

Pelatihan Pembuatan Dolanan Jadoel dan Infografis Filosofi Dolanan dengan Teknik Batik Kayu

Lisa Sidyawati¹, Joko Sayono², Swastika Dhesti Anggriani³, Mochammad Nurfahrul Lukmanul Khakim⁴

Keywords :

Dolanan;
Infografis;
Batik Kayu;
Kampoeng Heritage
Kajoetangan;
Edukasi.

Correspondensi Author

¹) Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang;
²) Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang;
³) Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang;
⁴) Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang;
Jl. Semarang No.5, Malang
Email: lisa.sidyawati.fs@um.ac.id

History Article

Received: 30-11-2020;
Reviewed: 10-01-2021;
Accepted: 19-06-2021;
Available Online: 25-06-2021;
Published: 05-08-2021;

Abstrak: Tujuan pengabdian ini adalah mengadakan pelatihan pembuatan dolanan jadoel dan infografis filosofi dolanan dengan teknik batik kayu, menggunakan metode pelatihan ceramah dan praktek dengan pendekatan *Participatory Rural Appraisal (PRA)* atau Pemahaman Partisipatif Kondisi Pedesaan. Prosedur pengabdian ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu: (1). Tahap identifikasi produk dan Sosialisasi, (2) Praktek dan Pendampingan, (3) Monitoring dan Evaluasi. Hasil produk pelatihan ini adalah dolanan jadoel yang sering dimainkan oleh anak-anak pada masa Belanda seperti dakon, gangsing, yoyo, katapel dan bakiak tandem. Pendekatan *Participatory Rural Appraisal (PRA)* dipilih sebagai prosedur pengabdian kepada masyarakat ini.

Abstract: The purpose of this service is to conduct training on making dolanan jadoel and infographics on the philosophy of dolanan with wooden batik techniques, using lecture and practical training methods with a *Participatory Rural Appraisal (PRA)* approach or *Participatory Understanding of Rural Conditions*. This service procedure is divided into three parts, namely: (1). Product identification and dissemination stage, (2) Practice and Assistance, (3) Monitoring and Evaluation. The result of this training product is jadoel dolls that were often played by children during the Dutch era, such as dakon, gangsing, yoyo, slingshot and tandem clogs. The *Participatory Rural Appraisal (PRA)* approach was chosen as the procedure for this community service.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



PENDAHULUAN

Kampoeng Heritage Kajoetangan oleh pemerintah Kota Malang di tetapkan menjadi kawasan heritage pada tanggal 22 April 2018 (Fathony et al., 2019). Kampung ini berlokasi di Jl. Basuki Rachmat VI & VII, Kota

Malang, Jawa Timur.

Kawasan ini masih mempertahankan bangunan-bangunan peninggalan Belanda yang tetap terjaga keasliannya meskipun ditempati oleh penduduk dan digunakan beraktivitas sehari-hari. Suasana ini begitu ikonik karena tidak dimiliki oleh wilayah

Malang Raya lainnya (Khakim et al., 2019).

Kampoeng Heritage Kajoetangan adalah tempat wisata edukasi dan wisata budaya sejarah kota Malang yang dikelola oleh masyarakat. Hasil wawancara pengabdian dengan Rizal Fahmi, ketua Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) menyatakan, terdapat 60 rumah bergaya *Indische* yang ada di kampung ini, dan masih terjaga keasliannya. Di setiap rumah heritage ini, dipasang keterangan informasi sejarah, usia bangunan, dan pemilik pertamanya. *Indische* berasal dari kata "*Indies*" atau "*Hindia*". Sedangkan "*Indischgast*" atau "*Indischman*" memiliki arti "orang Belanda yang dahulunya sudah tinggal lama di Indonesia" (Wardani & Triyulianti, 2011). Sedangkan *Hij is Indisch* mempunyai arti punya darah Indonesia. Kebudayaan *Indisch* merupakan sebuah kebudayaan hasil percampuran antara kebudayaan Eropa, Indonesia dan Cina peranakan (Milone, 1967). Ciri-ciri rumah *Indische* diantaranya adalah bangunan terletak pada area tanah yang cukup luas dengan kebun yang berada di depan, belakang, dan samping rumah. Jalan melingkar biasanya terletak di depan rumah yang digunakan sebagai jalur kendaraan, yang di kanan-kirinya ditanami pohon-pohon palm (Handinoto, 1994).

Hasil observasi dan penggalian data yang pengabdian lakukan terhadap kunjungan wisatawan di Kampoeng Heritage Kajoetangan tahun 2019 menunjukkan, wisatawan datang berjumlah 4000 pengunjung pertahun baik lokal maupun internasional. Kegiatan wisatawan adalah berjalan menyusuri kampung, masuk ke dalam rumah-rumah warga bergaya *indische* yang dibuka untuk wisata, mempelajari sejarahnya dan berfoto-foto, atau yang disebut dengan berwisata budaya. Wisata budaya merupakan perjalanan dalam rangka mempelajari kebiasaan dan adat istiadat, cara hidup, seni, serta kegiatan bermotif sejarah mengenai kehidupan sekelompok masyarakat atau komunitas, dengan melakukan peninjauan langsung ke sumber lokasi (Simanjuntak et al., 2017).

Spot yang sering dikunjungi oleh wisatawan di Kampoeng Heritage Kajoetangan yaitu: 1) Rumah Foto dan Galeri; 2) Rumah Jamu; 3) Rumah Punden; 4) Gubug Ningrat; 6) Tangga Seribu Belanda;

7) Pojok Dolanan; 8) Rumah Jengki; 9) Rumah Namsin; 10) Makan Eyang Honggokusumo; dll. Dalam pengabdian ini, tim pengabdian fokus pada aktivasi Pojok Dolanan, dikarenakan Pojok Dolanan pada tahun 2017 adalah salah satu spot favorit wisatawan untuk melepas lelah sembari memainkan permainan jadoel yaitu di Pojok Dolanan, pojok ini awalnya berisi banyak permainan jadoel dan buku-buku anak-anak yang dapat dimanfaatkan, selain itu pemuda-pemuda karang taruna sering mengadakan kegiatan latihan menggambar, membaca dan menulis disana, sekarang banyak permainan yang hilang dan tidak dirawat, bahkan ketika wisatawan singgah di pojok dolanan sering kecewa karena keadaannya yang memprihatinkan.

Pada pengabdian ini, pengabdian mengaktivasi kembali area Pojok Dolanan untuk menjadi salah satu spot favorit seperti dahulu sehingga menumbuhkan keinginan pengunjung untuk wisata lagi ke kampung ini, Pengabdian mengadakan pelatihan pembuatan dolanan jadoel, pelatihan ini adalah sebuah kegiatan pembuatan dolanan jadoel yang sering dimainkan oleh anak-anak pada masa Belanda seperti dakon, gangsing, yoyo, katapel dan bakiak tandem. Agar wisatawan yang datang tidak hanya sekedar memainkan permainan jadoelnya, tetapi juga mendapatkan informasi yang edukatif mengenai makna filosofi yang terkandung dalam permainan tersebut, maka pengabdian juga melatih membuat infografis yang berisi tata cara penggunaan dolanan serta makna filosofi dolanan jadoel ini karena setiap dolanan memiliki makna filosofi yang harus diketahui oleh generasi muda untuk media pembelajaran karakter dan pelestarian warisan bangsa.

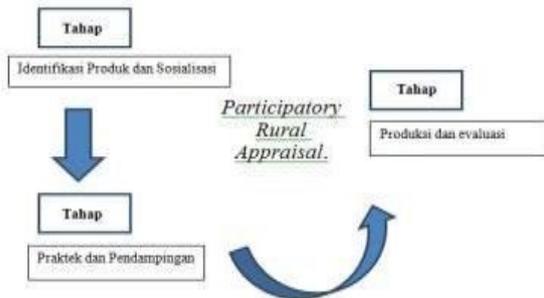
METODE

Pelatihan pembuatan dolanan jadoel dan infografis filosofi dolanan dengan teknik batik kayu bagi masyarakat Kampoeng Heritage Kajoetangan sebagai media edukasi bagi wisatawan ini menggunakan metode pelatihan:

a. ceramah: ceramah dilakukan untuk penyampaian materi mengenai pengenalan alat dan bahan pembuatan batik kayu mulai dari langkah-langkah mendesain

motif, mencanting, mewarnai batik, dan pelorodan serta materi menjalankan corel draw untuk membuat infografis

- b. praktek: praktek dilakukan untuk proses mendesain motif, pencantingan, pewarnaan, pelorodan, dan pembuatan infografis pada tahapan praktek ini tim pengabdian akan mendampingi hingga proses pembuatan produk selesai.



Gambar 1. Bagan Prosedur Pengabdian Masyarakat

Prosedur pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Participatory Rural Appraisal (PRA)* atau Pemahaman Partisipatif Kondisi Pedesaan. Pendekatan ini memungkinkan masyarakat untuk secara bersama melakukan analisis masalah dalam rangka merumuskan strategi perencanaan dan membuat kebijakan (Adimihardja & Hikmat, 2004). Jadi metode PRA ini mengajak masyarakat untuk berbagi, menambah, dan menganalisis pengetahuan mereka, serta membuat rencana dan tindakan nyata (Chambers & Sukoco, 1996).

Metode PRA harus memenuhi beberapa prinsip dasar yaitu: “saling belajar dan berbagi, semua anggota kelompok harus terlibat, konsep triangulasi, hasil maksimal, dan program keberlanjutan ” (Rochdyanto, 2000).

Prosedur pengabdian ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu: 1). Tahap identifikasi produk dan Sosialisasi. Pada tahap ini pengabdian melakukan observasi ke lapangan yaitu di Kampong Heritage Kajoetangan untuk mengetahui permasalahan yang ada serta solusi yang diberikan. Selain itu, diskusi dengan warga juga dilakukan oleh pengabdian untuk mengetahui potensi masyarakat dalam berpartisipasi mengikuti pelatihan, 2) Praktek dan Pendampingan. Tahap ini berisi proses pembuatan produk, tim pengabdian ikut mengawasi setiap langkah pembuatan, serta memberikan saran pada

setiap langkahnya, 3) Monitoring dan Evaluasi. Tahap ini adalah kegiatan mengamati perkembangan keterampilan peserta dengan diskusi dan observasi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kemajuan peningkatan kemampuan warga dalam membuat produk dari segi kuantitatif dan kualitatif, serta tahap evaluasi untuk menemukan solusi atas permasalahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

- a. Ceramah, dilakukan untuk memberi materi tentang berbagai macam dolanan jadoel, motif-motif batik yang bisa diaplikasikan, serta sejarah masing-masing dolanan jadoel tersebut.



Gambar 2. Pemberian materi tentang batik

- b. Praktek, dilakukan dengan cara pembuatan batik kayu terlebih dahulu, kemudian baru membuat infografis untuk melengkapi dolanan jadoel yang akan dipasang di Pojok Dolanan nanti.



Gambar 3. Membuat motif di atas kayu



Gambar 4. Persiapan mencanting



Gambar 5. Proses perebusan warna

Target produk dari pelatihan ini adalah dolanan jadoel dan infografisnya. Dolanan jadoel dalam hal ini adalah permainan yang sering digunakan anak-anak pribumi dan Belanda pada era kolonial. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan sejak dulu kala, yang mengandung nilai baik dan bernilai (Bishop & Curtis, 2005). Sedangkan infografis merupakan informasi atau pengetahuan melalui bagan, grafis, atau lainnya yang dapat disajikan secara lebih menarik (Kurniasih, 2016).

Infografis tersebut divisualisasikan dalam bentuk poster. Asal kata poster adalah "to post", yang artinya menempelkan. Poster adalah karya seni desain grafis yang terdiri dari teks, gambar, atau campuran keduanya. Tujuan poster sebagai sarana informasi, komunikasi, dan persuasi bagi masyarakat (Sastrosoediro, 1998).

Warga Kampoeng Heritage Kajoetangan sangat bersemangat dalam menciptakan produk. Dolanan ini nantinya

akan dipasang dalam pojok dolanan sehingga dapat dimainkan oleh wisatawan yang berkunjung kesana. Desain awal dibuat dengan cara di *mock up*, selanjutnya desain tersebut diwujudkan menjadi produk batik kayu, setelah itu baru dikembangkan infografisnya. Batik mempunyai makna kain yang dikerjakan secara hati-hati dan teliti, serta mempunyai unsur keindahan (Herlina, 2009). Sedangkan batik kayu adalah kayu yang dilukis atau diwarnai dengan teknik membatik, sehingga visualisasi produknya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Gangsing



Gambar 7. Desain Mock Up Gangsing



Gambar 8. Hasil Produk Batik Kayu Gangsing



Gambar 9. Infografis Filosofis Gangsing

Redaksi untuk infografis filosofis gangsing sebagai berikut:

a. Asal Usul Gangsing

Gangsing merupakan mainan tradisional yang dapat berputar dan memiliki keseimbangan pada porosnya. Gangsing sendiri berasal dari dua suku kata, yaitu *gang*

dan *sing*. *Gang* memiliki arti lorong atau lahan, dan *sing* memiliki arti suara. Arti sederhananya yaitu permainan yang dimainkan di lokasi kosong tertentu dan dapat mengeluarkan suara.

Gangsing diperkirakan dibuat pada tahun 3500 SM di Kota Tua Ur (sekarang Muqayyar), terletak 300 km di sebelah tenggara Baghdad, Irak. Benda yang ditemukan oleh arkeolog tersebut terbuat dari tanah liat dan diciptakan sebagai alat berburu binatang, berbentuk ceper dan bulat. Cara berburu yaitu alat ini akan dilemparkan dan melayang sebelum akhirnya mengenai binatang buruan. Selain di Baghdad, para arkeolog juga menemukan benda yang menyerupai Gangsing ini di Yunani, Tiongkok, dan Mesir. Gangsing juga ditemukan di Melayu, awalnya permainan ini bernama "Laga Telur" yang dimainkan oleh anak-anak. Di Indonesia sendiri, masyarakat di Kepulauan Riau, Sulawesi, dan Provinsi Jawa Barat percaya bahwa Gangsing sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda.

b. Cara Memainkan

Pemain memegang Gangsing ditangan kiri, sedangkan tali berada di tangan kanan. Tali pada Gangsing dililitkan mulai dari bagian pasak sampai bagian badan Gangsing. Lepaskan Gangsing dengan cara melempar ke tanah. Gangsing yang dilempar akan berputar karena tumpuan kakinya pada permukaan tanah membuatnya tegak sehingga berputar selama beberapa saat. Semakin lama putaran Gangsing akan semakin pelan, hingga akhirnya berhenti.

c. Makna Filosofis

Gangsing dibuat dengan proporsi berat yang seimbang dan bentuknya harus sempurna agar putaran gangsing dapat bertahan lama. Makna filosofisnya yaitu manusia harus mampu menyeimbangkan kehidupan, baik aspek perbuatan dan ucapan. Dengan keseimbangan hidup, maka hidup akan bahagia dan terasa lebih lama, karena diisi dengan hal-hal yang bermanfaat baik diri sendiri maupun orang lain.

2. Ketapel



Gambar 10. Desain Mock Up Ketapel



Gambar 1. Hasil Produk Batik Kayu Ketapel



Gambar 12. Infografis Filosofis Ketapel

Redaksi untuk infografis filosofis ketapel sebagai berikut:

a. Asal Usul

Istilah ketapel diambil dari bahasa Yunani "*cata*" yang artinya melempar. Awalnya ketapel ditemukan oleh bangsa Yunani pada tahun 300 SM. Selama bertahun-tahun ketapel didesain ulang dan digunakan oleh tentara-tentara diseluruh dunia sebagai senjata. Ketapel mulai digunakan dalam perang pada awal tahun 399 SM. Ketapel sering disebutkan pada Perjanjian Lama (Alkitab Ibrani) dalam kisah Daud dan Goliat. Suku Benyamin (Israel) sangat terkenal karena memiliki 700 orang

kidal yang ahli menggunakan ketapel dengan keakuratan tembak sangat baik. Tentara Mesir di abad ke-8 juga menggunakan ketapel sebagai senjata perang melawan musuh dari wilayah lain.

Di abad pertengahan, ketapel banyak digunakan oleh tentara Frank (Romawi) untuk mempertahankan wilayah parit. Sebuah dokumen perang mengungkapkan bahwa pasukan panah dilatih untuk mengenai target sejauh 175 meter, sedangkan pasukan ketapel akan membidik target sejauh 375 meter. Prajurit yang mengenakan baju pelindung berlapis kulit ternyata lebih takut pada serangan ketapel daripada senjata anak panah karena dampak yang dihasilkan sangat parah. Celcius yang menulis dokumen kesehatan di Roma menunjukkan cara operasi pengambilan batu ketapel dari dalam tubuh seseorang. Hal ini membuktikan bahwa batu ketapel mampu menembus tubuh seseorang, sekalipun memakai pelindung tubuh dari kulit. Ketapel masuk ke Indonesia dibawa oleh pedagang Timur Tengah.

b. Cara Memainkan

Ketapel dibidikkan dengan cara, tangan kiri memegang badan ketapel dari kayu sedangkan tangan kanan menarik kulit yang telah diisi kerikil sehingga karet kolor tertarik ke belakang (kearah dada), dan sebaliknya bagi yang menggunakan tangan kidal. Selanjutnya tarikan kulit dilepas lepas kearah sasaran. Semakin panjang tali ketapelnya semakin jauh pula lemparannya.

c. Makna Filosofi

Sebuah ketapel memiliki makna antara lain: Badan ketapel berupa kayu berbentuk huruf "Y" adalah diri kita. Talinya adalah proses perjalanan hidup kita. Tempat peluru berupa bahan kulit dengan batu itu adalah beban hidup atau masalahnya. Pemain memainkan ketapelnya dengan cara kayu dipegang kuat, tali ditarik semakin rendah dan kebelakang, maka lemparan batu akan semakin melambung tinggi dan jauh. Hal ini memiliki makna bahwa sekalipun kita mempunyai permasalahan yang berat, tetapi hati kita tetap kuat dan mampu menundukkan diri untuk belajar dan introspeksi diri, maka kita menjadi seorang pribadi yang lebih baik dikemudian hari ketika kita sudah dapat melalui masalah

hidup tersebut. Karena dibalik pribadi kuat yang sudah melewati titik terendah (*quarter life crisis*), maka pribadi tersebut akan siap untuk melangkah lebih tinggi dari sebelumnya.

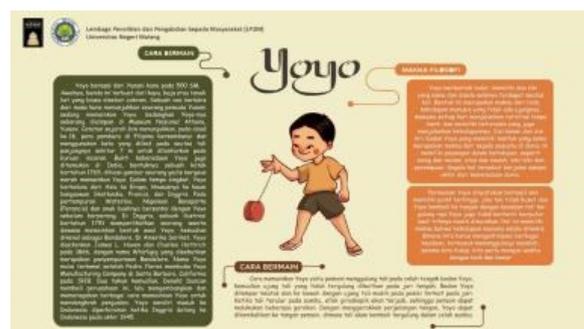
3. Yoyo



Gambar 13. Desain Mock Up Yoyo



Gambar 14. Hasil Produk Batik Kayu Yoyo



Gambar 15. Infografis Filosofis Yoyo

Redaksi untuk infografis filosofis yoyo sebagai berikut:

a. Asal Usul

Yoyo berasal dari Yunani kuno pada 500 SM. Awalnya, benda ini terbuat dari kayu, baja atau tanah liat yang biasa disebut cakram. Sebuah vas berlukis dari masa kuno menunjukkan seorang pemuda Yunani sedang memainkan Yoyo. Sedangkan Yoyo-nya sekarang disimpan di Museum Nasional

Athena, Yunani. Catatan sejarah lain menunjukkan, pada abad ke-16, para pemburu di Filipina bersembunyi dan menggunakan batu yang diikat pada seutas tali panjangnya sekitar 7 m untuk dilontarkan pada buruan incaran.

Bukti keberadaan Yoyo juga ditemukan di India, bentuknya sebuah kotak bertahun 1765, dihiasi gambar seorang gadis bergaun merah memainkan Yoyo. Dalam tempo singkat, Yoyo berkelana dari Asia ke Eropa, khususnya ke kaum bangsawan Skotlandia, Prancis, dan Inggris. Pada pertempuran Waterloo, Napoleon Bonaparte (Perancis) dan anak buahnya bersantai dengan Yoyo sebelum berperang. Di Inggris, sebuah ilustrasi bertahun 1791 memperlihatkan seorang wanita dewasa memainkan bentuk awal Yoyo, kemudian dikenal sebagai Bandalore.

Yoyo ditemukan oleh James L. Haven dan Charles Hettrich pada 1866 di Amerika Serikat dengan nama *Whirligig*, dan disebutkan merupakan penyempurnaan dari *Bandelore*. Yoyo mulai terkenal setelah Pedro Flores membuka toko dengan nama "Yoyo Manufacturing Company" di Santa Barbara, California pada tahun 1928. Dua tahun kemudian, Donald Duncan membeli perusahaan ini, lalu mengembangkan dan memeragakan berbagai cara memainkan Yoyo untuk mendongkrak penjualan. Yoyo sendiri masuk ke Indonesia diperkirakan ketika Inggris datang ke Indonesia pada akhir tahun 1945.

b. Cara Memainkan

Cara memainkan Yoyo yaitu pemain menggulung tali pada celah tengah badan Yoyo, kemudian ujung tali yang tidak tergulung dikaitkan pada jari telunjuk atau jari tengah. Badan Yoyo dilempar keatas dan ke bawah dengan ujung tali masih terkait pada jari. Yoyo dapat kembali ke tangan pemain dengan cara menggerakkan pergelangan tangan, dimana tali akan kembali tergulung ke dalam sela-sela sumbu Yoyo.

c. Makna Filosofi

Yoyo berbentuk bulat, memiliki dua sisi yang sama dan disela-selanya terdapat seutas tali. Bentuk ini merupakan makna dari

roda kehidupan manusia yang tidak ada ujungnya, manusia setiap hari menjalankan rutinitas tanpa henti dan memiliki keturunan yang juga menjalankan kehidupannya. Sisi kanan dan sisi kiri badan Yoyo yang memiliki bentuk yang sama, bermakna segala sesuatu di dunia ini memiliki pasangan. Misalnya, siang-malam, depan-belakang, laki-laki-perempuan. Segala hal yang terjadi akan berjalan sampai dunia berakhir.

Permainan Yoyo dinyatakan sukses dan memiliki poin tertinggi apabila badan Yoyo dapat kembali ke tangan dengan posisi tali tergulung rapi. Putaran Yoyo juga tidak berhenti berputar saat triknya masih dimainkan. Hal ini memiliki makna bahwa kehidupan manusia selalu dinamis, harus selalu bisa mengantisipasi berbagai masalah selama kehidupan berjalan.

4. Bakiak Tandem



Gambar 16. Mock up Batik Bakiak Tandem



Gambar 17. Hasil Batik Kayu Bakiak Tandem



Gambar 18. Infografis Filosofis Bakiak Tandem

Redaksi untuk infografis filosofis bakiak tandem sebagai berikut

a. Asal Usul

Bakiak panjang atau yang sering disebut Bakiak Tandem, atau “Terompa Galuak” di Sumatera Barat, adalah terompa deret yang dibuat dari papan dan menggunakan karet yang panjang sebagai pegangan kaki. Sepasang bakiak minimal memiliki tiga pasang sandal dan dimainkan minimal tiga orang anak. Anak-anak dari Sumatera Barat yang dilahirkan hingga pertengahan tahun 1970-an sering memainkan bakiak ini. Bakiak merupakan sebutan di Jawa Tengah untuk sejenis sandal yang tapaknya terbuat dari kayu ringan, dan pegangan kaki terbuat dari ban bekas yang dipaku dikedua sisinya. Sangat terkenal karena harganya murah dan pembuatannya relatif mudah.

b. Cara Memainkan

Pemain meletakkan masing-masing kaki pada Bakiak Tandem. Untuk dapat melangkah, para pemain harus sepakat dulu untuk mulai mengangkat kaki kanan atau kiri. Jika kaki kiri yang diangkat, pemain lainnya juga harus mengangkat kaki kiri dan sebaliknya. Agar pemain dapat berjalan seimbang dan tidak jatuh, maka diperlukan kesolidan aba-aba. Selanjutnya, pemain akan melangkah sambil memberi aba-aba pada langkah mereka hingga sampai pada garis finish. Grup yang tercepat mencapai finish akan menjadi pemenang.

c. Makna Filosofis

Makna filosofi dari Bakiak Tandem diibaratkan sebagai pemimpin dan rakyat dalam suatu kelompok tertentu. Gerakan melangkah kaki yang sama dalam satu grup memiliki makna dibutuhkan kerjasama, kekompakan, dan semangat yang kuat untuk menggapai tujuan bersama. Jika satu terjatuh, maka yang lain akan saling memberi semangat sehingga bersama-sama melangkah ke tujuan. Inilah filosofi yang digunakan untuk memajukan negara Indonesia, yang terdiri dari berbagai macam budaya, agama, suku, dan ras, membutuhkan kekompakan untuk menjadi negara yang maju.

5. Dakon



Gambar 19. Desain Mock Up Dakon



Gambar 20. Hasil Produk Batik Kayu Dakon



Gambar 21. Infografis Filosofis Dakon

Redaksi untuk infografis filosofis dakon sebagai berikut:

a. Asal Usul

Dakon pertama kali ditemukan di Negara Yordania, Timur Tengah pada tahun 7000-5000 SM. Bukti tertua ditemukan pada penggalian arkeologi yang di sponsori oleh National Old Board Geographic. Di sebuah situs telah ditemukan sebuah lempengan batu kapur dengan lingkaran dua baris paralel. Arkeolog menduga mungkin saja ini bentuk mainan paling tua. Dakon masuk ke Indonesia dibawa melalui jalur perdagangan yang dimainkan oleh pendatang bersama

masyarakat di Indonesia. Nama Dakon bisa berbeda antar daerah. Di Provinsi Sumatera, permainan ini dikenal sebagai Congklak. Di Jawa, permainan ini dikenal sebagai Congklak, Dakon, Dhakon, atau Dhakonan. Di Lampung, permainan ini disebut Dentuman Lamban, sedangkan di Sulawesi, permainan ini disebut sebagai Mokaotan, Maggaleceng, Aggalacang, atau Nagorata.

b. Cara Bermain

Dakon dimainkan oleh dua orang, dimana satu orang memiliki wilayah 7 lubang kecil dan 1 lubang besar di sebelah kanannya. Papan dakon terbuat dari kayu dengan variasi jumlah lubang kecil di setiap sisi yaitu 5, 6, 7, atau 9 lubang. Semua papan diakhiri dengan sebuah lubang besar pada masing-masing sisi. Biji dakon berasal dari cangkang kerang laut, ataupun biji tumbuh-tumbuhan yaitu sawo kecil, asam jawa atau klungsu, juga batu-batuan kecil. Pemain mengisi 7 biji di setiap lubang kecil dengan total 98 buah biji. Permainan dimulai dengan mengambil biji tersebut kemudian dipindahkan dari lubang kecil satu ke lubang kecil lainnya, meletakkan satu demi satu di setiap lubang kecil dan di lubang besar. Permainan akan berakhir jika biji yang berjumlah 98 itu telah habis dimasukkan ke lubang besar semuanya.

c. Makna Filosofis

Pada papan dakon terdapat tujuh area lubang atau lumbung kecil yang saling berhadapan dan masing-masing pemain memainkan tujuh buah biji dakon pada lubang tersebut, bermakna bahwa semua orang mempunyai kesempatan yang sama. Pemain membutuhkan strategi yang tepat agar bisa melakukan permainan lebih lama, memiliki arti bahwa semua waktu yang kita jalani akan berpengaruh pada masa depan kita.

Biji dakon diambil kemudian diletakkan lagi, memiliki makna bahwa dalam hidup kita harus mau memberi dan menerima. Biji dakon diletakkan satu persatu pada area lubang sehingga tidak dapat diletakkan sekaligus, memiliki makna kita harus menyelesaikan masalah satu persatu, asalkan jujur dan baik. Meletakkan biji dakon satu persatu secara memutar ke kanan memiliki arti bahwa jika kita mempunyai rejeki, kita dapat menyimpannya. Kita menyimpan di area lumbung dalam satu kali

putaran permainan hanya satu kali. Jika kita masih mempunyai kelebihan, bisa kita berikan ke yang lain.

Pemain tidak diperkenankan meletakkan biji di dalam area lumbung milik lawan (lubang besar), memiliki makna kita harus menghormati orang lain untuk bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri. Pemenangnya adalah pemain yang mempunyai jumlah biji paling banyak di lubang besar miliknya, mempunyai arti bahwa mereka yang berhasil adalah yang mempunyai banyak tabungan amalnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pembuatan dolanan jadoel dan infografis filosofis berjalan dengan baik dan sangat bermanfaat bagi masyarakat, dibuktikan dengan semangat warga dalam mengikuti pengabdian dan menghasilkan produk sampai akhir. Pengabdian berhasil memberikan pengetahuan baru kepada warga Kampong Heritage Kajoetangan mengenai pentingnya media pembelajaran melalui dolanan dan infografis dalam sistem manajemen wisata, serta menemukan potensi-potensi yang layak menjadi ikon dan daya tarik bagi wisatawan. Pengabdian juga telah sukses meningkatkan keterampilan masyarakat Kampong Heritage Kajoetangan dalam hal batik kayu dan pengoperasian corel draw menjadi produk infografis.

Kedepannya sebaiknya perlu dilakukan pengecekan berkala mengenai perkembangan ketrampilan masyarakat dalam menciptakan produk yang sama dan sebaiknya dilakukan pelatihan-pelatihan serupa karena banyak warga lain di Kampong Heritage Kayutangan yang masih belum mendapatkan kesempatan pelatihan pembuatan dolanan jadoel dan infografis filosofis ini karena wilayah kampung ini yang luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Adimihardja, K., & Hikmat, H. (2004). *Participatory Research Appraisal: Pengabdian dan pemberdayaan masyarakat*. Humaniora Utama Press.
- Bishop, J. C., & Curtis, M. (2005). *Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang di Sekolah Dasar* (Y. Hardiwati (ed.)). Gramedia

Widasarana Indonesia.

- Chambers, R., & Sukoco, Y. (1996). *PRA: PARTICIPATORY RURAL APPRAISAL, Memahami Desa Secara Partisipatif*. Kanisius.
- Fathony, B., Soewarni, I., Griyaldin, E. O., & Wedyantadji, B. (2019). PELESTARIAN BANGUNAN CAGAR BUDAYA DI KAWASAN KAYUTANGAN KELURAHAN KAUMAN KOTA MALANG Studi Kasus di Kampung Kayutangan, Kota Malang. *Seminar Nasional 2019 Infrastruktur Berkelanjutan Era Revolusi Industri 4.0*, 3(1), 55–62.
- Handinoto. (1994). Indische Empire Style: Gaya Arsitektur Tempo Doeloe yang Sekarang Sudah Mulai Punah. *Dimensi 20/Ars*, 1–14.
- Herlina, S. (2009). *Batik*. Indah Offset.
- Khakim, M. N. L., Putri, M. U. U., Suktianto, W., & Budi, N. A. (2019). Urgensi Pengelolaan Pariwisata Kampung Heritage Kajoetangan Malang. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(1), 15–22. <https://doi.org/10.17977/um022v4i12019p015>
- Kurniasih, N. (2016). Infografis. *Komunikasi, Informasi, Dan Perpustakaan Di Era Global*, 456–465. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27145.03680>
- Milone, P. D. (1967). Indische Culture, and Its Relationship to Urban Life. *Comparative Studies in Society and History*, 9(4), 407–426. <http://www.jstor.org/stable/177686>
- Rochdyanto, S. (2000). Langkah-langkah Pelaksanaan Metode PRA. In *Makalah ToT PKPI*. Yogyakarta.
- Sastrosoediro, M. (1998). *Poster Layanan Masyarakat dan Generasi Muda*. Indonesia Cerdas.
- Simanjuntak, B. A., Tanjung, F., & Nasution, R. (2017). *Sejarah pariwisata: menuju perkembangan pariwisata Indonesia*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Wardani, L. K., & Triyulianti, L. (2011). Pengaruh Budaya Indis pada Interior Gereja Protestan Indonesia Barat Imanuel Semarang. *Dimensi Interior*, 9(1), 34–45. <https://doi.org/10.9744/interior.9.1.34-45>