

## WAYANG BONEKA UNTUK ANAK

Dewanto Sukistono  
Staf pengajar Jurusan Pedalangan  
Fak. Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta  
E-mail: dsukistono@yahoo.com

### Abstrak

Perancangan wayang boneka untuk anak, diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pengembangan pembentukan perilaku dan kemampuan dasar anak usia kelompok bermain dan taman kanak-kanak. Boneka ini dapat dilakukan secara mandiri sebagai permainan, maupun secara berkelompok sebagai pertunjukan. Berbeda dengan pertunjukan boneka pada umumnya, pada perancangan ini anak bertindak sebagai peraga boneka, bahkan peraga sulih suara maupun pemusik. Bentuk pertunjukan memungkinkan mereka untuk belajar bekerja sama, percaya diri, disiplin, bertanggung jawab serta saling menghargai.

**Kata kunci:** wayang boneka, permainan, pertunjukan, anak usia kelompok bermain dan taman kanak-kanak.

### Pengantar

Boneka adalah sebuah benda tiga dimensi yang banyak dijumpai dengan berbagai bentuk, bahan, ukuran, teknik, maupun fungsinya, baik sekedar pajangan, mainan, teman, bahkan lebih dari itu adalah sebagai sebuah seni pertunjukan. Di Indonesia dapat dijumpai beberapa macam bentuk pertunjukan boneka baik yang berasal dari dalam negeri, seperti Si Unyil, Si Tongki, Boneka Susan, Kuncung Bawuk, atau yang berasal dari luar negeri seperti Teletubbies, Sesame Street, Barney, Muppet Show, Ninja Turtle, dan Pinokio. Juga tidak jarang dijumpai di pasaran beberapa macam tokoh boneka yang semula merupakan tokoh dalam film-film kartun, seperti Power Rangers, Doraemon, Pokemon, dan Barbie.

Di dalam dunia seni tradisi kita juga mengenal bentuk semacam pertunjukan boneka yaitu pertunjukan wayang *ꦲꦲꦏ꧀*. Pertunjukan wayang *ꦲꦲꦏ꧀* pun bermacam-macam sesuai dengan tema cerita yang dibawakan, seperti wayang

*golèk purwa* yang menyajikan cerita *Mahabharata* dan *Ramayana*, wayang *golèk ménak* yang menyajikan cerita *ménak* dan bernafaskan Islam, wayang *golèk wacana winardi* yang menyajikan cerita Kitab *Perjanjian Lama*, serta wayang *golèk* dengan cerita *Panji*.

Boneka sebagai mainan kenyataannya sudah muncul sejak peradaban kuno, temuan arkeologis yang tak putus-putusnya di Eropa, Timur Tengah, Amerika Utara dan Selatan, mengungkapkan adanya boneka dengan bentuk yang sangat sederhana. Pasir kering Mesir Kuno dan Afrika Utara masa Romawi melestarikan apa yang kini disebut 'boneka perca' (*rag-doll*). Boneka jenis ini mungkin merupakan hasil pekerjaan tangan ibu menjahit dan mengikat cuilan-cuilan kain kecil, sedikit wol berwarna sudah cukup untuk menandai mata dan mulut. Beberapa dari jenis boneka yang usianya di atas 2500 tahun ini seringkali mata dan mulutnya diwakili dengan goresan cat secara kasar saja (Corens, 2006:12).

Beberapa boneka yang ditemukan di pasir kering tanah Palestina hanya berupa tulang hewan yang diberi mata dengan cat dan pakaian dari perca. Boneka sejenis ini masih ditemukan sekarang di pelukan anak-anak di Afrika seperti suku Masai. Penggalian di Afrika Utara, di sabuk Timur Tengah, Rusia, Amerika Utara dan Selatan menemukan beragam boneka (*dolls, puppets*) atau *figurine* (ornamen berupa tiruan kecil sosok manusia) yang terbuat dari tanah liat yang dikeringkan, serta tumbuhan, buah yang dikeringkan, tulang hewan, batu, terakota, gading, bahkan perak maupun emas. Kendati kebanyakan orang tidak peduli untuk membedakan antara kata *doll* dan *puppet*, sebenarnya ada perbedaan yang sangat tegas. *Doll* adalah perlengkapan yang berfungsi sebagai mainan anak, sedangkan *puppet* adalah boneka dengan kepala serta tangan dan kaki dapat digerakkan dengan tali atau kawat. *Puppet* biasanya tidak dengan serta merta dipandang sebagai mainan. Pertama-tama *puppet* digunakan untuk keperluan pentas atau pertunjukan. Mungkin *puppet* usianya jauh lebih tua daripada yang sekarang dianggap sebagai boneka (*doll*). Robert Graves menulis dalam *Greek Myths*, bahwa petani Yunani Kuno biasanya menggantungkan *puppet* dari terakota, dengan tangan dan kaki yang dapat digerakkan, di pohon-pohon pada

lahan pertanian mereka. Hal ini dimaksudkan untuk melindungi tanaman dari makhluk halus perusak dan untuk menambah kesuburan lahan itu (Corens, 2006:8–11).

Pada dasarnya dunia boneka sangat dekat dengan dunia anak-anak, hal ini dapat dilihat misalnya di tempat-tempat penitipan anak, kelompok-kelompok bermain atau taman kanak-kanak hampir pasti dapat dijumpai boneka yang berfungsi ganda, baik sekedar mainan maupun media pembelajaran yang sederhana. Di rumah dapat dilihat betapa anak asyik berimajinasi dengan boneka kesayangannya, mengajak bermain, bercerita, bertengkar bahkan memainkan peran sesuai dengan keinginannya. Kalaupun tidak ditemukan boneka maka tidak jarang mereka mengambil sesuatu dan dianggap sebagai sebuah boneka. Bagi mereka, boneka tidak sekedar bentuk tetapi kadang ia mampu hidup sebagai sosok yang mereka inginkan. Mereka bebas untuk berekspresi, berkreasi, dan menuangkan imajinasi berdasarkan pengalaman-pengalaman yang mereka alami atau saksikan.

#### Ide Awal

Kita dapat melihat bahwa anak-anak kecil belajar dengan menciptakan kembali pengalaman mereka sendiri; membangun dengan balok-balok, mereka menciptakan model dunia yang mereka tahu untuk memahami dunia itu dengan lebih baik. Mereka mengeksplorasi hidup mereka sendiri, hubungan-hubungan kekeluargaan, merekonstruksi hidup mereka sendiri melalui lakon yang dramatis untuk mencoba memilah-milah arti yang terjadi dalam dunia yang segar dan baru di sekitar mereka. Seni, seperti lakon, menolong anak-anak untuk memahami dunia mereka, tetapi seni itu sendiri melebihi lakon, membuat mereka mampu mengekspresikan pengalaman-pengalaman dan fantasi-fantasi individu dengan cara konkret dan mendesak, bahkan ketika mereka tidak mampu mengungkapkan berbagai peristiwa melalui kata-kata. Anak-anak suka melakukan kontak fisik dengan alam mereka, seni menawarkan kepada mereka untuk mencoba menyentuh dan melakukan berbagai macam eksperimen, mengeksplorasi serta

mentransformasi. Seni memungkinkan anak-anak memvisualisasi, membuat hal-hal yang tak dapat diraba menjadi konkret, dan ketika mereka mampu menempatkan sesuatu mereka tahu bahwa mereka memilikinya. Titik tolak dari proses berkesenian tersebut adalah kata „bagaimana“ yang diterjemahkan atau digunakan dengan cara-cara yang sangat berbeda dengan pendekatan „bagaimana cara“ yang tipikal dalam pengertian kata tersebut pada umumnya. Kata „bagaimana“ dalam pengertian ini mempunyai makna yang benar-benar baru, mengantar mereka pada sebuah kebebasan; bebas untuk memilih, menentukan, melakukan dengan cara mereka, mengembangkan bahkan bebas untuk menciptakan kejelasan urutan melalui seni. Mereka tidak terbebani dengan berbagai kepentingan lain selain berimajinasi. Singkatnya, seni adalah bahasa utama anak, sangat penting bagi perkembangan anak dan menolong mereka untuk menjadi orang dewasa yang lebih imajinatif dan responsif. Mempertimbangkan waktu yang mereka habiskan untuk duduk di depan layar televisi memainkan *play station*, atau monitor komputer pada masa sekarang, pengalaman praktis yang ditawarkan seni menjadi lebih penting dari sebelumnya (Beal, 2003:vii-ix).

Perancangan ini mencoba untuk menciptakan format boneka yang dapat berfungsi ganda, baik yang dilakukan secara mandiri sebagai permainan maupun dapat dilakukan secara berkelompok sebagai bentuk pertunjukan. Bentuk boneka ini juga berbeda dengan bentuk-bentuk boneka lainnya. Perbedaan yang utama terletak pada bentuk dan teknik yang dirancang khusus agar anak tertarik untuk menikmatinya, baik secara aktif yaitu mulai dari merangkai kemudian memainkannya dengan mudah dan aman serta lebih dari itu untuk mencoba mengembangkan ekspresi estetis mereka secara berkelompok dalam bentuk seni pertunjukan. Dengan demikian fungsi boneka ini lebih nyata, tidak hanya sekedar mainan tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media pengembangan pembentukan perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, maupun kejiwaan anak usia 3-6 tahun, di kelompok bermain dan taman kanak-kanak.

Konsep perancangannya tentu saja harus disesuaikan dengan kondisi anak-anak, dengan mempertimbangkan perkembangan fisiologis, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan psikososial, serta kreativitas.

Kreativitas ini sering ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya, maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran, ataupun menampilkan berbagai gerakan yang berkaitan dengan aktivitas motorik yang dilakukan. Salah satu kendala dalam mengembangkan kreativitas adalah sikap kurangnya memberikan kesempatan perkembangan kreativitas secara optimal (Jamaris, 2006:57). Kreativitas berdasarkan teori psikoanalisis, merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan tekanan regresi yang dialaminya. Sedangkan dalam sudut pandang psikologi aliran humanistik, kreativitas adalah salah satu aspek kepribadian yang berkaitan dengan aktualisasi diri. Menurut pandangan ini, setiap individu sejak dilahirkan telah memiliki potensi untuk menjadi kreatif (Jamaris, 2006:58–60).

Berdasarkan batasan pengertian atau definisi tersebut, maka aspek-aspek yang mempengaruhi kreativitas dapat diidentifikasi sebagai berikut: *pertama*, aspek kemampuan kognitif (kemampuan berpikir). Kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. *Kedua*, aspek intuisi dan imajinasi. Kreativitas berkaitan dengan aktivitas belahan otak kanan, oleh sebab itu intuitif dan imajinatif merupakan aspek lain yang mempengaruhi munculnya kreativitas. *Ketiga*, aspek penginderaan, yaitu kemampuan menggunakan pancaindera secara peka yang menyebabkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau dipikirkan oleh orang lain. *Keempat*, aspek kecerdasan emosi yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas (Jamaris, 2006:66).

#### Tujuan dan Manfaat

Perancangan ini bertujuan menciptakan boneka sebagai media pengembangan pembentukan perilaku dan kemampuan dasar siswa kelompok bermain dan taman kanak-kanak. Boneka dijadikan objek penelitian, mengingat bahwa boneka dianggap lebih efektif dan efisien sebagai media pembelajaran

dibandingkan dengan media seni yang lain. Hal ini dapat dilihat pada kenyataan, bahwa hampir semua anak pada usia tersebut umumnya menyukai boneka dalam berbagai bentuk. Pemilihan subjek penelitian berdasarkan pertimbangan, bahwa anak-anak yang duduk di bangku kelompok bermain (usia sekitar 2–4 tahun) dan taman kanak-kanak (usia sekitar 4–6 tahun) berada pada masa „estetis“ (Kohnstamm dalam Suryabrata, 2004:193).

Sebenarnya Kohnstamm memberikan batasan anak berada pada masa estetis saat berusia 2–7 tahun, namun karena rata-rata usia 7 tahun sudah berada di bangku sekolah dasar, maka pada perancangan ini ditentukan batasan usia 2–6 tahun. Sebenarnya kata „estetis“ yang dipakai di sini tidak terutama dalam arti keindahan saja, tetapi dalam arti, bahwa pada masa ini perkembangan anak yang terutama ialah fungsi pancainderanya, dan dalam eksplorasinya dia menggunakan pancainderanya pula. Pada masa ini pancaindera sedang dalam masa peka, oleh karena itu pulalah Montessori menciptakan bermacam-macam alat permainan yang dimaksudkan untuk melatih pancaindera. Pada masa ini tampak munculnya gejala kenakalan yang umumnya terjadi antara usia 3–5 tahun; anak sering menentang kehendak orang tua, kadang-kadang mengeluarkan kata-kata kasar, dengan sengaja melanggar larangan dan tidak melakukan yang seharusnya dilakukan, dan sebagainya. Nama yang diberikan kepada masa ini bermacam-macam, misalnya orang Jawa menyebutnya *kemratu-ratu* (Suryabrata, 2003:201).

Berdasarkan hal tersebut, perancang mencoba menciptakan boneka yang mampu berfungsi ganda, selain sebagai permainan, yang paling penting adalah media pembelajaran terpadu dengan sisipan ajaran-ajaran moral dan kepribadian sebagai persiapan anak menjalani kehidupan pada masa selanjutnya. Tujuan ini tentunya akan lebih efektif dan tercapai apabila model pembelajarannya disesuaikan dengan aspek kejiwaan anak pada masa tersebut.

Harapannya dengan bermain bersama dalam sebuah pertunjukan, mereka akan terlatih untuk dapat bekerja sama, menghargai sesama, saling membutuhkan, serta melatih bersikap tanggung jawab tanpa mempertimbangkan tingkat derajat sosial. Selain itu dengan sisipan ajaran moral kehidupan yang disampaikan melalui esensi cerita maupun perwatakan tokoh-tokohnya yang digali dari akar

budaya Indonesia, mereka bisa menghayatinya serta belajar menerapkannya untuk kehidupan sehari-hari, tanpa harus selalu berkaca pada karakter tokoh atau cerita-cerita boneka dari luar negeri yang marak beredar di Indonesia, yang kadang budayanya kurang sesuai. Hal ini mengingat arus globalisasi yang memungkinkan akses ke seluruh dunia dengan segala fasilitas melalui kecanggihan teknologi, perancangan boneka ini diharapkan mampu sebagai filter budaya-budaya Barat yang masuk ke Indonesia, sehingga mereka mencintai budayanya sendiri, karena pada dasarnya negara kita kaya sekali dengan cerita-cerita anak.

#### Pemilihan Bahan

Penelitian dalam rangka perancangan wayang boneka ini setelah menemukan bentuk yang sesuai, kemudian mengadakan eksplorasi bahan. Selama beberapa kali percobaan, peneliti menggunakan beberapa bahan berbeda, antara lain berbahan kayu dari berbagai jenis seperti kayu *pule*, *waru*, *sengon laut*, *randu*, *dondong*, serta jenis kayu *jaranan*.

Masing-masing jenis kayu tersebut mempunyai karakter yang berbeda-beda, tetapi kayu yang paling baik digunakan adalah jenis kayu *jaranan*. Hal ini berdasarkan sifatnya yang berserat sangat halus, ketika masih basah empuk sehingga sangat mudah diukir, namun setelah kering kayu tersebut keras, tidak mudah pecah serta ringan. Kehalusan tekstur serat kayunya sangat menguntungkan, yaitu pada saat akan diberi warna atau *disungging* pori-pori kayunya tertutup rapat sehingga catnya tidak mudah meresap.

Selain dari kayu, dapat pula digunakan bahan-bahan lain yang melalui proses pencetakan, misalnya dari bahan *fiberglass*, silikon, bubuk kertas, atau dapat juga menggunakan bubuk *grajèn* (limbah dari proses penggergajian kayu). Dari beberapa alternatif bahan-bahan tersebut, yang paling mudah proses pembuatannya adalah dari bahan *fiberglass* yang merupakan campuran beberapa bahan-bahan kimia yaitu *resin*, *katalist*, dan *kobalt* dalam takaran tertentu, misalnya untuk setiap 100 cc bahan dasar *resin* dicampur dengan bahan pengeras

yaitu 15 tetes *katalist* serta 5 tetes *kobalt*. Bahan *resin* terdiri dari dua macam sesuai dengan kualitasnya, yaitu *resin* berwarna jambon serta yang lebih bagus yang berwarna bening. Campuran tersebut apabila perlu masih dapat ditambah dengan tepung khusus agar tidak boros. Keuntungannya adalah prosesnya cepat, mudah diduplikasi untuk pembuatan boneka dalam jumlah banyak, ringan, tahan benturan, dan tahan lama. Kelemahannya kadang dapat menimbulkan iritasi kulit, terkesan panas, bahan-bahan termasuk berbahaya serta agak mahal.

#### Proses Pembuatan

Seperti telah disinggung sebelumnya, bahwa bentuk wayang boneka hasil rancangan peneliti ini mempunyai empat bagian pokok, yaitu bagian kepala, bagian badan, bagian tangan, dan bagian kaki. Berikut akan diuraikan proses pembuatan bagian-bagian tersebut sesuai dengan bahan dasarnya, dalam hal ini diambil dua contoh yaitu dengan bahan dasar kayu serta *fiberglass*.

##### 1. Bagian Kepala

###### a. Bahan Kayu

Proses pembuatan bagian kepala dengan menggunakan kayu hanya dapat dilakukan dengan cara dipahat atau ditatah, dan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dalam bentuk utuh maupun dalam bentuk sambungan.

Pertama-tama batang kayu yang masih berbentuk silinder dipotong dengan panjang sesuai dengan kebutuhan. Setelah itu dengan menggunakan pensil atau spidol pada kedua ujung dibuat garis berbentuk segi empat, untuk selanjutnya bentuk potongan kayu tersebut dibuat berbentuk kubus. Setelah itu pada salah satu sisi dibuat sketsa wajah yang terdiri dari garis mata, hidung, dan garis mulut. Pada kedua sisi sampingnya dibuat sketsa garis telinga. Setelah pembuatan sketsa baru dimulai pemahatan, dengan cara mengikis sedikit demi sedikit; kesalahan pengikisan akan membuat proses gagal, karena bahan yang sudah dipahat tidak



dapat dikembalikan. Artinya, proses pembuatan kepala dengan teknik pahat konsekuensinya sekali jadi; apabila ada kesalahan maka hasilnya akan lebih kecil dari ukuran awal yang telah dibuat sketsanya.

Setelah pemahatan selesai sesuai dengan bentuk serta ukuran yang diinginkan, tahap selanjutnya adalah proses pengerukan bagian dalam kepala. Hal ini dapat dilakukan dengan dua cara; pertama, bentuk kepala dibiarkan utuh, proses pengerukan dilakukan lewat pangkal batang leher dengan menggunakan bentuk pahat tertentu. Cara yang kedua adalah bentuk kepala yang sudah jadi dibelah di antara garis telinga, dengan maksud tidak merusak bentuk wajah. Hasilnya adalah dua bagian, yaitu bagian muka yang berbentuk seperti topeng serta kepala bagian belakang. Langkah selanjutnya adalah proses pengerukan dengan tingkat ketebalan tertentu. Keuntungan dari cara kedua adalah lebih mudah untuk menentukan tingkat ketebalan. Kelemahannya, proses pembelahan harus benar-benar rata serta proses perekatannya harus benar-benar sempurna agar kuat.

Setelah proses pembuatan rongga sudah selesai, langkah selanjutnya pemasangan pegangan pada bagian dalam. Cara yang dilakukan adalah dengan membuat lubang dari bagian atas kepala ke arah depan bawah kira-kira berada di titik dagu atau dengan kemiringan sekitar 60 derajat. Kemiringan ini dimaksudkan agar nantinya posisi tangan peraga dalam memegang batang pegangan kepala boneka lebih rileks, lebih mudah untuk memegang dan menggerakkan kepala boneka ke segala arah. Setelah pembuatan lubang selesai, kemudian dimasukkan batang pegangan yang dibuat dari kayu atau rotan. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan lubang ini, bahwa ukuran lubang harus pas dengan batang kayu atau rotan yang akan dimasukkan. Setelah posisi batang pegangan sesuai dengan keinginan maka diberi perekat atau lem, kemudian pada ujung yang menembus kepala boneka bagian belakang atas diratakan.

#### b. Bahan *Fiberglass*

Bahan *fiberglass* adalah campuran beberapa bahan kimia cair yang mudah terbakar, yaitu *resin* sebagai bahan dasar, *katalist* sebagai cairan pengeras, *kobalt* sebagai cairan tambahan agar bahan *resin* dan *katalist* setelah dicampur tidak terlalu cepat mengeras. Bahan dasar *resin* ini bentuknya agak sedikit kental, terdiri dari dua macam yaitu berwarna bening serta berwarna merah muda atau jambon. Dilihat dari segi kualitas maka mutunya lebih baik yang berwarna merah muda.

Bahan dasar pembuatan *fiberglass* ini sebenarnya termasuk kategori barang kimia berbahaya, karena sangat mudah terbakar serta dapat meledak apabila komposisinya tidak sesuai. Selain itu juga dapat merusak kulit dan paru-paru apabila terlalu sering dihirupnya. Cairan tambahan *kobalt* ini diperlukan agar setelah mengering tidak mudah pecah. Untuk lebih memperkuat dalam proses pencetakannya dapat ditambah dengan serat *fiber*.

Proses pembuatan dengan bahan *fiber* ini juga dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu cetak luar dan cetak dalam. Cetak luar dalam arti hanya sekali proses, yaitu bentuk yang ada langsung dilapisi dengan campuran *fiberglass*. Keuntungannya adalah proses lebih cepat dan gampang; kelemahannya, hasil cetakan kasar dan ketebalan susah diatur.

Hasil yang paling baik adalah dengan teknik cetak dalam yang melalui dua tahap. Untuk cetak dalam, pertama-tama harus dibuat dahulu master bentuk boneka yang diinginkan, biasanya terbuat dari tanah liat. Pembuatan master kepala boneka dari tanah liat pun melalui dua tahap, yaitu tahap pembuatan dan pengeringan. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan master kepala boneka dari tanah liat ini, bahwa ukuran pada saat dibuat dalam kondisi tanah liat masih basah itu nantinya akan menyusut setelah tanah liat kering. Oleh karena itu dalam proses pembuatan awal ukurannya agak lebih besar, agar setelah kering ukurannya seperti yang diinginkan. Pengeringan ini harus dilakukan, karena proses selanjutnya yaitu proses pembuatan cetakan hanya dapat dilakukan setelah master dari tanah liat ini kering dan keras. Tanah liat yang digunakan pun tidak sembarangan, tetapi harus melalui pengolahan agar setelah mengering tidak pecah seperti tekstur tanah biasa. Pada proses pengeringan ini hal yang harus

diperhatikan adalah tidak langsung dijemur di bawah terik matahari, tetapi cukup diangin-anginkan, bahkan sesekali perlu disemprot dengan air tipis-tipis agar tidak retak karena terlalu kering.

Setelah master siap untuk dicetak, maka tahap kedua adalah proses pembuatan alat cetak. Untuk bahan ini dapat digunakan berbagai macam media, seperti semen, silikon, maupun *gibs*. Pada penelitian ini bahan yang dipilih sebagai media cetak adalah *gibs*, dengan pertimbangan: bahan mudah didapat, cepat kering, dan lebih kuat daripada semen. Sedangkan bahan silikon harganya relatif mahal.

Cara yang dilakukan untuk pembuatan media cetak; pertama-tama disiapkan dulu kotak yang cukup untuk wadah kepala boneka. Bahan *gibs* yang semula berupa tepung kemudian dicairkan dengan air sampai menghasilkan bentuk yang kental. Campuran tersebut kemudian dituangkan ke dalam wadah yang sudah disiapkan. Master kepala boneka dari tanah liat tersebut kemudian permukaannya diolesi dengan margarin agar ketika proses pencetakan lebih mudah dilepas. Setelah siap, separo kepala boneka bagian muka dibenamkan ke dalam adonan *gibs*, ditunggu sampai kering. Setelah kering kemudian diketok-ketok secara perlahan untuk melepaskan cetakan. Langkah yang sama dilakukan untuk membuat media cetakan pada bagian kepala boneka bagian belakang.

Setelah media cetak selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah proses pencetakan. Langkah ini diawali dengan proses pembuatan campuran *fiberglass* yang terdiri dari campuran *resin*, *katalist*, dan *kobalt*. Sebagai gambaran adalah setiap 100 cc bahan dasar *resin* dicampur dengan bahan pengeras yaitu 15 tetes *katalist* dan 5 tetes *kobalt*. Fungsi *kobalt* yang paling utama adalah untuk memperlambat proses pengerasan serta mengurangi risiko mudah pecah. Adonan tersebut diletakkan dalam sebuah ember dan kemudian diaduk merata.

Media cetak pada permukaan dalam dilapisi dengan margarin agar setelah kering hasil cetakan mudah dilepas. Adonan kemudian dioleskan tipis-tipis secara bertahap agar rata. Hasil cetakan agar lebih kuat dapat dilapisi dengan serat *fiber*, dengan cara dipasangkan setelah lapisan pertama setengah kering. Setelah adonan benar-benar kering maka proses pencetakan bagian muka selesai. Proses ini

diulangi lagi untuk pencetakan kepala bagian belakang. Setelah masing-masing bagian selesai dan kering, kedua bagian tersebut kemudian direkatkan dengan sisa adonan tadi rapat-rapat. Setelah kering, proses terakhir adalah dihaluskan dengan kertas amplas atau gerenda untuk bagian yang sangat kasar. Cara ini dapat dilakukan dengan merendam ke dalam air selama 24 jam untuk mengurangi bau.

## 2. Bagian Badan

Proses pembuatan badan melalui dua tahap; tahap pertama membuat konstruksi badan, sedangkan tahap kedua adalah memasang rangka sebagai pegangan. Pada proses pembuatan konstruksi badan, terlebih dahulu disiapkan bahan *stylingfoam* ukuran yang paling tebal yaitu 5 cm, kemudian dipotong berbentuk persegi empat. Bahan ini dibuat beberapa lapis untuk memperoleh ketebalan yang diinginkan, dengan cara direkatkan dengan lem kayu.

Setelah kering kemudian dibuat pola seperti badan manusia sesungguhnya, dimulai dari bahu sampai sebatas pinggang. Setelah selesai, secara manual lempengan *stylingfoam* ini dipahat menggunakan pisau tajam membentuk badan manusia. Untuk memperoleh hasil yang bagus dapat dibentuk dan dihaluskan dengan kertas amplas kasar.

Setelah bentuk sesuai dengan keinginan, seluruh permukaannya ditutup dengan plastik *wrap* yang biasa digunakan untuk pembungkus makanan. Tujuannya adalah agar nantinya hasil cetakan mudah dilepas. Setelah itu permukaannya dibalut dengan lem kayu, kemudian permukaan tersebut ditempel dengan potongan-potongan kain keras tipis secara merata hingga seluruhnya tertutup. Proses ini dilakukan sampai kira-kira tiga atau empat lapis, dan dapat dikombinasi dengan kertas pola. Setiap selesai membuat satu lapisan kemudian dibalut lagi dengan lem kayu. Setelah lapisan terakhir, kemudian dibalut dengan adonan *fiberglass* tipis-tipis sebagai penguat.

Setelah baluran adonan *fiberglass* benar-benar kering, dibuat sketsa garis pangkal leher serta lubang di bagian belakang atau punggung untuk tempat tangan peraga, dengan spidol. Tahap selanjutnya adalah proses pelepasan cetakan dari

media, dengan cara merusak media cetakan (*stylingfoam*) dengan benda tajam. Setelah cetakan lepas dari medianya, sketsa pola garis leher serta punggung kemudian dipotong.

Tahap selanjutnya adalah pemasangan rangka badan. Langkah pertama, membuat lubang dengan diameter sebesar pipa pralon kecil, kira-kira di bawah ketiak serta di pinggang dengan posisi menembus ke samping. Langkah selanjutnya, lubang tersebut dimasuki pipa pralon yaitu atas dan bawah. Setelah itu pipa pralon ukuran besar dipotong secukupnya, kemudian dibelah dua untuk mengambil satu sisi lengkung sebagai tempat tangan peraga. Bagian ini kemudian direkatkan pada pipa pralon tadi dengan menggunakan lem serbaguna atau *plastickstell*. Setelah menempel kemudian dipasang plastik atau kain perekat yang dapat dibuka maupun dilepas dengan mudah untuk menggabungkan tangan peraga dengan rangka badan.

### 3. Bagian Tangan

Bagian ini dapat dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu bagian lengan atas dan bagian lengan bawah. Bagian lengan bawah masih terdapat satu bagian lagi yaitu jari-jari tangan. Proses pembuatannya sederhana, langkah pertama menyiapkan balok kayu dengan ukuran tertentu sesuai dengan kebutuhan. Salah satu permukaan balok tersebut kemudian diberi sketsa gambar tangan, dengan teknik duplikasi agar pembuatan tangan pasangannya dapat sama. Setelah itu dilakukan pemahatan secara manual. Untuk mempermudah proses, bentuk lengan bawah dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian telapak tangan serta bagian batang lengan bawah. Setelah kira-kira 2 cm ujung batang lengan bawah dibuat semacam pasak yang akan menembus ujung bagian telapak tangan, kemudian pada bagian ujungnya direkatkan dengan lem kayu. Selanjutnya setelah merekat kuat dan kering, bentuk ini diperhalus. Pada bagian telapak tangan diberi lubang untuk menempatkan tali penghubung tangan tersebut dengan tangkai (*unding*) untuk menggerakkan bagian tangan tersebut, seperti pada wayang *golèk* tradisi.

#### 4. Bagian Kaki

Bagian ini merupakan kombinasi bahan kayu dan bahan *stylingfoam* yang dibungkus dengan kain keras, serta cetak dengan bahan kain keras. Bagian kaki ini dibagi menjadi dua, yaitu bagian kaki bawah dan bagian paha. Proses ini seperti pada proses pembentukan badan, yaitu mula-mula dipersiapkan master cetak dengan bahan dari *stylingfoam* yang dibentuk seperti paha sesungguhnya. Bentuk paha itu dibungkus dengan plastik *wrap*, kemudian dilapisi dengan lem kayu agar setelah kering mudah dilepas. Tahap selanjutnya adalah melapisi dengan kain keras atau dikombinasikan dengan kertas pola beberapa lapis, setelah itu lapisan terakhir adalah *fiberglass* secara tipis sebagai penguat. Cara melepaskan hasil cetak dari master cetakan adalah dengan merusak master cetakan tersebut, sampai akhirnya dihasilkan bentuk yang menyerupai paha.

Pada paha bagian bawah dibuat potongan atau irisan dengan maksud agar kaki bagian bawah dapat digerakkan ke belakang atas kira-kira 75 derajat, tetapi tidak dapat digerakkan ke arah depan seperti gerak kaki manusia sesungguhnya. Antara kaki atas dan kaki bawah digabungkan dengan tali, demikian juga antara kaki atas dan badan.

Telah disebutkan sebelumnya, bahwa kayu sebagai bahan kaki bawah harus dikombinasikan dengan bahan *stylingfoam*. Pertama-tama adalah menyiapkan balok kayu berbentuk empat persegi panjang, kemudian dibuat sketsa bentuk kaki sebagai mata kaki, selanjutnya dilakukan pemahatan. Tahap berikutnya adalah menyiapkan sebatang pipa pralon sepanjang kira-kira sampai lutut atas, kemudian dipasangkan pada lubang di ujung potongan atas kaki bagian bawah, dimasukkan kira-kira sedalam 3 cm dan diberi lem agar menempel kuat.

Langkah berikutnya adalah menyiapkan dua lapis *stylingfoam* yang direkatkan di antara pipa pralon tersebut yang nantinya akan dibuat sebagai betis. Setelah perekat kering, dilakukan pemahatan, kemudian dilapisi dengan kertas pola atau kain keras tipis dan dibalut dengan lem kayu agar menjadi keras dan kuat. Tahap berikutnya dapat dilapisi dengan adonan *resin* tipis-tipis untuk memperkuat bentuk betis tadi.

#### Tata Rias dan Busana

Secara umum, busana boneka dibagi menjadi tiga bagian; (1) bagian atas yaitu tutup kepala; (2) bagian tengah yaitu baju, dan (3) bagian bawah yang terdiri dari kain penutup serta celana panjang berukuran 3/4. Model ataupun macam busana tentu saja disesuaikan dengan tokoh serta cerita yang dibawakan, misalnya untuk tokoh realis ataupun tokoh-tokoh fiktif.

Tata rias dan busana untuk peraga (dalang) dibuat sederhana agar tidak mengganggu permainan boneka. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan busana serba hitam, dan pada saat-saat tertentu sesuai dengan kebutuhan konteks adegan, kepala peraga dapat ditutup dengan kain hitam yang tembus pandang, agar sosok boneka lebih muncul. Namun demikian rias dan busana untuk peraga ini juga dapat didesain kontradiktif, artinya, sengaja ditampakkan bahkan dengan bahan yang mencolok dan tidak berhubungan dengan kebutuhan lakon, dengan maksud memperlihatkan dua sosok yang hadir berbeda, yaitu antara peraga dan boneka.

#### Eksplorasi Gerak

Bentuk boneka yang sedemikian rupa tentu saja memerlukan teknik gerak yang berbeda dengan jenis boneka lainnya. Selain faktor bentuknya yang besar, teknik memegang dan menggerakkan boneka juga harus disesuaikan dengan karakter tokoh masing-masing. Pada karya ini, setiap boneka dipegang dan digerakkan oleh seorang peraga. Hampir semua bagian boneka dapat digerakkan, baik bagian kepala, badan, tangan, maupun kaki. Permasalahannya adalah bagaimana teknik mengatur ungkapan gerak sesuai dengan kemampuan tangan peraga. Peraga harus mampu membagi gerak, mengingat tidak semua bagian tubuh tersebut dapat digerakkan secara bersamaan. Satu hal yang perlu diingat, bahwa peraga harus memperhatikan posisi dirinya sendiri pada saat menggerakkan wayang, jangan sampai terlihat kaku agar perhatian penonton tidak terganggu. Dinamika gerak juga harus selalu diperhatikan untuk menghindari

kekosongan adegan, sekecil apa pun setiap saat boneka harus selalu bergerak. Gerakan yang paling ditekankan adalah gerak kepala yang mampu memberikan kesan hidup. Bentuk kepala boneka yang sedemikian rupa memungkinkan untuk dapat bergerak bebas ke segala arah, baik menggeleng ke kanan-ke kiri, mengangguk ke atas-ke bawah, gerakan miring ke kanan-ke kiri, berputar, maju-mundur, maupun naik-turun.

Repertoar gerak yang ditawarkan cenderung pada bentuk-bentuk gerak realistik, terutama gerakan kepala, badan, dan tangan. Gerakan tangan terkonsentrasi pada salah satu bagian saja, yaitu kanan maupun kiri, meskipun pada suatu saat dapat dilakukan secara bersamaan, dengan konsekuensi gerakan kurang bebas atau kurang maksimal. Gerakan tangan ini mengadaptasi baik teknik maupun bentuk gerak wayang *golek* tradisi. Gerakan badan juga sedikit fleksibel karena terkontrol oleh tangan kanan peraga boneka, namun hanya terkonsentrasi pada bentuk gerak menunduk maupun gerak ke samping.

Gerakan yang paling terbatas adalah gerakan kaki sebagai konsekuensi dari bentuk boneka, namun dapat diatasi dengan cara mengadaptasi teknik gerak boneka *Bunraku*, yaitu dibantu oleh peraga boneka yang lain, dengan teknik yang sengaja penampilannya disembunyikan.

#### Penutup

Hampir semua anak usia 3–6 tahun pada umumnya menyukai boneka dalam berbagai bentuk. Sementara itu boneka lebih efektif dan efisien sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan media seni yang lain. Oleh karena itu perancangan ini bertujuan menciptakan boneka yang mampu berfungsi ganda, baik sebagai permainan maupun media pembelajaran terpadu dengan sisipan ajaran-ajaran moral dan kepribadian sebagai persiapan anak menjalani kehidupan pada masa selanjutnya.

Dengan bermain bersama dalam sebuah pertunjukan, mereka akan terlatih untuk dapat bekerja sama, menghargai sesama, saling membutuhkan, serta melatih bersikap tanggung jawab tanpa mempertimbangkan tingkat derajat sosial. Selain



itu dengan sisipan ajaran moral kehidupan yang disampaikan melalui esensi cerita maupun perwatakan tokoh-tokohnya yang digali dari akar budaya Indonesia, mereka bisa menghayatinya serta belajar menerapkannya untuk kehidupan sehari-hari, tanpa harus selalu berkaca pada karakter tokoh atau cerita-cerita boneka dari luar negeri yang kadang kurang sesuai dengan budaya kita.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Beal, N. dan GB. Miller. 2003. *Rahasia Mengajar Seni pada Anak di Sekolah dan di Rumah*. Yogyakarta: Pripoebooks.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Junaidi. 2005. "Perancangan Wayang Anak-anak: Sebagai Upaya Pengenalan Wayang Kepada Anak Usia Sekolah Dasar." Laporan Hasil Penelitian Hibah Bersaing DP2M.
- Keiko, Kobayakawa. n.d. *Bunraku*. Translated by Margareth W. Izutsu. Tokyo: The National Theatre.
- Kuffner, Trish. 2003. *Play and Learn*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suryabrata, Sumadi. 1987. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Warner, Penny. 2003. *Play and Learn*. Jakarta: Elex Media Komputindo.