



Kardus, Kertas, dan Bapak yang Apa Adanya



Misha Baron



(1)
Foto Misha dan anaknya main sepeda.

Biasanya, sebuah cerita yang saya baca akan dimulai dengan “pada suatu hari” atau kalimat pembuka yang menggugah imajinasi dengan deskripsi dunia di luar yang saya ketahui, tapi belakangan ini cerita dimulai ketika sebuah seruan “OH” muncul namun lantang keluar dari mulut anaku yang lancip seperti anak burung meminta makan pada bapaknya, Halo perkenalkan saya Misha Azizia dan ini anak saya Ayrka Aslan Azizia, dan OH! Mari kita mulai!



(2)
Ilustrasi Aslan di pantai.

OH! MARI KITA MULAI

Nama anak saya adalah sebuah gabungan dari kata yang diolah secara singkat dan arti namanya kita bikin sendiri. ‘Ayrka’, nama yang istriku sudah pikirkan sejak lama ketika Ayr masih dalam kandungan, dan kami sadari ketika hujan deras di luar sana gerakan bayi ini heboh dalam perut. Dari sana, kami berpikir kelak nama anak kami akan mengandung air. Ayrka sendiri adalah ide saya sebagai bapaknya karena ingin arti yang bagus dengan nama air. Maka, ‘Ayr’ = air, sedangkan ‘ka’ diambil dari kata sambung yang menyatakan tujuan dalam bahasa Sunda.

Ayrka saya beri arti air pergi atau air bergerak, kemudian Aslan adalah tokoh fiktif dari buku Narnia, seekor singa yang merupakan raja negeri tersebut, dan memang dalam bahasa tertentu Aslan berarti Singa, Azizia diambil dari nama belakangku yang artinya bijak. Jika digabung nama ini mirip sebuah pemandangan yang dinarasikan dalam akhir cerita *Narnia: the Lion, the Witch and the Wardrobe* di mana Aslan, tokoh berupa sesosok singa yang bijak pergi meninggalkan kerajaannya berjalan pelan menjauh di tepi pantai kala matahari tenggelam.

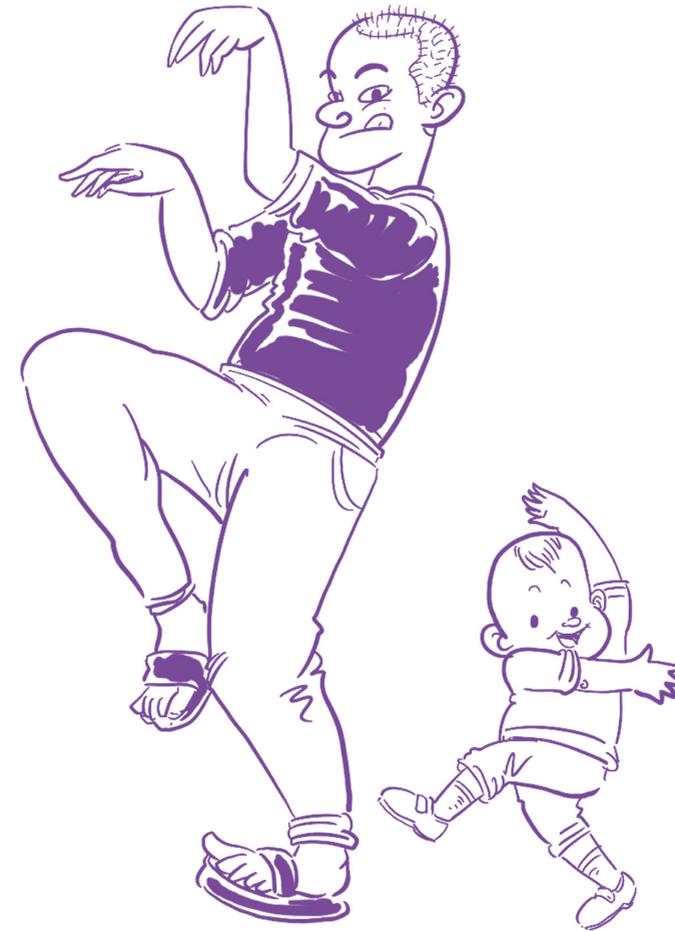
OH! BEO

Lalu, kenapa ada cerita anakku ada dalam tulisan ini? Alasannya, karena semua yang akan saya tulis sangat berhubungan erat dengan apa yang kami lakukan selama di rumah saja, dan semoga apa yang saya tulis ini bisa berguna untuk semua bapak-bapak di rumah yang sibuk bekerja dan menyelesaikan urusan domestik seperti mencuci, menyapu, mengangkat tabung gas 12, tentunya menemani anak main.

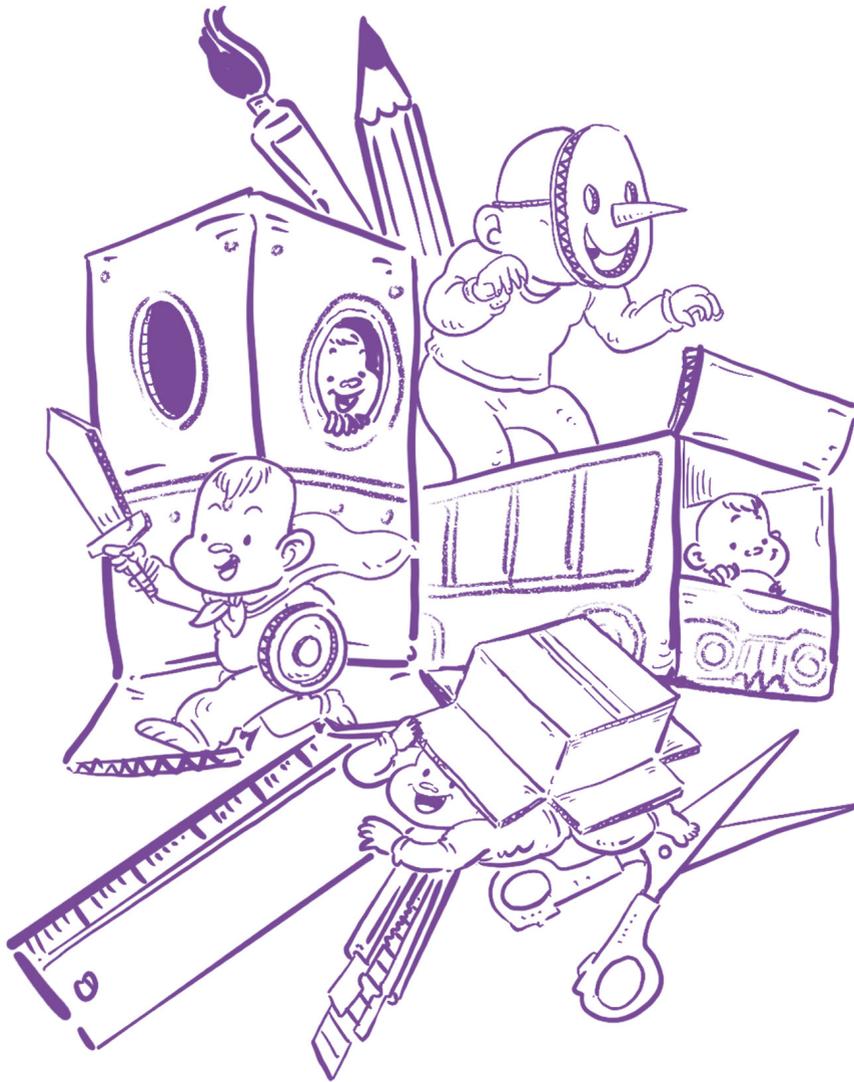
Seperti bagaimanapun kondisinya, anak saya selalu melihat saya sebagai orang yang paling seru untuk diajak main. Dari mulai main petak umpet, cilukba, gulat, bahkan kegiatan mencuci baju pun dianggap seru olehnya. Ayrka sendiri sudah berumur 2 tahun dan sedang dalam tahap 'mem-beo' alias mengikuti apa pun yang dilakukan dan diucapkan. Sebagai orangtua, saya lebih mudah mengajari sesuatu yang baru kepada Ayrka. Dalam hal bermain, Ayrka cepat setuju

dengan ajakan saya, yang kadang membuat mamanya mengomel karena saya kadang kurang memerhatikan bahwa fase 'beo' Ayrka membuatnya mengikuti segala apa yang saya lakukan termasuk menonton MMA.

Lewat tulisan ini, saya ingin berbagi kegiatan bermain antara saya dan Ayrka. Saya akan membagi 3 kategori kegiatan berdasarkan material dan fungsinya serta kapan dan di mana idealnya kegiatan ini dilakukan. Dan, ini semua saya biasa lakukan sampai sebetulnya anak saya sendiri bosan dan rumah berantakan sehingga cukup menambah kerjaan saya sendiri. Nah, sejak itulah saya baru menyadari bahwa tidak apa-apa anak merasa bosan. Dia pasti dengan kreatifnya bisa sibuk sendiri dengan mainannya. Tapi ternyata, malah saya yang terdistraksi karena ingin ikutan main juga. Maka, disinilah perjalanan bapak dan anak akan dimulai.



(3)
Ayrka meniru gerakan saya.

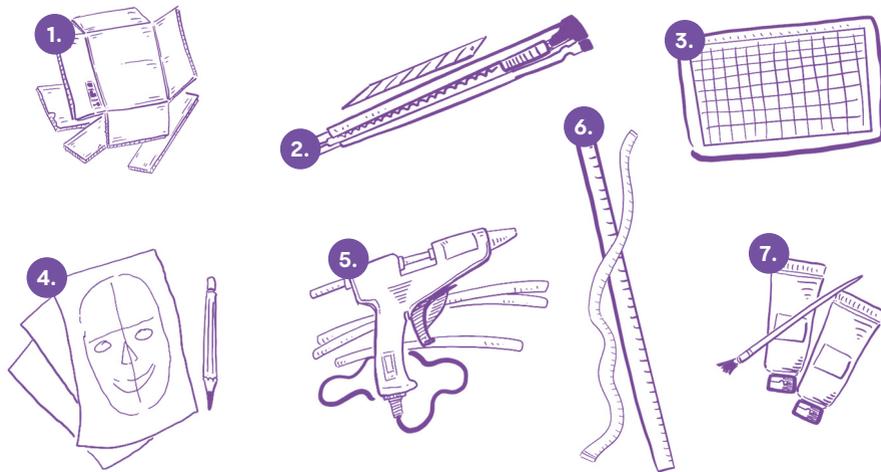


(4)
Ayrka mengeksplorasi kardus.

OH! KARDUS

Kardus itu benda ajaib yang sudah tidak perlu diragukan lagi kehebatannya ketika mengantarkan Ayrka memadamkan api saat kebakaran hutan depan rumah atau ketika dia bertualang dalam gua laba-laba penggelitik. Kadang kardus juga jadi penyamaran sempurna serta perisai super kuat ketika bapaknya berubah jadi monster yang kami buat sendiri. Semua bermodalkan sedikit imajinasi dan otot dengkul karena bapak harus dorong-dorong kardus karena kardusnya jadi mobil pemadam kebakaran.

Kebolehan kardus tidak usah diragukan lagi, merek apa pun bisa dimanfaatkan walaupun karakternya berbeda. Apalagi, jika kardus ini bentuknya bisa dirombak sesuai dengan desain yang diinginkan. Bukan cuma anak yang senang, mamanya juga senang. Saya sendiri sudah bekerja dengan kardus lumayan lama dalam bentuk proyek kolaborasi, misalnya kreasi topeng. Jadi, kenapa tidak saya bagi kreasi yang satu ini kepada para pembaca?

Cardboard Mask by Misha**Tools & material:****1. Kardus**

Kardus dengan ketebalan 5mm, atau kardus minuman botol plastik paling nyaman diolah

2. Cutter

Cutter kecil dengan pisau 30°

3. Cutting matt

Ukuran A4 cukup, supaya ga asal potong di permukaan meja

4. Kertas A4 dan Pensil

Ukuran A4, fungsinya untuk membuat pola yang kemudian di *tracing* ke kardus

5. Glue gun

Glue gun ukuran kecil dan amunisinya, jauhkan dari jangkauan anak-anak

6. Penggaris

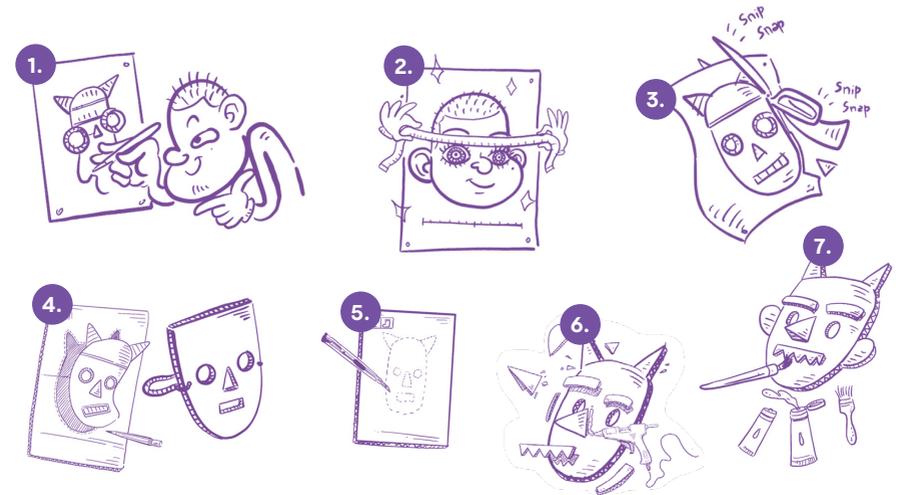
Untuk mengukur

7. Acrylic paint

Untuk keperluan *finishing*



Jauhkan anak anda dari benda berbahaya seperti gunting, *cutter*, *glue gun*, bimbing mereka tanpa mengurangi keseruan *project* ini, berikan mereka kesempatan membantu menyelesaikannya.

Mari kita mulai!

1. Desain dan sketsa penampilan topengmu pada kertas

2. Tentukan ukuran dan utamakan letak lubang mata

3. Potong pola topeng pada kertas

4. *Tracing* pola pada lembar kardus

5. Potong sesuai garis pola dengan *cutter*

6. Tambahkan detail tekstur 3D pada topeng, lalu tempel dengan lem tembak

7. warnai sesuai keinginan dan selesai

Pola yang disediakan merupakan *template* umum yang bisa saya berikan, berikutnya tugas pembaca menggali kreativitasnya untuk membuat topengnya sendiri.

Tips: Gunakan ruang kosong pada kardus semaksimal mungkin untuk membuat detail tambahan pada topengmu untuk meminimalkan jumlah sampah.



(5)
ilustrasi Ayrka dan saya menggambar.

OH! KERTAS

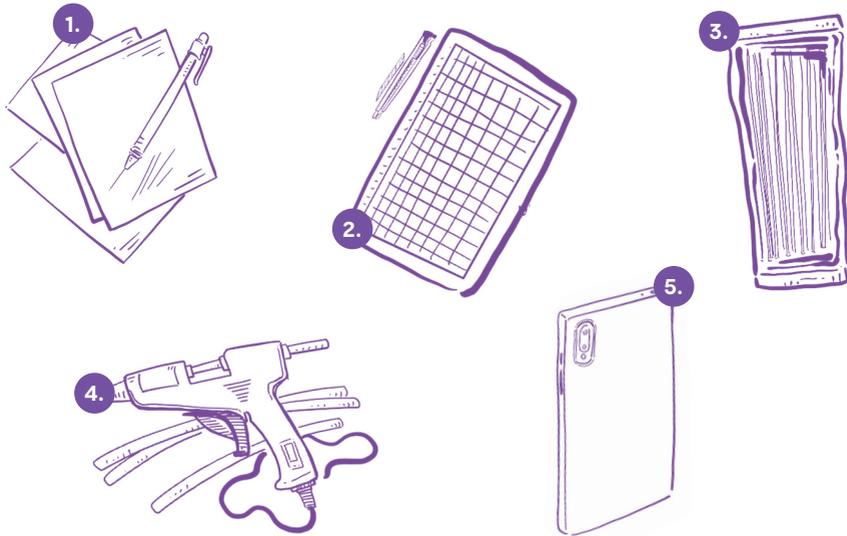
Barangkali kertas jadi material paling mudah untuk dieksplorasi. Dengan modal minimal berupa alat tulis, bapak-bapak dan pembaca sekalian bisa menemani anak menggambar apa yang dia tahu. Kalian pasti akan menemukan satu dua hal yang menarik dan membawa kekaguman. Saya sendiri cukup kagum akan bagaimana Ayrka mengidentifikasi warna. Contohnya, dia mengasosiasikan warna merah dengan mobil pemadam kebakaran, kuning dan oranye untuk excavator, hijau untuk ikan. Loh, kok hijau? Sebetulnya ini gara-gara kami punya banyak ikan di dalam kolam baskom berlumut hijau, dan Ayrka senang

menangkap mereka dengan jaring. Jadilah anak saya ini mengasosiasikan warna hijau erat dengan lumut yang ikut terambil saat menangkap ikan.

Kertas tak kalah ajaibnya dengan kardus. Malah, dengan perlakuan khusus, kertas dan cahaya bisa jadi kegiatan seru sebelum tidur malam. Saya mendalami *shadow puppet* beberapa tahun lalu sejak saya sedang asyik mengeksplorasi dunia *storytelling*. Dengan bantuan cahaya *handphone* dan beberapa potongan boneka kertas yang kita buat sebelumnya, *shadow puppet* bisa mengisi kegiatan mendongeng sambil tidur-tiduran.

Home shadow puppet theater

Tools & material:



Model sederhana *shadow puppet* yang akan dibuat

1. Kertas 300-800gsm dan pensil

Karton kotak *snack* atau kartu juga bisa

2. Cutter dan *cutting matt*

Cutter kecil dengan pisau 30°

3. Tusuk sate atau lidi

Untuk gagang *shadow puppet* kita

4. Glue gun

Glue gun ukuran kecil dan amunisinya, jauhkan dari jangkauan anak-anak

5. Lampu LED

Lampu *flashlight* *handphone* umumnya LED

Mari kita buat!



1. Desain *puppet*-mu pada kertas
2. Potong pola dasar detail sebelum memisahkannya dari kertas
3. Potong *outline puppet* dan pisahkan dari kertas

4. Tempelkan lidi/tusuk sate di bagian belakang *puppet*
5. Cek detail bayangan yang dihasilkan oleh potongan kertas tersebut menggunakan cahaya LED



Dengan bantuan lampu LED *handphone*, kita bisa melakukan pertunjukan kecil di kamar pada tembok sebagai pengantar tidur anak.



(6)
Bapa liat Ayrka main.

OH! BAPA

Dari dua kegiatan di atas, hampir semua terjadi dan tersedia di rumah. Kuncinya, tetap sibuk dan bergerak. Apalagi, untuk anak yang serius ketika lagi main main, maka kegiatan serius pun bisa kita jadikan mainan untuknya. Buatlah kegiatan yang mudah dan terjangkau untuk anak kita. Jika saya sedang mencuci baju, saya akan ajak Ayrka untuk menginjak-injak cucian yang sudah dibilas. Atau, dia asyik main busa sabun di baskom selagi saya mengucek celana pendeknya.

Setelah main, selalu ajak untuk membantu membereskan. Kalau anak saya menolak,

biasanya saya pakai 'jurus' *excavator* atau *crane*. Apa lagi itu? Itu adalah 'jurus' di mana saya akan menggendong dia dan berpura-pura jadi mesin yang membereskan mainan ke dalam kotak. Lumayan kan, bahu saya jadi lebar gara-gara sibuk jadi *excavator!*

Karena hampir semua yang di rumah bisa dipakai untuk bersenang-senang dengan anak saya, maka akan terlalu banyak apabila saya ceritakan satu-satu. Bagaimana kalau saya gambar saja dalam satu halaman penuh dengan kegiatan yang memungkinkan dilakukan di rumah?



(7)
Bapa ikutan main.

OH! SEBUAH PENUTUP

Seperti yang sudah saya tuliskan, sebelumnya dalam OH?! BEO, kita akan selalu jadi favorit anak kita, dan dia akan setuju dengan apa yang kita tawarkan kepada mereka dalam konteks belajar dan kegiatan bermain.

Kehadiran kita sebagai bapak (dan orangtua) yang menjaga sekaligus menjadi teman bermain anak sangatlah penting. Apa yang akan kita ajarkan akan sangat tertanam dalam dirinya. Apa yang saya perlihatkan pastinya akan membentuk kepribadiannya pada masa yang akan datang.

Masa pandemi ini sulit bagi saya dan kita semua. Maka, apa yang bisa saya berikan kepada Ayrka baru sedikit dari yang seharusnya. Tapi, coba kita main bersama dan lihat muka anak saya yang bahagia cuma karena disemprot pakai semprotan tanaman. Kelihatan kan bahagiannya?

Untuk teman teman yang membaca jurnal singkat ini, saya harap kalian menemukan cara menghibur diri dan keluarga, yang tadinya jauh jadi dekat baik secara fisik atau virtual, belajar hal baru dan beradaptasi, ditolong maupun menolong.



(8)
Bapa dan Ayrka main bersama.

Tulisan ini selesai ketika tengah malam pada tanggal 25 Agustus 2021.
Besok pagi Ayrka mau jadi supir buldozer di kotak pasirnya, sampai
jumpa dan selamat beraktivitas!



Kota Kita Nanti merupakan proyek dari Goethe-Institut Bandung bekerjasama dengan Artati Sirman dan Keni Soeriaatmadja, Bandung Design Biennale dan Pot Branding House. Dengan pameran, seri lokakarya, dan publikasi yang dimana membawa 12 perspektif berbeda tentang bagaimana merancang kehidupan yang lebih berkelanjutan di Kota Bandung.

