

TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN DESAIN *OTHOK-OTHOK* BERNADA
SEBAGAI PENDUKUNG WISATA EDUKATIF KAMPUNG DOLANAN
DUSUN PANDES, BANTUL, YOGYAKARTA



Disusun oleh:

Hananya Elnatha Putra

62120018

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA

2017

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan Judul:





**PENGEMBANGAN DESAIN *OTHOK-OTHOK* BERNADA
SEBAGAI PENDUKUNG WISATA EDUKATIF KAMPUNG DOLANAN
DUSUN PANDES, BANTUL, YOGYAKARTA**

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

**Hananya Elnatha Putra
62.12.0018**

Dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Kristen Duta Wacana


Dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Desain pada tanggal 21 Juni 2017

Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds. (Dosen Pembimbing 1)	:1 
2. Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds. (Dosen Pembimbing 2)	:2 
3. Drs. Purwanto, S.T., M.T. (Dosen Penguji 1)	:3 
4. R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn. (Dosen Penguji 2)	:4 

Mengetahui

Dekan




Dr. Ing. Wiyatiningsih, S.T., M.T

Ketua Program Studi


Ir. Eddy Christianto, M.T., IAI.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul:

**PENGEMBANGAN DESAIN *OTHOK-OTHOK* BERNADA
SEBAGAI PENDUKUNG WISATA EDUKATIF KAMPUNG DOLANAN
DUSUN PANDES, BANTUL, YOGYAKARTA**

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 5 Juni 2017



Hananya Elnatha Putra

62.12.0018

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmatNya saya dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Tugas akhir dengan judul “Pengembangan Desain Othok-othok Bernada Sebagai Pendukung Wisata Edukasi di Kampung Dolanan Dusun Pandes, Bantul, Yogyakarta” merupakan tugas akhir program studi S1 Desain Produk di Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta.

Tugas akhir ini disusun berdasarkan studi kasus penelitian yang saya lakukan di Kampung Dolanan Dusun Pandes Bantul Yogyakarta. terselesaikannya tugas akhir ini tidak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga saya, papa Samuel Budi Santoso, mama Anne, kakak Russyane yang sudah mendukung, memberikan *support*, semangat, nasihat dan doa untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Untuk Alm. Mama saya Nathalia Nicolai Massie yang selalu memberikan saya semangat, nasihat, dan mendoakan saya, dan yang selalu mendukung saya untuk mencapai cita-cita saya.
3. Bapak Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds. dan bapak Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah membimbing saya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak dan Ibu dosen prodi Desain Produk yang telah memberikan ilmu mengenai desain produk dari awal masuk sampai saat ini.
5. Bapak Wahyudi selaku Lurah Desa Panggungharjo yang sudah memberikan pendapat dan saran saat pembuatan produk.
6. Mbah Buang yang sudah membantu dalam proses pembuatan sumber bunyi dan memberikan saran untuk mainan othok-othok bernada.
7. Seluruh warga Dusun Pandes bersedia membimbing dan keterlibatannya untuk berdiskusi maupun wawancara pada saat penulis melakukan penelitian.
8. Mandiri Craft yang sudah membantu dalam proses pembuatan dan pengecatan produk.

9. Vinsensia Novi yang sudah bersedia meminjamkan alat dan tempat untuk perangkaian produk.
10. Teman-teman satu bimbingan (Chintia, Devi, Ko Aldi) yang selalu membantu memberikan saran dan masukan selama proses tugas akhir.
11. Untuk Cyntia, Angger, Devi, Vinsen, Chintia, Mas adit yang sudah bersedia membantu dalam proses pembuatan video produk.
12. Untuk teman-teman dalam grup “Dolan Jajaja” yang sudah mengajak berlibur saat sedang dalam keadaan butuh liburan.
13. Untuk teman-teman Despro Ceria yang selalu membuat ceria.
14. Untuk teman-teman dan staff Biro IV yang selalu memberikan semangat.
15. Untuk semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu-persatu yang sudah membantu proses pembuatan Tugas Akhir ini.
16. Yang terakhir, terima kasih untuk keluarga saya, papa, mama, kakak, yang sudah memberikan bantuan baik dalam bentuk materi, doa, dan juga semangat untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir.

Akhir kata penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan maupun kesalahan yang terjadi selama penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik maupun saran yang membangun. Penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat serta memberikan inspirasi bagi para pembaca khususnya mahasiswa prodi Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 5 Juni 2017

Hananya Elnatha Putra

62.12.0018

ABSTRAK

PENGEMBANGAN DESAIN *OTHOK-OTHOK* BERNADA SEBAGAI PENDUKUNG WISATA EDUKATIF KAMPUNG DOLANAN DUSUN PANDES, BANTUL, YOGYAKARTA

Oleh: Hananya Elnatha Putra

Mainan merupakan salah satu aspek kebudayaan yang ada di Yogyakarta yang harus dipertahankan di tengah kemajuan zaman. Dusun Pandes berada di daerah Bantul Yogyakarta terkenal sebagai salah satu cagar budaya di bidang mainan tradisional. Pembuatan mainan tradisional di Dusun Pandes dilakukan oleh para pengrajin yang tinggal di Dusun Pandes. Para pengrajin mainan di Dusun Pandes mayoritas adalah golongan tua. Keterbatasan tenaga kerja membuat proses pengembangan dan produksi mainan di Dusun Pandes tidak mengalami perkembangan. Salah satu mainan yang diproduksi di Dusun Pandes adalah *othok-othok*. Mainan *Othok-othok* merupakan maskot baru dalam Bantul Expo 2015. Mainan *othok-othok* sudah mulai kurang diminati dikalangan masyarakat, karena pengalaman anak saat bermain mainan *othok-othok* yang kurang maksimal membuat anak menjadi cepat bosan, dan juga penggunaan bahan yang berbahaya seperti besi dengan sudut tajam yang dapat melukai anak.

Dalam proses pencarian ide, dilakukan pengamatan terhadap mainan *othok-othok* Dusun Pandes dengan menggunakan metode ATUMICS. Berdasarkan hasil pengamatan, yang dapat dipertahankan dari mainan *othok-othok* adalah cara memainkan dan cara kerja mainan *othok-othok*. Konsep pengembangan mainan *othok-othok* adalah membuat mainan *othok-othok* dengan nada yang berbeda sehingga anak dapat belajar mengenai tinggi rendahnya nada. Proses bermain mainan *othok-othok* bernada mengadaptasi proses bermain angklung dimana pengguna saling berkolaborasi untuk memainkan sebuah lagu. Pengembangan *othok-othok* Dusun Pandes di tujukan sebagai salah satu penunjang wisata edukasi yang ada di Dusun Pandes.

Kata Kunci: Revitalisasi, *Othok-othok*, Kampung Dolanan, Budaya, Mainan Tradisional, ATUMICS

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BABI: PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5 Metode Desain.....	4
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Mainan.....	7
2.1.1 Pengertian Mainan.....	7
2.1.2 Mainan Tradisional.....	10
2.1.3 Standar Nasional Mainan Anak.....	10
2.2 Wisata Edukasi.....	14
2.2.1 Pengertian Wisata Edukasi.....	14
2.2.2 Wisata Edukasi yang ada di Indonesia.....	14
2.2.3 Dusun Pandes sebagai Situs Wisata Edukasi.....	15
2.3 Pengguna.....	16

2.3.1 Anak.....	16
2.3.2 Perkembangan Kognitif Anak.....	16
2.3.2 Batas Ambang Pendengaran.....	17
2.3.3 Warna.....	17
2.4 Produk.....	17
2.4.1 Noise Maker.....	17
2.4.2 <i>Othok-othok</i>	18
2.4.3 Saron.....	19
2.4.4 Bahan.....	19
2.5 ATUMICS.....	20
BAB III: KAJIAN PENGGUNA, PRODUK, DAN LINGKUNGAN	
3.1 Kampung Dolanan Yogyakarta.....	24
3.1.1 Pengrajin di Dusun Pandes.....	25
3.1.2 Sistem Produksi di Dusun Pandes.....	26
3.1.3 Mainan Tradisional di Dusun Pandes.....	27
3.1.4 Pemasaran Mainan Tradisional Pandes.....	28
3.2 Pengamatan Pengguna.....	28
3.2.1 Pengamatan Perilaku Saat Memainkan <i>Othok-othok</i>	29
3.2.2 Wawancara Pengguna Mainan <i>Othok-othok</i>	31
3.2.3 Analisa Hasil Pengamatan Pengguna.....	33
3.3 Perbandingan Mainan <i>Othok-othok</i>	34
3.3.1 Perbandingan Mainan <i>Othok-othok</i> dengan Mainan Sejenis.....	35
3.3.2 Analisa Perbandingan mainan othok-othok Pandes.....	37
3.4 Aspek-Aspek Desain (ATUMICS).....	37

BAB IV: KONSEP DESAIN BARU DAN PENGEMBANGAN PRODUK

4.1 <i>Design Problem</i>	44
4.2 <i>Design Brief</i>	44
4.3 <i>Positioning Product</i>	45
4.4 Pohon Tujuan.....	45
4.4.1 Atribut Performa Produk.....	45
4.4.2 Atribut Kebutuhan.....	46
4.5 <i>Image Board & Mood Board</i>	47
4.6 Sketsa	48
4.7 <i>Blocking & Zoning</i>	53
4.8 <i>Modeling</i>	54
4.9 Mekanisme Kerja Produk.....	62
4.10 <i>Freeze Design Concept</i>	62
4.11 Pembuatan <i>Prototype</i>	66
4.11.1 <i>Material Prototype</i>	66
4.11.2 Proses Pembuatan <i>Prototype</i>	67
4.11.3 Harga Produksi <i>Prototype</i>	72

BAB V: PENUTUP

5.1 Evaluasi Uji Coba Produk.....	73
5.2 Testimoni.....	75
5.2 Kesimpulan.....	76
5.3 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	: Othok-othok raksasa di Bantul Expo 2015.....	2
Gambar 1.2	: Alur metode desain pengembangan othok-othok bernada.....	6
Gambar 2.1	: <i>Solitary play</i> (bermain sendiri).....	8
Gambar 2.2.	: <i>Onlooker play</i> (bermain dengan melihat temannya bermain).....	8
Gambar 2.3	: <i>Parallel play</i> (bermain paralel dengan temannya).....	9
Gambar 2.4	: <i>Associative play</i> (bermain beramai-ramai).....	9
Gambar 2.5	: <i>Cooperative play</i> (bermain kooperatif).....	9
Gambar 2.6	: Label Mainan Anak.....	11
Gambar 2.7	: Label Standar.....	12
Gambar 2.8	: Contoh bentuk mainan yang aman.....	13
Gambar 2.9	: Saung Angklung Mang Udjo.....	15
Gambar 2.10	: Wisata Edukasi Kampung Dolanan.....	16
Gambar2.11	: Warna.....	17
Gambar 2.12	: Mainan noise maker.....	18
Gambar 2.13	: Mainan Saron.....	19
Gambar 2.14	: Kayu Jati Belanda.....	20
Gambar 2.15	: Bambu.....	20
Gambar 2.16	: Stainless Steel.....	21
Gambar 2.17	: Metode ATUMICS.....	23
Gambar 3.1	: Kampung Dolanan Dusun Pandes Bantul Yogyakarta.....	24
Gambar 3.2	: Pengrajin di Dusun Pandes.....	25
Gambar 3.3	: Sistem Produksi di Dusun Pandes.....	26

Gambar 3.4	: <i>Othok-othok</i> tradisional dengan desain awal.....	28
Gambar 3.5	: <i>Othok-othok</i> tradisional dengan desain yang lebih ramah anak.....	28
Gambar 3.6	: Warna mainan Dusun Pandes.....	41
Gambar 3.7	: Penggunaan bahan bambu pada mainan othok-othok.....	41
Gambar 3.8	: Penggunaan logam dengan sudut tajam pada bagian mekanisme pemutar ..	42
Gambar 3.9	: Sumber bunyi gendang pada mainan othok-othok.....	42
Gambar 3.10	: Pewarna tekstil yang digunakan di Dusun Pandes.....	43
Gambar 3.11	: Penggunaan paku sebagai sambungan pada mainan othok-othok	43
Gambar 4.1	: Pohon tujuan.....	45
Gambar 4.2	: Image Board.....	47
Gambar 4.3	: Mood Board.....	48
Gambar 4.4	: Sketsa Ide 1.....	48
Gambar 4.5	: Sketsa Ide 2.....	49
Gambar 4.6	: Sketsa Ide 3.....	49
Gambar 4.7	: Sketsa Pengembangan 1.....	50
Gambar 4.8	: Sketsa Pengembangan 2.....	51
Gambar 4.9	: Sketsa Pengembangan 3.....	51
Gambar 4.10	: Sketsa Pengembangan 4.....	52
Gambar 4.11	: Blocking produk.....	53
Gambar 4.12	: Zoning Produk.....	54
Gambar 4.13	: Model 1.....	54
Gambar 4.14	: Model 2.....	55
Gambar 4.15	: Model 3.....	55
Gambar 4.16	: Model 4.....	56

Gambar 4.17 : Model 5.....	56
Gambar 4.18 : Model 6.....	56
Gambar 4.19 : Mekanisme kerja produk.....	62
Gambar 4.20 : Konsep desain baru mainan othok-othok bernada.....	63
Gambar 4.21 : Bagian ekstensi terinspirasi dari bentuk doodle.....	64
Gambar 4.22 : Warna sebagai penanda nada.....	64
Gambar 4.23 : Thik2 logo mainan othok-othok bernada.....	64
Gambar 4.24 : Karakter baru Lek Ithok.....	65
Gambar 4.25 : <i>Packaging</i> mainan.....	66
Gambar 4.26 : Kayu jati belanda yang sudah di tipiskan.....	67
Gambar 4.27 : Kayu jati belanda yang sudah di potong sesuai pola.....	67
Gambar 4.28 : Potongan kayu yang sudah di lem.....	68
Gambar 4.29 :Penyetelan sumber bunyi.....	68
Gambar 4.30 : Bagian ekstensi yang sudah di cat.....	69
Gambar 4.31 : Bagian ekstensi yang sudah di cat.....	69
Gambar 4.32 : Bagian <i>handle</i>	70
Gambar 4.33 : <i>Handle</i> yang sudah di bor.....	70
Gambar 4.34 : Perakitan produk.....	71
Gambar 5.1 : User memainkan othok-othok bernada	73
Gambar 5.2 : User mengganti bagian ekstensi produk	73
Gambar 5.3 : User mencoba memainkan produk bersama	74
Gambar 5.4 : Sekar (Pengurus Komunitas Pojok Budaya Kampung Dolanan).....	73
Gambar 5.5 : Wahyudi Anggoro Hadi (Lurah Desa Panggungharjo, Sewon, Bantul, D.I.Y).....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 :Pengamatan Pengguna.....	29
Tabel 3.2 : Tabel wawancara dengan pengguna.....	31
Tabel 3.3 :Wawancara dengan orang tua.....	32
Tabel 3.4 :Perbandingan produk sejenis.....	34
Tabel 3.5 :ATUMICS Mainan <i>othok-othok</i>	37
Tabel 3.6 : Perbandingan mainan tradisional dengan mainan modern.....	39
Tabel 4.1 : Atribut Peforma Produk.....	45
Tabel 4.2 : Perbandingan Model.....	57
Tabel 4.3 :Harga Produksi.....	71

©UKDW

ABSTRAK

PENGEMBANGAN DESAIN *OTHOK-OTHOK* BERNADA SEBAGAI PENDUKUNG WISATA EDUKATIF KAMPUNG DOLANAN DUSUN PANDES, BANTUL, YOGYAKARTA

Oleh: Hananya Elnatha Putra

Mainan merupakan salah satu aspek kebudayaan yang ada di Yogyakarta yang harus dipertahankan di tengah kemajuan zaman. Dusun Pandes berada di daerah Bantul Yogyakarta terkenal sebagai salah satu cagar budaya di bidang mainan tradisional. Pembuatan mainan tradisional di Dusun Pandes dilakukan oleh para pengrajin yang tinggal di Dusun Pandes. Para pengrajin mainan di Dusun Pandes mayoritas adalah golongan tua. Keterbatasan tenaga kerja membuat proses pengembangan dan produksi mainan di Dusun Pandes tidak mengalami perkembangan. Salah satu mainan yang diproduksi di Dusun Pandes adalah *othok-othok*. Mainan *Othok-othok* merupakan maskot baru dalam Bantul Expo 2015. Mainan *othok-othok* sudah mulai kurang diminati dikalangan masyarakat, karena pengalaman anak saat bermain mainan *othok-othok* yang kurang maksimal membuat anak menjadi cepat bosan, dan juga penggunaan bahan yang berbahaya seperti besi dengan sudut tajam yang dapat melukai anak.

Dalam proses pencarian ide, dilakukan pengamatan terhadap mainan *othok-othok* Dusun Pandes dengan menggunakan metode ATUMICS. Berdasarkan hasil pengamatan, yang dapat dipertahankan dari mainan *othok-othok* adalah cara memainkan dan cara kerja mainan *othok-othok*. Konsep pengembangan mainan *othok-othok* adalah membuat mainan *othok-othok* dengan nada yang berbeda sehingga anak dapat belajar mengenai tinggi rendahnya nada. Proses bermain mainan *othok-othok* bernada mengadaptasi proses bermain angklung dimana pengguna saling berkolaborasi untuk memainkan sebuah lagu. Pengembangan *othok-othok* Dusun Pandes di tujukan sebagai salah satu penunjang wisata edukasi yang ada di Dusun Pandes.

Kata Kunci: Revitalisasi, *Othok-othok*, Kampung Dolanan, Budaya, Mainan Tradisional, ATUMICS

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ditengah kemajuan zaman, dimana teknologi menguasai hampir seluruh aktivitas, masalah kebudayaan menjadi salah satu fokus yang dikerjakan oleh pemerintah. Kebudayaan merupakan salah satu identitas dari suatu wilayah. Yogyakarta dikenal sebagai kota yang kaya akan budaya. Berbagai macam jenis kebudayaan ada di Yogyakarta, mulai dari tari, makanan, sampai dengan mainan. Dusun Pandes yang berada di daerah Bantul Yogyakarta terkenal sebagai salah satu cagar budaya di bidang mainan tradisional.

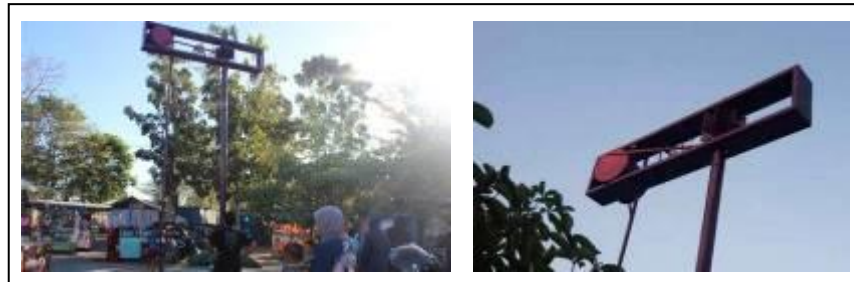
Dusun Pandes dikenal juga sebagai salah satu wisata edukasi di Yogyakarta dengan sebutan Kampung Dolanan. Di Kampung Dolanan ini para wisatawan akan diajak untuk bermain mainan tradisional yang sudah jarang ditemui. Selain bermain, wisatawan juga akan diajak untuk belajar mengenai proses pembuatan mainan tradisional.

Pembuatan mainan tradisional di Dusun Pandes dilakukan oleh para pengrajin yang tinggal di Dusun Pandes. Dusun Pandes mempunyai 9 orang pengrajin mainan dengan keahliannya masing-masing. Para pengrajin mainan di Dusun Pandes mayoritas adalah golongan tua. Hal ini tentunya menjadi salah satu faktor penghambat perkembangan mainan di Dusun Pandes.

Dalam proses pembuatan mainan, Dusun Pandes menggunakan teknik dan bahan-bahan yang sederhana. Dusun Pandes memanfaatkan barang-barang bekas untuk dijadikan mainan. Menurut para pengrajin di Dusun Pandes, mainan tradisional dibuat dengan bahan sederhana yang ada di sekitar mereka, yang kemudian dijadikan sebuah mainan. Penggunaan barang bekas sudah menjadi budaya turun temurun dalam pembuatan mainan tradisional.

Dusun Pandes memproduksi berbagai macam jenis mainan tradisional seperti *othok-othok*, *saron*, *kitiran*, *klothokan*, *manukan* dan mainan tradisional lainnya. Mainan *Othok-othok* sendiri merupakan maskot baru dalam Bantul Expo 2015. Mainan *othok-othok* kembali diangkat oleh Dusun Pandes dan di harapkan dapat menjadi ikon

daerah Bantul Yogyakarta. (jogja.tribunnews.com, 2015). *Othok-othok* dengan tinggi 6 meter ini juga masuk dalam rekor MURI Indonesia (Radarjogja.co.id).



Gambar 1.1 *Othok-othok* raksasa di Bantul Expo 2015

Mainan *othok-othok* tergolong dalam jenis mainan *noise maker* yang mana jenis mainan seperti ini sudah terdapat banyak desain yang lebih modern. Mainan *othok-othok* sudah mulai kurang diminati dikalangan masyarakat, hal ini dikarenakan pengalaman anak saat bermain mainan *othok-othok* yang kurang maksimal membuat anak menjadi cepat bosan, dan juga penggunaan bahan yang berbahaya seperti besi dengan sudut tajam yang dapat melukai anak.

Dalam proses pengembangan mainan *othok-othok* sebagai sarana pendukung wisata edukasi Dusun Pandes, dilakukan penggabungan dengan mainan saron yang juga ada di Dusun Pandes. Penggabungan dimaksudkan untuk membuat *othok-othok* bernada. Tiap *othok-othok* akan memiliki tinggi nada yang berbeda. Dengan adanya tujuh buah *othok-othok* dengan tinggi nada yang berbeda, pengguna dapat bermain bersama dan memainkan sebuah lagu. Sistem permainannya seperti sistem permainan alat musik angklung. Saat dimainkan, anak dapat berkolaborasi dengan temannya untuk memainkan lagu menggunakan mainan *othok-othok* yang sudah dikembangkan.

Dengan melakukan beberapa penambahan fungsi dan perubahan pengalaman bermain menjadi lebih baik, diharapkan mainan *othok-othok* ini mampu menjadi salah satu pendukung wisata edukasi yang dapat mengajarkan anak mengenai musik dan juga mainan tradisional. Selain itu juga diharapkan akan membantu pelestarian mainan tradisional sehingga masih dapat bertahan di era modern.

1.2 Identifikasi Masalah

Mainan *othok-othok* merupakan salah satu mainan tradisional yang ada di Dusun Pandes Yogyakarta. Mainan *Othok-othok* kurang diminati oleh masyarakat. Perlu dilakukan pengembangan, baik secara bentuk, teknik, bahan, warna dan penambahan fungsi supaya dapat menarik perhatian masyarakat. Pengembangan mainan *othok-othok* juga dilakukan agar dapat menjadi pendukung wisata edukasi di Dusun Pandes.

Dari kesimpulan hasil penelitian “Analisa Aspek-aspek Desain Penyebab Ditinggalkannya Mainan Tradisional *Othok-othok*, Studi Kasus: Kampung Dolanan, Dusun Pandes Yogyakarta.” ditemukan kemungkinan mainan *othok-othok* kurang diminati, yaitu :

- Dalam proses bermain, kurangnya interaksi anak dengan mainan *othok-othok* membuat anak cepat bosan
- Desain mainan *othok-othok* kurang diminati mulai dari segi bentuk dan warna yang kurang menarik, penggunaan bahan berbahaya seperti paku, pewarna tekstil, dan juga bahan yang tidak awet.

1.3 Batasan Masalah

- Pembuatan sumber diserahkan penuh kepada pihak pengrajin mainan gamelan yang ada di Dusun Pandes
- Material pengganti yang dipilih adalah material yang mudah didapat dan di kerjakan oleh pihak dusun Pandes.
- Pada tahap proses pembuatan produk menggunakan laser cutting, tetapi untuk kelanjutan produksi dapat dilakukan dengan teknik pemotongan sederhana.
- Setelah proses pembuatan *prototype*, segala tindak lanjut di serahkan kepada pihak Dusun Pandes.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Pengembangan desain mainan *othok-othok* bertujuan untuk:

- Mengembangkan desain mainan *othok-othok* bernada sebagai salah satu pendukung wisata edukasi Dusun Pandes.
- Memberikan pengalaman bermain yang lebih baik kepada pengguna dibandingkan mainan *othok-othok* tradisional Pandes.

Manfaat adanya pengembangan desain:

- Anak dapat belajar mengenai nada di wisata edukasi Dusun Pandes dengan memainkan *othok-othok*.
- Memperkuat imej *othok-othok* sebagai ikon mainan tradisional di Dusun Pandes sehingga dapat memperluas target pengguna mainan *othok-othok*.
- Memberikan peluang untuk pengembangan mainan *othok-othok* bernada selanjutnya.

1.5 Metode Desain

Metode yang digunakan dalam proses pengembangan produk adalah dengan menggunakan *Product Planning Procedure* (Pahl, 2007: 67-79). Dalam metode tersebut dijelaskan mengenai tahapan-tahapan yang diperlukan dalam proses pengembangan produk.

1. Menganalisa situasi di Kampung Dolanan.

Dalam melakukan analisa, dilakukan pengamatan langsung dilapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan Dengan melakukan survei kepada pihak Dusun Pandes dan juga pengguna. Data-data yang didapat kemudian diolah dengan cara melakukan analisa produk. Pengamatan pengguna juga dilakukan untuk mengetahui pendapat pengguna terhadap produk *othok-othok* Dusun Pandes. Hasil survei tersebut kemudian dijadikan sebagai salah satu acuan dalam mendesain.

2. Merumuskan strategi pencarian.

Mengidentifikasi strategi yang menguntungkan dan juga mengidentifikasi kebutuhan dan tren yang ada. Mencari strategi yang tepat dalam pengembangan produk *othok-othok* dengan berdasarkan hasil wawancara dan survei yang telah dilakukan. Dalam proses ini penulis mencoba untuk mengembangkan sektor pariwisata edukasi yang ada di Dusun Pandes.

3. Menemukan ide produk.

Mencari ide yang sesuai dengan menggunakan metode-metode yang digunakan dalam pengembangan produk. Metode ATUMICS dilakukan untuk mencari ciri khas dari mainan *othok-othok* yang harus dipertahankan.

4. Memilih ide produk.

Memilih ide produk yang sesuai dengan kriteria yang menjadi tujuan dalam pengembangan mainan *othok-othok* untuk Dusun Pandes. Dalam pemilihan ide produk, terdapat beberapa sketsa ide yang kemudian dipilih untuk dikembangkan.

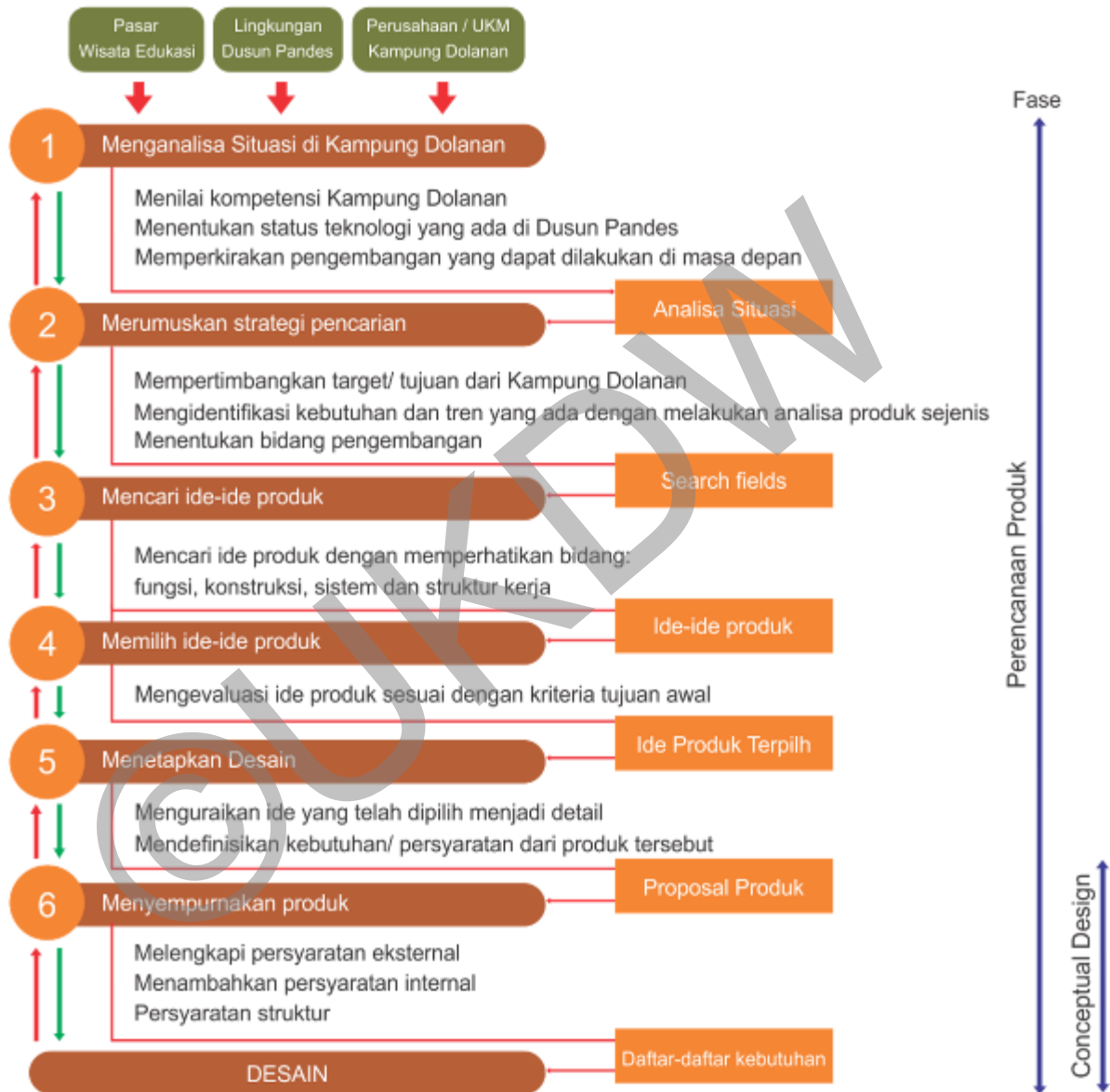
5. Menetapkan Desain.

Memilih desain yang sesuai untuk diproduksi dan dibuat menjadi lebih detail. Memilih satu dari sketsa ide dan kemudian dikembangkan menjadi beberapa sketsa pengembangan. Sketsa pengembangan yang telah dibuat kemudian dipilih yang memungkinkan untuk dibuat model dan diwujudkan. Uji coba dilakukan untuk melihat model yang dapat diteruskan.

6. Mengklarifikasikan dan menjelaskan.

Membuat konsep dan gambar yang lebih detil untuk diproduksi. Model dan sketsa yang sudah dipilih untuk di produksi, kemudian di

buat gambar detailnya untuk tahap produksi. Uji coba model terakhir juga dilakukan untuk melihat kekurangan dan melakukan perbaikan minor.



Gambar 1.1 Alur metode desain pengembangan *othok-othok* bernada.

BAB V

PENUTUP

5.1 Evaluasi Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan kepada 5 orang *user*, yaitu kezia 8 tahun, clarissa 7 tahun, Ibu Ita sebagai orang tua anak, Sekar sebagai salah satu pengurus komunitas pojok budaya Dusun Pandes, dan Bapak Wahyudi sebagai Lurah Desa Panggunharjo.

a. *Learnability*

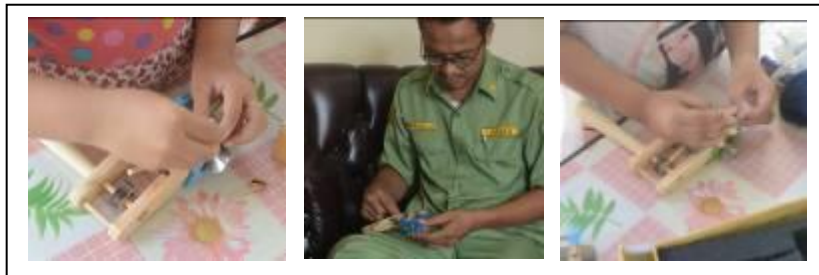
- **Cara Memainkan**



Gambar 5.1 User memainkan othok-othok bernada

Berdasarkan uji coba, semua *user* tidak mengalami kesusahan saat memainkan mainan othok-othok bernada. Semua *user* sudah mengerti bagaimana cara memutar mainan othok-othok bernada. Saat dimainkan masih ada beberapa masalah pada bagian pemukul yang agak kendor.

- **Memasang Bagian Ekstensi Produk**



Gambar 5.2 User mengganti bagian ekstensi produk

Dalam proses pemasangan dan penggantian bagian ekstensi dari mainan *othok-othok* bernada, clarissa dan bapak wahyudi mengalami sedikit kesulitan

dalam penguncian bagian ekstensi produk. Saat pemasangan bagian penguncian masih membutuhkan bimbingan. *User* lainnya tidak mengalami kesulitan karena sudah mengamati saat user lain mencoba memasang bagian ekstensi.

- **Membedakan Tinggi Nada**

User kurang memahami urutan nada produk yang benar saat pertama kali melihat. Namun setelah membaca buku manual dan juga melihat nomor pada kemasan, *user* sudah mulai mengerti urutan nada yang benar.

- **Memainkan Bersama**



Gambar 5.3 User mencoba memainkan produk bersama

Saat memainkan bersama, semua user merasa produk memiliki keunikan, karena mempunyai tinggi nada yang berbeda-beda. *User* terlihat antusias untuk memainkan mainan *othok-othok* bernada.

b. Error Handling

User masih mengalami kesulitan untuk memperbaiki saat bagian pemukul tidak berfungsi. *User* membutuhkan penjelasan untuk memperbaiki bagian mekanisme pemukul yang kendur. Setelah dijelaskan tahap-tahap untuk memperbaiki mekanisme pemukul, *user* mulai mengerti dan dapat melakukannya sendiri.

c. Satisfaction

Berdasarkan hasil uji coba, semua user memberikan tanggapan yang bagus. Menurut Bapak Wahyudi dan Ibu Ita, mainan *othok-othok* bernada mampu memberikan pengalaman yang baru saat bermain. Menurut Sekar, mainan *othok-othok*

bernada mempunyai desain yang lebih modern dan menarik untuk dilihat. Menurut Kezia dan Clarissa, mainan *othok-othok* bernada merupakan hal baru untuk mereka, karena sebelumnya belum pernah melihat mainan seperti *othok-othok* bernada.

5.2 Testimoni

a. Sekar (Pengurus Komunitas Pojok Budaya Kampung Dolanan)



Gambar 5.4 Sekar (Pengurus Komunitas Pojok Budaya Kampung Dolanan)

Menurut Sekar, mainan thik-thik mampu mewujudkan salah satu cita-cita dari Kampung Dolanan yaitu membuat othok-othok bernada. Mainan thik-thik mempunyai desain yang lebih modern namun masih terlihat seperti mainan *othok-othok* tradisional Kampung Dolanan. Mainan Thik-thik juga mempunyai suara yang lebih halus dibandingkan *othok-othok* tradisional Kampung Dolanan yang bersuara nyaring. Mainan Thik-thik mampu memberikan inovasi baru terhadap mainan *othok-othok* tradisional Kampung Dolanan.

b. Wahyudi Anggoro Hadi (Lurah Desa Panggungharjo, Sewon, Bantul, D.I.Y)



Gambar 5.5 Wahyudi Anggoro Hadi (Lurah Desa Panggungharjo, Sewon, Bantul, D.I.Y)

Mainan Thik-thik dapat menjawab salah satu permasalahan mainan tradisional terkait dengan hal *redesign*. Menurut Bapak Wahyudi, mainan Thik-thik merupakan produk yang cukup inovatif karena dapat menggabungkan konsep bermain *othok-othok* dengan gamelan sehingga dapat memunculkan hal baru dari mainan *othok-othok*. Mainan thik-thik merupakan generasi baru dari mainan *othok-othok*, yang diharapkan kedepannya dapat menjadi ikon dari wisata edukasi di Kampung Dolanan.

5.3 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian dan pemecahan masalah melalui produk, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Pengembangan mainan *othok-othok* bernada dapat menambah pengalaman bermain sehingga pengguna tidak cepat bosan saat memainkan mainan *othok-othok*.

- Dalam pengembangan mainan *othok-othok* bernada, penggunaan bahan yang sesuai dengan Standar yang berlaku masih sulit untuk diwujudkan. Bahan logam masih di pakai dalam mainan *othok-othok* sebagai sumber bunyi bernada, hal ini dikarenakan bahan logam di nilai paling maksimal dalam menghasilkan nada/bunyi. Logam yang digunakan pada bagian sumber bunyi adalah stainless steel. Stainless steel dipilih karena tahan terhadap korosi.
- Dalam pengembangan produk mainan *othok-othok* dibutuhkan identifikasi mengenai ciri khas mainan *othok-othok*. Salah satu ciri khas yang dapat dipertahankan adalah cara bermain yaitu diputar menuju ke kanan. Hal ini mengandung filosofi, dalam adat jawa arah kanan menggambarkan kebaikan.
- Dalam proses kombinasi penggunaan sumber bunyi dari saron ke mainan *othok-othok*, sumber bunyi mengalami perubahan tinggi rendahnya nada yang tidak sesuai dengan standar *solmisasi*, namun menurut Bapak Wahyudi hal tersebut tidak terlalu dipermasalahkan, asalkan masih mempunyai tinggi nada yang berbeda dan dapat dimainkan membentuk sebuah instrument, karena yang di cari adalah pengalaman saat bermain mainan *othok-othok* bersama-sama.

5.4 Saran

- Tangga nada pada sumber bunyi mainan *othok-othok* bernada masih bisa dimaksimalkan
- Pada proses produksi selanjutnya dapat melibatkan pengrajin Dusun Pandes.
- Berat mainan masih sedikit berat untuk anak-anak.
- Bagian penampang pada cam perlu di perluas untuk memperkecil kemungkinan cam tidak mengenia pemukul saat mainan diputar.
- Produk diberi simbol penanda kemana produk harus diputar agar *user* tidak salah saat memutar mainan *othok-othok* bernada.
- Warna mainan masih kurang cerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standarisasi Nasional (BSN), (2012), “Standar Keamanan Mainan Anak”, Jakarta; BSN
- Ibda, Fatimah, (2015), “Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget”, UIN Ar-Raniry di unduh 30 Mei 2017 16:12 dari <http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/viewFile/197/178>
- Iswinarti, (2010), “Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia sekolah dasar”. Jurnal Humanity.
- Mayke S Tedjasaputra (2001). “Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini.” Jakarta: Grasindo
- Munir, “Managing Educational Tourism” di unduh 23 Februari 2017 10:36 dari http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/Presentasi_TIK/Educational_tourism.pdf
- Mutiah, D. (2010). “Psikologi Bermain Anak Usia Dini”. Jakarta: Kencana.
- Nugraha, Adi. (2012) “*Transforming Tradition: A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context*”; Helsinki; Unigrafia
- Pahl, G., Beitz, W., Feldhusen, J., dan Grote, K.H., (2007), “*Engineering Design: A Systematic Approach. Third Edition.*”, London: Springer Verlag

Website

- Arti, definisi, pengertian noisemaker*, diunduh pada tanggal 20 Mei 2016 18:47 dari <http://www.bahasaindonesia.net/noisemaker>
- Arti, definisi, pengertian Tradisional* <http://kbbi.web.id/tradisional> di unduh pada tanggal 10 Desember 2015 22:28
- Arti, definisi, pengertian main* <http://kbbi.web.id/main> Di unduh pada tanggal 10 Desember 2015 22:10

Bahasaindonesia.net, “Arti, definisi, pengertian noisemaker”, diunduh pada tanggal 20 Mei 2016 18:47 dari <http://www.bahasaindonesia.net/noisemaker>

Bersosial.com. “Pengertian Anak Menurut Para Ahli” di unduh 26 februari 2017 dari <https://www.bersosial.com/threads/pengertian-anak-menurut-para-ahli-adalah.21788/>

Gentra.lk.ipb.ac.id, 2010, “Saron dan Bonang”, di unduh 24 Januari 2017 dari <http://gentra.lk.ipb.ac.id/2010/03/saron-dan-bonang/>

Hotcopas.com. 03 Agustus 2015. “Indonesian Traditional Toys from Bamboo”, Di unduh pada tanggal 11 April 2016 18:14, dari <http://www.hotcopas.com/indonesian-traditional-toys-from-bamboo/>

Jogja.tribunnews.com. 09 Juli 2015. “*Othok-othok Raksasa Dirakit Jadi Maskot Bantul Ekspo*”, Di unduh pada tanggal 20 April 2016 22:34 dari <http://jogja.tribunnews.com/2015/07/09/othok-othok-raksasa-dirakit-jadi-maskot-bantul-ekspo?page=2>

Kbbi.web.id, “Arti kata Tradisional” di unduh pada tanggal 10 Desember 2015 22:28 dari <http://kbbi.web.id/tradisional>

Kbbi.web.id, “Arti kata main” Di unduh pada tanggal 10 Desember 2015 22:10 dari <http://kbbi.web.id/main>

Logamceper.com, 1 April 2016, “Karakteristik Stainless Steel”, di unduh 28 Mei 2017 16:28 dari <https://logamceper.com/karakteristik-stainless-steel/>

Ramepedia.com. 9 Juni 2015. “*9 Mainan Tradisional Indonesia dari Bambu*”, Di unduh pada tanggal 20 Mei 2016 19:20 dari Ramapeda, <http://www.ramepedia.com/2015/06/9-mainan-tradisional-indonesia-dari.html>

Roikodus, 26 Januari 2017, “Tentang Kayu Jati Belanda”, di unduh 11 Mei 2017 dari <http://hafaramebel.com/tentang-kayu-jati-belanda/>

Propertytoday.co.id, 2012, “Mengenal Karakteristik Bambu sebagai Alternatif Bahan Bangunan.”, di unduh 2 Juni 2017 dari <http://propertytoday.co.id/mengenal-karakteristik-bambu-sebagai-alternatif-bahan-bangunan.html>

Yogyakarta.panduanwisata.com. “Desa Pandes Melestarikan Mainan Tradisional” , Di unduh pada tanggal 10 Desember 2015 21:48 dari <http://yogyakarta.panduanwisata.com/daerah-istimewa-yogyakarta/bantul/desa-Pandes-melestarikanmainan-tradisional/>

© UKDW