

Pengenalan Budaya Jepang Melalui Pembuatan Boneka Washi

Retno Utari¹, Rina Sukmara², Burhayani³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

E-mail¹: retnoutari_2011@yahoo.co.id

Article History:

Received: 24-03-2023

Revised: 20-05-2023

Accepted: 25-05-2023

Keywords: Kewirausahaan,
Washi, Washi Ningyo

Keywords: Entrepreneurship,
Washi, Washi Ningyo

Abstrak: Pelaksanaan belajar secara daring menyebabkan kegiatan belajar yang monoton sehingga kurangnya minat dan pemahaman siswa dalam belajar terutama dalam belajar Bahasa dan Kebudayaan Jepang, dampak Covid-19 juga menyebabkan ketidakstabilan perekonomian Indonesia sehingga siswa tidak bisa mengeksplor kreativitas dan tidak ada yang mawadahi kekreativitasan siswa dan menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam berwirausaha. Tujuan diadakannya pengabdian kepada masyarakat dengan mengangkat tema pengenalan budaya jepang melalui pembuatan boneka washi adalah agar siswa dapat tertarik untuk mempelajari Bahasa dan Kebudayaan Jepang, dan siswa dapat menjadikan keterampilan membuat boneka Washi sebagai sumber penghasilan tambahan karena boneka Washi bernilai jual. Boneka Washi dapat dijadikan hiasan dinding, pembatas buku, gantungan kunci, dan lain - lain.

Abstract: The implementation of online learning causes monotonous learning activities so that there is a lack of student interest and understanding in learning, especially in learning Japanese Language and Culture, the impact of Covid-19 also causes instability in the Indonesian economy so that students cannot explore creativity and no one accommodates student creativity and causes a lack of student motivation in entrepreneurship. The purpose of holding community service with the theme of introducing Japanese culture through making washi dolls is that students can be interested in learning Japanese Language and Culture, and students can make the skill of making Washi dolls as a source of additional income because Washi dolls have selling value. Washi dolls can be used as wall hangings, bookmarks, key chains, and others.

Pendahuluan

Kerajinan adalah hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan (kerajinan tangan). Kerajinan yang dibuat biasanya terbuat dari berbagai bahan. Dari kerajinan ini menghasilkan hiasan atau benda seni maupun barang pakai. Biasanya istilah ini diterapkan untuk cara tradisional dalam

membuat barang-barang (Tambunan, F.C., 2016).

Kerajinan tangan dari Jepang sangat dikenal oleh negara-negara asing. Seni melipat, memotong, menempel, menumpuk dan mengubah kertas menjadi suatu tradisi bagi masyarakat Jepang yang dikenal sebagai Origami. Origami merupakan seni yang lebih menekankan pada teknik melipat dan menumpuk kertas. Sedangkan kertas *Washi* merupakan pengembangan seni dari kertas origami.

Washi merupakan kertas khas Jepang yang dibuat tradisional dari campuran berbagai serat kayu seperti *kozo*, *gumpi*, *mitsumata* dan *asa*. *Washi* umumnya lebih keras dari kertas biasa dan digunakan dalam berbagai kesenian tradisional. Waktu yang digunakan untuk membuat kertas *Washi* tergantung pada kondisi cuaca, jika cuaca bagus maka akan memakan waktu 12 hari (Prayogi, M.R., 2017).

Perbedaan kertas *Washi* dan kertas biasa adalah kertas *Washi* dikerjakan tahap demi tahap dengan menggunakan kreativitas tangan pembuatnya atau secara tradisional sedangkan kertas biasa menggunakan mesin dan dibuat secara terus menerus, sehingga kertas biasa sangat kaku dalam hal pembuatannya karena mesin tidak dapat secara langsung mengembangkan kualitas kertas tersebut.

Washi dapat digunakan dalam seni origami untuk membuat boneka *Washi* dari kertas *washi* yang berbentuk 3 dimensi dan digunakan sebagai pajangan atau sebagai penghias ruangan. Boneka *Washi* juga bisa digunakan pada perayaan *Hinamatsuri*, dimana setiap rumah yang mempunyai anak perempuan harus menyusun boneka *Washi* dirumah mereka. Selain itu, bisa digunakan sebagai tanda rasa hormat atau ucapan terima kasih yang dipakai untuk hadiah perayaan hari ulang tahun Buddha (Husna, dkk., 2019).

Negara Jepang sejak Zaman dulu sudah mengenal dan membuat figur – figur boneka *Washi* seperti *Haniwa* dalam *Kofun* (kisaran 300 – 600 SM) (Tobing, W.K., 2016). Pada zaman modern sudah banyak berbagai jenis boneka *Washi* asal Jepang yang telah dibuat dalam berbagai media, diantaranya *Ningyo* 2 D atau 3D. *Ningyo* terdiri dari 2 kata yaitu dan *Ningyi*, dimana kata (和紙) merupakan gaya kertas yang pertama kali dibuat di Jepang. Biasanya dibuat menggunakan serat dari kulit pohon gampi, semak *mitsumata* (*edgeworthia chrysantha*) atau kertas murbei. Selain itu juga dapat dibuat dengan menggunakan bamboo, rami, beras dan gandum. “*wa*” (和) dan “*shi*” (紙) yang berarti kertas, dan istilah ini digunakan untuk menggambarkan kertas yang dibuat dengan tangan dengan cara tradisional. Sedangkan *ningyō* dalam kanji (人形) berarti dua karakter yang terpisah, yang berarti orang dan bentuk. Ini dapat diterjemahkan sebagai boneka *Washi* atau patung. Biasanya gerakan boneka *Washi* memberikan suatu bentuk hiburan. Maka *ningyō* berarti nama generik boneka *Washi* dibuat dengan menggunakan kertas buatan tangan Jepang (Mufidah, M.Z., 2018).

Penyebaran dan peningkatan jumlah kasus *Covid-19* terjadi dengan waktu yang sangat cepat menyebabkan kelas berlangsung secara daring yang membuat siswa tidak dapat memaksimalkan kreativitasnya. Pelaksanaan belajar secara daring menyebabkan kegiatan

belajar yang monoton sehingga kurangnya minat dan pemahaman siswa dalam belajar terutama dalam belajar Bahasa dan Kebudayaan Jepang, dampak *Covid-19* juga menyebabkan ketidakstabilan perekonomian Indonesia sehingga siswa tidak bisa mengeksplor kreativitas dan tidak ada yang mewadahi kekreativitasan siswa dan menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam berwirausaha.

Berdasarkan uraian yang terdapat dari permasalahan mitra. Solusi yang ditawarkan sesuai dengan kebutuhan mitra, yaitu meminimalisir kejenuhan siswa dalam belajar bahasa Jepang melalui cara diperkenalkannya budaya Jepang dengan membuat boneka *washi*. Selanjutnya pendekatan pembelajaran dengan mewadahi kreativitas siswa menggunakan praktek membuat boneka *Washi* dan dengan mengenalkan cara berwirausaha agar siswa bisa memiliki penghasilan sendiri dan dapat meningkatkan perekonomian.

Kami memilih Pengabdian Masyarakat dengan judul ini dengan harapan siswa SMK Paskita Global dapat tertarik untuk mempelajari Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Selain itu kami berharap siswa dapat menjadikan keterampilan membuat boneka *Washi* sebagai sumber penghasilan tambahan karena boneka *Washi* bernilai jual. Boneka *Washi* dapat dijadikan hiasan dinding, pembatas buku, gantungan kunci, dan lain - lain.

Metode

Rencana Pelaksanaan kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Januari 2023 kepada siswa/i SMK Paskita Global dalam bentuk Pelatihan Pembuatan boneka *Washi* yang dilaksanakan selama satu hari. Peserta kegiatan Pelatihan ini adalah siswa dan siswi SMK Paskita Global. Materi Pelatihan meliputi:

1. Peserta diberi Pembekalan tentang boneka *Washi* oleh narasumber.
2. *Workshop* pembuatan boneka *Washi* dipandu oleh narasumber.
3. Peserta *workshop* memperoleh pengetahuan cara pembuatan boneka *Washi* sehingga dapat meningkatkan kekreativitasan siswa-siswi SMA dan menumbuhkan semangat untuk berwirausaha.

Pada Tahap pelaksanaan kegiatan yaitu:

- a. Tim mengenalkan budaya jepang yaitu boneka *Washi*.
- b. Tim mengajarkan cara membuat boneka *Washi*.
- c. Tim mendampingi siswa saat pembuatan boneka *Washi*.
- d. Tim mengevaluasi proses kegiatan.

Hasil dan Diskusi

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) "Pengenalan Budaya Jepang melalui Pembuatan Boneka *Washi*" telah dilaksanakan di bulan Februari 2023, diikuti sebanyak 20

peserta siswa dan siswi SMK Paskita Global Jakarta. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring atau langsung di ruang aula SMK Paskita Global. Acara dimulai pada pukul 10.00 WIB hingga pukul 12.00 WIB. Kegiatan ini dimulai dengan pengantar dari ketua kegiatan pengabdian yaitu Retno Utari, M.Pd. Beliau menyampaikan bahwa pentingnya memiliki keterampilan yang mana bisa dijadikan sebagai lahan mengembangkan minat kewirausahaan khususnya bagi siswa dan siswi. Kegiatan ini dibagi menjadi dua sesi, yaitu sesi 1 tentang pemaparan sejarah, penggunaan, dan bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat boneka washi. Sesi 2 mulai dilakukan praktik membuat boneka washi tersebut. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan mengenai bagaimana cara membuat boneka washi. Pada sesi ini dijelaskan sejarah boneka washi, penggunaannya oleh masyarakat Jepang, serta bahan-bahan yang digunakan dalam membuat boneka washi. Rina Sukmara, M.Pd. selaku salah satu anggota yang melakukan pengabdian ini, menambahkan bahwa dengan membuat boneka washi ini dapat menjadi ide dalam berwirausaha karena masih belum banyak yang mengetahui tentang boneka washi ini dan hal ini dapat dimanfaatkan oleh para siswa dan siswi.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat “Pengenalan Budaya Jepang melalui Pembuatan Boneka Washi” terlaksana sesuai dengan target yaitu siswa dan siswi SMK Paskita Global beserta guru-gurunya. Dalam kegiatan ini, siswa dan siswi SMK Paskita Global sangat antusias dan mereka mempraktikkan langsung cara membuat boneka washi tersebut, sehingga mengenalkan cara berwirausaha agar siswa bisa memiliki penghasilan sendiri dan dapat meningkatkan perekonomian.

Pengakuan/Acknowledgements

Pelaksanaan pengabdian masyarakat telah terlaksana dengan lancar, maka kami mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Gufron Amirullah, M.Pd., selaku Ketua Lembaga Pengabdian pada Masyarakat UHAMKA
2. Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd., selaku Dekan FKIP UHAMKA
3. Rita Agustina Karnawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, UHAMKA
4. SMK Paskita Global

Daftar Referensi

Hadia, M. N., Oslan, A., & Irma, I. (2020). *SEJARAH PERKEMBANGAN DAN FUNGSI KERTAS WASHI DI JEPANG* (Doctoral dissertation, Universitas Bung Hatta).

Hirai, M. (2006). *Origami untuk sekolah dasar*. Kawan Pustaka.

- Husna, M., Pransiska, R., & Yulsyofriend, Y. (2019). Pengaruh Kegiatan Origami Kertas *Washi* Terhadap Kreativitas Anak Di Taman Kanak–Kanak Aisyiah No. 1 Muara Panas Kabupaten Solok. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(1), 67-77.
- Inaba, M., & Sugisita, R. (1988). Permanence of *Washi* (Japanese paper). *Studies in Conservation*, 33(1), 1-4.
- Lestari, M. M. A. (2022). Perancangan Koleksi Citywear dan Produk Lifestyle Spring/summer 2022/2023 dari Inspirasi Seni Instalasi *Washi* Kertas Tradisional Jepang oleh Desainer Eriko Horiki.
- Mufidah, M. Z. (2018). *Analisis Makna dan Penggunaan Kata Washi dan Ora pada 37 Judul Mukashibanashi* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945).
- Prayogi, M. R. (2017). Kegunaan Kertas.
- Tambunan, F. C. (2016). Kerajinan Tangan di Kota Nara.
- Tobing, W. K. (2016). Perkembangan Penggunaan *Washi* Bagi Masyarakat Jepang.
- Uyeda, T. T., Saito, K., Inaba, M., & Okawa, A. (1999). The effect of cooking agents on Japanese paper.