

Perkembangan Mainan Warak Ngendog sebagai Mainan Tradisional Kota Semarang

Abi Senoprabowo¹, Khamadi², Deddy Award Widya Laksana³

*Universitas Dian Nuswantoro, Semarang¹
abiseno.p@dsn.dinus.ac.id¹*

Abstrak

Modernisasi merupakan bentuk perubahan menuju peningkatan yang lebih maju di bidang kehidupan masyarakat. Mainan Warak Ngendog sebagai mainan tradisional pun harus meningkatkan daya saingnya untuk tetap bertahan di era modernisasi. Namun, perubahan dalam budaya tradisional tidak dapat serta merta berganti dengan nilai budaya modern. Perlu adanya identifikasi terhadap keberadaan dan perubahan yang ada dalam budaya tradisional terlebih dahulu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan mainan Warak Ngendog terkait minat masyarakat, keberadaan permainan, dan bentuk perubahan yang telah terjadi sebagai bekal pengembangan mainan Warak Ngendog agar dapat bersaing di arus modernisasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif untuk memaparkan fakta, keadaan, dan fenomena budaya mainan tradisional Warak Ngendog saat ini. Sebagai hasilnya, mainan Warak Ngendog masih diminati oleh masyarakat walaupun jumlahnya semakin berkurang akibat keberadaan mainan modern yang lebih disukai anak. Selain itu terdapat perubahan bentuk, nilai budaya dan edukasi, fungsi dan nilai interaksi mainan Warak Ngendog ke arah penurunan kualitas pelestarian budaya Warak Ngendog.

Kata kunci: Perkembangan, Mainan, Modernisasi, Warak Ngendog

1. Pendahuluan

Modernisasi budaya menjadi fenomena yang banyak dibicarakan diberbagai media dewasa ini. Pikiran Rakyat online (Senin, 28/05/2012, 15:51) mengangkat berita "Budaya Lokal Terus Tergerus Modernisasi". Dalam berita tersebut Ibu Netty Heryawan (Istri Gubernur Jawa Barat) mengingatkan agar masyarakat Sunda sekarang jangan sampai lupa akan akar budaya. Budaya lokal terus tergerus dengan modernisasi karena masyarakat begitu menyenangkannya dan bahkan merasa ketergantungan. Menurut Netty Heryawan, salah satu bukti adalah hasil survei di Sembilan kota Indonesia, salah satunya Kota Bandung, dinyatakan 71 persen mainan anak didatangkan dari luar (impor). Suara Merdeka (22 September 2012) mengambil topik "Budaya yang Akuntabel Majukan Bangsa" mengutip perkataan dari budayawan Radhar Panca Dahana yang mengibaratkan Indonesia seperti bangsa Soto. Soto yang racikan bumbunya hampir sama namun bisa diolah dengan ragam rasa dan sajian yang berbeda. Di satu sisi menyatakan diri menuju modernisasi, namun

di sisi lain masih bersifat tradisional.

Murdiyatomoko (2007,16) mengatakan bahwa modernisasi merupakan bentuk perubahan yang terjadi karena dikehendaki dan direncanakan oleh masyarakat sehingga prosesnya berjalan dengan cepat dan besar-besaran. Hal ini karena masyarakat menghendaki adanya perubahan sosial dan peningkatan kesejahteraan, baik lahir maupun batin. Modernisasi yang terjadi sekarang membawa perubahan yang besar dalam kehidupan masyarakat. Perubahan budaya dari era konvensional berubah menjadi era yang serba digital. Walaupun demikian, modernisasi dalam pelaksanaannya hendaklah harus ditunjang oleh penguasaan ilmu dan pengetahuan dan teknologi (iptek).

Hardiman (2003,74) berpendapat bahwa modernisasi merupakan peralihan dari situasi yang lebih primer, partisipatif, determinatif, dan tertutup ke situasi yang lebih sekunder, distansif, kreatif, dan terbuka. Dalam pengertian ini modernisasi dipahami sebagai proses pembebasan yang bergerak menuju kesempurnaan. Sehingga modernisasi bukan saja westernisasi, tetapi merupakan perubahan menuju sesuatu yang lebih positif. Pranoto (2008,106) juga mengatakan bahwa yang diperlukan dalam modernisasi budaya adalah nilai-nilai budaya baru yang memberi

kelegaian masyarakat pendukungnya. Tidak ada gunanya jika modernisasi masih mempunyai muatan nilai budaya lama yang sebenarnya sudah tidak diinginkan. Sehingga perlu membawa nilai-nilai budaya lama ke dalam budaya baru yang diinginkan masyarakat sehingga menjadi budaya yang lebih kreatif dan terbuka.

Gejala modernisasi di Indonesia dalam bidang budaya ditandai dengan semakin terdesaknya budaya tradisional oleh masuknya pengaruh budaya dari luar (Maryati & Suryawati, 2001, 35). Contohnya, mainan tradisional yang mulai terdesak mainan impor. Deddy Saleh, Direktur Jenderal Perdagangan Luar Negeri Kementerian Perdagangan, mengatakan hingga saat ini pasar mainan anak di Indonesia masih dikuasai oleh mainan impor (Surabaya Post, 23 Juni 2012). Sekitar 5,07 juta dollar AS (Rp 45,63 miliar) potensi pasar mainan di dalam negeri, 70 persen atau 3,55 juta dollar AS (Rp 31,95 miliar) dikuasai oleh produk-produk mainan impor, selaras dengan pernyataan Netty Heryawan. Dari total pasar mainan anak impor tersebut, produk asal China mencapai 80 persen atau 2,84 juta dollar AS (Rp 25,56 miliar).

Dahsyatnya gempuran arus modernisasi dalam perkembangan kehidupan dan perubahan memberikan dampak yang signifikan terhadap eksistensi kebudayaan tradisional. Muller (2006,153-154) berpendapat bahwa untuk memutuskan mana yang didahulukan antara warisan budaya atau modernisasi perlu diambil keputusan yang mengandung penilaian yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan masyarakat dan nilai-nilainya.

Bagaimana dengan keberadaan kebudayaan tradisional terhadap era modernisasi saat ini? Pandangan Johanes Bidaya dari Sekolah Budaya Populer dalam artikel "Urgensi Modernitas Masyarakat Madani", menyebutkan dewasa ini masyarakat madani sering kali terjebak dalam persoalan-persoalan modernisasi yang hanyut dalam arus globalisasi. Tak jarang, kearifan lokal menjadi tumbal bagi terciptanya modernitas suatu bangsa. Bidaya juga menyebutkan bahwa masyarakat tidak sedang dihadapkan pada persoalan sederhana, yaitu apakah memilih menjadi tradisional atau menjadi modern. Sebab produk modernitas secara *de*

facto, sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari hidup keseharian kita. *Fastfood*, televisi, mobil, HP, mesin cuci, parabola, komputer hingga mainan anak-anak, telah menjadi kebutuhan masyarakat yang tak terelakkan. Kebutuhan sekunder atau tertier seakan terbalik menjadi kebutuhan primer. Di satu sisi, masyarakat tidak bisa mengelak dari serbuan modernitas, tetapi di sisi lain, ia juga tidak bisa melepaskan diri dari pelukan tradisi.

Bagaimana tanggapan generasi muda terhadap keberadaan kebudayaan tradisional terhadap era modernisasi saat ini? Pandangan Siti Ulfah Nurjanah dari LPM Institute dalam artikel "Permainan Tradisional : Mampukah Bertahan Di tengah Modernisasi?" menyebutkan kemajuan pesat globalisasi di era sekarang ini mempunyai dampak pada berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali untuk kehidupan anak-anak Indonesia. Arus modernisasi membuat mereka tidak lagi mengenal permainan tradisional yang notabene merupakan warisan budaya bangsa. Dalam artikel tersebut, Syarifullah, Sosiolog UIN Jakarta mengemukakan ada beberapa penyebab melunturnya permainan tradisional anak-anak Indonesia. *Pop culture* menjadi salah satu penyebab utamanya. *Pop culture* yaitu budaya kekinian yang disebabkan adanya modernisasi. Menurutnya, adanya perebutan pasar di tingkat dunia juga menjadi penyebab lain memudarnya permainan tradisional. Amerika sukses mengenalkan figur superhero mereka, seperti Superman atau Spiderman. Ditambah lagi munculnya Tsubasa, Naruto, Avatar, dan tokoh andalan Jepang lainnya yang juga mampu mengalihkan perhatian anak-anak dari mainan tradisional.

Sumardi (2005, 153-154) menambahkan, modernisasi dan serbuan mainan produk pabrik di kota-kota besar justru membuat anak kota menjadi sangat manja. Ketika berada di dalam ruang bermain penuh video game dan peralatan modern, tidak terpikir di dalam hati mereka tentang konflik dan permusuhan. Hal ini membuat anak-anak tidak peka terhadap keadaan sekitar.

Salah satu produk kebudayaan tradisional yang dimiliki Indonesia dan khususnya Semarang adalah Warak Ngendog. Warak Ngendog merupakan binatang rekaan khas dan telah menjadi ikon kota Semarang. Djawahir Muhammad dalam laporan penelitian Fikri Budiman (2009), menyebutkan bahwa sejak zaman prasejarah sampai zaman internet, hampir semua orang dan bangsa di dunia memiliki ikon atau simbol yang merepresentasikan karakter orang atau bangsa itu dalam bentuk hewan

tertentu. Sebagai contoh suku Aztec, Inca, atau Maya memilih bison sebagai lambang kekuatan. Orang China memilih Karakter Naga dan Burung Hong. Sedangkan pada ksatria Inggris dan sejumlah negara Eropa lainnya menganggap singa sebagai simbol keberanian, kekuasaan, dan keunggulan ras mereka.

Warak Ngendog merupakan binatang imajiner yang berwujud gabungan beberapa binatang yang merupakan simbol persatuan dari berbagai golongan etnis di Semarang yaitu Cina, Arab dan Jawa. Beberapa sumber menyebutkan, kepalanya menyerupai kepala naga (Cina), tubuhnya layaknya buraq (Arab), dan empat kakinya menyerupai kaki kambing (Jawa). Binatang ini muncul pada saat acara Dugderan yaitu sebuah acara ritual menyambut awal Ramadhan. Dahulu Warak Ngendog menjadi mainan ini sangat digemari warga Semarang. Bagi anak-anak momen ini adalah momen yang sangat indah. Pada setiap acara Dugderan biasanya anak-anak diajak orang tuanya untuk mengunjungi pasar ini.

Setiap acara Dugderan mainan Warak Ngendog menjadi mainan yang wajib dimiliki oleh anak-anak Semarang, tetapi sekarang ini mengalami kemunduran. Hasil pengamatan penulis dan wawancara dengan penjual pada arena Dugderan pada tahun 2012 dan 2018, anak-anak sekarang lebih menggemari karakter-karakter dari luar negeri semacam Shaun The Sheep, Barbie, Naruto, dan Upin Ipin yang tercermin pada jenis-jenis mainan yang dijual. Bambang Isti dalam artikel "Menggugat Ketiadaan Warak di Arena Dugderan" di Suara Merdeka, mengungkapkan bahwa Warak Ngendog kini sudah digantikan gadget dan piranti seluler berbagai merek. Produk-produk tersebut lebih banyak dipamerkan di arena Dugderan dibanding Warak Ngendog.

Mengingat pentingnya produk budaya tradisi yaitu mainan Warak Ngendog sebagai identitas budaya masyarakat Semarang, maka dilakukan penelitian mengenai perkembangan mainan Warak Ngendog yang mulai tergerus modernisasi saat ini. Perkembangan mainan ini dilihat dari minat masyarakat, bentuk perubahan dan keberadaan mainan Warak Ngendog baik di sisi budaya, fungsi edukasi, hingga ekonomi

bagi pengrajin dan penjual mainan Warak Ngendog. Melalui identifikasi perkembangan mainan Warak Ngendog dapat dilakukan strategi pengembangan mainan Warak Ngendog yang dapat menjawab kebutuhan pelestarian budaya, penguatan nilai edukasi bagi masyarakat dan nilai ekonomi bagi pengrajin atau penjualnya.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak hanya untuk menjelaskan secara menyeluruh masalah yang akan diteliti dan diamati saja, namun juga ada tujuan lainnya (Sugiyono, 2012). Melalui metode tersebut dipaparkan fakta, keadaan, dan fenomena budaya mainan tradisional Warak Ngendog saat ini. Pertimbangan penggunaan pendekatan ini adalah: (1) data yang diambil bersifat alamiah atau wajar dengan konteks utuh (holistik), (2) Instrumen penelitian baik peneliti dan sumber data berupa manusia (*human instrument*), (3) metode pengumpulan data observasi dan wawancara sebagai metode utama, (4) analisis data dilakukan secara induktif dengan pendekatan teori-teori yang mendekati permasalahannya, dan (5) penelitian dibatasi oleh fokus sehingga penelitian menjadi lebih terarah (Suyanto & Sutinah, 2013). Fokus dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi perkembangan mainan Warak Ngendog terkait minat masyarakat, perubahan dan keberadaannya saat ini. Pendekatan dilakukan dengan menguraikan aspek-aspek mainan seperti bentuk, nilai budaya, fungsi, dan interaksi yang dihasilkan mainan Warak Ngendog saat ini.

Lokasi penelitian ini dilakukan di dua lokasi. Lokasi penelitian pertama yaitu kampung Purwodinatan, kecamatan Semarang Tengah, kota Semarang sebagai lokasi sentra pengrajin mainan Warak Ngendog. Lokasi kedua penelitian yaitu pada saat acara Dugderan yaitu di Sekitar Pasar Johar Kota Semarang. Acara Dugderan ini dilaksanakan menjelang Bulan Ramadhan dimana banyak mainan Warak Ngendog diperjualbelikan.

3. Pembahasan Hasil

3.1. Sejarah Warak Ngendog

Laporan penelitian Fikri Budiman (2009) yang berjudul "Penelusuran Warak Ngendog", Djawahir dalam wawancara menyebutkan bahwa,

“Sesuai yang saya ketahui dari Amen Budiman pada tahun 1976, warak merupakan rekaan komunitas masyarakat muslim Semarang. Menurut Amen, melihat kemunculan mainan anak bernama Warak Ngendog dalam setiap perayaan megengan atau Dugderan, diperkirakan binatang rekaan yang menjadi maskot acara itu mulai dikenal masyarakat pada akhir abad ke-19. Tepatnya pada masa pemerintahan Kanjeng Bupati Ario Purboningrat (Bupati Semarang periode 1881-1897), ketika mulai diselenggarakan upacara menyambut awal Ramadhan, dengan menabuh beduk di Masjid Besar Semarang (Kauman)”.

Dari pernyataan di atas, sejarah Warak Ngendog dimulai pada akhir tahun 1800-an. Berdasarkan wawancara dengan Djawahir, Tjongkie Tio (budayawan Cina), Ustad Rokhani (Pengrajin, Kampung Tireman), Supramono (thesis, "Kajian Warak dari Tinjauan Semiotika"), Jayadi & Subroto (pemain Gambang Semarang), Gus Muhaimin (takmir masjid kauman), pada akhir tahun 1800-an terjadi kesalahpahaman antar etnis (Jawa, Cina, dan Arab) yang berdiam di Semarang karena terbakarnya Masjid Agung di Bubakan. Kesalahpahaman itu berakibat pada merenggangnya hubungan antar etnis. Untuk meminimalkan dampak lebih lanjut, para ulama dan pemimpin etnis menggagas ritual “Dugderan” dan ikon “Warak Ngendog”. Kedua ritual tersebut digunakan untuk rekonsiliasi antar etnis tersebut. Sehingga tanpa dipungkiri, terdapat nilai rekonsiliasi yang amat kental dalam Warak Ngendog. Pengambilan simbol-simbol kebudayaan Cina, Jawa, dan Islam (Arab) merupakan bentuk akomodasi terhadap tiap kebudayaan tersebut.

Binatang rekaan Warak Ngendog kemudian dimunculkan pada saat Dugderan yaitu sebuah ritual penetapan tanggal 1 Ramadhan atau awal puasa yang ada di Masjid Agung Kauman Semarang. Pada saat menunggu pengumuman tersebut, berbagai etnis menawarkan berbagai macam barang jualan. Warak Ngendog sebagai personifikasi kerukunan antar etnis dalam bentuk mainan diperkirakan mulai muncul. Mainan ini diberikan oleh para orang tua kepada anak-anak untuk dimainkan. Selain dijajakan dalam acara Dugderan, Warak Ngendog juga diarak keliling secara bersama-sama.

3.2. Bentuk Warak Ngendog

Menurut Djawahir dalam Budiman (2009), Warak Ngendog yang memiliki bentuk aneh ini tidak pernah terdeskripsikan secara jelas, terutama sejarah atau asal-usulnya. Salah satu sumber sejarah yang pernah dirilis almarhum Amen Budiman menyebutkan, bahwa warak merupakan binatang rekaan karya seseorang atau komunitas masyarakat Semarang yang kreatif dan lain daripada yang lain. Tetapi sampai hari ini, siapa penciptanya belum juga diketahui. Yang diketahui hanya nama sejumlah perajin atau pembuat warak yang tinggal di beberapa kampung, terutama di Abangan, Purwodinatan, Kelengan, dan Gendingan. Selanjutnya, tanpa mengabaikan orisinalitas penciptanya yang entah siapa, Amen mencoba mendeskripsikan bentuk dan filosofi warak yang menjadi acuan orang Semarang dalam menafsirkan kehadirannya.

Warak Ngendog berasal dari perpaduan beberapa binatang simbol budaya yaitu Jawa, Cina dan Arab. Binatang itu berkepala “Kilin” sebagai binatang paling berkuasa dan berpengaruh di Cina dengan badan “bouraq” sebagai binatang suci kendaraan Nabi Muhammad saat Isra’ Mi’raj. Pendapat lain mengatakan bahwa Warak memiliki kepala berbentuk Naga (Cina) dengan kaki Kambing (Jawa). Hal ini tampak dengan berbagai macam bentuk Warak Ngendog yang dibuat masyarakat saat acara Dugderan. Meskipun banyak pendapat yang ada, Warak memiliki nilai simbolik sebagai persatuan beberapa kelompok etnik masyarakat di Semarang yaitu orang Cina dengan orang Jawa atau umat Islam. Bentuk asli Warak Ngendog menggunakan sebuah telur (dalam bahasa Jawa disebut Endog) di antara dua kaki belakangnya. Karena biasa ditambahi atribut telur atau Endog tersebut, selanjutnya dikenal pula istilah Warak Ngendog.

Lebih detail lagi, Djawahir juga menyebutkan bahwa bahasa badan yang simbolik pada Warak Ngendog mencerminkan akulturasi budaya masyarakat Semarang yang multietnis dengan rincian sebagai berikut:

1. Tubuh mirip Kilin (binatang khas dari Cina)
2. Kepala tegak dan lurus, serta bertanduk dan berjenggot
3. Leher jenjang seperti Unta
4. Mulut menyeringai menyerupai Singa khas Eropa
5. Bulu brintik-brintik Seperti Domba arab
6. Bulu berwarna, didominasi warna merah, kuning, dan hijau. Warna merah diambil dari budaya China, kuning (emas) bermakna

kejayaan dalam konsep Jawa, dan warna hijau melambangkan ketuhanan dalam ranah budaya Arab/Islam.

Selanjutnya, Djawahir menyebutkan bahwa sebagai orang Semarang mencari kaitan sosiologis antara Warak Ngendog dengan karakter orang Semarang. Lantas berusaha menjaganya dari besutan, pengaruh, dan proses metamorfosis bentuk dan karakternya ke bentuk yang berbeda. Hal ini dianggap sangat penting karena akibat ketidakjelasan bentuk visual atau karakterisasi Warak Ngendog, akhir-akhir ini sering muncul upaya mengubah bentuk dan penampilan Warak Ngendog ke dalam bentuk lain, sehingga muncullah wujud Warak Ngendog dengan berkepala barongsai, bulu yang bersisik, jumpai hidung yang menyerupai jumpai Naga, serta badan yang menyerupai badan Singa, Kerbau, Kambing, dan sebagainya.



Gambar 1. Bentuk Warak Ngendog yang diarak di Acara Dugderan tahun 2018

Berdasarkan pernyataan dan observasi penulis disimpulkan bahwa secara garis besar masyarakat Semarang mengenal Warak Ngendog dengan bentuk sebagai berikut,

1. Kepala Naga sebagai simbol kebudayaan Cina.
2. Berbadan Bouraq (sebagian orang berpendapat bahwa Bouraq berbadan seperti kuda) dan berleher panjang seperti Unta sebagai simbol kebudayaan Arab.
3. Berkaki Kambing sehingga berkaki kecil sebagai simbol kebudayaan Jawa.
4. Berwarna Merah, Kuning, dan Hijau.

Bentuk Warak Ngendog kini tidak hanya muncul dalam acara Dugderan saja. Sampai sejauh ini, Warak Ngendog telah menginspirasi seniman untuk menciptakan komposisi tari (tari Warak), patung,

souvenir, logo, dan komoditas lain (desain grafis untuk kaus oblong). Bahkan ada pula yang memvisualkan Warak Ngendog tersebut dalam sebuah film animasi tiga dimensi. Sebuah program penelitian dari sebuah kelompok kesenian Semarang bekerja sama dengan Universitas Dian Nuswantoro Semarang yang diketuai oleh Fikri Budiman, mengkaji dan menampilkan kesenian tersebut berupa animasi 3D yang dipadukan dengan tari Warak Ngendog dan Gambang Semarang di Malaysia pada akhir tahun 2009. Semua itu mendapat sambutan hangat dari pemerintah, khususnya masyarakat Semarang.

3.3. Filosofi Bentuk Warak Ngendog

Djawahir yang mengutip perkataan Amen Budiman menyebutkan bahwa,

''...warak merupakan karya seni yang mencerminkan akulturasi budaya masyarakat Semarang yang multietnis: Jawa, China, dan Arab. Ia menjadi personifikasi masyarakat Semarang. Lihat saja bentuknya yang merepresentasikan bahasa badan yang simbolik. Kepala bersudut persegi menyerupai kambing jawa. Leher jenjang dan panjang menyerupai onta arab. Tubuhnya secara proporsional serupa kilin khas China. Bulu-bulunya keriting, seperti domba atau kambing gibas di Arab. Sedangkan bulu beraneka warna (merah, putih, biru, hijau, kuning), tetapi didominasi merah-putih yang menjadi lambang bendera Indonesia. Istilah warak berasal dari bahasa Arab, wara' atau wira'i, yang berarti larangan atau pantangan. Kemunculan binatang rekaan ini pada awal Ramadhan dikaitkan sebagai tetenger bahwa kita mesti berpantang makan, minum, nafsu lauwamah, dan sebagainya. Jadi, Warak tidak hanya menyiratkan adanya pluralisme dan multikulturalisme masyarakat Semarang, tapi mengisyaratkan pula spirit religius masyarakat yang dulu didominasi masyarakat santri, sebagai-mana karakteristik masyarakat pesisir lain di Indonesia''.

Paparan di atas menjelaskan tentang filosofi Warak Ngendog sebagai berikut:

- a. Berasal dari Bahasa Arab Wara' atau Wira'i yang berarti larangan atau pantangan. Waro'a (menjaga diri dari perbuatan subhat), yang mencapai derajat Waro'a akan membawa manfaat bagi agama dan lingkungannya, disimbolkan dengan "Ngendok" (bertelur).
- b. Bentuk yang simbolik antar ketiga etnis melambangkan adanya pluralisme dan multikulturalisme.
- c. Tidak mengenal garis lengkung, yang berarti niat yang lurus menghadapi Ramadhan.
- d. Sosok Warak Ngendog dengan sudut-sudutnya yang lurus berarti orang Semarang asli yang

tidak suka berbelit-belit, apa adanya, dan tanpa basa-basi.

- e. Sosok Warak Ngendog yang berdiri tegak berarti orang Semarang berdiri sama tegak.
- f. Adanya spirit religius menjelang puasa yaitu supaya tidak tamak seperti binatang dalam berpuasa dan Telur merupakan simbol benih pahala dan untuk berbuat kebajikan dan amal sholeh hasil dari menjalani puasa.

3.4. Warak Ngendog sebagai Mainan Anak

Bagi anak-anak momen Dugderan adalah momen yang sangat indah. Pada setiap acara Dugderan anak-anak diajak oleh orang tua mereka untuk mengunjungi pasar Dugderan. Para orangtua ingin membelikan mainan Warak Ngendog pada anak-anak mereka. Para orang tua sangat antusias membelikan mainan Dugderan agar anak mereka tidak malu pada teman-teman mereka. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wahyudi, Staff Admisi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dalam blognya mengatakan,

“Aku teringat sehabis sholat subuh kami menuju Dugderan. Harapan ibuku, momen boboran biasanya para pedagang akan menjajakan barang dagangannya dengan harga yang lebih murah dari harga normal. Prinsip ini dilakukan ibuku selama bertahun-tahun, dengan harapan anak-anaknya bisa memegang mainan Dugderan seperti anak-anak lainnya. Ibuku ingin anak-anaknya tidak diejek oleh teman-teman sepermainannya gara-gara tidak memegang mainan Dugderan. Dalam kondisi ekonomi yang menurutku tidak terlalu baik, ibuku tetap berusaha membahagiakan anaknya.”

Dari pernyataan diatas terlihat bahwa para orang tua di Semarang sangat menyadari pentingnya membahagiakan anak-anak mereka ketika momen Dugderan ini tiba dengan cara membelikan mainan Dugderan. Mereka tidak mau anak mereka malu karena tidak memiliki mainan Dugderan pada momen tersebut. Ibu Sumiati, salah satu pengunjung Dugderan 2012, mengatakan “ora Dugderan yen ora tuku dolanan”, maksud dari perkataan tersebut adalah “bukan Dugderan jika tidak membeli mainan”. Pernyataan ini seperti sudah melekat pada sebagian masyarakat

Semarang yang masih mempertahankan tradisi Dugderan ini.

Sukimin salah satu pedagang di pasar Dugderan menuturkan bahwa mainan yang dijual dalam pasar Dugderan ini seperti: alat memasak dari tanah liat, kompor dari seng, panci dari seng, celengan dari tanah liat, dakon, perahu klotok, gangsing, dan lain sebagainya. Salah satu yang menjadi ciri khas adalah mainan Warak Ngendog. Bentuk Warak Ngendog pada dasarnya ada dalam dua versi. Versi yang besar digunakan untuk arak-arakan, sedang versi kecil digunakan untuk mainan anak-anak. Warak Ngendog dalam versi kecil ini, dijajakan oleh pedagang. Mainan ini dibeli oleh masyarakat karena makna filosofi dari Warak Ngendog. Anak-anak selalu diberi pesan pada orang tua mereka bahwa apabila mereka dapat menjaga mainan Warak Ngendog tersebut melalui berpuasa di bulan Ramadhan, maka mereka akan mendapatkan telur Warak Ngendog yang disimbolkan sebagai kemuliaan.



Gambar 2. Mainan Warak Ngendog Terlihat Berwarna-warni meskipun Kurang Sesuai dengan Bentuk Pakem

Bentuk mainan Warak Ngendog yang dijual pedagang saat ini dikatakan kurang sesuai dengan pakem tetapi tetap mempertahankan filosofi yang ada. Hal ini terjadi dikarenakan kreativitas pengrajin yang memaksimalkan bahan yang ada dan upaya menciptakan visual mainan yang lebih menarik bagi anak.

Mainan Warak Ngendog ini terbagi dalam dua versi juga, yaitu Warak Ngendog versi yang beroda dan versi yang tidak beroda. Warak Ngendog versi beroda dimainkan anak-anak dengan menariknya keliling kampung, sedang versi yang tak beroda hanya dipajang di lemari ruang tamu.

3.5. Keberadaan Mainan Warak Ngendog Saat Ini

Warak Ngendog, makhluk rekaan yang menjadi maskot tradisi Dugderan di kota Semarang, sekarang mulai digantikan oleh mainan-mainan yang lebih canggih seperti robot-robotan, boneka kartun (Shaun the Sheep, Angry Bird), pistol-

pistol, bahkan mainan dalam bentuk digital di *smartphone*. Produk-produk ini lebih banyak dipamerkan di arena Dugderan daripada mainan tradisional khas Dugderan yaitu Warak Ngendog.

Serbuan mainan asing ini tidak dapat dihindari karena berbagai hal. salah satu faktornya adalah harga yang lebih murah dan lebih menarik. Bapak Sukimin bertutur bahwa mainan-mainan baru ini lebih diminati karena bentuk yang menarik sehingga anak-anak sangat meminatinya. Selain itu harga produksi yang lebih murah serta dapat dibuat dalam jumlah banyak, membuat mainan ini mudah membanjiri pasar. Pedagang yang mengutamakan penghasilan terpaksa menjual mainan yang laku di pasaran. Harga produk mainan asing yang lebih murah dan dijual dalam jumlah banyak, akan membuat pendapatan dan laba mereka menjadi lebih banyak. Harga jual mainan Warak Ngendog yaitu 50.000 rupiah membuatnya lebih mahal dibanding harga mainan asing yang lebih terjangkau. Bahkan kini para pengrajin dari tanah liat agar tetap mempertahankan pekerjaannya tetap membuat mainan dari tanah liat tetapi mengadopsi tokoh kartun masa kini seperti Shaun The Sheep agar tetap laku. Hal ini terlihat di beberapa lapak pedagang.



Gambar 3. Lapak Jualan Ibu Muniti yang Menjajakan Mainan Warak Ngendog

Menurut Ibu Muniti dan Bapak Sukimin, Warak Ngendog menjadi mainan yang paling laris sejak mereka berjualan pada era tahun 80an dan 90an. Warak Ngendog buatan mereka dibuat oleh pengrajin di daerah Abangan sebelah timur Pasar Johar. Ibu Muniti masih setia dengan dagangan Warak Ngendog karena terkadang ada beberapa pembeli yang menanyakan mainan ini. Beliau meletakkan Mainan Warak Ngendog dibawah lapak dagangannya, sedangkan mainan asing ia letakan di atas

karena paling diminati pembeli. Rata-rata jumlah mainan Warak Ngendog yang terjual juga sangat sedikit yaitu tidak lebih dari 5 buah per hari melihat banyaknya pengunjung Dugderan. Hal ini menunjukkan adanya penurunan permintaan terhadap mainan Warak Ngendog oleh masyarakat dan mulai dikesampingkan oleh para penjualnya.

Dari sisi masyarakat, khususnya orang tua lebih memilih membelikan mainan yang lebih murah dan tahan lama bagi anaknya. Hal ini yang kurang dimiliki mainan Warak Ngendog. Mainan Warak Ngendog yang dibuat dengan bahan kayu dan ditemplei kertas warna-warni dirasa mudah rusak meskipun dari sisi pengrajin membutuhkan *effort* dan kreativitas yang tidak sederhana.

Anak-anak sebenarnya menyukai Warak Ngendog yang diarak pada saat karnaval ritual Dugderan. Tetapi mereka lebih memilih mainan modern daripada mainan Warak Ngendog karena tampilan dan bentuk mainan modern lebih bagus. Anak-anak yang tidak dibekali pengetahuan tentang makna filosofi dari mainan Warak Ngendog ini selamanya akan mengidolakan mainan modern yang sering mereka lihat dan dimainkan dalam kegiatan sosialisasi mereka saat bermain dengan teman sebaya.

3.6. Perkembangan Mainan Warak Ngendog Saat Ini

Secara bentuk, mainan Warak Ngendog saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat luas, bahkan sudah mulai melenceng dari pakem yang ada. Djawahir menyebutkan bahwa dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan bentuk Warak Ngendog nyaris tidak terkendali lagi, akibat ketidaktahuan terhadap bentuk baku Warak Ngendog. Akibatnya, sebagian pengrajin membuat Warak Ngendog sesuai kreativitas masing-masing. Perkembangan bentuk visual Warak Ngendog justru berpotensi merusak aspek-aspek ideal Warak Ngendog yang ada dalam masyarakat Semarang.

Bentuk mainan Warak Ngendog yang ada saat ini dapat dikatakan sebagai mainan Warak Ngendog modifikasi. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, hal ini dilakukan pengrajin dalam upaya menarik minat pembeli.

Secara budaya, mainan Warak Ngendog saat ini masih menghiasi acara Dugderan meskipun jumlahnya kian sedikit di lapak-lapak pedagang. Hal ini menunjukkan transfer budaya yang terjadi pun berkurang. Orang tua kini mulai mengabaikan pentingnya mewarisi makna dan filosofi yang

terkandung dalam Warak Ngendog melalui mainan Warak Ngendog kepada anaknya.

Secara fungsi, mainan Warak Ngendog mulanya sebagai mainan edukasi bagi anak dalam menjalankan puasa Ramadhan dengan menjaga endog (telur) yang ada di mainan Warak Ngendog. Kini mainan Warak Ngendog sebatas mainan hiburan anak yang juga keberadaannya terancam dengan mainan modern saat ini. Fungsi edukasi mulai menghilang juga akibat ketidaktahuan masyarakat akan makna dan filosofi Warak Ngendog. Bentuk mainan yang kurang sesuai dengan pakem juga memberi dampak pada melencengnya makna dan filosofi pada Warak Ngendog.

Secara interaksi, mainan Warak Ngendog saat ini tidak lagi mampu memberikan interaksi lebih bagi anak, baik interaksi anak saat memainkannya sendiri maupun dengan teman-temannya. Bentuk mainan yang terlalu besar membuat mainan Warak Ngendog sulit untuk dibawa kemana-mana oleh anak. Kini dengan padatnya jadwal belajar anak dan hadirnya mainan modern khususnya mainan digital yang membuat sosialisasi anak dalam bermain berkurang semakin mengurangi interaksi anak dalam memainkan Warak Ngendog.

5. Kesimpulan

Mainan Warak Ngendog masih diinginkan oleh masyarakat sebagai mainan peringatan acara Dugderan meskipun sebagian masyarakat tidak mengetahui makna dan filosofi yang dikandungnya. Perkembangan mainan Warak Ngendog kini menunjukkan penurunan dalam jumlah dan keberadaannya. Selain akibat menurunnya permintaan dari masyarakat yang kurang mengetahui makna dan filosofi Warak Ngendog, juga akibat dari masuknya mainan modern yang lebih disukai anak. Saat ini juga belum ada pengembangan mainan Warak Ngendog menjadi mainan yang lebih modern untuk menjawab kebutuhan mainan yang menyenangkan dan edukatif bagi anak. Berbagai perubahan seperti modifikasi bentuk yang ada saat ini masih belum bersinergi dengan perkembangan teknologi mainan saat ini. Pengembangan mainan Warak Ngendog ke arah yang lebih modern dapat menjadi solusi bagi pelestarian

keberadaannya. Sehingga dibutuhkan penelitian lebih lanjut terkait proses transformasi mainan Warak Ngendog ke dalam mainan modern yang masih mempertahankan nilai budaya, edukasi, dan memperkuat nilai interaksi bagi anak.

6. Penghargaan

Apresiasi setinggi-tingginya diberikan kepada Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Indonesia yang telah memberikan dukungan penuh berupa dana penelitian dosen pemula tahun 2018.

7. Pustaka

- Budiman, F. (2009). *Penelusuran Warak Ngendog, Laporan Penelitian, FIK Universitas Dian Nuswantoro, Semarang - Indonesia.*
- Hardiman, F. B. (2003). *Melampaui Positivisme dan Modernitas: Diskursus Filosofis Tentang Metode Ilmiah dan Problem Modernitas.* Yogyakarta: Kanisius.
- Maryati, K. & Suryawati, J. (2001). *Sosiologi untuk SMA dan MA.* Jakarta: Esis.
- Murdiyatomoko, J. (2007). *Sosiologi: Memahami & Mengkaji Masyarakat.* Bandung: Grafindo.
- Nurjanah, S. U. (2012, July 20). *Permainan Tradisional: Mampukah Bertahan Di tengah Modernisasi?* diakses pada 5 Juni 2017
- Pranoto, S. W. (2008) *Bandit Berdasi - Korupsi Berjamaah.* Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono, S. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta.
- Sumardi, I. S. (2005). *Melawan Stigma melalui Pendidikan Alternative.* Jakarta: Grasindo.
- Suyanto, B. & Sutinah. (2013). *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan (3rd ed.).* Jakarta: Prenada Media Group.