



Produk dakon serbuk kelapa dengan konstruksi kunci las

Dwi Agus Susila*

Program Studi Desain Produk, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Jawa Tengah, Indonesia

Abstract

Dakon is a traditional Indonesian children's game made of wood, stone, plastic. This traditional game should be preserved. In the design of the product, it will be stylized into an interesting form by applying the methods of exploration, design and realization. The use of the exploration method is aimed at finding the source of ideas that are considered appropriate and then determined as the concept of creation. The design step is to summarize the results of exploration work in the form of selected sketches, then narrowed down into a work design. The next step is realization, a process of working with manual, portable and masinal tools. The realization activities in the wood workshop consist of material preparation, tool preparation, shaping, smoothing, finishing and weld lock construction. The result of the design is a dakon product from coconut wood powder, cobalt, catalyst, resin, nails, alteko glue, two millimeter thick multiplex, six millimeter and twelve millimeter cast iron. The attractiveness of the product will pay attention to design, form, function, technique, buried with soil, and finishing with water-based paint brand Mowilex which emphasizes changes in the physical form of dakon. Thus the results of the research will be useful for the community, and open new insights into the application of the main materials used. In addition, the creation of this work is also proof that the ability to cultivate art and expression is one of the ways in which the dakon is created.

Keywords: design, dakon, coconut powder, weld lock construction

Abstrak

Dakon adalah permainan tradisi anak khas Indonesia yang terbuat dari bahan kayu, batu, plastik dan merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang patut dilestarikan. Pada perancangan produk akan distilir menjadi bentuk yang menarik dengan menerapkan metode eksplorai, perancangan serta perwujudan. Pemakaian metode eksplorasi ditujukan untuk mencari sumber ide yang dianggap tepat kemudian ditentukan sebagai konsep penciptaan. Langkah perancangan adalah menyimpulkan hasil kerja eksplorasi yang berbentuk sketsa terpilih, kemudian mengerucut menjadi desain karya. Selanjutnya adalah perwujudan, suatu proses berkarya yang dilakukan dengan alat manual, portable dan masinal. Kegiatan perwujudan di bengkel kayu terdiri dari persiapan bahan, persiapan alat, pembentukan, penghalusan, finishing dan konstruksi kunci las. Hasil perancangan berupa produk dakon dari material serbuk kayu kelapa, kobal, katalis, resin, paku, lem alteko, multiplek tebal dua milimeter, besi tuang ukuran enam milimeter dan dua belas milimeter. Daya tarik produk akan memperhatikan desain, bentuk, fungsi, teknik, ditimbun dengan tanah, dan finishing dengan bahan cat water based merek Mowilex yang mengedepankan perubahan bentuk fisik dakon. Dengan demikian hasil dari penelitian akan bermanfaat untuk masyarakat, serta membuka wawasan baru tentang aplikasi material pokok yang digunakan. Selain itu penciptaan karya ini juga menjadi bukti bahwa kemampuan dalam mengolah seni dan ekspresi merupakan salah satu alat untuk menyalurkan emosi atau perasaan, sehingga diharapkan dapat menjadi pembuka cakrawala seni kriya kayu dan seni rupa di Indonesia.

Kata kunci: perancangan, dakon, serbuk kelapa, konstruksi kunci las

1. Pendahuluan

Fenomena sosial pada permainan *dakon* mampu mencerminkan konsep pembelajaran kehidupan bagi pemainnya, terutama usia anak-anak yang mempunyai jangka panjang untuk meniti pergaulan sesama anak ataupun di luar usianya. Permainan *dakon* juga menyimpan makna kejujuran, kesabaran, disiplin dan meramu strategi, taktik untuk mengalahkan lawannya.

Meskipun dalam permainan ada unsur saling mengalahkan tetap memunculkan persaudaraan dan canda tawa sehingga rasa kekeluargaan tetap ada. Dengan demikian kejujuran adalah makna sosial yang diutamakan mengingat tidak adanya penengah atau wasit yang mengawasi, namun diantara pemain itu sendiri yang mengutarakan kesalahan dengan riang gembira dan penuh canda tawa khas anak-anak.

* Corresponding author e-mail : dwi.agus@unisnu.ac.id

Fakta literatur permainan tradisional terdapat pada artikel dan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, seperti pada tulisan Desi Mulyani bahwa permainan *dakon* terdapat jiwa pendidikan, artinya bahwa ada pembelajaran guru belum sepenuhnya memfasilitasi anak dengan media pembelajaran yang efektif, oleh karena itu media dibuat oleh guru terbaik dan kreatif (Mulyani et al., 2020). Media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan anak didik (Hestyaningsih & Pratisti, 2021). Media pembelajaran anak bisa bersifat konseptual dan menyenangkan dengan cara mengintegrasikan media pembelajaran dan permainan. Salah satu permainan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran dengan permainan *dakon*. Permainan yang kelestariannya tersampaikan pada usia remaja. Cara permainan *dakon* erat dengan pelajaran berhitung karena di dalamnya menuntut pemainnya untuk menghafal kelipatan, perkalian dan pembagian. Permainan yang di dalamnya terdapat cekungan untuk biji buah sawo atau bisa juga dengan potongan kayu kecil-kecil. Permainan ini mulai terpinggirkan oleh program *android* yang lebih modern (Hatim et al., 2019). Hal ini diperkuat data statistik Sub Direktorat Komunikasi dan Teknologi Informasi 2018: bahwa telekomunikasi Indonesia presentase pengguna internet usia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% di tahun 2018. Untuk daerah pedesaan di tahun 2014 sekitar 8,37% meningkat menjadi 25,56% di tahun 2018 (Rahayu et al., 2021). Saat ini di tahun 2023 data BPS menunjukkan untuk anak-anak usia 9-19 tahun memiliki jumlah pengguna internet sebesar 65,34% dari jumlah penduduk (Pramono & Buana, 2023).

Begitu pula sarana pembelajaran menggunakan permainan tradisional bercirikan sederhana, dan alami serta bermanfaat bagi perkembangan anak baik fisik, emosi, serta kognitif anak. Dengan demikian anak akan merasa bahagia dan terhibur ketika melakukan permainan *dakon* ini (Hestyaningsih & Pratisti, 2021). Permainan *dakon* ini juga mampu melatih kemampuan motorik halus anak, saat memegang dan memainkan biji *dakon*, yang palig berperan adalah motorik halus anak yaitu jari jemari. Permainan ini juga melatih emosional anak, dalam hal ini adalah sifat kesabaran. Anak harus sabar menunggu giliran bermain karena permainan *dakon* adalah hal yang membosankan. Membosankan dalam arti bagi pemain yang mempunyai sifat kurang sabar dalam menunggu giliran permainan karena anak cenderung ingin bermain dengan sesegera mungkin. Dalam permainan ini juga diperlukan kemampuan untuk menerima kekalahan dengan riang gembira, berperilaku sportif, mampu menganalisa permainan lawan, mampu

bersosialisasi dan kontak sosial diantara sesama pemain anak-anak (Zashinta, 2021).

Permainan *dakon* termasuk golongan tradisional yang mampu dimainkan oleh semua orang baik anak laki, perempuan ataupun dewasa. Permainan *dakon* juga telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda (WBTb) di tahun 2019. Permainan itu terbuat dari kayu dengan panjang 50 cm, lebar 20 cm, dan tebal 10 cm. Di bagian atas kayu diberi lubang 5 cm dengan diameter 3 cm di dalamnya. Adapun jumlah lobangnya minimal ada 12 buah, dengan biji *dakon* berupa sawo kecil, sawo manila atau kelereng kecil (kecik). Jumlah pemain *dakon* minimal berjumlah 2 orang, dimana mereka bermain sevara bergilir sesuai kesepakatan bersama (Aisyah, 2023).

Penelitian *dakon* ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pada pengetahuan ilmiah terhadap serbuk kayu yang dapat dimanfaatkan untuk produk permainan tradisional. Kegiatan ilmiah ini memadukan material serbuk kayu dan resin yang dikerjakan dengan teknik cetak, sehingga menjadi produk yang mempunyai nilai artistik pada bentuk, tekstur, dan warna asli kayu.

Berdasar hasil pengamatan bahwa saat ini permainan *dakon* masih bisa ditemukan dan dimainkan anak-anak dan usia remaja, baik yang diagendakan pemerintah maupun komunitas. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa saat ini sangat diperlukan adanya produk yang mencirikan khas *dakon* berupa asesoris lobang yang bisa ditemui dan dimanfaatkan sebagai benda pakai seperti kursi sehingga permainan *dakon* akan semakin mudah dikenal.

2. Metode

Metode yang digunakan yaitu studi kasus, yang bermanfaat untuk mengetahui perkembangan permainan tradisional *dakon* di masyarakat. Penulis akan mengamati dan mencatat kegiatan permainan tradisional *dakon* yang telah ada. Hasil pengamatan sementara ini event yang diselenggarakan sangat terbatas.

Metode yang digunakan dalam perancangan karya adalah tiga pilar utama penciptaan meliputi eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Setiawan & Kurnia, 2021). Pertama eksplorasi yaitu suatu aktivitas untuk mencari konsep dengan langkah penelusuran ide, revidi konsep, identifikasi karya, pertimbangan karya, evaluasi, penggalian, dan pengumpulan sumber referensi, serta pengolahan data. Penelusuran ide dilakukan dengan mengamati berbagai kejadian di seputar penulis, di sekeliling

komunitas sosial, di dunia imajinasi serta di lingkungan kehidupan alam benda dan semesta. Reviu konsep, bermanfaat untuk melihat kembali tentang rencana penciptaan karya, dimana konsep dalam penulisan ini adalah permainan tradisional *dakon*.

Identifikasi karya adalah mendata kebutuhan bahan pokok dan pendukung lain yang bisa memaksimalkan hasil karya itu sendiri. Langkah ini ditempuh untuk memperoleh informasi akurat meliputi tentang bahan apa yang akan dipakai, bahan pendukung, teknik yang diterapkan, dan bentuk *dakon* sebagai gagasan awal. Penggalan dan pengumpulan sumber referensi dilakukan dengan observasi, yaitu suatu cara atau langkah untuk menemukan tema yang akan diangkat pada karya penciptaan. Teknik observasi dapat diperoleh dengan cara visual dan verbal. Teknik visual diperoleh melalui observasi terhadap karya-karya seniman, kriyawan, dan perajin yang karyanya memanfaatkan limbah kayu, fiber, logam, plastik, kayu solid, melihat pameran, melihat bahan sisa olahan industri, mengikuti seminar, dan berkunjung di bengkel kerja kriya. Teknik verbal, yaitu proses mencari data yang dilakukan dengan observasi melalui buku, majalah, katalog pameran, jurnal, brosur dan media *online*. Penyusunan dokumen bisa dilakukan dengan mengumpulkan semua hasil pendataan baik melalui studi lapangan maupun studi pustaka, sehingga menjadi satu kesatuan tema untuk selanjutnya dapat disimpulkan menjadi produk.

Ke-dua, perancangan yang didasarkan pada hasil pengamatan yang diperoleh dari proses eksplorasi. Langkah perancangan dimulai dari sketsa alternatif, sketsa terpilih, desain, dan evaluasi. Sketsa alternatif merupakan terjemahan dari gagasan yang dituangkan pada kertas dalam bentuk gambar tanpa ada kriteria karya, sedang sketsa terpilih adalah hasil terbaik dari berbagai perwujudan gagasan yang telah berbentuk gambar dan dilengkapi dengan ukuran, bahan pokok, bahan pendukung, teknik, dan *finishing*. Desain yang dimaksud adalah gambar kerja dari karya seni kriya kayu yang dibuat berdasarkan skala tertentu serta adanya keterangan detail ukuran, konstruksi dan komposisi karya seni yang akan dikerjakan. Fungsi desain bisa sebagai ingatan ketika proses penciptaan karya seni berlangsung, namun jika dalam penciptaan tersebut muncul gagasan baru yang berkembang dan tidak keluar dari konsep maka gagasan itu dapat dipakai.

Untuk perbandingan gagasan baru dapat dilakukan jika penemuan tersebut benar-benar mendukung untuk mencapai intensitas perubahan pemikiran dalam sebuah proses pengubahan karya yang berkualitas. Evaluasi adalah mengamati terhadap sketsa terpilih dan desain, sehingga perubahan yang bersifat

membangun dapat dicatat, didiskusikan, dan dikerjakan yang dilakukan oleh pengamat atau orang lain (Setiawan & Kurnia, 2021).

Evaluasi juga bisa dilakukan ketika karya penciptaan sudah terbentuk dan dilepas dari cetakan. Penyempurnaan pada karya mempunyai tujuan melihat segala kekurangan, kemudian memperbaikinya dengan pertimbangan tidak sampai merubah konsep. Untuk menentukan bagaimana dan apa yang dirubah maka dilakukan tindakan progres karya atau uji kelayakan karya yang diikuti oleh dosen pembimbing dan rekan-rekan sesama mahasiswa. Progres karya dilakukan di studio Melikan, Sumberharjo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta, yaitu sebuah tempat yang berada di dekat Candi Boko. Dengan demikian karya dapat dikerjakan memakai material dan teknik yang sesuai konsep, sehingga hasil karya mampu terbentuk maksimal.

Terakhir, perwujudan karya meliputi lima hal yaitu: persiapan bahan, persiapan alat, pembentukan, penghalusan, *finishing*, dan penyajian. Masing-masing dirinci dalam penjelasan di bawah ini.

Persiapan Bahan

Bahan limbah lembut dari penggergaji kayu kelapa, eternal/resin sebagai pengikat serbuk kayu, katalis sebagai pengeras, kobal sebagai pengering, besi eser berdiameter 8 mm dan 12 mm sebagai kerangka penguat, dan bahan *finishing* cat *water based* merk *Mowilex* untuk pengawet dan memperindah karya (Gambar 1).

Persiapan Alat

Alat yang digunakan dalam proses pembuatan karya meliputi mesin gerinda untuk menghaluskan benda kerja, mesin bor untuk membuat lobang pokok atau lubang pembantu, mesin las untuk menyambung besi eser, pahat kayu dan palu kayu untuk membentuk karya, pensil untuk memberi tanda, kaleng bekas untuk adonan bahan campuran, dan alat *finishing* (mesin kompresor, kuas, kape, dan amplas). Gambar 2 memperlihatkan alat-alat yang digunakan.



Gambar 1. Bahan yang digunakan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 2. Alat yang di gunakan: mesin gerinda, mesin bor, pahat, palu, kayu, mesin las listrik, mesin kompresor dan speed, lem fox, lem aibon, lem G, paku, amplas, dremel, pencil, catut, mistar besi, alat ukur dan ketam manual.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. Bahan campuran serbuk kayu kelapa dan resin
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pembentukan

Proses pembentukan terdiri dari 8 langkah, yaitu (1) Membuat kerangka dengan material besi eser diameter 8 mm, dan 12 mm sesuai desain serta menggunakan teknik las listrik. (2) Membuat mal cetakan dengan bahan multiplek 2 mm, 3mm, kayu solid dan perekat lem G. (3) Menyatukan antara kerangka dasar dan mal cetakan sesuai dengan pasangan. (4) Menyiapkan bahan campuran seperti serbuk gergaji kering kayu kelapa,



Gambar 4. Menghaluskan permukaan karya dengan mesin gerinda dan amplas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 5. Aplikasi finishing dengan water based
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

eternal atau resin, katalis, kobal, kain perca, dan kaleng sebagai tempat untuk membuat adonan. (5) Membuat campuran dengan perbandingan terukur, yaitu setiap serbuk gergaji kering kayu kelapa 0,5 kg dicampur dengan eternal atau resin 1,5 kg, katalis 160 mililiter dan kobal 1 sendok makan. Ketika mencampur bahan adonan dilakukan dengan hati-hati, diaduk hingga rata sampai semua bahan menyatu (Gambar 3).

Pada karya ke lima ditambah dengan campuran antara semen dan pasir dengan perbandingan 1:1 berpenger air. (6) Menuangkan bahan adonan pada cetakan sedikit demi sedikit sampai rata pada bidang cetakan. Jika karya penciptaan mempunyai ketebalan di atas 5 cm, sebaiknya penuangan bahan adonan dilakukan secara bertahap. (7) Mal dan cetakan bisa dilepas jika karya dari resin sudah kering sempurna dengan waktu minimal satu jam, sedang material semen selama 5 hari. (8) Pembuatan karya *dakon* bentuk lubang bergaris tengah 7 cm dan 10 cm, kedalaman 2 cm dan 3 cm dengan menggunakan alat

pahat ukir kayu bentuk col dan ampelas kasar yang dimodifikasi dengan mesin gerinda.

Penghalusan

Sebuah langkah kerja untuk menghaluskan permukaan produk dengan alat mesin gerinda yang sudah dimodifikasi dengan amplas no. 40, kemudian dilanjutkan dengan amplas no. 120. Langkah awal proses ini adalah melepas cetakan dari bahan multiplek dengan alat pahat ukir berbentuk lurus, lengkung, dan gerinda kasar. Ketika semua cetakan sudah dilepas dilanjutkan dengan membersihkan sisa-sisa multiplek yang menempel pada permukaan karya dengan menggunakan pahat yang tajam. Jika semua kotoran multiplek sudah bersih selanjutnya diampelas sampai rata dan halus, tidak lupa pula menghilangkan sudut ketajaman karya pada semua sisi sehingga kesan raba dengan tangan tidak sampai melukai kulit. Proses ini bertujuan untuk memperoleh kesan halus pada karya senidan sesuai dengan perencanaan desain (Gambar 4).

Finishing

Merupakan proses untuk memberikan efek halus, licin, menarik, indah dan menambah daya pikat. Proses *finishing* ini merupakan langkah kerja yang terakhir, yaitu memberikan lapisan bahan *water based* dengan alat mesin kompresor, dan kuas. Sebelum aplikasi *finishing* dilakukan, terlebih dahulu karya dipendam ke dalam tanah dengan waktu 15 hari agar karya tidak berbau resin. Ketika karya diangkat dari tempat penimbunan tentu kelihatan hitam dan kotor, oleh karena itu karya dibersihkan dengan menggunakan bahan air. Apabila keadaan karya sudah kering dan bersih, maka pekerjaan *finishing* bisa dilakukan yaitu diawali dari tahap pendempulan pada bagian berlobang dengan bahan campuran yang sama (serbuk gergaji kayu kelapa dan resin). Langkah berikutnya adalah pengamplasan kembali dengan no. 400 sampai rata dan halus, kemudian dilakukan aplikasi *finishing water based* sampai tiga lapis atau jika dikehendaki sampai betul-betul mengkilap bisa dilapis lagi sesuai dengan keinginan (Gambar 5). Produk jadi diperlihatkan oleh Gambar 6.

Penyajian Karya

Penyajian karya hasil penciptaan ini disampaikan dengan pameran, yaitu sebuah tempat untuk memajang, memamerkan, dan menjual karya-karya seni hasil kreativitas dan inovasi. Adapun bentuk karya yang disajikan adalah tiga dimensi, dengan kelengkapan pustek yang menyatu dengan karya tersebut sehingga produk akan lebih menarik. Bahan pustek terbuat dari kerangka kayu mahoni, dilapis

dengan bahan multiplek setebal 20 mm, dan di-*finishing* dengan *cat duco* berwarna putih. Pilihan warna netral mempunyai tujuan agar karya seni bisa tampil lebih maksimal, karena pustek tersebut memang berfungsi sebagai pendukung karya dalam pameran.

3. Hasil dan pembahasan

Produk dibuat untuk dinikmati oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja berada. Siapapun orang yang menikmati karya seni tentu akan berkomentar atau paling tidak mempunyai penilaian yang berbeda. Agar tidak salah tafsir maka akan diberikan keterangan tentang isi, makna dan tujuan karya yang merupakan produk inovasi material.

Proses produksi diawali dari gagasan yang lahir setelah terjadi interaksi antara penulis dan pemain *dakon* 2 remaja/ anak. Dalam bermain mereka menggunakan media alat *dakon* dari kayu dan biji sawo sehingga muncul sikap kesederhanaan. Konsep karya *dakon* yang berkembang tersebut akhirnya menjadi karya-karya yang menarik, Nibros Hassani (2023). Untuk karya yang di hasilkan dapat dilihat dan diraba karena penulis telah berhasil mengolah bahan serbuk kayu kelapa, besi eser, dan eternal/resin menjadi karya tiga dimensi. Karya tersebut menyimpan sebuah makna yang dapat ditangkap atau dinilai oleh siapapun.

Berkaitan dengan ide produk tentu diperlukan pengetahuan yang luas dan tingkat pengalaman, sehingga diperlukan sebuah kajian yang mengarahkan antara perancangan, hasil karya, dan penikmat karya. Berikut ini adalah uraian tentang cara menilai produk dan karya seni oleh Dwi Marianto, (2004), bahwa menilai suatu produk dan karya seni bukan untuk menilai baik-buruknya. Karena baik atau buruknya produk, termasuk karya seni, selalu bersifat relatif karena sangat tergantung pada tanggapan penikmat produk. Ketika baik di mata seseorang, belum tentu baik di mata orang lain, atau yang buruk menurut satu komunitas belum tentu buruk bagi yang lain. Bahkan oleh orang yang sama, dan oleh si seniman pembuatnya sekalipun, sebuah produk dan karya seni punya nilai dan makna yang berubah-ubah dari waktu ke waktu. Sebagai contoh: penilaian seseorang atas produk dan karya seni pada suatu waktu, boleh jadi akan mengalami perubahan bila paradigma yang dipakai berbeda.

Berdasarkan ulasan produk dan karya, penulis akan menggunakan Teori Quantum sehingga secara ilmiah karya dapat dipertanggung-jawabkan. Martinus Dwi Marianto dalam buku “Menempa Quantum Mengurai



Gambar 6. Produk jadi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Seni” menjelaskan bahwa dalam proses mendeskripsi, khususnya ketika indera-indera kita terpakai untuk menyerap berbagai informasi dan penampilan suatu karya, akan muncul ide-ide yang segar dan imajinatif (Marianto, 2011). Informasi-informasi deskripsi ini bisa dikumpulkan dari dalam karya itu sendiri (informasi internal), dan dari luar karya seni yang bersangkutan (informasi eksternal). Oleh karena itu dalam menilai karya seni sebaiknya kita mengenal tiga hal utama yang menyangkut tentang dimensi fisik karya seni, yaitu *subject matter*/materi subyek, medium, dan *form*/bentuk.

Pada hasil produk ini penulis akan mengangkat bentuk bulat-bulat pada permainan *dakon* sebagai ciri khas dengan pertimbangan sangat menarik untuk dikombinasi dengan unsur lengkung. Selain itu hasil karya merupakan media ekspresi dalam menyampaikan pesan tentang permainan anak-anak khususnya *dakon* untuk menjadi ungkapan dalam hal

kebersamaan, persiapan menuju dewasa, rasa cemas dan senang, berlatih jujur, dan belajar bersosialisasi. Berikut ini akan dijelaskan tentang produk yang telah dibuat, dengan judul *Berlindung di Bawah Naungan*.

Pada produk ini menggunakan bahan serbuk kayu kelapa, eternal/resin, serta besi eser dan las sebagai penguat konstruksi karya. Bahan besi eser dibentuk sesuai dengan sketsa dan semua komponen besi dikunci dengan teknik las listrik agar tidak bisa bergerak. Ketika kerangka sudah jadi dilanjutkan membungkus dengan multiplek 2 mm dan bisa berfungsi sebagai cetakan, penahan bahan adonan, dan penguat saat bahan campuran serbuk/ resin yang siap untuk dituang. Agar karya lebih artistik, maka dipilih bahan serbuk kayu kelapa yang berwarna dasar coklat, sehingga apabila karya tersebut diaplikasi dengan bahan finishing mowilex diharapkan lebih alami. Kelebihan produk ini dapat dilihat pada unsur

garis yang melengkung dan hiasan bulat-bulat setengah lingkaran sebagai cirikhas permainan *dakon*.

Makna produk dengan judul “Berlindung di Bawah Naungan” adalah cermin suatu ikatan batin antara anak dan orang tua. Usia anak di sini tetap pada fase 7 sampai 12 tahun atau pada pendidikan Sekolah Dasar. Pada usia ini kehadiran orang tua sangat penting untuk kemajuan pendidikan formal maupun pembelajaran dari lingkungan sekitar (Batubara et al., 2023). Apabila bentuk pendampingan tersebut salah atau kurang pas pada usianya, maka dampak yang negatif akan membayangkannya. Apalagi dampak kemajuan informasi semakin canggih, sehingga perjuangan orang tua semakin berat. Kehidupan modern ditandai dengan gaya hidup yang sibuk dengan volume pekerjaan orang tua yang besar, penggunaan peralatan kerja yang canggih, posisi tempat kerja yang terisolasi dengan lingkungan, dan melakukan pekerjaan dengan tergesa-gesa (Batubara et al., 2023). Keadaan yang demikian bisa menyebabkan orang tua akan jauh dari dunia anak-anak, padahal sebenarnya anak kita hanya memerlukan tempat untuk berlindung sehingga semua kegiatan emosionalnya dapat diperhatikan dan didampingi oleh orang lain dengan baik.

Perlu disadari bahwa saat ini ketika anak-anak bangun tidur, kemudian beraktivitas di sekolah, bermain di rumah, dan akhirnya berangkat untuk tidur kembali semuanya tidak bisa lepas dari pengaruh elektronik. Oleh karena itu dengan kehadiran karya kursi yang berfungsi juga sebagai alat permainan *dakon* ini dapat membawa peringatan bagi semuanya, bahwa kebahagiaan dan kesedihan anak adalah pasangan hidup, namun semua itu tetap harus diperjuangkan demi kesempurnaan masa depan mereka.

4. Kesimpulan

Perancangan yang berkualitas tentu diperlukan banyak langkah di antaranya observasi, dan eksperimen yang dilakukan dengan tiga pilar utama penciptaan karya yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Proses yang dilakukan dengan benar akan menghasilkan karya seni bentuk kursi yang artistik dan nyaman. Hasil dari penelitian ini adalah terbentuknya karya kursi santai dengan material kolaborasi serbuk kayu kelapa, resin, besi eser berdiameter 8 mm dan 12 mm sebagai kerangka yang dikunci dengan kekuatan las listrik, serta stainless menjadi bahan pendukungnya. Efek dari pengolahan serbuk kayu kelapa ini menjadi sangat menarik ketika saya berhasil memunculkan warna coklat alami yang

berkombinasi dengan bintik-bintik lembut, menjadi sarana untuk mengangkat nilai ekonomi dari bagian limbah kayu yang paling kecil, dan mampu menggali ide lainnya bagi seniman maupun masyarakat luas sebagai pelaku ekonomi kreatif.

Kemampuan untuk berkarya dengan gagasan baru adalah sangat mungkin dilakukan oleh siapapun dengan banyak eksperimen. Begitu pula pada hasil karya perancangan ini, setelah ditentukan limbah gergaji kayu kelapa dan resin menjadi bahan utama dalam material berkarya, ternyata dalam berproses ditemukan beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut adalah biaya untuk pembelian resin yang mahal, pencemaran udara akibat dari proses pengamplasan yang disebabkan perancang tidak mempunyai blower penyedot debu dalam kapasitas besar, dan limbah karya dalam bentuk serpihan potongan-potongan kecil yang tidak bisa diolah kembali, namun bisa di pendam dalam tanah kedalaman minimal 30 cm.

Daftar pustaka

- Aisyah, S. A. A. S. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi dengan Media Permainan Dakon dalam Menentukan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Siswa Kelas IV SDN Sisir 01 Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 1173–1194. <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/162>
- Batubara, S. S., Nurgiyantoro, B., & Purbani, W. (2023). Deconstruction Analysis for Children Literature: Investigating Patriarchy in Indonesian Folktales. *International Journal of Membrane Science and Technology*, 10(2), 385–394. <https://doi.org/10.15379/ijmst.v10i2.1210>
- Hatim, M., Hadi, M., & Huda, M. M. (2019). Dakota (Dakon Matematika) sebagai media penanaman konsep KPK dan FBB di sekolah dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 43–51. <https://doi.org/10.17509/ebj.v1i1.26221>
- Hestyansih, L., & Pratisti, W. D. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, 13(2), 161–174. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol13.iss2.art7>
- Mariato, M. D. (2011). *Menempa Quantum Mengurai Seni*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Mulyani, D., Cahyati, N., & Rahma, A. (2020). Pengembangan Media Permainan Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (2), 161–172. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 161–173. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7232>
- Pramono, B. A., & Buana, P. A. (2023). Pemanfaatan Parental App untuk Pengawasan Anak dalam Menggunakan Gadget di SMP Negeri 21 Surakarta. *Jurnal Pengabdian DIMASTIK*, 1(2), 115–125. <https://journals.usm.ac.id/index.php/dmstik/article/view/7242>
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202–210. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743>
- Setiawan, G., & Kurnia, E. D. N. (2021). Evolusi Eco Print:

Pengembangan Desain dan Motif. *Corak*, 10(2), 213–224.
<https://doi.org/10.24821/corak.v10i2.5638>

Zashinta, I. (2021). Pengaruh Permainan Dakon terhadap Mathematics Self Efficacy Siswa Kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun Kasihan Bantul. *Jurnal PGSD Indonesia*, 7(2), 67–90.
<https://journal.upy.ac.id/index.php/JPI/article/view/2265>
