

## **Pengembangan Alat Permainan Edukatif Hasil Revitalisasi dari Tradisi Dugderan**

**Evelin Amelia Halim**

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,  
Universitas Kristen Duta Wacana  
62210190@students.ukdw.ac.id

**Marcellino Aditya Mahendra**

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,  
Universitas Kristen Duta Wacana  
marcellinoam@staff.ukdw.ac.id

**Christmastuti Nur**

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,  
Universitas Kristen Duta Wacana  
christmas@staff.ukdw.ac.id

### **ABSTRAK**

Indonesia, negara kepulauan yang kaya akan keberagaman, memiliki tradisi unik di setiap wilayahnya. Namun, seiring waktu, banyak yang menganggap tradisi sebagai sesuatu yang usang dan tidak relevan. Penelitian ini berfokus pada tradisi Dugderan, warisan budaya kota Semarang yang menyimbolkan persatuan warga. Dengan adanya revitalisasi, memiliki nilai kebaruan karena mengangkat masalah seni rupa bukan hanya sebagai artefak fisik semata, melainkan menempatkan nilai terhadapnya sebagai simbol akulturasi budaya yang berguna sebagai pengetahuan untuk masyarakat terkhusus untuk anak-anak. Tujuan penelitian adalah mengeksplorasi dan mengembangkan potensi keragaman Warak Ngendog dalam tradisi Dugderan, serta merancang produk modern berdasarkan hasil penelitian menggunakan metode ATUMICS. Metode pengumpulan data meliputi wawancara semi-terstruktur dan observasi non-partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Warak Ngendog memiliki variasi ukuran dan warna, serta cara penyajian yang beragam. Melalui revitalisasi ini, diharapkan tradisi Dugderan dapat bertahan dan tetap relevan di tengah perubahan zaman, sekaligus memperkuat identitas budaya Semarang.

Kata Kunci: Tradisi Dugderan, Warak Ngendog, Edukasi Anak-Anak

### **PENDAHULUAN**

Makalah ini membahas pentingnya melestarikan dan mengembangkan tradisi budaya Indonesia di tengah era revolusi industri dan globalisasi. Fokus utamanya adalah keberagaman tradisi yang muncul dari keunikan masing-masing wilayah di Indonesia, serta bagaimana tradisi-tradisi ini dapat beradaptasi dengan zaman modern tanpa kehilangan esensinya. Akibatnya, banyak tradisi terancam punah atau diambil alih oleh negara lain. Studi ini bertujuan untuk menunjukkan

bagaimana kreativitas lokal dapat menjadi kekuatan dalam mempertahankan identitas budaya, serta bagaimana warisan seni dan kerajinan dapat memperkaya kehidupan masyarakat Indonesia.

Penelitian ini juga merespons tantangan sosial berupa perundungan yang terjadi di Indonesia, negara dengan keberagaman suku, ras, etnis, dan agama. Untuk mengatasi hal ini, penelitian mengembangkan produk edukasi bagi anak tentang kerukunan dan toleransi, terinspirasi dari nilai-nilai tradisi Dugderan. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan dan inspirasi bagi upaya pelestarian dan pengembangan tradisi budaya Indonesia yang berkelanjutan, sekaligus berkontribusi dalam mengatasi masalah sosial yang krusial seperti perundungan.

## **KAJIAN TEORI**

### **Letak Geografis Semarang**

Kota Semarang, terletak di pantai utara Jawa, merupakan wilayah perkotaan seluas 373,7 km<sup>2</sup> yang terdiri dari 16 kecamatan dan 177 kelurahan. Mayoritas penduduknya adalah orang Jawa beragama Islam, namun juga terdapat komunitas Arab dan Cina. Sebagai wilayah pesisir budaya Jawa, Semarang memiliki mozaik budaya yang plural, hasil perpaduan budaya Jawa dengan Eropa, Cina, dan Arab (Rachmawati, 2019). Keberagaman ini tercermin dalam upacara dan tradisi yang berkembang di kota ini. Hal tersebut terlihat dari Tradisi Dugderan menampilkan perpaduan unik antara nuansa Islam dan keragaman budaya. Perayaan ini mencerminkan percampuran budaya, memadukan elemen-elemen dari berbagai etnis dan agama ke dalam satu ekspresi budaya yang kaya dan beragam (Cahyono, 2018). Dugderan, yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang, telah resmi diakui oleh Kemendikbud sebagai Warisan Budaya Takbenda. Pengakuan ini menegaskan pentingnya Dugderan sebagai aset budaya Semarang yang berharga dan perlu dilestarikan (Rigitta & Auliya, 2023).

### **Tradisi Dugderan**

Pada Dugderan merupakan festival budaya yang diadakan setiap tahun menjelang bulan Ramadhan di Semarang, Jawa Tengah. Dugderan berasal dari kata “dug” (bunyi bedug), dan “dher” yaitu bunyi meriam (Azizah, 2015). Tradisi ini ditandai dengan pawai yang menghadirkan karakter Warag Ngendhog yaitu seekor kambing berkepala naga sebagai artefak akulturasi yang melambangkan kerukunan antar warga etnis Jawa, Arab, dan Tionghoa (Saputri, 2017).

Tradisi Dugderan awalnya diciptakan dengan tujuan mempersatukan masyarakat dalam suasana sukacita, tanpa membedakan latar belakang mereka. Selain itu, tradisi ini berfungsi sebagai penanda resmi dimulainya bulan Ramadhan untuk seluruh aliran Islam di wilayah tersebut, berdasarkan kesepakatan antara Bupati dan imam Masjid. (Njatrijani, 2018). Melalui simbol Warak Ngendog, Dugderan juga mencerminkan identitas Kota Semarang serta nilai-nilai penting dalam masyarakat, seperti kesetaraan, solidaritas, dan keterbukaan. Dengan demikian, tradisi ini tidak hanya sekadar perayaan, tetapi juga menjadi sarana untuk mempererat hubungan sosial dan memperkuat nilai-nilai positif di kalangan warga Semarang (Permanasari,

2014). Dengan kemampuannya mengembangkan kohesi masyarakat, Dugderan terus membuktikan relevansinya dalam memperkuat ikatan antar-warga di tengah dinamika sosial yang terus berubah (Susanti & Setiajid, 2023).

### **Warak Ngendog**

Tradisi Dugderan, yang dilambangkan oleh Warak Ngendog, mencerminkan keberagaman dan keterbukaan masyarakat Semarang. Warak Ngendog, sebagai karya seni utama dalam ritual ini, menjadi pusat perhatian dalam setiap prosesi. Keunikannya terlihat dari variasi bentuk, warna, dan ukuran yang ditampilkan oleh berbagai kelompok masyarakat dalam karnaval, menarik minat penonton. Perpaduan elemen-elemen desainnya menghasilkan bentuk yang indah dan bermakna, menjadikan Warak Ngendog sebagai representasi kekayaan budaya dan harmoni sosial di Semarang (Triyanto et al., 2013). Figur ini menggabungkan ciri-ciri berbagai binatang, menciptakan sosok yang imajinatif (Laras, 2018).

## **METODOLOGI**

### **Observasi dan Wawancara Lapangan**

Tipe wawancara yang dilakukan yaitu adalah semi terstruktur dan tipe observasi yang dilakukan yakni non partisipan. Mewawancarai dua orang narasumber, keduanya berasal dari Semarang. Narasumber wawancara pertama berasal dari Kota Semarang, bernama Hasya Alvinki. Hasya merupakan seorang mahasiswi sekaligus seorang penari, yang tergabung dalam sanggar tari Greget Semarang. Hasya pernah tampil dan sempat juga menjadi pagar betis dalam tradisi Dugderan, selain itu Hasya juga pernah membuat ensiklopedia tradisi Dugderan sebagai tugas. Persatuan antara empat golongan etnis antara lain Pecinan, Pekojan, Melayu, dan masyarakat Jawa asli, jadi ada orang Tionghoa, Arab, lalu warga yang merantau dari luar pulau Jawa, serta masyarakat asli kota Semarang sendiri.

Narasumber wawancara kedua berasal dari Kota Semarang, beliau adalah Pak Firman, seorang pekerja Masjid Agung yang selalu menonton Tradisi Dugderan. Menyatakan Tradisi Dugderan memiliki nilai gotong royong, kebersamaan, tolong-menolong, kerukunan, dan persatuan. Tradisi ini menyambut Ramadhan, awalnya berpusat di Masjid Agung/Kauman untuk pengumuman awal puasa, kini menjadi pesta rakyat. Warak Ngendog melambangkan persatuan etnis dan keharmonisan, juga digunakan sebagai mainan dan celengan.

Observasi tipe non partisipan dilakukan dengan menonton video tradisi Dugderan dan mengamati beberapa informasi tentang tradisi Dugderan melalui Instagram. Pemimpin walikota Semarang tempatnya di balai kota kemudian disusul dengan para penari, barongsai, warak, kemudian berjalan kaki hingga Masjid Agung Kauman. Setelah dari sana ada pemukulan bedug. Dalam video dokumenter juga memperlihatkan bahwa Warak Ngendog hadir dalam berbagai ukuran dan warna.

### **Penerapan Metode**

Metode desain yang digunakan untuk membantu dalam merevitalisasi tradisi ke dalam produk yakni metode ATUMICS. Diperkenalkan oleh Dr. Adhi Nugraha pada

tahun 2012, merupakan pendekatan komprehensif untuk merevitalisasi tradisi dalam bentuk produk. Dengan mengintegrasikan aspek-aspek ini, ATUMICS bertujuan untuk menciptakan produk yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mempertahankan esensi budaya aslinya, sehingga tradisi dapat terus hidup dalam bentuk yang relevan dengan masa kini. Berikut ATUMICS dari tradisi Dugderan:

**Tabel 1 Metode ATUMICS pada Dugderan. (Sumber: Halim, 2023)**

Elemen	Tradisi	Kontemporer
<i>Artefact (A)</i>	<p>Hewan mitologi yang mewakili tiga etnis di Semarang (tionghoa, Arab, Jawa). Hewan ini juga sering dijadikan mainan anak-anak.</p>  <p><b>Gambar 1 Warak Ngendog dalam Tradisi Dugderan. (Sumber: <a href="https://warakngendog.com/budaya/sejarah-warak-ngendog-kota-semarang/">https://warakngendog.com/budaya/sejarah-warak-ngendog-kota-semarang/</a>, 2023)</b></p>	APE (Boneka figure manusia, Figur Warak Ngendog)
<i>Technique (T)</i>	Teknik yang dipakai yakni memotong dan menyusun kayu menjadi kerangka warak ngendog, setelah itu ditempel (dilapisi) menggunakan kertas semen, untuk lapisan terluar ditempel kembali menggunakan kertas warna-warni	bubut dan scroll
<i>Utility (U)</i>	Sebagai simbol dalam tradisi (kirab warak ngendog)	Alat Permainan Edukatif
<i>Material (M)</i>	Kayu, kertas semen, kertas warna-warni, besi	Kayu Mahoni, cat akrilik
<i>Icon (I)</i>	Keberagaman warna melambangkan kerukunan masyarakat yang terdiri dari berbagai etnis, biasanya pasti ada warna merah karena kota semarang identik dengan warna merah. Leher, sudut kepala, dan tubuh harus lurus yang merupakan cerminan perilaku orang semarang yang terbuka, tidak berbelit-belit dan taat pada Tuhan. Tubuh warak diberi kertas warna-warni.	Warna merah, kuning, hijau, hitam, coklat, putih, oranye

<i>Concept (C)</i>	Untuk menumbuhkan kesejahteraan, keharmonisan, serta kerukunan warga kota Semarang yang terdiri dari berbagai etnis, sehingga para warga dapat berkumpul bersama	Kerukunan dan toleransi
<i>Shape (S)</i>	Bentuk menyerupai kepala naga (bagian kepala), tubuh seperti unta, dan kaki kerbau (bagian kaki, berjumlah empat), bentuk dominan lurus	Figur Warak Ngendog dan figure manusia

Beberapa hal yang boleh diubah dan sebaliknya saat merancang produk yaitu:

- Boleh berubah: urutan warna, material, detail wajah naga.
- Tidak boleh berubah: jumlah kaki empat, sudut lurus pada leher dan kepala.

### **Gagasan Desain**

Gagasan desain awal untuk produk hasil revitalisasi Dugderan ini adalah rak buku untuk anak-anak yang diambil dari adaptasi bentuk dan warna Warak Ngendog, namun karena nilai produk kurang tersampaikan, kemudian menggali kembali gagasan ide yang lain. APE (Alat Peraga Edukatif) terpilih untuk menjadi gagasan desain baru, alasan memilih APE yaitu karena ingin mengenalkan etnis yang ada di sekitar lingkungan mereka dengan media yang menyenangkan.

### **PEMBAHASAN**

Setelah melalui proses perancangan terbentuklah produk Kekancan. Kekancan merupakan produk Alat Permainan Edukatif yang diperuntukan untuk anak-anak usia 6-12 tahun sebab anak-anak pada usia tersebut rentan menjadi korban perundungan (bullying) atau kekerasan. Menurut Biro Data dan Informasi Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, sebanyak 251 anak berusia 6-12 tahun menjadi korban kekerasan di sekolah pada periode Januari-April 2023. Produk ini bertujuan untuk mengenalkan anak pada beragam etnis yang ada di Indonesia dan mengedukasi anak-anak mengenai kerukunan dan toleransi antar etnis. Kata “Kekancan” diambil dari bahasa Jawa yang memiliki arti pertemanan atau persahabatan.



Gambar 2 Produk Kekancan. (Sumber: Halim, 2023)

Produk Kekancan dibuat dengan material utama yakni kayu Mahoni dan magnet yang tertanam pada sisi samping figur manusia. Satu set kotak kayu berisikan enam figur manusia dan dua figur Warak Ngendhog. Enam figur manusia ini terdiri dari tiga pasang identitas etnis yang berbeda yaitu Jawa, Arab, dan Tionghoa.

Sebagai media edukasi anak, Kekancan menawarkan kebaruan dalam cara bermain. Dalam permainan ini, karakter figur etnis yang sejenis tidak dapat berdiri bersebelahan karena terdapat sumbu magnet yang saling tolak menolak. Maka, anak harus mencoba-coba figur etnis yang lain agar figur dapat berdiri berdampingan. Kemudian anak akan mulai memahami bahwa figur etnis sejenis akhirnya akan dapat terhubung yakni apabila ada figur yang berbeda etnis diantara mereka. Hal tersebut memiliki arti bahwa anak juga bisa berteman dengan orang yang berbeda etnis, tidak harus selalu dengan yang satu etnis. Permainan ini juga mengajarkan kepada anak-anak bahwa kerjasama dan kolaborasi dengan orang lain dari etnis yang berbeda diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui permainan ini, diharapkan anak dapat belajar untuk hidup berdampingan dalam keberagaman, karena keberagaman itu indah.

## **SIMPULAN & REKOMENDASI**

Produk yang dirancang adalah Alat Permainan Edukatif (APE) berbentuk figur manusia dan Warak dari kayu Mahoni, bertujuan menanamkan nilai toleransi antar-etnis. Fokus pada tiga etnis: Jawa, Arab, dan Tionghoa, yang digambarkan melalui pakaian dan aksesoris khas masing-masing. Warak didesain dengan leher bersudut lurus, melambangkan sifat warga Semarang yang tegas. Mekanisme magnet diterapkan untuk menghubungkan figur-figur tersebut. Konsepnya, figur etnis yang berbeda dapat saling menarik, sementara figur etnis yang sama tidak bisa. Ini menekankan pentingnya keberagaman dan toleransi. Magnet ditempatkan di sisi samping boneka dengan pengaturan kutub tertentu untuk setiap etnis.

Untuk pengembangan produk di masa depan, beberapa saran dapat dipertimbangkan. Pertama, memperluas variasi figur tidak hanya terbatas pada etnis, tetapi juga mencakup agama, ras, atau tokoh-tokoh penting. Selanjutnya, eksplorasi metode penghubung alternatif selain magnet bisa dilakukan, misalnya dengan merancang tangan yang dapat direkatkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azizah, N. (2015). Perubahan Sosial, Budaya dan Ekonomi di Kampung Kauman Semarang 1962-1998. *Journal of Indonesian History*, 3(2), 37–45. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/22617>
- Cahyono, C. (2018). Warak Ngendog Dalam Tradisi Dugderan Sebagai Representasi Identitas Muslim Urban di Kota Semarang. *Jurnal THEOLOGIA*, 29(2), 339–362. <https://doi.org/10.21580/teo.2018.29.2.2937>
- Laras, P. (2018). *Melestarikan Warisan Budaya Masyarakat Semarang Dengan Dokumenter "Warak Ngendog Dalam Tradisi Dugderan" Menggunakan Gaya Expository* [Institut Seni Indonesia]. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/4202>
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema*

- Keadilan*, 5(1), 16–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/gk.2018.3580>
- Permanasari, D. (2014). *Eksistensi Kesenian Warak Dugder Tahun 2000-2013 Dalam Tradisi Dugderan di Kota Semarang, Jawa Tengah* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/20731>
- Rachmawati, A. N. (2019). *Makna Warak Ngendog Bagi Masyarakat Kota Semarang (Kajian Antropologi Simbolik)* [Universitas Diponegoro]. <http://eprints.undip.ac.id/81054/>
- Rigitta, N. M., & Auliya, A. (2023). Tradisi Dugderan Sebagai Strategi Promosi Pemasaran Wisata di Kota Semarang. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 5(2). <https://doi.org/10.7454/jsht.v5i2.1025>
- Saputri, R. (2017). *Tradisi Dugder di Semarang dan Perubahan Pelaksanaannya Pada Tahun 2004-2009* [Universitas Diponegoro]. <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/4087>
- Susanti, M. H., & Setiajid. (2023). Kearifan Lokal Sebagai Modal Sosial Dalam Mengembangkan Toleransi Umat Beragama di Kota Semarang. *Book Chapter Hukum Dan Politik Dalam Berbagai Perspektif*, 1(2). <https://doi.org/10.15294/hp.v1i1.106>
- Triyanto, Rokhmat, N., & Mujiyono. (2013). Warak Ngendog: Simbol Akulturasi Budaya Pada Karya Seni Rupa. *Jurnal Komunitas*, 5(2), 162–171. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/komunitas.v5i2.2735>