

**WHIRLIGIG HORSE LUMPING WITH CRANK SHAFT OF AS MEDIA TO  
PLAY AND DECORATION IN THE EXHIBITION ROOM**

Muhammad Luthfi

41914010058

**ABSTRACT**

*Lack of Awareness and Pride Indonesian society to use domestic products influences the habits of society playing technology-based games lately in great demand. Unwittingly the enthusiasm of the community to learn Indonesian culture is diminishing. Seeing this situation, the community, especially children and adolescents, needs an interesting toy and directly adds insight into Indonesian culture. The influence of globalization makes traditional games no longer attractive to be played, for it is made whirligig lumping horses. The lumping horse art is an art that is familiar to the Indonesian people at large, because of the uniqueness of the lumping horse costum, the puppet cost and batik elements used in this art. Whirligig kuda lumping is made of large size with the aim of involving visitors to bring the whirligig work to life by adding a crankshaft and pinwheel system so that the whirligig can move and the audience can be entertained by the movement and can also play and decorate a room so it can add the beauty of the exhibition space with the type of visibility of an object can affect the decorative object arrangement (display).*

*Keywords: Whirligig, Horse Lumping, Crank Shaft, Play Media, Decoration, Exhibition Room.*

**WHIRLIGIG KUDA LUMPING DENGAN POROS ENKOL SEBAGAI  
MEDIA BERMAIN DAN DEKORASI DIRUANG PAMER**

Muhammad Luthfi

41914010058

**ABSTRAK**

Kurangnya Kesadaran dan Kebanggaan masyarakat Indonesia untuk menggunakan produk dalam negeri berpengaruh terhadap kebiasaan masyarakat bermain game berbasis teknologi akhir-akhir sangat diminati. Tanpa disadari antusias masyarakat untuk belajar budaya Indonesia semakin berkurang. Melihat keadaan tersebut, masyarakat terutama anak-anak dan remaja memerlukan sebuah mainan yang menarik dan secara langsung menambah wawasan budaya Indonesia. Pengaruh dari globalisasi menjadikan permainan tradisional tidak menarik lagi untuk dimainkan, untuk itu dibuat *whirligig* kuda lumping. Kesenian kuda lumping merupakan kesenian yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia secara luas, karena keunikan yang terdapat kostum kuda lumping, ornament kostum wayang dan unsur batik yang digunakan pada kesenian ini. *Whirligig* kuda lumping dibuat ukuran besar dengan tujuan untuk melibatkan pengunjung untuk menghidupkan karya *whirligig* dengan cara menambahkan sistem poros engkol dan kincir sehingga *whirligig* dapat bergerak-gerak dan pengunjung dapat terhibur dengan gerakannya dan dapat juga sebagai media bermain dan dekorasi pada suatu ruangan sehingga dapat menambah keindahan di ruang pameran dengan jenis jarak pandang terhadap suatu benda dapat mempengaruhi terhadap sistem penataan benda dekoratif (*display*).

Kata Kunci : *Whirligig*, Kuda Lumping, Poros Engkol, Media Bermain, Dekorasi, Ruang Pamer.