

Angkro's: Bisnis Gift Shop Boneka Kertas sebagai Upaya Pelestarian Permainan Lokal

Jihan Salsabila Rainadi dan Joni Agung Sudarmanto

Universitas Negeri Malang, Malang

jihan.salsabila.2002536@students.um.ac.id; joniagung.fs@um.ac.id

Abstrak

Permainan tentu merupakan sebuah aktifitas rekreasi atau barang yang biasanya bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, ataupun berolahraga ringan, terkadang digunakan juga sebagai alat pendidikan. Sebuah permainan dapat mengalami perubahan dan evolusi tergantung perkembangan zamannya, saat ini keadaan zaman telah berkembang menjadi lebih maju dan canggih. Dari perkembangan teknologi yang semakin maju inilah, dapat mempengaruhi berbagai macam hal. Salah satunya adalah permainan anak-anak. yang dimana kalangan anak-anak masa kini mulai gemar dengan segala macam aplikasi permainan online dan melupakan adanya permainan tradisional. salah satu permainan tradisional yang telah tersisihkan oleh zaman adalah permainan Boneka Angkrok. Yang dimana permainan boneka kertas ini dahulu sering dimainkan sebagai ajang pertunjukkan anak-anak atau sebagai aktifitas bermain layaknya permainan boneka pada umumnya. Namun, akibat perkembangan zaman yang melesat jauh dan semakin canggih membuat permainan boneka angkrok ini terlupakan dan tidak pernah dimainkan lagi. Belum lagi mainan modern seperti boneka jarang memanfaatkan limbah sampah sebagai salah satu bahan pembuatannya sehingga menjadikannya sebagai *waste product* yang tidak bisa didaur ulang dan tidak ramah akan lingkungan. Dari kondisi tersebut solusi terbaik untuk mengatasi segala permasalahan ini adalah dengan melakukan perobakan agar dapat menarik minat para masyarakat masa kini. Melalui perubahan dalam segi visualisasi dan kegunaan dapat diharapkan mampu mengatasi punahnya budaya tradisional dari permainan anak-anak nusantara. Lalu, solusi untuk permasalahan mengenai limbah sampah pada produk mainan akan dapat diatasi melalui penggunaan strategi 3R sebagai strategi penangulan sampah dengan melalui penciptaan produk boneka angkrok ini. maka dengan begitu, kesadaran terhadap peduli lingkungan dapat meningkat terhadap masyarakat sekaligus industri mainan.

Keata Kunci: mainan, boneka, limbah kertas, budaya lokal

1. PENDAHULUAN

Sebelum adanya berbagai teknologi dan gadget canggih bermunculan layaknya pada masa kini, dahulu di tahun 90-an, anak-anak masih menggemari beberapa mainan tradisional dan sederhana yang cukup populer. Terutama bagi yang kini sudah menginjak usia 20-an.

Permainan yang cukup populer kala itu di antaranya adalah kelereng, lompat karet, boneka angkrok, rangku alu, engklek, gasing kayu, balon tiup, dan masih banyak lagi. Namun di antara beberapa permainan tahun 90-an hingga saat ini, boneka angkrok merupakan salah satu mainan langka yang sudah sulit ditemukan di masa sekarang. Ini diakibatkan karena kurangnya pelestarian budaya lokal yang ada di Indonesia, manusia sering kali mudah melupakan.

Kenyataan pahit yang harus kita terima bahwa manusia di zaman yang penuh akan hal baru seperti sekarang lebih mudah untuk meninggalkan sesuatu yang menurut mereka tidak menarik lagi. Seperti permainan tradisional yang terkalahkan akan adanya gadget dan teknologi terbaru, kemudahan mengakses segala permainan di gadget membuat anak-anak sekarang lebih memilih berdiam diri dengan menatap layar gadgetnya hingga berjam-jam. Sehingga berakibat pada lingkungan masyarakat yang sekarang jarang ditemui adanya anak-anak yang sedang bermain dan beraktivitas di luar rumah seperti dahulu.

Apalagi seiringnya dengan perubahan zaman yang semakin modern dan berkembangnya teknologi membuat terciptanya mainan yang sangat canggih seperti yang kita ketahui saat ini, pada akhirnya mainan tradisional seperti boneka angkrok ini seolah tersisihkan dan terlupakan.

Boneka angkrok adalah Boneka tradisional yang berasal dari daerah Jawa Tengah. Pada kutipan artikel AkuMauBelajar.com Angkrok merupakan boneka yang digerakkan oleh tali dan biasanya terbuat dari bahan kertas karton. Boneka angkrok terdiri dari bagianbagian yang disambungkan. Yakni terdiri dari bagian kepala, badan, tangan, dan kaki. Bagian-bagian tersebut akan disambungkan dengan tali yang lentur agar mudah digerakkan. Apabila dari segi kekuatannya boneka angkrok yang terbuat dari karton akan lebih mudah cepat rusak akan tetapi ini bisa terjadi karena bahan yang digunakan.

Dari permasalahan kepunahan permainan boneka angkrok inilah yang membuat penulis mencari solusi agar boneka angkrok dapat diperkenalkan kembali oleh masyarakat luas. Yakni, melalui bisnis gifting sehingga terciptalah bisnis gift box angkro's ini. menurut saya, masyarakat masa kini sering sekali mudah tertarik dengan sesuatu yang unik dan berbeda sehingga mudah untuk memperkenalkan kembali mainan boneka angkrok tersebut. dengan melalui pemasaran yang baik mengenai pemberian hadiah yang berbeda dari lainnya tentu dapat menarik minat masyarakat terhadap boneka angkrok tersebut. Akan tetapi, boneka angkrok mempunyai permasalahan mengenai visualisasinya yang tidak pernah berubah dari tahun ketahun. Maka dari itu sebagai salah satu mahasiswa jurusan desain.

Penulis merasa perlu untuk memberikan robakan dan sentuhan baru pada permainan ini tanpa mengubah keaslian permainan tersebut, baik dari segi visual permainan ataupun kemasan. Penulis juga akan memfokuskan pengelolaan limbah plastik sebagai bahan yang akan digunakan untuk pembuatan boneka angkrok secara buatan tangan atau homemade. Mengingat semakin berkembangnya zaman dengan adanya teknologi, maka semakin banyak pula anak dan masyarakat yang mulai melupakan budaya bangsa ini. Oleh karena itu, akan lebih baik lagi apabila permainan dan produk homemade bernuansa nusantara ini dapat menjadi salah satu wadah baru untuk memberikan pendidikan terhadap kebudayaan pada anak sekaligus masyarakat Indonesia dan juga untuk pemberdayaan daur ulang sampah kertas.

2. METODE

2.1 Business Development Timeline

Untuk mencapai target dan tujuan terciptanya bisnis Angkro's ini dapat tercapai, penulis melakukan 3 proses yang butuh dilalui, yakni proses pengumpulan bahan baku, proses produksi hingga proses pemasaran. Proses ini dapat dilihat lebih lengkapnya *melalui business development timeline* dibawah.

2.2 Mengumpulkan bahan baku dan menetapkan harga produk

Bahan baku yang akan dikumpulkan adalah kertas karton, kertas Samson, dan kertas kado. Adapun beberapa bahan lainnya seperti lem/double tape, mika bening, isolasi kertas. Untuk kertas karton kami akan mengumpulkannya dari kertas-kertas karton bekas pakai. Pengumpulan kertas karton ini akan berfokus pada pengumpulan sampah di perumahan Griya Karingau Baru 2 dan bank sampah yang berlokasi di Inpres 2. Pada bab ini kami akan membahas penghitungan bahan baku dan harga jual untuk boneka Angkrok ini. Bahan baku yang dibutuhkan dalam usaha ini berupa kertas karton bekas yang sudah tidak terpakai. Kertas karton ini dengan harga Rp. 5.000,-

Untuk harga produk, kami menetapkan harga dengan membagi-bagi dalam prosentase berikut kemudian menjumlahkannya :

- a. Bahan baku dan peralatan = 20 persen
- b. Upah kerja karyawan = 15 persen
- c. Biaya lain-lain = 3 persen
- d. Laba = 57 persen

Misal untuk kertas karton dengan bahan baku Rp5.000, maka harga produk adalah :

- a. Bahan baku dan peralatan (15%) = kertas karton + tinta = Rp. 5.000 = Rp 15.000 = Rp 20.000
- b. Upah kerja karyawan 5% = Rp. 15.000
- c. Biaya lain-lain 3% = Rp. 300
- d. Profit 57% = Rp. 5.700

Jadi harga sebuah Boneka Angkrok adalah = Rp. 10.00

2.3 Proses Produksi

Dari proses produksi ini, kami mengkaitkan produksi dengan menggunakan pengolahan pemanfaatan limbah sampah, maka kami akan menjelaskan proses produksi produk dari boneka Angkrok. Proses ini lanjutan dari proses pengumpulan bahan baku. Setelah bahan-bahan sudah dikumpulkan dilanjutkan dengan melakukan pemilahan dan pembersihan dengan melakukan *crosscheck* pada kualitas sampah kertas karton tersebut. setelah selesai pemilahan dan membersihkan bahan, selanjutnya proses desain dimana melakukan penentuan tema yang bakal diterapkan dalam produk nantinya. Akhirnya dipilihlah tema vintage dengan style seperti buku-buku cerita anak yang manis. Setelah proses desain sudah diselesaikan, proses selanjutnya melakukan pencetakan pada template desain yang sudah disiapkan. Kertas karton yang digunakan harus dengan berat 150-200 gram per meter persegi agar cukup kuat.

Jika sudah melalui proses cetak, dilanjutkan dengan melakukan proses menggunting cetakan dengan mesin cetak. Dari proses pencetakan, selanjutnya melakukan laminasi atau melapis gambar dengan kertas kontak. Ini lakukan untuk menyegel fitur boneka dan melindunginya dari kekusangan, laminasi ini akan menggunakan laminator pada seluruh gambar/desain yang sudah dicetak tadi. Proses penataan sekaligus finishing adalah proses selanjutnya yang dimana setelah barang sudah dicetak dan dilaminasi, maka selanjutnya melakukan proses packaging dengan membuat kemasan seperti packaging boneka-boneka pada umumnya. Packaging akan diisi dengan produk boneka yang sudah dicetak, benang, tangkai bamboo, lalu tambahan lainnya seperti aksesoris dan kartu ucapan.

2.4 Proses Pemasaran

Jika bisnis sudah memiliki produk dan siap untuk diperjualbelikan. Maka, selanjutnya yang harus dilakukan tentu adalah melakukan proses pemasaran. Aspek pemasaran ini

merupakan hal penting, dikarenakan hal ini berdampak pada pilihan konsumen untuk membeli produk kita atau tidak.

Ada berbagai strategi yang dilakukan pada proses pemasaran bisnis gifting produk boneka angrok ini. difokuskan pada 2 strategi yaitu *online marketing* dan pemasaran langsung atau *offline*. Untuk Pemasaran online ini dilakukan melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, twitter dan website. Tak hanya itu, dalam pemasaran online ini juga dapat dilakukan dengan menjualkan produk pada situs jual beli seperti shopee atau bukalapak. Pemasaran online sangatlah cocok dengan calon konsumen yang akan dituju yakni netizen. Trend jual beli online ini sangatlah cocok untuk diterapkan dalam usaha ini. Lalu, strategi pemasaran secara langsung. Dari pemasaran langsung disini dapat dilakukan berupa membagikan brosur, kartu nama, atau leaflet ketika kami sedang mengikuti pameran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan, kami akan menjelaskan lebih detail mengenai dampak perusahaan pada masyarakat dan detail lainnya yang menyangkut tujuan perusahaan ini.

3.1 Dampak Usaha bagi Kebutuhan Masyarakat

3.1.1 *Perekonomian terhadap masyarakat meningkat*

dampak ekonomi termasuk dampak yang dihasilkan dengan menciptakan lapangan pekerjaan dan keinginan meraih pendapatan, tentu usaha ini bisa sebagai peluang pencari kerja untuk mencari pekerjaan dengan dilatih keterampilannya.

Dari point pertama ini, dampak yang akan didapatkan adalah usaha dapat mengurangi angka pengangguran, khususnya bagi komunitas yang dibantu. Seperti komunitas ibu-ibu rumah tangga dan pencari kerja atau remaja yang sedang membutuhkan lowongan pekerjaan.

3.1.2 *Berkontribusi terhadap kesadaran kelestarian lingkungan*

Kesadaran akan peduli lingkungan sudah menjadi konsep awal dalam usaha ini, yang dimana limbah kertas yang merupakan masalah terbesar yang ada di Indonesia harus dimusnahkan agar tidak mencemari lingkungan masyarakat dan alamnya.

Maka dari itu, produk-produk kami turut serta memberikan pengaruh baik bagi lingkungan, dengan mengolah sejumlah kertas karton atau kotak yang sudah tidak terpakai oleh masyarakat menjadi sebuah boneka kertas sekaligus menjadi bahan packaging homemade. Dengan kontribusi ini pula masyarakat menjadi memahami bagaimana akan merawat dan menggunakan sampah rumah dengan baik.

3.1.3 *Dapat berpotensi melestarikan budaya nusantara*

Produk-produk yang dibuat dalam usaha ini memiliki unsur kebudayaan yang kuat sekaligus melestarikan permainan lama di Indonesia yang sudah terlupakan oleh masyarakat masa kini.

Dengan membeli dan memiliki produk boneka kertas mau dijadikan sebuah mainan atau sebagai pajangan seni masyarakat sudah berkontribusi dalam pelestarian kebudayaan nusantara. Apalagi, bagi anak-anak muda sekarang senang sekali mengikuti trend dan melakukan hal-hal baru sehingga pengetahuan terhadap boneka angrok menjadi meluas dan dapat dikenal kembali oleh masyarakat Indonesia.

3.2 Marketing dan Sales Strategy

3.2.1 *Tren meningkat dan pertumbuhan pasar yang tinggi*

Produk yang berbasis handmade sudah menjadi kegemaran tersendiri bagi audiens. Apalagi gaya hidup sehat dan peduli lingkungan menjadi trend terbaru dan banyak diterapkan oleh anak muda saat ini, seperti membeli produk yang mengusung konsep going green.

3.2.2 Penghalang bisnis

Untuk penghalang bisnis yang berlanngsung berhadapan dengan produk yang kami buat saat ini hanyalah pesaing-pesaing dalam usaha gifting.

Namun produk kami layak dibedakan dari usaha gifting mana pun, maka dari itu penghalang bisnis kami adalah penuruan konsep dari usaha tersebut.

3.2.3 Segmentasi

Segmentasi dari produk-produk ini diperuntukkan untuk kalangan menengah dan menengah ke atas yang menyukai dan berkeinginan memiliki produk homemade sekaligus mengapresiasi atas produk yang bernilai seni.

Untuk sasaran utama untuk produk boneka kertas ini adalah anak-anak, kaum laki-laki dan kaum wanita. Ini dikarenakan tema produk yang kami miliki disesuaikan tergantung selera kalangan anak-anak sekaligus orang dewasa.

4. KESIMPULAN

Melalui hasil analisis terkait penggolongan desain produk usaha diketahui bahwa dari segi upaya pelestarian budaya jika ingin merobak atau mengubah sebuah produk/barang maka yang hal yang tidak boleh dilupakan adalah mengubah keaslian dari barang tersebut.

Karena dengan keunikan dan keciri khasan tersebutlah yang membuat barang tersebut berharga sekaligus unik. Lalu, terkait penggolongan desain produk dengan berdasarkan benda sampah.

Sudah banyak dijumpai adanya produk yang mengusung 3R. seperti bungkus deterjen yang diolah menjadi tas, atau dompet yang berasal dari kemasan sachet kopi. Namun hal ini berdasarkan unsur desain dan seni, produk-produk tersebut kurang layak digunakan karena adanya image dari sampah di dalam produk tersebut masih terlihat dan tidak memperlihatkan bentuk desain yang baik, sehingga bernilai rendah.

Dengan begitu kami akan berupaya untuk menciptakan produk-produk berbahan bekas menjadi tampilan baru yang dapat membuat para konsumen tidak menyadarinya. Dengan menerapkan prinsip dan proses desain yang sesuai dan terampil, maka dengan begitu produk dengan nilai rendah dapat diubah menjadi sesuatu yang bernilai tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- Aku Mau Belajar. (n.d.). *Cara membuat boneka angkrok sederhana dari kertas karton*. <https://akumaubelajar.com/artikel/cara-membuat-boneka-angkrok/>
- Lesmana, B. (2020, September 5). *5 Manfaat bermain hand puppet untuk si kecil*. Popmama.com. <https://www.popmama.com/kid/4-5-years-old/bella-lesmana/manfaat-si-kecil-bermain-hand-puppet>