu sebabnya dipicu oleh perebutan tanah perjanjian.

Di sisi lain, Indy G. Khakim menyatakan bahwa untuk menyelesaikan segala persoalan hidup dibutuhkan *tata, titi, titis*, dan *tatas*, artinya kehidupan yang tertata dengan baik, teliti, tepat, dan tuntas (Khakim, 2007:104-105). *Tata* adalah etos dan cara kerja yang baik. *Titi* atau sikap hidup yang teliti dan cermat, jeli dalam menyelesaikan setiap pekerjaan. Ketelitian ini sangat penting demi menunjang keberhasilan seseorang menggarap lahan pertaniannya, agar berhasil seperti yang dicita-citakan. Kejelian dan ketelitian seseorang itu mempunyai andil besar dalam mencapai cita-cita. *Titis* mengandung makna tepat sasaran, efektif, dan efisien. Untuk menjadi orang yang *titis*, ia harus berlatih keras dalam kurun waktu yang panjang. Hal itu perlu *dilakoni* secara tekun dan tidak mengenal putus asa. Belajar terus-menerus tentu memerlukan kesabaran dan ketabahan. *Tatas* mengandung makna tuntas, selesai dengan baik. Orang yang dapat menyelesaikan suatu pekerjaan dengan baik, kecuali capaian yang optimal, dia juga akan puas jiwa dan raganya.

Fenomena yang terjadi dalam suatu kesatuan tindakan sosial dan kultural itu dapat diidentikkan

dengan permainan *dhakon*. Dalam permainan *dhakon*, hal yang utama ialah anak-anak melakukan permainan itu dengan riang-gembira, yang dilambiri semangat bermain berdasarkan kedisiplinan dan aturan yang disepakati. Anak-anak secara bergiliran memasukkan biji-bijian ke dalam lubang *dhakon* secara teratur (*etos*). Anak bertindak jujur atas dasar aturan mainnya (sikap moral) (Daryono, 2007:3). Ini berarti ada norma yang tidak boleh dilanggar. Dengan demikian ketaatan dan kedisiplinan menjadi tertanamkan pada diri anak. Kedua, kecermatan atau kejelian. Anak-anak memainkan biji-biji *dhakon* dengan ketelitian dan kecermatan, baik pada saat mengambil maupun memasukkan biji-bijian ke dalam lubang kecil *dhakon* yang menjadi miliknya. Bagi anak yang sudah mahir memainkan permainan *dhakon* tentu tidak begitu saja mengambil biji tanpa dilambiri oleh pertimbangan atau perhitungan yang cermat (*titis*). Pertimbangan itu menentukan langkah permainannya sehingga tidak terhenti pada lubang yang kosong. Dengan demikian, daya ingat, kejelian, dan ketelitian seorang pemain dalam mengambil dan memasukkan biji-bijian pada lubang *dhakon* itu ikut andil menentukan apakah dirinya masih dapat menjalankan terus permainannya, atau mati langkah di dalam permainan tersebut. Jika biji terakhir yang dipegangnya sampai jatuh ke lubang yang kosong, itu berarti ia harus diganti oleh lawan permainannya. Oleh karena itu, faktor ketiga menjadi penting dan sangat menentukan di dalam permainan *dhakon*, yakni kepandaian berhitung. Sudah tentu untuk memperoleh kepandaian ini, seorang anak harus belajar secara tekun dan rajin. Ketika ia sudah pandai berhitung, maka dirinya dapat bersikap adil dan tertib di saat membagi biji-bijian yang akan digunakan dalam permainan

dhakon. Hal itu berdampak positif pada aspek keempat, yaitu permainan tersebut menjadi menarik dan anak-anak memetik kegembiraan sepenuhnya.



Gambar 3. Dua orang perempuan sedang bermain *dhakon*.
Sumber: KLV 001077476



Gambar 4. Anak-anak sedang bermain *dhakon*.
Sumber: Kalender Bank BPD DIY, 2011

Kata lumbung yang menunjuk pada dua lubang besar di sisi kanan dan kiri *dhakon* itu mengisyaratkan bahwa konsep benda mainan ini berhubungan dengan dunia pertanian. Dalam lingkungan masyarakat petani, lumbung berfungsi untuk menyimpan hasil panen sebagai

persediaan pada waktu yang cukup lama. Dalam *dhakon*, lumbung digunakan untuk menyimpan biji-bijian, suatu fenomena yang dapat dianalogkan dengan tempat penyimpanan hasil pertanian. Seluruh proses permainan itu dapat diartikan sebagai proses bekerja yang hasilnya bermanfaat bagi perjalanan hidup selanjutnya.

Anak yang bermain memasukkan biji-bijian ke dalam lubang-lubang kecil itu ibarat mereka sedang menebar bibit di tanah garapan, seperti yang umum dilakukan petani. Mereka menanam biji-bijian tidak hanya menggunakan kekuatan fisik, tetapi juga menggunakan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan, sehingga biji-bijian yang ditabur dapat tumbuh dengan baik dan subur. Kata tumbuh dengan baik mengisyaratkan bahwa permainan *dhakon* yang baru dijalankan tidak segera terhenti karena biji yang ditabur jatuh pada lubang yang berisi banyak. Dengan demikian ia tetap dapat meneruskan permainan sampai biji terakhirnya jatuh ke lubang kosong yang menandakan langkahnya terhenti dan digantikan oleh lawan bermainnya.

Lubang yang kosong itu dapat diartikan sebagai tanah yang tidak subur, akibat pengolahan lahan yang kurang baik. Biji yang jatuh pada lubang kecil yang berisi dan lubang yang besar (lumbung) menandakan, bahwa mereka dapat memetik buahnya sebagai hasil kerja keras untuk dimasukkan ke dalam lumbungnya yang dilewati. Sebagian dari hasil bumi itu dipetik lebih awal untuk dijadikan benih pada waktu musim tanam berikutnya, sebagian besar lainnya disimpan di lumbung. Aktivitas permainan ini seolah merupakan ajang transformasi pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan untuk bekerja keras yang bermanfaat bagi kehidupan mereka memasuki kehidupan orang dewasa.

Hasil kerja keras di lahan pertanian itu tentu perlu dijaga keamanannya agar tidak diganggu oleh hewan pemangsa atau pihak yang kurang bertanggung jawab. Hal itu mendorong masyarakat menanamkan jiwa ksatria untuk menjaga keamanan wilayah dan hasil kerja keras mereka. Pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan itu ditransformasikan dalam permainan *umbul wayang* yang di masa lampau sangat akrab dengan anak-anak.

3. Umbul Wayang



Gambar 5. Umbul wayang kertas
Koleksi: Bagus Indrayana
(Foto: Bagus Indrayana, 2010)

Umbul wayang merupakan salah satu benda mainan yang dapat dimanfaatkan sebagai media

transformasi nilai kehidupan dalam bermasyarakat. Bagi sebagian anak, *umbul wayang* tentu memiliki arti tersendiri. Arti itu berhubungan dengan pengetahuannya tentang tokoh yang berbudi luhur, seperti tersirat dalam diri ksatria wayang purwa. *Umbul wayang* terdiri dari gambar para tokoh ksatria pembela kebenaran dan kebaikan, yang memiliki sifat jujur, di samping para tokoh yang memiliki sifat curang dan kurang terpuji. Tokoh Pandawa menjadi idola bagi anak-anak di DIY khususnya dan di Jawa pada umumnya, karena tokoh Pandawa dikenal sebagai tokoh yang berbudi luhur, berbakti kepada leluhur, setia kepada negara, berjiwa pahlawan, penegak kebenaran dan keadilan, serta halus budi pekertinya, jujur, dan senang menolong sesama hidup.

Di masa lampau, sifat ksatria itu tertanamkan betul di dalam hati sanubari anak-anak di DIY, yang disampaikan melalui pertunjukan wayang purwa. Penanaman nilai budi luhur dan jiwa kepahlawanan melalui pertunjukan wayang purwa itu merupakan sistem pewarisan yang sangat efektif, sehingga konsep nilai yang tersirat di dalam setiap tokoh wayang purwa menjadi model yang patut dicontoh generasi muda.

Pengenalan sifat dan karakter tokoh wayang purwa itu berkelanjutan di dalam suatu permainan yang disebut *umbulan*. Permainan itu menggunakan benda mainan yang dikenal dengan nama *umbul wayang*. Visualisasi tokoh yang terlukis pada *umbul wayang* sama dengan gambar tokoh pada wayang purwa yang sesungguhnya, namun dalam ukuran kecil. Gambar tokoh ksatria yang berwatak baik lebih sering digunakan oleh anak-anak sebagai jago permainannya. Hal ini disebabkan para tokoh ksatria pembela kebenaran dan keadilan itu sering ditampilkan oleh para dalang di setiap pertunjukan

sebagai tokoh yang selalu menang, sehingga tertanam dengan baik dalam hati sanubari anak. Tidak mengherankan jika tokoh ksatria Pandawa mengeram dalam hati mereka, sekaligus menjadi idola karena menorehkan kesan sebagai sosok teladan berperilaku baik, berbudi luhur, dan bahkan pilih tanding yang patut dicontoh.

Selain hal-hal terurai di atas, dalam permainan *umbul wayang* terdapat keunikan tersendiri sebagai berikut. Di dalam pertunjukan wayang purwa, khususnya pada adegan pertempuran, para dalang selalu menampilkan pertarungan antara tokoh ksatria yang berwatak baik dengan tokoh yang berperangai buruk, misalnya ksatria Pandawa berhadapan dengan tokoh Sabrang. Hal ini sudah dapat dipastikan bahwa pada akhirnya dipihak yang benarlah yang keluar sebagai pemenangnya. Menurut cerita sudah kehendak dari para dewata, bahwa yang benar adalah pemenangnya. Suatu hal yang hampir sama dapat dilihat pada film-film fiksi dan kartun yang sering ditayangkan di layar televisi, misalnya Superman, Batman, dan Robin Hood yang pada akhirnya tokoh-tokoh itu pun selalu berada di pihak yang menang.

Sisi unik dalam permainan *umbul wayang*, ialah umumnya anak-anak mempertarungkan antara tokoh yang baik melawan tokoh yang baik pula, atau tokoh di pihak Pandawa dengan tokoh yang memihak Pandawa, atau di antara tokoh Pandawa sendiri yang dipertarungkan, atau tokoh dari keduanya, yaitu tokoh yang memihak Pandawa dengan tokoh Pandawa itu sendiri. Tokoh-tokoh pilihannya itu dipertemukan di dalam sebuah arena pertarungan *umbul wayang* dengan cara diterbangkan atau dilemparkan setinggi-tingginya ke udara. Dengan cara seperti itu sudah dapat dipastikan, bahwa siapa pun orangnya yang ingin mengetahui tokoh pemenangnya akan mengalami kesulitan.

Bagi anak, pemilihan tokoh wayang tertentu pada permainan *umbul wayang* selalu didasarkan pada pertimbangan semoga tokoh idolanya yang *sekti mandraguna*, yang dapat *ambles bumi* atau terbang tinggi ke angkasa dapat memenangkan pertarungan. Hal tersebut adalah sisi unik dalam permainan dengan *umbul wayang*. Dunia permainan anak yang menggunakan suatu pertimbangan mitologis, yang mungkin sukar dipahami dengan logika. Orang tua Jawa juga sering memberikan nama kepada anak-anaknya dengan nama tokoh wayang purwa, seperti Yudistira, Bratasena, Arjuna atau Permadi, Nakula, Sadewa dan Purbaya (nama lain dari Gatotkaca), yaitu tokoh-tokoh yang berbudi luhur, berwatak baik dan halus, atau dengan nama tokoh Kresna atau Krisna, seorang raja yang bijaksana. Pemberian nama itu disertai harapan semoga watak terpuji tokoh yang dipilih itu ikut terwariskan kepada si pemilik nama (Hardjowirogo, 1984:34). Demikianlah proses transformasi pengalaman, pengetahuan, dan jiwa kepahlawanan yang mengandung muatan etika moral Jawa melalui permainan *umbul wayang*.

Semua yang dijelaskan di atas memberikan pengetahuan bahwa jiwa ksatria perlu ditanamkan dan diwariskan kepada anak-anak, karena mereka merupakan generasi yang kelak memiliki tugas dan tanggung jawab untuk memelihara dan mengamankan semua bentuk warisan budaya fisik demi kelangsung hidup. Jiwa ksatria dan kepahlawanan, budi luhur, perilaku baik untuk membela kebenaran dan keadilan.

Sejak manusia dapat berinteraksi dengan lingkungan sosial dan budaya, maka dirinya terpengaruh oleh dan juga mempengaruhi lingkungannya. Hal ini karena setiap individu yang menjadi anggota masyarakat tertentu telah menyadari adanya hubungan kerjasama dengan

individu lain di lingkungan masyarakat yang berbeda. Dalam konteks pengaruh mempengaruhi itu tentu terdapat rencana kegiatan hidup yang matang, sehingga keberkaitan rencana dengan perbuatan itu menimbulkan perubahan bagi terciptanya sesuatu yang baru, atau menghasilkan tatanan yang khas, mengikat, mengatur, mengendalikan, dan yang memberi arah pada tindakan dan perilaku masing-masing individu dalam hidup bermasyarakat (Koentjaraningrat, 1984:5-6).

4. Kuda Lumping

Masyarakat agraris umumnya memiliki kepercayaan kepada kekuatan yang gaib, atau roh nenek moyang, dewa-dewi, atau kepada Tuhan. Kepercayaan itu menumbuhkan perasaan hormat dan cinta terhadap kebesaran Tuhan Yang Mahabesar. Rasa cinta kasih dan hormat itu kemudian menghadirkan sesuatu, yang sekarang lebih dikenal sebagai benda seni atau karya seni antara lain kesenian tradisional. Kehadiran kesenian tradisional ditandai oleh adanya suatu kepercayaan kepada kekuatan gaib, roh nenek moyang, dewa-dewi atau Tuhan, dan ide dasar yang melandasinya itu berkembang dengan baik disebabkan salah satu di antaranya terdapat kesenian untuk upacara ritual tertentu sebagai sarana pendukung kelangsungan adat-istiadat dari masyarakat yang bersangkutan (Yoeti, 1985:20).

Masyarakat DIY, sebagai pewaris kebudayaan agraris dalam kehidupan masyarakat feodal, hingga kini masih tetap mempertahankan, melestarikan, dan mengembangkan budaya tradisi masa lampau. Budaya tradisi masa lampau itu di antaranya berupa upacara ritual khitanan dan perkawinan. Kedua upacara itu menyertakan berbagai kegiatan ritual dan wujud budaya ma-

terial yang berupa benda seni atau kesenian, antara lain berupa seni pertunjukan *jathilan* atau *kuda lumping*. Kesenian *kuda lumping* ini menggunakan sarana kuda-kudaan atau *kuda képang* yang dibuat dari bambu yang dianyam (Yudosaputro, 1983:132). Para pemain kesenian *kuda lumping* kebanyakan berasal dari pedesaan, baik yang diadakan oleh anggota perkumpulan itu sendiri, maupun oleh salah satu warga masyarakat yang *nanggap* kesenian *kuda lumping* dengan imbalan tertentu. Pertunjukan kesenian *kuda lumping* membutuhkan dukungan empat elemen, yaitu: pemain, penonton, penyelenggara, dan pendukung (Prihatini, 2009:8). Di beberapa daerah dan perkotaan sampai kini masih terlihat adanya kelompok pertunjukan *kuda lumping* dengan cara berkeliling yang memungut biaya uang sekadarnya dari penonton. Kelompok ini dikenal sebagai kelompok *mbarang jathilan*. Kini terdapat pertunjukan kesenian *kuda lumping* yang hanya diselenggarakan sebagai hiburan. Hal itu sejalan dengan pendapat R.M. Soedarsono yang membagi seni pertunjukan menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok tari upacara, tari tontonan, dan kelompok tari hiburan (Soedarsono, 1977:32).



Gambar 6. Anak-anak sedang bermain menirukan tarian *jathilan/kuda lumping*. Lokasi: Bobung Rt. 07, RW. 04, Putat, Patuk, Gunung Kidul, Yogyakarta (Foto: Bagus Indrayana, 2011)

Permainan *kuda lumping* yang dilakukan oleh anak-anak dapat digolongkan sebagai tari hiburan. Dikatakan sebagai hiburan karena dalam permainan tersebut anak-anak sendiri yang bertindak sebagai aktor atau pelaku, anak-anak menjadi pemain, sekaligus penonton, penabuh, dan pendukung permainan. Dengan demikian, pemain dan penghayatnya sama, yaitu di kalangan anak-anak sendiri, yang diekspresikan dan dinikmati sendiri oleh anak-anak yang sedang memainkannya. Meskipun permainan *kuda lumping* yang dimainkan oleh anak-anak itu berbeda dengan pertunjukan tari *kuda lumping* yang sesungguhnya, namun dalam kenyataannya, permainan itu telah memberikan ketegangan, keceriaan, kegembiraan dengan keisengan tersendiri, yang justru unsur ini sangat menentukan hakikat permainan (Huizinga, 1990:3- 4).

Pada hakikatnya kehidupan manusia mengalami perjalanan yang panjang, mengalami suka dan duka, mengalami berbagai keberhasilan dan kegagalan. Berbagai rentetan perjalanan panjang kehidupan manusia itu dijalani dalam berbagai suasana batin, ada yang dengan penuh rasa cinta dan pengorbanan, ada yang dengan sabar dan tawakal, tetapi terdapat pula yang sebaliknya. Sejak kecil hingga dewasa, seorang anak telah dididik orang tuanya dan lingkungan sosialnya dengan nilai budaya yang dianut, sehingga membekas dalam diri mereka.

Nilai atau norma yang melekat ke dalam permainan *kuda lumping*, antara lain terdapat pada cara berpakaian, cara menari, dan juga bentuk *prototipe* sarana permainannya. Pada awalnya, permainan itu tentu menirukan perilaku orang dewasa. Anak-anak bermain *kuda lumping* bukan berarti mereka ingin mencari nafkah, tetapi mereka melakukan itu karena memang dirinya

ingin bermain untuk memperoleh kepuasan batin, memperoleh kegembiraan, serta memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani. Kebutuhan kesehatan jasmani anak-anak dapat terpenuhi dengan menari *kuda lumping*, sedangkan kebutuhan rohaninya diperoleh karena mereka dapat bersenang-senang dan bergembira bersama teman bermainnya. Mereka dipuaskan hatinya karena permainan itu.

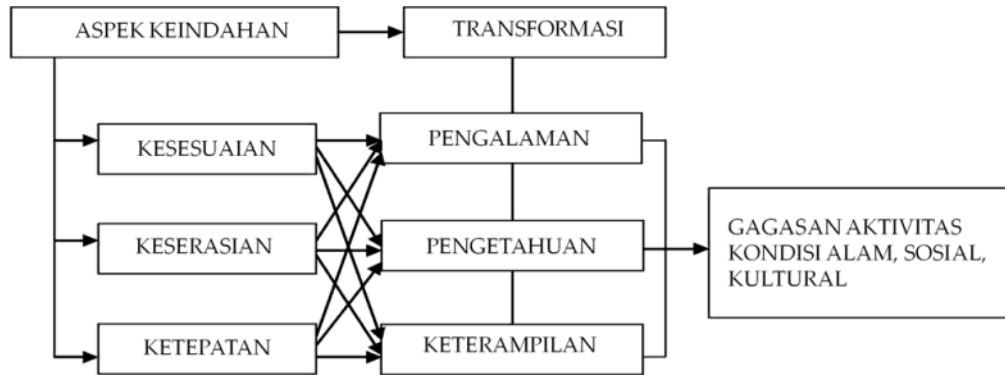
C. Estetika Mainan Tradisional

Dalam siklus kehidupan sejak dilahirkan hingga menemui ajalnya, manusia selalu bergelut dengan ketidak-pastian. Ada yang lahir lantas mati, ada pula yang lahir dan tumbuh menjadi dewasa setelah melewati berbagai hambatan dan rintangan, bagai perputaran *gangsingan* di hamparan tanah datar. Dalam upaya memenuhi kebutuhan dasar hidupnya, masyarakat agraris harus bekerja keras dengan mengolah lahan pertanian, merawat dan menyimpan hasil kerja kerasnya itu di lumbung penyimpanan agar mudah diawasi dan diamankan, sehingga dapat dimanfaatkan untuk membahagiakan hidup mereka. Kebahagiaan itu sudah tentu perlu diperjuangkan dan dipertahankan dengan sikap ksatria yang didukung jiwa kepahlawanan, sehingga pada akhirnya ia dapat menikmati kesejahteraan dengan senang, suka cita, dangembira. Luapan emosi kebahagiaan itu dilakukan melalui aktivitas dalam bentuk menikmati kesenian sebagai ucapan rasa syukur kepada Tuhan melalui atraksi kesenian yang indah dan mempesona.

Koentjaraningrat menyebut terdapat tiga wujud kebudayaan, yaitu kebudayaan yang berkaitan dengan gagasan, kebudayaan yang berkaitan dengan aktivitas hidup, dan kebudayaan yang

berkaitan dengan benda-benda atau hasil karya manusia (Koentjaraningrat, 1984:5). Benda mainan tradisional sebagai wujud budaya fisik juga berhubungan dengan aktivitas hidup, berkaitan dengan gagasan kreatif yang melandasinya. Benda mainan tradisional *gangsingan*, *dhakon*, *umbul wayang*, dan *kuda lumping* dapat dinyatakan, selain memiliki wujud fisik sebagai artefak juga mengandung muatan non-fisik yaitu fakta mental yang berkaitan dengan nilai keindahan fungsionalnya. Estetika benda mainan tradisional berkaitan dengan beberapa aspek penting yang melingkupi, baik menyangkut ide dasar, kondisi sosial dan kultural, maupun keindahan fungsionalnya.

Menurut Glenn Parsons dan Allen Carlson, ide dasar keindahan fungsional, yaitu bahwa fungsi merupakan bagian utuh dari estetika. Benda yang berkualitas baik diketahui dari keindahan fungsionalnya, karena suatu benda yang diciptakan orang selalu berkaitan dengan fungsi, rencana kegunaan, atau sesuai tujuannya (Parsons dan Allen Carlson, 2008:2). Terdapat tiga aspek penting yang perlu diperhatikan ketika membahas keindahan fungsional, yaitu kesesuaian, keserasian atau kecocokan, dan ketepatan. Ketiga aspek itu mengandung maksud tercapainya tujuan penciptaan suatu benda, terutama bagi tersalurnya ide dasar yang menyangkut transformasi pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan. Analisis ini sangat tepat untuk mengurai benda mainan tradisional yang memiliki muatan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan yang penyajiannya dilaksanakan melalui aktivitas bermain. Skema di bawah ini dapat dilihat keterhubungan aspek keindahan dengan gagasan kreatif berikut kondisi-kondisi penyertanya.



Figur 1. Skema keterhubungan aspek keindahan dengan gagasan kreatif dan kondisi penyertainya. (Bagus Indrayana, 2012)

Terdapat kesesuaian antara mainan tradisional *gongsingan, dhakon, umbul wayang, dan kuda lumping* dengan pandangan dan aktivitas hidup masyarakat pembuatnya, ada kesesuaian fungsi-fungsi tertentu dengan pemenuhan kebutuhan hidup. Benda mainan *gongsingan, dhakon, umbul wayang, dan kuda lumping* itu dapat dinyatakan baik dan indah karena terdapat kesesuaian dengan fungsinya untuk bermain bagi anak-anak. Kesesuaian benda mainan itu dipertimbangkan dengan baik oleh pembuatnya, di antaranya perihal pandangan dan sikap hidup, kondisi sosial dan kultural, serta potensi lingkungan alam sekitarnya. *Gongsingan, dhakon, umbul wayang, dan kuda lumping* merupakan benda mainan tradisional yang erat hubungannya dengan kehidupan bermain sebagai wahana transformasi pengalaman seseorang mengarungi hidupnya, memberi pengetahuan mengenai tujuan dan cita-cita hidup yang harus didukung kerja keras, dan sesudah memperoleh hasil yang baik harus disimpan di tempat yang aman dari gangguan, bahkan harus dipertahankan dengan jiwa ksatria, agar dari padanya dapat dipetik manfaat bagi kesejahteraan, kebahagiaan, dan kesenangan hidup.

Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak sering terlihat sedang bermain menggunakan benda mainan kesukaannya. Sejak kecil hingga dewasa, anak mengenal berbagai macam jenis dan bentuk benda mainan dari lingkungan sendiri, yakni keluarga. Menurut Sobur melalui keluarga itulah anak memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan tentang berbagai hal, termasuk dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan membuat benda mainannya sendiri (Sobur, 1986:21), yang kelak akan sangat bermakna bagi kelangsungan hidupnya. Di dalam lingkungan masyarakat agraris, ide dasar yang melingkari kehidupan mereka bertumpu pada kepemilikan lahan pertanian, kesediaan bekerja keras, dan ingin menikmati hasilnya dengan mengadakan berbagai bentuk kesenian.

Semua benda yang tercipta umumnya berkaitan dengan cipta, rasa, dan karsa, yang erat kaitannya dengan kebutuhan dan aktivitas hidup. Proses pembuatan dan penggunaannya terkadang melibatkan anak-anak. Oleh sebab itu, benda-benda berikut aktivitas pembuatan suatu benda dengan mudah dikenal dan dipahami oleh anak-anak, sehingga mereka dapat meniru dan membuatnya

sendiri sebagai benda mainan. Dalam konteks itu, anak telah mengalami proses belajar dan melatih diri, mereka memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan dasar dalam meniru perilaku orang dewasa dalam memproduksi (menciptakan), menguji, mengeksplorasi, dan mengkonstruksi (membangun) sesuatu (Tim Pustaka Famili, 2006:110). Proses pembelajaran tidak langsung itu secara evolutif membangun pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan anak yang tentu sangat bermanfaat bagi kehidupan mereka di kemudian hari.

Pemahaman anak atas benda dan aktivitas hidup umumnya diawali dengan potensi indera penglihatan, sehingga yang pertama kali dilihatnya adalah bentuk dari objek bendawi. Pengenalan suatu bentuk merupakan hal yang mendasar dalam proses pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan anak. Melalui bentuk yang dikenali, anak kecil mencoba melakukan sesuatu untuk bermain, meskipun ia belum dapat menyebutkan nama apa yang mereka mainkan. Jika yang digunakan adalah tangannya, maka anak dapat merasakan halus atau kasar, tetapi jika mainannya digerak-gerakkan mungkin timbul suara gemerincing. Aktivitas yang dilakukan itu lambat-laun membentuk perbendaharaan di dalam memorinya sebagai suatu pengalaman. Pengalaman itu dapat saja berkembang menjadi pengetahuan, yang lebih lanjut dapat pula dihadirkan kembali oleh mereka yang kompeten, baik melalui kata-kata atau hasil karya dalam tampilan bentuk yang indah sesuai peran fungsionalnya.

Pada uraian terdahulu dinyatakan, bahwa dalam ruang publik anak mengalami proses pertumbuhan dan pendewasaan. Hal ini menunjukkan, bahwa anak telah berbaur atau

bersosialisasi dengan sesama dan anggota masyarakat sosial di lingkungannya. Hidup bersosialisasi itu membuka ruang dan peluang memperluas wawasan serta jejaring sosial, mereka memiliki kesempatan menikmati dan mempelajari berbagai fenomena alam, sosial dan kultural yang indah dan menawan. Indahnya fenomena alam, letusan gunung berapi, terbitnya matahari di ufuk timur dan tenggelam di langit barat, bulan bersinar di saat purnama, kerlap-kerlip bintang di langit, perubahan bentuk dan warna daun pada variasi tumbuh-tumbuhan, serta tingkah laku unik dan lucu dari beragam jenis binatang, merupakan modal pengetahuan anak. Mereka juga dapat menikmati keindahan karya seni, seperti beragam bentuk rumah tradisional Jawa (*limasan, joglo*), alat transportasi sederhana (*dhokar, andhong*), peralatan dan perabot rumah tangga, serta berbagai macam jenis seni pertunjukan atau bentuk benda mainan tradisional. Semua keindahan karya seni itu ada yang dibuat sendiri sehingga bersifat individual, tetapi ada pula yang dibuat bersama dengan anggota masyarakat sosial sehingga sifatnya menjadi kolektif.

Semua jalur kehidupan ini menjadi penuh makna yang perlu ditransformasikan kepada anak-anak dalam mengisi setiap tahap kehidupannya. Segala sesuatu dapat menjadi baik dan indah karena mudah dicerna dan dipahami sebagai benda yang sesuai dengan kondisi-kondisi penyertainya. Disadari atau tidak disadari, anak-anak sudah menjadikan sesuatunya itu sebagai objek mainan yang memberi kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Benda mainan tradisional yang menyenangkan hati atau membahagiakan perasaan anak-anak itu dapat dinyatakan memenuhi keindahan fungsionalnya, karena sesuai dengan kebutuhan anak dalam kegiatan bermain.

Berbagai fenomena keindahan dalam lingkungan alam, sosial dan kultural itu menimbulkan beragam fantasi dan imajinasi pada diri anak, yang lebih lanjut menimbulkan berbagai upaya untuk dicoba dan dipraktekkan ke dalam bentuk dengan membuat benda mainan sebagai sarana aktivitas bermain. Mereka dengan antusias dan penuh semangat berlatih dan membuat benda mainannya sendiri. Melalui kegiatan atau pembuatan benda mainan itu, pertumbuhan keterampilan mereka menjadi semakin maju. Dalam hal ini, anak-anak telah mengalami proses perkembangan lanjut, yaitu pemilikan keterampilan membuat benda mainannya sendiri, sehingga transformasi pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan itu telah berlangsung.

Dalam proses transformasi pengalaman, pengetahuan dan keterampilan itu, keindahan fungsional telah dipraktekkan oleh anak-anak. Dengan demikian, pengetahuan mengenai estetika sebagai sebuah makna yang relatif spesifik, yaitu mengacu pada kualitas visual mengandung kesesuaian antara tampilan benda dengan kegiatan bermain. Tampilan benda mainan tradisional itu juga telah menimbulkan pengalaman perseptual yang menyenangkan pada diri anak, atau sekurang-kurangnya membentuk persepsi mereka atas penguasaan dari sebuah fungsi hingga beberapa macam fungsi (Parsons dan Allen Carlson, 2008:4-6). Meskipun dalam konteks lain, keindahan benda mainan tradisional mempunyai arti luas yang tidak hanya mengacu pada penampilan perseptual saja, tetapi juga kebaikan atau keunggulan. Kebaiakannya nampak pada kesesuaiannya dengan waktu dan tempat di mana benda mainan tradisional itu dimainkan, sedangkan keunggulannya, anak dapat menghargai benda mainan tradisional hasil buaatannya sendiri.

Kesesuaian hubungan yang saling berkaitan itu tumbuh subur dan semakin kuat ke dalam masyarakat, ke dalam aktivitas hidup sehari-hari, bahkan tertransformasi ke dalam diri anak, sehingga anak pun menjadi semakin terampil membuat dan membentuk benda mainan sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Berkaitan dengan itu, pembuatan benda mainan tradisional dengan menggunakan bahan alami dan keterampilan tangan sampai kini masih berlangsung dan berkelanjutan. Hasilnya tidak hanya bermanfaat secara sepihak, tetapi juga memiliki manfaat timbal balik dari lingkungan alam, sosial, dan kultural kepada masyarakat umum, khususnya bagi anak-anak sebagai pengguna benda mainan tradisional tersebut.

Secara keseluruhan, bentuk tampilan benda mainan tradisional seperti *gangsingan*, *dhakon*, dan *kuda lumping* yang berhasil dibuat oleh anak-anak di DIY, tidak terlepas dengan fenomena bentuk yang ada di lingkungan. Namun, bagi mereka bentuk saja tidaklah cukup untuk menyalurkan energi kreatifnya. Hal ini nampak di saat mereka harus membuat benda mainan untuk jenis permainan tertentu. Mereka harus menyesuaikan bahan dan bentuknya terlebih dahulu dengan jenis permainannya sebelum keduanya diwujudkan menjadi benda mainan.

Benda mainan *gangsingan* di atas menunjukkan suatu ketepatan konsep dengan pandangan hidup masyarakat, bahwa segala sesuatu di dunia ini diciptakan melalui tangan Tuhan. Segala sesuatunya itu mengalami masa perputaran hidup, bagaikan *gangsingan* yang berputar, yang pada titik tertentu putarannya melemah dan selanjutnya berhenti atau tidak berputar lagi. Perputaran ini dimulai dari masa membuat, memakai, dan mengalami masa perkembangan, selanjutnya

berakhir pada masa kehancuran atau kematian. Sejak manusia dilahirkan dan tumbuh menjadi dewasa tentu menginginkan suatu 'kesempurnaan' dalam kesenangan dan kebahagiaan batin. Harapan akan sesuatu yang lebih ini membangkitkan kemauan dan kemampuannya dalam berusaha demi tercapainya keinginan meraih masa depan yang lebih baik. Dalam perjalanan hidup ini tentu tidak terlepas dari dinamika kehidupan yang terus bergulir sepanjang waktu. Pergerakannya memungkinkan menimbulkan kejatuhan seseorang di dalam meraih harapan atau cita-citanya, tetapi juga memberikan hasil yang lebih besar.

Tanaman padi telah diberi suatu gerakan yang memungkinkan memberikan hasil yang melimpah bagi seseorang, begitu pula manusia diberi kemampuan memetik agar kebutuhan hidupnya dapat tercukupi. Meskipun dirinya harus terlebih dahulu mengerahkan segala daya guna meraih apa yang dikehendaki dan diinginkan. Dalam konteks ini, manusia harus bekerja keras mengolah lahan, menanam biji-biji padi sampai tumbuh subur. Agar tanaman padi dapat mewujudkan potensi penuh dari pertumbuhannya, maka harus terbebas dari gangguan hama dan memperoleh air yang cukup bagi pertumbuhannya. Oleh karena itu, manusia harus merawat dan menjaganya sehingga tanaman padi dapat mengeluarkan bulir-bulir padi dan menguning tua untuk siap dipetik. Hasilnya dapat disimpan di lumbung, sebagian digunakan sebagai bibit tanaman, dan sebagian lagi untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Namun, jika mereka gagal panen, maka mereka harus memulai lagi dari awal dan menunggu masa panen berikutnya tiba. Suatu aktivitas yang jika dikaitkan dengan mainan *dhakon* sangatlah tepat yang mana pemain *dhakon* harus menyiapkan terlebih dahulu biji-biji *dhakon*-nya sebelum melakukan permainan.

Kemudian pemain menjalankan permainannya dengan memasukkan biji-biji *dhakon*-nya secara berurutan, satu persatu pada lubang kecil *dhakon* dan lubang *dhakon* yang besar (lumbung). Irama permainan seperti itu akan terus dijalankan oleh pemainnya jika biji *dhakon* yang terakhir tetap masuk ke dalam lubang *dhakon* yang berisi, tetapi, jika bijinya jatuh pada lubang yang kosong maka dirinya harus digantikan oleh pemain lain. Dengan demikian, dirinya harus menunggu giliran pemain lain biji (pemain pengganti) jatuh pada lubang yang sama (lubang kosong), yang diartikan langkahnya mati dalam permainan itu. Ibarat orang yang mengalami gagal panen, maka dirinya harus mengolah kembali lahannya untuk ditanami kembali. Berarti, dirinya harus mengulang pekerjaan yang sama dari awal kembali dan menunggu masa panennya tiba.

Keberhasilan dalam meraih sukses tentu perlu dijaga kestabilannya dengan cara-cara kesatria, agar gejolak dari setiap dorongan (pemakaian) tetap terjaga baik atau dalam keadaan berimbang dan tidak liar. Dengan demikian, dibutuhkan sarana guna mencapai ketepatan tujuan dan memerangi faktor-faktor yang mengganggu gerakannya ke arah ketepatan yang dituju, yaitu dengan ucapan syukur dengan sedekah bumi dan pertunjukan kesenian *kuda lumping*.

D. Simpulan

Berdasarkan analisis yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut. Ragam bentuk mainan tradisional di DIY sangat bervariasi, antara lain *gangsingan*, *dhakon*, *umbulwayang*, dan *kuda lumping* yang kehadirannya tidak semata-mata berfungsi sebagai benda mainan tetapi mengandung muatan konsep filosofi berkait

dengan pandangan, perilaku, dan aktivitas masyarakat penyangganya.

Pengenalan proses pembuatan mainan tradisional yang sederhana justru menjadi ajang transformasi pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan dari orang dewasa kepada anak-anak, sehingga mereka mampu membuat mainan yang diperlukan secara mandiri. Pembelajaran itu memberi ruang kepada anak-anak untuk mengembangkan daya imajinasi, kreasi, dan keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan mereka kelak.

Estetika benda mainan tradisional secara tekstual berkaitan dengan perkembangan sosial dan kultural masyarakat penggunanya. Secara kontekstual, terciptanya benda mainan tradisional di DIY terdapat kesesuaian, keserasian, dan ketepatan dengan tujuan fungsional suatu benda mainan diciptakan.

KEPUSTAKAAN

- Daryono. *Etos Dagang Orang Jawa: Pengalaman Raja Mangkunegara IV*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar bekerjasama dengan Program Pascasarjana IAIN Walisongo Semarang, 2007.
- Gottman, John & Joan DeClaire. *Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak*, dialih-bahasakan oleh T. Hennaya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Hardjowirogo, Marbangun. *Manusia Jawa*. Jakarta: Inti Idayu Press, 1984.
- Huijbers, Theo. *Manusia Merenungkan Dunianya*. Yogyakarta: Kanisius, 1986.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*, diterjemahkan oleh Hasan Basari. Jakarta: LP3ES, 1990.
- Khakim, Indy G. *Mutiara Kearifan Jawa: Kumpulan Mutiara-Mutiara Jawa Terpopuler*. Ngawen Blora: Pustaka Kaona, 2007.
- Koentjaraningrat. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia, 1984.
- Magnis-Suseno, Franz. *Etika Jawa: Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003.
- Mulder, Niels. *Kebatinan dan Hidup Sehari-Hari Orang Jawa: Kelangsungan dan Perubahan Kultural*, diterjemahkan oleh Alois A. Nugroho. Jakarta: Gramedia, 1983.
- Mulder, Niels. *Pribadi dan Masyarakat Di Jawa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996.
- Parsons, Glenn dan Allen Carlson. *Functional Beauty*. New York: Oxford University Press, 2008.
- Prawiroatmodjo, S. *Bausastra Jawa-Indonesia*. Jilid I. Jakarta: Gunung Agung, 1985.
- Prihatini, Nanik Sri. "Keberlanjutan Seni Pertunjukan Rakyat Kuda Kepang", Naskah Pidato Pengukuhan Guru Besar. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta, 2009.
- Priyono, Herry. "Nilai Budaya Barat dan Timur Menuju Tata Hubungan Baru" dalam Tim Redaksi Driyarkara, *Jelajah Hakikat Pemikiran Timar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993.
- Sindhunata. *Komidi Putar Seni Rupa Gasing*. Yogyakarta: Bentara Budaya, 2009.
- Sobur, Alex. *Anak Masa Depan*. Bandung: Angkasa, 1986.
- Soedarsono, RM. *Tari-Tarian Indonesia I*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1977.
- Subroto, Ph. *Sistem Pertanian Tradisional Pada Masyarakat Jawa: Tinjauan Secara Arkeologis dan Etnografis*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi), 1985.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1989.

Tim Pustaka Famili. *Menepis Hambatan Tumbuh Kembang Anak*. Yogyakarta: Kanisius, 2006.

Van Peursen, C.A. *Strategi Kebudayaan*, diindonesiakan oleh Dick Hartoko. Jakarta: Gunung Mulia, 1976.

Verhaak, C. "AGUSTINUS, Kebenaran dalam Penerangan Illahi" dalam Editor. FX. Mudji Sutrisno & F. Budi Hardiman, *Para Filsuf Penentu Gerak Zaman*. Yogyakarta: Kanisius, 1992.

Yoeti, Oka A. *Melestarikan Seni Budaya Tradisional yang Nyaris Punah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1985.

Yudosaputro, Wiyoso. *Seni Kerajinan Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1983.

Nara Sumber

Soegeng Toekio (67 tahun) seorang pengajar dan budayawan Surakarta.