BAB II
SENI MELIPAT KERTAS (ORIGAMI)

II.1 Pengertian Origami

Menurut kamus webster's Third New International (seperti yang dikutip Isao Honda, 1965) origami merupakan seni melipat kertas dari Jepang atau sesuatu (menampilkan bentuk dari burung, serangga, dan bunga) yang dihasilkan dari seni melipat kertas.

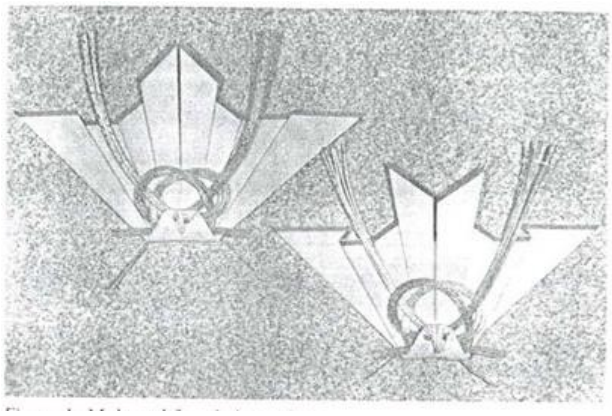
Berdasarkan wawancara dengan seniman origami di Indonesia khususnya di kota Bandung yang bernama Maya Hirai, menjelaskan bahwa origami adalah seni melipat kertas yang menghasilkan semua bentuk yang ada di alam berdasarkan imajinasi.

Dari beberapa definisi di atas seni melipat kertas atau Origami dapat juga didefinisikan sebagai seni melipat kertas yang membentuk model-model berdasarkan imajinasi objek-objek yang ada di alam.

II.1.1 Perihal Origami

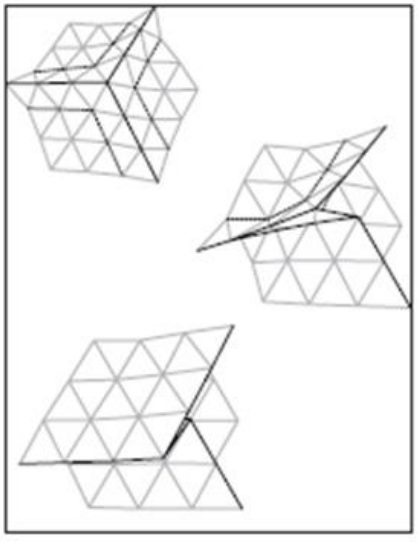
Isao Honda (1965) di dalam bukunya mengatakan bahwa origami dipercayai pertama kali ditemukan di Cina yaitu pada saat ditemukannya kertas, dan penganut agama Budha membawa kertas melalui Korea ke Jepang di tahun 538 Sebelum Masehi. Di Jepang para ibu-ibu telah mengajarkan cara membuat origami kepada anak-anaknya. Origami menjadi pengetahuan turun-temurun, dan secara teknis mengalami perkembangan pesat. Origami dahulunya dipakai sebagai alat dekorasi upacara pernikahan, aksesoris, tanda untuk mewakili pengantin/atau sebuah simbol, dan juga dipakai untuk tukar hadiah antar sesama samurai. Sampai saat ini muncul dalam wujud yang lebih kontemporer, dan mengikuti pola pikir masyarakatnya. Bentuk atau model-model origami dahulunya lebih mengarah ke bentuk atau model-model binatang, sekarang bisa berkaitan dengan tema tertentu, seperti monster, pesta, manusia, dan lainnya.

Dahulu origami hanya terpaku dengan lipatan – lipatan yang sama kedua belah bagiannya dan ilmu mengukur sangat dipergunakan agar bentuk kedua belah bagiannya sama atau seimbang.



Gambar II.1 Origami kupu – kupu
Sumber : The World Of Origami - Isao Honda

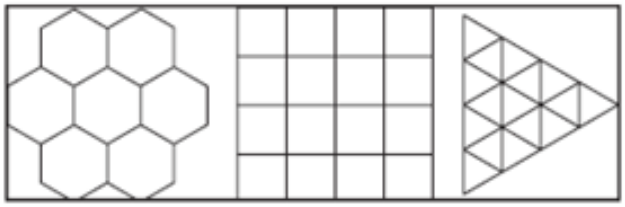
Ide yang terdapat dalam metode lipat origami adalah membuat diagram geometris menunjukkan bagaimana cara membentuk origami agar dapat di terima oleh seseorang. *Pleat Intersection* adalah salah satu konsep dasar dari origami. Bentuk dari *Pleat Intersection* bisa berupa Segitiga-segitiga, persegi, segi enam. Bentuk ini nantinya akan dikembangkan menjadi bentuk lain yang lebih menarik. 120 derajat *Pleat Intersection* merupakan bentuk yang sederhana.



Gambar II.2 Origami 120 derajat *Pleat Intersection*

Sumber: (http://origami-indonesia.com/category/tokoh-origami-dunia/page/2)
Diakses : 10 Juni 2013, Jam 20:30

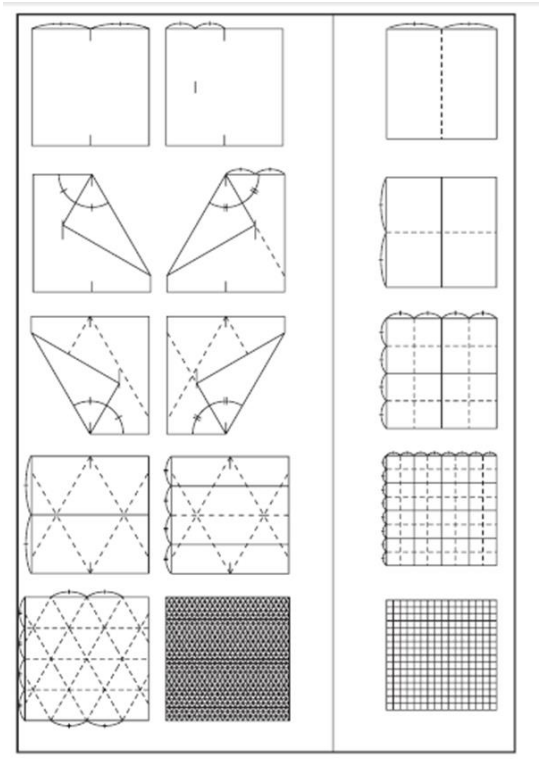
Jika diperhatikan sekitar kita, pasti pernah melihat lantai berubin. ubin yang kita lihat berupa pola yang berulang-ulang dari bentuk tertentu.



Gambar II.3 Bentuk pola berulang-ulang

Sumber: (http://origami-indonesia.com/category/tokoh-origami-dunia/page/2)
Diakses : 10 Juni 2013, Jam 20:45

Pola berulang-ulang ini disebut dengan istilah *Tessellations***.** 3 Pola *Tessellations* dasar yang biasa digunakan adalah Segitiga sama sisi, Persegi, Segi enam. Dalam Membuat model Origami langkah pertama yang diambil adalah membuat pola dasar yang tadi dan dilanjutkan dengan membentuk lipatan-lipatan kompleks.



Gambar II.4 Contoh Pola Dasar Origami

Sumber: (http://origami-indonesia.com/category/tokoh-origami-dunia/page/2)
Diakses : 10 Juni 2013, Jam 20:50

II.1.2 Kertas Origami

Di dalam origami, kertas menjadi hal utama dari sebuah penciptaan sebuah karya seni. Banyak kertas yang bisa dipakai untuk membuat origami, untuk pemakaian kertas biasanya mengikuti bentuk dari origami yang akan dibuat.

II.1.3 Jenis Kertas Origami

Klub Origami Indonesia (2012) “jenis kertas origami yang dapat di pergunakan ada 4 jenis” yaitu:

a. Washi

Washi adalah kertas origami khas dari Jepang yang berkualitas tinggi. Kertas ini tidak di buat untuk produksi yang besar seperti kertas-kertas yang lainnya, bahan untuk membuat kertas ini juga tidak mudah ditemukan. Kertas ini dibuat tanpa mengunakan mesin melainkan dengan tangan memakai teknik-teknik tradisional dari Jepang, dan karena itulah harga dari kertas washi sangat mahal. Kertas washi adalah kertas yang sangat berbeda dengan kertas origami yang lainnnya, kertas ini seperti dikhususkan untuk melipat dan kertas washi biasa digunakan oleh seniman origami yang sudah ahli (tingkat lanjutan).



Gambar II.5 Kertas Washi
Sumber : (http://origami-indonesia.com/jenis-jenis-kertas-dalamorigami-kind-ofpaper.html)
Diakses : 10 Juni 2013, Jam 20:30

b. Chiyogami

Kertas Chiyogami motifnya sangat mirip dengan washi, akan tetapi tetap memiliki motif yang unik dan tersendiri menjadi pembeda dengan motif yang lainnya, kadang-kadang pada kertas ini ditambahkan aksen warna emas pada motifnya yang membuat kertas ini menjadi lebih bagus.



Gambar II.6 Kertas Chiyogami
Sumber: (http://origami-indonesia.com/jenis-jenis-kertas-dalam-origami-kind-ofpaper.html)
Diakses: 10 Juni 2013, Jam 20:30

c. Kertas Motif atau Kertas Polos

Kertas ini terbuat dari kertas HVS (Kertas biasa) yang diberi motif-motif agar tampak menarik dan menyerupai kertas-kertas origami seperti washi dan chiyogami.



Gambar II.7 Kertas motif
Sumber: (http://origami-indonesia.com/jenis-jenis-kertas-dalam-origami-kind-ofpaper.html)
Diakses : 10 juni 2013, Jam 20:30

d. Kertas Emas

Kertas emas masih jarang ditemukan di indonesia. Kertas ini belum khusus diproduksi sebagai kertas origami, sehingga kita harus memotong sendiri kertas tersebut. selain itu kualitas dari kertas ini masih belum bagus.



Gambar II.8 Kertas Emas

(Sumber : (http://origami-indonesia.com/jenis-jenis-kertas-dalam-origami-kind-ofpaper.html

Diakses : 10 Juni 2013, Jam 20:30)

II.1.4. Tingkatan Origami

Origami mempunyai 3 tingkatan dilihat dari bentuk lipatannya, yaitu dimulai dari tingkatan dasar, menengah, dan lanjutan.

a. Tingkatan Dasar (*Basic*)

Tingkatan dasar ditujukan untuk para pemula. Dalam tingkatan dasar, bentuk lipatan masih sangat sederhana dan bentuk-bentuk dari origami pun hanya sebatas bentuk awal untuk membentuk sesuatu.

Ada beberapa contoh bentuk lipatan dasar, yaitu:

1. Lipatan dasar bentuk burung



Gambar II.9 Bentuk dasar origami burung

Sumber: (http://www.origami-instructions.com/origami-bird-base.html)

Diakses : 10 juni 2013, Jam 20:30

2. Lipatan dasar bentuk kodok

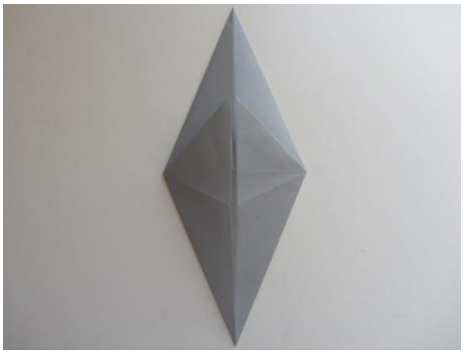


Gambar II.10 Bentuk dasar origami kodok

Sumber: (http://www.origami-instructions.com/origami-frog-base.html)

Diakses : 10 juni 2013, Jam 20:30

3. Lipatan dasar bentuk Ikan



Gambar II.11 Bentuk dasar origami ikan

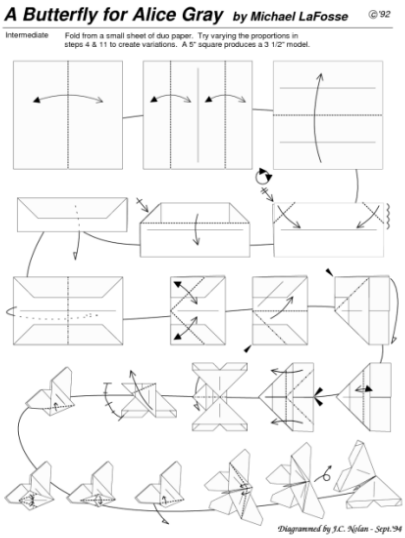
Sumber: (http://www.origami-instructions.com/origami-fish-base.html)

Diakses : 10 juni 2013, Jam 20:30

b.Tingkat Menengah (*Intermediate*)

Pada tingkat menengah, anak-anak akan dilatih tentang keutamaan dalam melipat. Dimana pada tingkat menengah ketelitian sudah mulai untuk dipergunakan karena bentuk lipatan yang sederhana namun mulai lebih kompleks lebih mendetail.

Bentuk kupu-kupu merupakan bentuk yang sangat sering di buat dalam tingkat menengah ini. Biasanya pada saat awal memulai tingkat menengah.



Gambar II.12 Diagram Bentuk Kupu-kup

Sumber : (http://origamiindonesia.com/wpcontent/uploads/2011/12/Simbol.bmp)

Diakses : 10 juni 2013, Jam 20:30

Beberapa bentuk origami pada tingkatan menengah adalah sebagai berikut

1. Lipatan bentuk burung



Gambar II.13 Bentuk burung

Sumber : (http://www.giladorigami.com/P_Hummingbird_lang.jpg)

Diakses : 10 juni 2013, Jam 20:30)

2. Lipatan bentuk kupu-kupu



Gambar II.14 Bentuk kupu-kupu

(Sumber : http://www.giladorigami.com/P_Origamido1_Lafosse_Butterflies.jpg

Diakses : 10 juni 2013, Jam 20:30)

3. Lipatan bentuk kucing



Gambar II.15 Bentuk kucing

(Sumber :(http://www.vivaboo.com/wp-content/uploads/2010/09/cat-origami-easyhard.jpg

Diakses : 10 juni 2013, Jam 20:30)

c. Tingkat Lanjutan (*Advanced*)

Pada tingkat lanjutan, jenis lipatan menjadi sangat sulit karena bentuk-bentuk yang dibuat pun tidak lagi mengacu pada bentuk-bentuk yang biasa seperti kupu-kupu yang berada pada tingkat menengah, akan tetapi bisa dalam bentuk robot, naga, ataupun bentuk yang lain sangat beragam dan mempunyai tingkat kesulitan yang sangat tinggi.



Gambar II.16 Origami Ryujin
(Sumber : (http://www.ultimateorigami.net/servicesentry/satoshi-kamiya
Diakses : 10 juni 2013, Jam 20:30)

II.2.Perkembangan Anak dan Bermain

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas bermain selalu dilakukan anak dan aktivitas anak selalu menunjuk kepada kegiatan bermain. Bermain dan anak sangat erat kaitannya hubungannya. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di pendidikan anak usia dini adalah bermain dan belajar.

Menurut Catron dan Allen dalam bukunya *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model* (1999) mengatakan bahwa "bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan mencipta sesuatu".(hal.21)

II.2.1.Manfaat Bermain untuk anak

Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan anak-anak. Menurut buku 'Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita' yang ditulis oleh Effiana Yuriastien, Daisy Prawitasari, Ayu Bulan Febry K.D, ada 9 manfaat bermain bagi anak yaitu:

1. Memahami diri sendiri dan mengembangkan harga diri

Ketika bermain, anak akan menentukan pilihan-pilihan. Mereka harus memilih apa yang akan dimainkan. Anak juga memilih di mana dan dengan siapa mereka bermain. Semua pilihan itu akan membantu terbentuknya gambaran tentang diri mereka dan membuatnya merasa mampu mengendalikan diri. Permainan memotong kertas, mengatur letak atau mewarnai misalnya dapat dilakukan dalam beragam bentuk. Tidak ada batasan yang harus diikuti. Identitas dan kepercayaan diri dapat berkembang tanpa rasa ketakutan akan kalah atau gagal. Pada saat anak menjadi semakin dewasa dan identitasnya telah terbentuk dengan lebih baik, mereka akan semakin mampu menghadapi tantangan permainan yang terstruktur, bertujuan dan lebih dibatasi oleh aturan-aturan.

2. Menemukan apa yang dapat mereka lakukan dan mengembangkan kepercayaan diri.

Permainan mendorong berkembangnya keterampilan, fisik, sosial dan intelektual. Misalnya perkembangan keterampilan sosial dapat terlihat dari cara anak mendekati dan bersama dengan orang lain, berkompromi serta bernegosiasi.

Apabila anak mengalami kegagalan saat melakukan suatu permainan, hal itu akan membantu mereka menghadapi kegagalan dalam arti sebenarnya dan mengelolanya pada saat mereka benar-benar harus bertanggung-jawab.

3. Melatih mental anak

Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dimiliki sekaligus mendapatkan pengetahuan baru.

Orangtua akan dapat semakin mengenal anak dengan mengamati saat bermain. Bahkan, lewat permainan (terutama bermain pura-pura) orangtua juga dapat menemukan kesan-kesan dan harapan anak terhadap orangtua serta keluarganya.

4. Meningkatkan daya kreativitas dan membebaskan anak dari stres

Kreativitas anak akan berkembang melalui permainan. Ide-ide yang orisinil akan keluar dari pikiran mereka, walaupun kadang terasa abstrak untuk orangtua. Bermain juga dapat membantu anak untuk lepas dari stres kehidupan sehari-hari. Stres pada anak biasanya disebabkan oleh rutinitas harian yang membosankan.

5. Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak

Dalam permainan kelompok, anak belajar tentang sosialisasi. Anak mempelajari nilai keberhasilan pribadi ketika berhasil memasuki suatu kelompok. Ketika anak memainkan peran 'baik' dan 'jahat', hal ini membuat mereka kaya akan pengalaman emosi. Anak akan memahami perasaan yang terkait dari ketakutan dan penolakan dari situasi yang dihadapi.

6. Melatih motorik dan mengasah daya analisa anak

Melalui permainan, anak dapat belajar banyak gagal. Diantaranya melatih kemampuan menyeimbangkan antara motorik halus dan kasar. Hal ini sangat mepengaruhi perkembangan psikologisnya. Permainan akan memberi kesempatan anak untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus memecahkan masalah. Anak-anak akan berusaha menganalisa dan memahami persoalan yang terdapat dalam setiap permainan.

7. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan anak

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain, seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata, mungkin akan memperlohen pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara saat bermain.

8. Standar moral

Walaupun anak belajar di rumah dan sekolah tentang apa yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral selain dalam kelompok bermain.

9. Mengembangkan otak kanan anak

Bermain memiliki aspek-aspek yang menyenangkan dan membuka kesempatan untuk menguji kemampuan dirinya berhadapan dengan teman sebaya serta mengembangkan perasaan realistis akan dirinya. Dengan begitu, bermain memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan otak kanan, kemampuan yang mungkin kurang terasah baik di sekolah maupun di rumah.

II.2.2.Pemilihan permaianan untuk anak

Menurut buku 'Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita' yang ditulis oleh Effiana Yuriastien, Daisy Prawitasari, Ayu Bulan Febry K.D (2009) cara memilih permaianan yang baik untuk anak yaitu:

1. **Memilih permainan yang bersifat edukatif**

Mainan edukatif adalah mainan yang melatih kemampuan fisik, merangsang kemampuan berfikir dan mengajari anak tentang nilai kemanusian.

2. **Memilih permainan yang berunsur khas dan unik**

Yaitu mainan yang mengadung unsur-unsur seperti bermacam-macam warna, gerakan ataupun sebagainya unsur-unsur ini sangat penting untuk melatih psikologis, imajinasi, kreativitas, dan intelektual.

3. **Memberikan mainan yang tidak membahyakan secara psikologis**

Keamanan permainan untuk anak tidak hanya dilihat dari segi psikologi tetapi juga fisik. Secara psikologis anak bisa mengalami sindrom ketakutan permainan yang pernah menyakitinya

4. **Memberikan permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan**

Ada sebagian orang tua berpikir bahwa memberikan mainan anak dewasa kepada anak yang lebih kecil akan mempercepat perkembangan otaknya. Sebenarnya ini pandangan keliru, sebab tindakan ini membahayakan anak, baik secara fisik maupun psikologis.

5. **Memberikan permainan yang menunjukkan kelebihan sebagai pendidik**

Mainan untuk anak tidak perlu eksklusif, tetapi lebih ditujukan pada ketepatan penggunaan. Secara khusus bisa dibuat sendiri dengan kreativitas yang dimiliki. Melalui permainan yang dibuat sendiri anak akan belajar berkarya dan akan berbuat sesuatu yang berguna bagi dirinya dan orang lain.

II.2.3 Bermain Origami pada Anak-anak

Maya Hirai (2012) berpendapat:

Masa kanak-kanak merupakan masa untuk bermain dan origami merupakan salah satu sarana bermain edukatif yang mampu menumbuhkan motivasi, kreativitas, keterampilan, dan ketekunan. Disamping itu, origami juga dapat melatih motorik halus anak-anak pada masa perkembangannya, sehingga bisa diterapkan dalam dunia pendidikan dasar dan kejuruan.

Dalam pengenalan origami pada anak-anak, dibutuhkan hal-hal yang menarik yaitu model origami yang dapat dibuat ke hampir semua model dalam kehidupan sehari-hari seperti alat-alat transportasi, tumbuh-tumbuhan, binatang, dan lain-lain. Dari hasil lipatan kertas itu dapat membuat anak-anak berimajinasi untuk berkreasi membuat origami. Ekses tidak langsungnya adalah hasil karya origami dapat dijadikan sebagai barang-barang mainan yang murah tanpa harus membeli mainan yang harganya mahal, karena bahan dasarnya kertas yang mudah didapat.