

PERANCANGAN BONEKA TALI SEBAGAI MEDIA BELAJAR BERMAIN PERAN KECIL BAGI ANAK USIA DINI

Ndaru Ranuhandoko, *Universitas Indraprasta PGRI, ndaruranuhandoko69@gmail.com*
Nurhablisyah, *Universitas Indraprasta PGRI, nurhablisyah@gmail.com*

Abstrak

Boneka sebagai media belajar sudah banyak menjadi kajian dalam bidang DKV maupun disiplin ilmu lainnya. Namun, boneka tali sebagai media belajar masih belum banyak diteliti. Melalui penelitian ini, boneka tali yang biasanya dimainkan oleh orang dewasa dirancang untuk keperluan anak bermain sekaligus belajar. Salah satu alasan mengapa boneka tali tidak populer di Jakarta dan di Indonesia adalah karena sulitnya mendapatkan boneka ini. Dalam proses pembuatannya, boneka tali memerlukan keahlian yang khusus, sehingga anak-anak sulit untuk ikut membuat boneka ini. Untuk bisa menggunakan boneka tali bagi anak, dibutuhkan konsentrasi sekaligus control gerakan agar boneka tali bisa bergerak secara maksimal. Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen ini bertujuan agar boneka tali bisa mendukung anak-anak usia dini belajar dengan optimal, terutama belajar bermain peran kecil dan melatih gerak motoriknya. Bermain peran kecil, memiliki banyak keunggulan, salah satunya adalah melatih anak-anak menggunakan bahasa dengan baik, menyusun dan merangkai kalimat serta melakukan kontrol gerakan. Sebagai penelitian eksperimen, hasil dari penelitian kemudian diuji berulang-ulang hingga mendapatkan bentuk dan model yang pas untuk bisa digunakan bagi anak-anak. Hasil dari penelitian diuraikan secara deskriptif dengan menggunakan konsep perancangan desain dipadukan dengan konsep pendidikan bagi anak usia dini. Anak usia dini yang dimaksud adalah anak-anak dalam rentang usia 3-7 tahun. Diharapkan dengan adanya boneka tali ini, anak-anak memiliki mainan alternatif yang lebih bermanfaat dan bisa menghabiskan waktunya dengan kreatif, terutama mengingat saat ini permainan digital lebih mendominasi dunia anak.

Kata kunci: boneka tali, anak usia dini, bermain peran kecil.

Abstract

There are a lot of puppet types. In Indonesia, hand puppet and wayang more familiar rather than marionette, puppet that controlled by human's hand attached to string. Puppet as education tool had been research in many field of studies. But marionette as field of studies is still rare. The reason why marionette is not too familiar is because this type of puppets is hard to find around Jakarta and Indonesia. The other reason is the complexity to play with. Through experimental methods for this research, with trial and errors materials, marionette could be made. To make such puppet, simple and cheap materials was used. Even though to play marionette well, we still need special skill, but that skill could be gained when children familiar play with. The aim of this research is, marionette could help children, especially those early age (3-7 years old) as education media. Puppet could increasing children's need in micro role playing activities and developed their motoric capacity. In role playing, children could learn how to add the vocabulary, arrange the sentences and create story. Marionette also need movement controlling, therefor, children also learn how to control their hand, move to have optimal puppet's play. By combining concept between design and education, hopefully this research could help children and inspired them to optimize their abilities instead of hanging around with digital device.

Keyword: marionette, early age children, micro role playing

PENDAHULUAN

Bukan menjadi fenomena yang asing ketika pemandangan anak suai dini sedang asik bermain dengan ponsel pintar tanpa didampingi oleh orang tuanya. Keadaan tersebut tidak hanya kita lihat pada keluarga menengah atas, namun juga di keluarga menengah bawah. Sebuah sekolah TK yang terletak di daerah Cileungsi, TK Salman Al Farisi, melauti kepala sekolahnya, Emalia Fadlia, mengatakan anak-anak yang sudah terlalu akrab dengan ponsel mengalami kesulitan dalam belajar dan bicara di sekolah. Salah satu kesulitan yang dialami anak-anak adalah kesulitan motorik halus maupun kasar, seperti memegang pensil dan krayon, menggantung, menempel dan lain sebagainya. Masalah bahasa juga menjadi kendala, masalah yang dialami oleh anak-anak yang sehari-harinya menghabiskan banyak waktu bersama gawai pintar adalah kosa kata mereka kurang terbangun. Akibatnya, dalam memaknai kata kurang optimal.

Dampak lain bermain bersama gawai pintar di masa kanak-kanak adalah masalah kesehatan. Riset lain yang diadakan oleh Pertemuan Perhimpunan Dokter Anak, San Fransisco Amerika Serikat pada 5 Mei 2017, memperlihatkan bahwa dari 894 anak-anak usia 6 bulan hingga 2 tahun di Toronto, Kanada, 20 % menggunakan gawai pintar selama rata-rata 28 menit sehari. 50% anak-anak yang menghabiskan waktunya bersama gawai pintar, setidaknya 30 menit sehari, mengalami keterlambatan bicara. (<http://www.independent.co.uk/life-style/health-and-families/child-smartphone-tablet-usage-speech-delays-toddlers-a7719066.html>, diakses pada 10 Juli 2017). Di Cina, tahun 2015, anak-anak yang mengalami miopi (rabun jauh) meningkat menjadi 90%. Hal ini disampaikan oleh Robert DiMartino, OD, Profesor pada Klinik Optometri. Salah satu pemicunya adalah, interaksi mata

anak terhadap layar ponsel, tablet maupun laptop. (<http://www.berkeleywellness.com/self-care/preventive-care/article/are-mobile-devices-ruining-our-eyes>, diakses pada 10 Juli 2017).

Melihat keadaan yang memprihatinkan ini, peneliti merasa terpanggil untuk merancang sesuatu yang bisa memberikan mainan alternatif bagi anak-anak sekaligus sebagai media belajar mereka. Boneka adalah mainan yang akrab bagi anak-anak. Anak laki-laki dan anak perempuan, secara fitrahnya senang bermain pura-pura. Bermain boneka adalah permainan pura-pura, pura-pura memerankan sesuatu atau menjadi pencerita.

Boneka tali atau yang dikenal dengan boneka Marionette belum terlalu populer di Indonesia. Untuk mendapatkan boneka ini, masyarakat masih kesulitan. Penelitian mengenai boneka sebagai media belajar umumnya banyak dikaji dari boneka tangan, boneka jari dan wayang. Untuk penelitian kali ini, boneka tali diangkat sebagai media belajar, karena selain bentuknya yang unik, membutuhkan keahlian khusus untuk menggerakkannya sehingga anak-anak akan belajar berusaha, tidak mudah menyerah dan mengoptimalkan gerakan dan keseimbangan tangan, juga sebagai media belajar dalam melatih kosa kata dan merangkai kata.

Marionette atau boneka tali pertama kali diperkenalkan oleh pendatang nomaden di Eropa pada abad ke-16. Cara memainkan boneka ini adalah dengan setting teater kecil. Kaki dan tangan boneka memiliki tali yang terhubung dengan tangan manusia. Melalui tangan ini, manusia bisa menggerakkan tangan dan kaki boneka, bahkan ekspresi boneka (diunduh dari <http://www.pilsen.eu/files/mestoplzen/web2013/turista/en/ashorthistoryofpuppetplays.pdf>, 20 September 2017). Walau dalam praktek memainkan boneka tali terkesan lebih kompleks, namun boneka

tali terlihat lebih dinamis, karena tangan dan kakinya bisa digerakkan, baik untuk berjalan dan menari.

Ada beberapa alasan mengapa boneka baik untuk dijadikan sebagai media belajar, alasan pertama boneka bisa membangkitkan minat dan motivasi, alasan kedua boneka dapat membangkitkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira. Menurut Daryanto (2013) dalam Permasih, dkk (2015:21), boneka adalah bentuk tiruan dari manusia dan atau binatang. Macam-macam boneka dibedakan menjadi; boneka jari, boneka tangan, boneka tali, boneka tongkat dan boneka bayang-bayang.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013) dalam Permasih, dkk (2015:22), nama boneka diambil dari Bahasa Perancis “Marionette” atau boneka tali. Secara umum, boneka marionette dibagi menjadi dua bagian, a. tubuh yang dihubungkan dengan lengan, kaki dan badannya, kemudian digerakkan dengan menggunakan tali atau kawat yang halus, b. boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka.

Anak usia dini, adalah anak yang tengah berada pada masa perkembangan emas (*Golden Age*), dimasa ini ditandai dengan berkembangnya otak manusia menuju kesempurnaan, jika diberikan stimulus dengan optimal. Menurut Beichler dan Snowman dalam Nindyani (2012:7), anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 3-6 tahun. Hakikat anak usia dini adalah individu dimana ia memiliki pola perkembangan dan pertumbuhan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan anak di sua tersebut. Karakteristik anak usia dini menurut Aisyah (2010) dalam Nindyani (2012:8) adalah sebagai berikut; memiliki rasa ingin tahu yang besar, pribadi yang unik, suka berfantasi, paling potensial untuk belajar, memiliki sikap egosentris,

memiliki rentang konsentrasi yang pendek, dan sebagai bagian dari mahluk sosial.

Sedangkan batasan usia sebagai target pengguna boneka, menurut Khonstamm dalam Sukistono (2008:6) adalah usia kelompok bermain (2-4 tahun) dan taman kanak-kanak (4-6 tahun). Pertimbangan ini didasari oleh usia tersebut berada pada masa estetis. Masa Estetis adalah masa dimana anak-naka sedang bereksplorasi dengan panca inderanya dan panca indera dalam keadaan yang sangat peka.

Bermain peran kecil adalah bagian dari bermain. Menurut Frank dan Goldenson dalam Erlinda (2016:18), fungsi bermain pada anak ada 8 yaitu: (1) menirukan orang dewasa, (2) melakukan berbagai peran dalam kehidupan, (3) mencerminkan kehidupan dalam keluarga, (4) menyalurkan perasaan yang kuat melalui gerakan fisik, (5) melepaskan dorongan-dorongan yang tidak diterima, misalnya menjadi penjahat, menjadi pencuri dan sebagainya, (6) kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan, (7) mencerminkan pertumbuhan, (8) memecahkan masalah. Bermain peran mikro atau peran kecil adalah bermain berpura-pura, menurut Nurani (2010) dalam Erlinda (2016:20), adalah kegiatan yang berfokus pada dramatisasi dnegan menggunakan alat-alat permainan yang mini atau kecil, seperti boneka, rumah-rumahan dan pesawat-pesawatan. Sedangkan menurut Vygotsky, bermain peran kecil adalah kegiatan dimana menggerak-gerakkan benda yang berukuran kecil untuk menyusun adegan, saat anak bermain peran kecil anak belajar menghubungkan dan mengambil sudut pandang orang lain.

Dalam proses perancangan boneka tali sebagai media belajar bermain peran kecil pada anak usia dini, tahapan yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut (Sukistono, 2012:7-17): (1) pemilihan bahan, pemilihan bahan bisa disesuaikan dengan tujuan

perancangan, jika ditujukan bagi anak-anak, maka pilihlah bahan yang aman. (2) proses pembuatan, proses pembuatan termasuk di dalamnya membuat bagian kepala, badan, tangan dan kaki. (3) tata rias dan busana, di usia ini, merupakan usia estetik maka penggunaan warna sebagai tata rias dan busana sangat penting untuk menarik perhatian anak dan meningkatkan daya imajinasinya, (4) Eksplorasi gerak, perlu diperhatikan bagaimana cara menggerakkan boneka dan cara memegangnya. Dinamika pergerakan boneka harus diperhatikan terutama agar ketika dimainkan boneka bisa terlihat luwes dan hidup.

PEMBAHASAN

Perancangan boneka tali sebagai media pembelajaran bermain peran kecil bagi anak usia dini, diawali oleh berbagai percobaan sebelumnya. Mulai dari bentuk yang kecil, hingga bentuk yang besar. Berikut adalah tahapan kegiatan perancangan boneka tali:

1. Pemilihan bahan, pertimbangan dalam pemilihan bahan adalah bahan yang aman, mudah dicari dan digunakan, serta biaya yang murah. Bahan-bahan yang digunakan dalam perancangan boneka tali kali ini adalah sebagai berikut:
 - a. Kertas koran bekas. Pertimbangan menggunakan koran bekas adalah karena koran bekas mudah didapatkan, mudah dibentuk dan untuk menekan biaya produksi
 - b. Kawat, kawat digunakan agar bentuk karakter yang diinginkan bisa terlihat. Kawat juga berfungsi untuk membatasi agar kertas koran yang sudah dibentuk tidak keluar batas. Kawat terdiri dari dua jenis, kawat yang panjang untuk pengikat dan kawat yang bentuknya seperti jarring-jaring.
 - c. Lem fox, pemilihan lem fox karena lem ini mudah dicari, banyak dijual

di berbagai toko buku dan harganya juga relatif murah

- d. Gunting dan Tang, untuk membentuk dan menggunting kawat.
- e. Kawat halus, untuk membentuk bagian tubuh
- f. Kayu untuk pegangan boneka



Gambar 2 Alat yang digunakan

2. Proses Perancangan, proses perancangan dimulai dengan menyiapkan semua bahan yang diperlukan. Sebelum dibentuk, pemilihan karakter boneka sudah dipikirkan terlebih dahulu. Misalnya, boneka tali dengan karakter bapak-bapak, ibu-ibu, anak laki-laki atau anak perempuan. Karakter dapat dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi atau sket. Hal ini untuk memudahkan pembentukan boneka. Proses pembuatan boneka dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:
 - (a). perhatikan acuan gambar – karakter yang diinginkan
 - (b) buat kerangka dari kawat kasa yang diikat dan dibentuk



Gambar 3 Bentuk dasar boneka dengan kawat kasa



Gambar 5 Bagian-bagian yang detail sudah terlihat

- (c). tempeli kawat kasa dengan menggunakan kertas koran dan lem. Pada kegiatan ini membutuhkan ketelitian dan waktu yang cukup. Semua bagian harus tertutup agar kawat tidak nampak dari luar.

- (e). rangkai setiap bagian tubuh dan sesuaikan dengan gerakannya. Agar nantinya mudah digerakkan, maka berikat sedikit ruang pada lengan, tangan, kaki dan lutut.



Gambar 4 Tempeli kertas pada kawat dengan menggunakan lem

- (d). buat dengan detail hingga seluruh bagian tertutup. Perlu diperhatikan bagian-bagian boneka, seperti bagian kepala, tangan dan lainnya, bentuknya disesuaikan dengan gambar yang sudah menjadi acuan.



Gambar 6 Boneka sudah mulai terbentuk

- (f). atur pegangan dari kayu, sesuaikan dengan posisi boneka. Pegangan kayu berbetuk angka tambah (*cross*). Dimana di setiap ujungnya dihubungkan dengan tali atau kawat halus pada bagian tubuh boneka yang ingin digerakkan. Misalnya, pada bagian tangan atau kaki. Fungsinya untuk memberikan efek ada boneka seolah-olah bisa bergerak bebas. Besarnya pegangan kayu ini bisa disesuaikan tergantung kebutuhan dan kenyamanan. Banyaknya tali juga bisa disesuaikan dengan keinginan, semakin banyak tali maka semakin kompleks untuk dimainkan.



Gambar 7 Pegangan Kayu Sudah Terpasang Pada Boneka

- (g). *Finishing*, proses akhir dari perancangan boneka tali adalah proses pewarnaan dan busana. Gunakan cat yang aman digunakan buat anak-anak. Demikian juga busana untuk melengkapi boneka, sesuaikan dengan kebutuhan anak. Untuk bisa menggerakkan boneka, cukup dengan memegang pegangan kayu dan menggerakannya naik

turun. Gerakan sederhana ini bisa memberikan efek seolah-olah boneka bisa berjalan.



Gambar 8 Anak sedang menggerakkan Boneka tali

Dari gambar di atas terlihat, anak-anak bisa memainkan boneka tersebut. Boneka nampak seolah olah sedang berjalan. Cara memegang pegangan kayu akan memberikan dampak bagaimana boneka bergerak.

PENUTUP

Dari hasil penelitian perancangan boneka tali sebagai media belajar bermain peran kecil pada anak usia dini, maka didapatkan simpulan sebagai berikut:

1. Anak-anak membutuhkan media belajar alternatif yang dapat membangkitkan imajinasinya. Boneka tali bisa menjadi alternatif untuk memenuhi kebutuhan anak akan hal ini
2. Dalam proses perancangan boneka tali sebagai media belajar bermain peran kecil, didapatkan beberapa kesulitan terutama dalam proses pembuatan yang tidak bisa sepenuhnya dilakukan

- oleh anak-anak. Anak-anak kesulitan dalam membentuk kawat dan memotongnya. Sebab itu sebaiknya pembuatan dilakukan oleh orang dewasa dan anak-anak hanya memainkan saja.
3. Bentuk dan ukuran boneka perlu disesuaikan lagi dengan ukuran tangan anak. Hal ini penting, agar anak tidak kesulitan memegang, menaruh dan menyimpan boneka. Karen ketika tali boneka menjadi kusut, anak bisa mendapatkan kesulitan memperbaikinya. Sebab itu, perlu dipikirkan kembali bagaimana teknik penyimpanan dan meletakkan boneka yang aman
 4. Bermain peran dengan menggunakan boneka tali bagi anak dianggap sangat menyenangkan, karena selain anak-anak bisa meneggali potensi mereka, anak juga bisa belajar bermain peran dan menggali kosa kata. Secara tidak langsung anak akan belajar memainkan sebuah peran dan mencari kosa kata yang pas sesuai perannya. Selain itu anak juga bisa berusaha untuk mengendalikan gerakan saat memainkan boneka. Jika anak tidak hati-hati menggerakkan boneka, maka gerakan boneka tidak akan sesuai harapan.
 5. Kendala lain yang dihadapi adalah masalah pewarnaan. Cat yang aman bagi anak untuk digunakan sebagai pewarnaan boneka tali, harganya cukup mahal. Hal ini bisa menyulitkan produksi dan proses pembuatan boneka tali untuk anak-anak.

cibiru.upi.edu/jurnal/index.php/antologipaud/article/.../360 diunduh pada 20 September 2017.

Sukistono Dewanto, "Wayang Boneka Untuk Anak," fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, Jurnal ISI-SKA, Vol. 5 No.1 Tahun 2008. *jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/lakon/article/download/739/735*, diunduh pada 20 September 2017

Skripsi

Erlinda Ervira Putri, "Hubungan Kegiatan Bermain Peran Mikro Dengan Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 tahun Di TK Kartike II-26 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016," Pendidikan Guur-Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bandar Lampung, 2016. *digilib.unila.ac.id/.../SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHA* diunduh pada 20 September 2017

Nindyani Veranita, Pengembangan Kemampuan Membilang Melalui Kegiatan Bermain Dengan Benda-benda Konkrit pada Anak-anak Kelompok A TK Lembaga Tama III Sutan Sabdodadi Bantul tahun Pelajaran 2011-2012," Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2012. <http://eprints.uny.ac.id/7778/1/cover%20-%2009111247009.pdf>, diunduh pada 20 September 2017

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal di Internet:

Permasih Siti rahmah, Ernalis, Tuti Istianti, Penggunaan Media Boneka Untuk Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak TK di Kelompok B, Jurnal Artikel Mahasiswa PG Paud Bol.3, No.3 Juni 2015. *kd-*

Artikel di Internet

Blair Olivia, *Child Smartphone and Tablet Usage Link To Speech Delay in Toddlers find Researchers*, <http://www.independent.co.uk/lifestyle/health-and-families/child-smartphone-tablet-usage-speech-delays-toddlers-a7719066.html>, diakses pada 10 Juli 2017

Jaret Peter, *Are Mobile Devices Ruining Our Eyes?*,
<http://www.berkeleywellness.com/self-care/preventive-care/article/are-mobile-devices-ruining-our-eyes>,
diakses pada 10 Juli 2017

<http://www.pilsen.eu/files/mestoplzen/web2013/turista/en/ashorthistoryofpuppetplays.pdf>, 20 September 2017)