

DESAIN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERTEMA REOG PONOROGO UNTUK ANAK TAMAN KANAK-KANAK

Wildan Budi Prasetyo¹, Mochamad Junaidi Hidayat²

^{1,2}Jurusan Desain Produk - Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya

e-mail: wildanbudip@gmail.com

ABSTRACT

Reog is an original art from Ponorogo. The purpose of this research is to introduce the art of Reog Ponorogo to kindergarten children through educational game tools which is fun and easy for them. This method is descriptive approach to using the cultural analysis theory of Guy Julier called The Culture of Design, and performed observations at kindergarten of Dharma Wanita Josari to find out the right method of playing. The results of the cultural analysis are known that the introduction of Reog for kindergarten children requires appropriate methods and educational game tools for the delivery of information and cultural values can be received well. Meanwhile, the interview to the principal of kindergartens of Dharma Wanita Josari stated that the method of introduction to the art of Reog can be done through the roleplaying activities using hand puppets. The Output of this research is the new design of the educative game tools in the form of hand puppet with Reog Ponorogo themes.

Keywords: Art, Reog Ponorogo, APE, Kindergarten

ABSTRAK

Reog merupakan kesenian asli dari Ponorogo yang keberadaannya menjadi perhatian bagi masyarakat untuk dilestarikan. Sebagai generasi penerus bangsa, anak usia dini menjadi generasi masa depan yang akan meneruskan kebudayaan tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengenalkan kesenian Reog Ponorogo kepada anak taman kanak-kanak melalui Alat Permainan Edukatif yang bersifat menyenangkan sehingga mudah diterima bagi mereka. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan secara deskriptif menggunakan teori analisa budaya dari Guy Julier yang disebut The Culture of Design, dan melakukan observasi di TK Dharma Wanita Josari untuk mengetahui metode bermain dan APE yang tepat. Hasil dari analisis budaya diketahui bahwa pengenalan Reog untuk anak Taman Kanak-kanak memerlukan metode dan APE yang tepat agar penyampaian informasi dan nilai kebudayaan dapat diterima dengan baik. Sementara itu hasil wawancara kepada kepala sekolah TK Dharma Wanita Josari menyatakan bahwa metode pengenalan kesenian Reog dapat dilakukan melalui kegiatan bermain peran menggunakan APE boneka tangan. Output dari penelitian ini adalah desain baru APE boneka tangan bertema Reog Ponorogo.

Kata kunci: APE, Kesenian, Reog Ponorogo, Taman kanak-kanak

PENDAHULUAN

Kebudayaan lokal adalah aset bagi sebuah Negara. Sebagai upaya pengenalan kebudayaan lokal di daerah Ponorogo, pendidikan pada Taman Kanak-Kanak menjadi jembatan untuk mempersiapkan hal tersebut. Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini. Menurut data referensi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan [1], terdapat 102 satuan pendidikan sekolah anak usia dini yang tersebar di seluruh wilayah kecamatan Ponorogo. Nurmalitasari [2] mengungkapkan bahwa pada anak usia TK (4-6 tahun) perkembangan sosial sudah mulai berjalan, hal ini tampak dari kemampuan mereka dalam melakukan kegiatan secara berkelompok. Kegiatan bersama berbentuk seperti sebuah permainan.

Reog sebagai salah satu kesenian daerah asli Indonesia kini sudah dikenal luas oleh masyarakat. Kesenian Reog berasal dari daerah Jawa Timur Kabupaten Ponorogo. Kesenian ini menampilkan suatu teater yang dibawakan oleh sekelompok penari dengan beberapa tokoh yaitu Singobarong, Klono Sewandono, Bujang Ganong, Jathilan, dan Warok[3]. Singobarong yang memiliki berat 50kg ditambah dengan banyaknya kostum pemain, membuat pengenalan kesenian Reog kepada mitra sekolah secara tatap muka khususnya Taman Kanak-Kanak belum dapat diwujudkan secara maksimal. Masalah lain yang timbul adalah diperlukannya sebuah metode dan Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain edukatif antara guru dengan murid.

TINJAUAN PUSTAKA

Reog Ponorogo

Seni tari reyog Ponorogo yang tergolong pada seni tari tradisional kerakyatan memberikan kesempatan kepada penonton untuk ikut serta membaur bersamanya. Sesuai namanya kesenian ini berasal dari kabupaten Ponorogo, propinsi Jawa Timur. Seni tari yang memiliki usia sudah cukup tua tetap bertahan hidup dan banyak mengundang pertanyaan bagi penontonnya. Betapa hebatnya seorang penari reog Ponorogo dengan topeng kepala harimau serta bulu burung merak diatasnya yang memiliki berat lebih dari 50 kg cukup dimainkan oleh seorang pemain saja. Belum lagi apabila ada seseorang yang didudukkan di atas topeng kepala harimau kemudian penarinya berdiri sambil berjalan [4].

Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu semua alat yang digunakan anak usia dini untuk bermain/belajar yang mengandung nilai edukatif untuk mengoptimalkan perkembangan. Alat Permainan Edukatif untuk anak usia dini mencakup: alat main eksplorasi, alat main manipulative, alat main sensorimotor, alat bermain sosial, motorik kasar, musik dan gerak, serta peralatan seni rupa [5].

Desain Alat Peraga

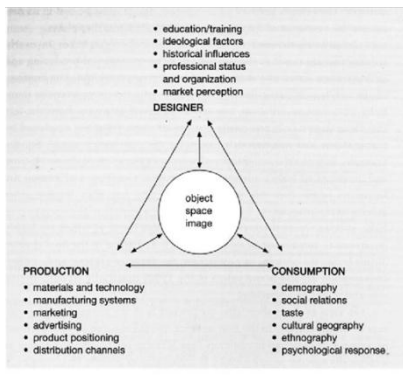
Kajian teori pada alat peraga pendidikan sesungguhnya tidak hanya kajian berupa ilmu psikologi atau pendidikan saja, dilihat dari karakteristik bentuk trimatra (3 dimensi) maka rancangan alat peraga dapat dikaji dengan pendekatan desain dan seni rupa melalui bahasa rupa seperti halnya gambar dan patung. Seperti yang diungkapkan Wucius Wong (1993) dan Francis DK Ching (1985) yang banyak diuraikan dalam teori Wong banyak mengurai objek trimatra dan dwimatra, sedangkan Ching lebih jauh membahas tentang pendekatan bahasa rupa pada karya rancang bangun. Jika dalam bahasa verbal ada kata dan tata bahasa, padanannya pada bahasa rupa adalah imaji dan tata ungkapan. Imaji mencakup makna yang luas, baik imaji yang kasat mata atau imaji konkret maupun imaji yang ada dalam khayalan (abstrak) seperti yang diungkapkan Primadi Tabrani (1998:2). Karya alat pengajaran dalam hal ini memanfaatkan imaji konkret yakni struktur visual (unsur rancangan dan struktur) dan isi substansi dari imaji konkret [6].

Taman Kanak-Kanak (TK)

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia dini (usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar). Menurut peraturan daerah Nomor 27 tahun 1990, tentang Pendidikan Prasekolah Bab 1 pasal 1 ayat (2) Pendidikan di Taman Kanak-Kanak dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak didik [7].

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan Perancangan desain dengan merancang APE berbasis padadeskriptif menggunakan teori analisis budaya dari Guy Julier yang disebut *The Culture of Design* [8].



Gambar 1. *The culture of design*
Sumber : <https://www.researchgate.net/>

Peneliti juga melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Josari, Kab Ponorogo yang bertujuan untuk mengetahui metode bermain dan APE yang tepat untuk dapat diterapkan kedalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. *The Culture of Design* Reog Ponorogo

	Analisis Budaya	APE
Demography	Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Berbatasan langsung dengan Jawa Tengah.	Wilayah Ponorogo merupakan konsumen produk APE yang sebagian besar memasok mainan dari luar kota.
Social Relations	Sebagai media hiburan, sebagai media komunikasi, sebagai wadah kegiatan pelaku seni.	Sebagai media bermain dan belajar untuk anak. Sebagai media komunikasi antara guru dengan anak melalui metode bermain peran menggunakan APE Reog. Sebagai peluang bisnis baru dalam pembuatan produk APE untuk para pengrajin
Taste	Selera atau minat masyarakat terhadap kesenian Reog Ponorogo sangatlah tinggi	Anak – anak senang melihat pertunjukan Reog
Cultural Geography	Reog Ponorogo erat kaitannya dengan ilmu mistis atau ilmu hitam. Grebeg Suro menjadi tradisi kultural masyarakat Ponorogo dalam wujud pesta rakyat.	Ketika diterapkan kedalam APE maka kesan mistis tersebut harus dihilangkan dan diganti menjadi sesuatu yang lebih menyenangkan. Agar anak – anak tidak takut maka visual karakter Reog perlu di redesain.

Psychological Response	Kesenian Reog Ponorogo merupakan pertunjukan sakral dan penuh dengan pesan moral yang terkandung di dalamnya.	Setiap tokoh akan dikenalkan kepada anak melalui penggambaran karakter yang mengasikkan.
-------------------------------	---	--

***The Culture of Design*Reog Ponorogo**

Reog Ponorogo merupakan kesenian yang berasal dari Ponorogo, Jawa Timur yang diyakini masyarakat tercipta dari sebuah legenda dan didalamnya terdapat berbagai unsur yang membangunnya. Unsur tersebut diwakilkan oleh tokoh – tokoh dalam seni pagelaran Reog Ponorogo. Mereka adalah Dhadak Merak, Klono Sewandono, Jathil, Bujangganong, dan warok. Dalam pembahasan berikut akan disampaikan hubungan kesenian Reog dalam kaitannya dengan Alat Permainan Edukatif (APE) :

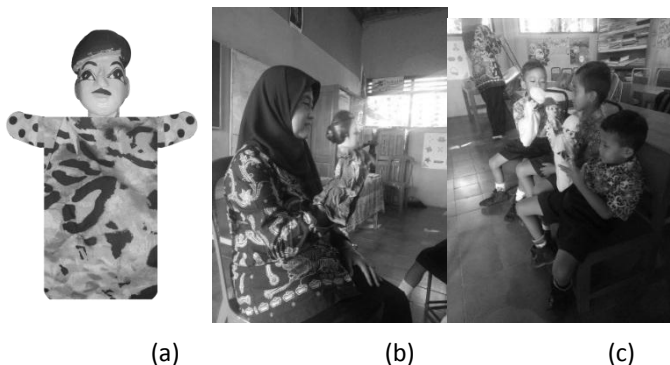
TK Dharma Wanita Josari

a. Hasil Wawancara

Peneliti melakukan wawancara bersama dengan Bu Indah selaku Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Josari. Wawancara dilakukan pada tanggal 22 Juli 2019 di lokasi penelitian. Kesimpulan dari hasil wawancara dengan Bu Indah adalah pengenalan kesenian Reog memang penting dilakukan sejak anak usia dini. Hal tersebut menurut beliau, dapat menumbuhkan kecintaan mereka kepada kesenian asli dari Ponorogo tersebut. Dengan menilik alat permainan yang tersedia di TK Josari, media yang memungkinkan untuk mengenalkan kesenian Reog adalah menggunakan metode bermain peran dengan boneka tangan, beliau berpendapat bahwa bermain peran dapat memudahkan anak untuk mengenal dan memahami karakter Reog sehingga anak mampu mengekspresikannya dengan baik.

b. Hasil Observasi

Berdasarkan keterangan yang telah didapat dari hasil wawancara, maka peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan bermain peran di lingkungan TK serta APE boneka tangan.



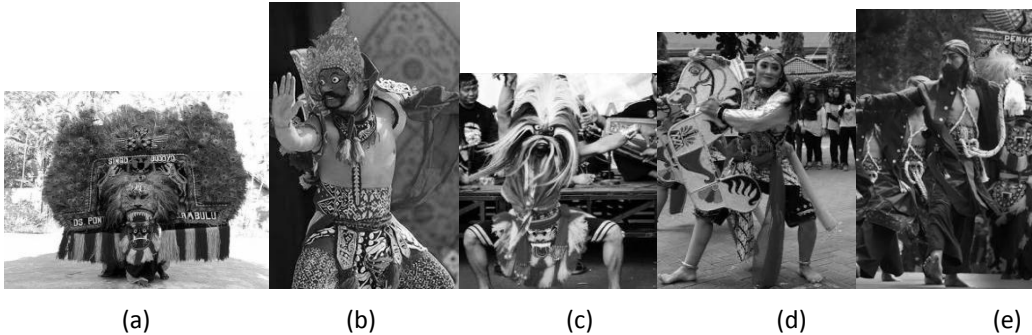
Gambar 3. a) Boneka tangan, b) Ibu guru memperagakan APE boneka tangan, c) Anak-anak menirukan dengan bermain dan berinteraksi dengan teman

Sumber : dokumentasi pribadi

Setelah melakukan pengamatan diketahui bahwa anak-anak terlihat antusias ketika diberikan arahan oleh ibu guru mulai dari cara menggunakan boneka tangan (jari yang menggerakkan bagian tangan dan kepala boneka), dan perintah untuk memahami peran boneka yang masing-masing mereka gunakan mampu diterapkan dengan cukup baik meskipun ada beberapa anak yang asyik sendiri dengan bonekanya.

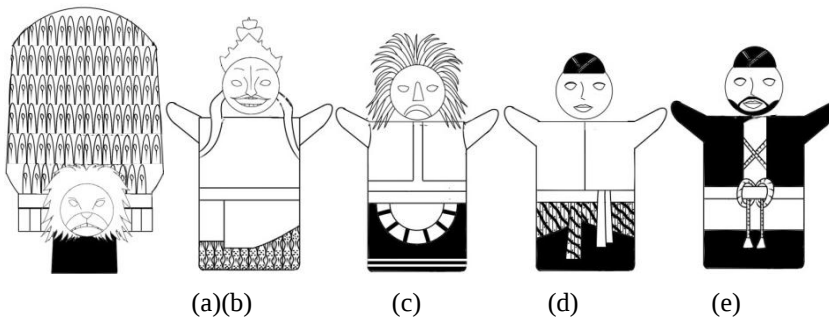
Desain APE Reog

Pada pembahasan sebelumnya telah diketahui bahwa jenis APE yang tepat untuk digunakan dalam penelitian ini adalah APE boneka tangan yang dapat digunakan untuk bermain peran. Selanjutnya, peneliti akan menerapkan visual dari karakter Reog kedalam boneka tangan tanpa menghilangkan ciri khas dari masing-masing karakter.



Gambar 4. a) Singobarong, b) Klono Sewandono, c) Bujang Ganong, d) Jathil, dan e) Warok

Sumber : google images



Gambar 5. a) APE Singobarong, b) APE Klono Sewandono, c) APE Bujang Ganong, d) APE Jathil, e) APE Warok

Sumber : dokumen pribadi

- Dhadak Merak: Kepala berbentuk harimau, ekor seperti kipas dengan bulu merak.
- Klono Sewandono: Topeng berwarna merah, tidak berpakaian, probong di punggung, jarit merah, dan celana cinde.
- Bujang Ganong: Topeng merah dengan rambut jabrik berwarna hitam dan putih, celana hitam, dan menggunakan rompi.
- Jathil: Menggunakan blangkon, berbaju putih lengan panjang, celana hitam dan menggunakan jarit panjang.
- Warok: Menggunakan blangkon, baju wakthung, kolor panjang, dan pakaian serba hitam.

KESIMPULAN

Reog Ponorogo merupakan kesenian tradisional yang keberadaannya harus tetap dilestarikan. Salah satu langkah dalam pelestarian tersebut adalah dengan mengenkannya kepada generasi penerus bangsa. Dalam analisis budaya *The Culture of Design*, dapat diambil kesimpulan bahwa pengenalan Reog untuk anak Taman Kanak-kanak memerlukan metode dan APE yang tepat agar penyampaian informasi dan nilai kebudayaan dapat diterima dengan baik. Sementara itu hasil wawancara kepada kepala sekolah TK Dharma Wanita Josari menyatakan bahwa metode pengenalan kesenian Reog dapat dilakukan melalui kegiatan bermain peran menggunakan APE boneka tangan. Hasil desain APE Reog diketahui bahwa Dhadak Merak memiliki ciri khas kepala harimau dan mempunyai ekor berhias bulu merak, Klono Sewandono memakai topeng, probong, jarit, dan celana cinde, Bujang Ganong memakai topeng dengan rambut jabrik, celana hitam, dan rompi, tokoh Jathil memakai blangkon, baju putih lengan panjang, celana hitam dan rompi, Warok memakai blangkon, baju waktung serba hitam, dan kolor panjang. Oleh karena itu, peneliti membuat desain boneka tangan yang memiliki visual dan ciri khas dari setiap karakter Reog Ponorogo yang nantinya dapat diwujudkan sebagai media edukasi yang menyenangkan untuk anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Bapak Dr. M. Junaidi Hidayat, ST., M.Ds, yang selalu memberikan dukungan serta bimbingannya sehingga paper ini dapat disusun dengan baik, dan kepada Kepala sekolah TK Dharma Wanita Josari Ibu Indah Dwi Winarsih, S.Pd, yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan wawancara dengan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Data Referensi Kementerian Pendidikan & Kebudayaan, “Daftar Satuan Pendidikan (Sekolah) Anak Usia Dini Per Kec.Ponorogo.” [Online]. Available: <http://referensi.data.kemdikbud.go.id/index21.php?kode=051117&level=3>. [Accessed: 10-Aug-2019].
- [2] F. Nurmalitasari, “Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah”, Buletin Psikologi, vol. 23, no. 2, Dec 2015. [Online]. Available: <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/download/10567/7946>. [Accessed: 10-Aug-2019].
- [3] Soemarto, *Menelusuri Perjalanan Reyog Ponorogo*. 1 edition, p. 41-53, Cv. Kotareogmedia, 2014.
- [4] Soemarto, *Menelusuri Perjalanan Reyog Ponorogo*. 1 edition, p. 3, Cv. Kotareogmedia, 2014.
- [5] Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Pedoman Sarana Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2013.
- [6] M. Junaidi Hidayat, “Kajian Desain Alat Peraga Pendidikan Untuk Siswa Playgroup”, in *Proc. Kajian Budaya Visual*, pp. 77-78, Aug 25, 2008.
- [7] Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah. [Online]. Available: www.bphn.go.id/data/documents/90pp027. [Accessed: 10-Aug-2019].
- [8] G. Julier, “*The Culture of Design*”. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/259044072_Parresia_between_principles_and_practices_of_design. [Accessed: 10-Aug-2019].