

Perancangan Mainan *Kolecer* Tiga Tokoh Wayang Golek Putra Bima Untuk Anak Sekolah Dasar

Shafira Aprishany Pratiwi | M. Zaini Alif | Ai Juju Rohaeni

Jurusan D-3 Kriya Seni Minat Studi Tata Laksana Kriya

Fakultas Seni Rupa Dan Desain

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Jl. Buah Batu No. 212 Bandung 40265

email: aprishanys@gmail.com

ABSTRACT

Many *kolecer* (pinwheel) toys available on the market today are made of plastic and look flimsy. Children are disinterested in them and more attracted to modern games like online games and gadgets. The application of Wayang Golek's (wooden puppet) characters into pinwheel toys is a way to make them appeal to children, especially elementary school students, as an alternative to online games. The research steps were conducting a literature study to collect data, giving questionnaires to eight respondents, interviewing four informants to procure theory, and carrying on a pictorial study for references and inspiration. The pinwheel toys tested with three elementary school students shows that the toys are sturdy. In conclusion, the toys are beneficial to encourage children's social interaction with their peers and improve their physical development. Furthermore, children can identify the characters of the three sons of Bima through pinwheel toys.

Keywords: *Kolecer* (pinwheel) toy, Wayang Golek (wooden puppet), Three sons of Bima

ABSTRAK

Saat ini mainan sejenis *kolecer* banyak ditemui dan dijual menggunakan material plastik yang mudah rusak dan tampilan yang sederhana, tidak sedikit anak-anak menjadi kurang tertarik dan beralih pada mainan modern seperti *game online* dan *gadget*. Penerapan tokoh Wayang Golek pada mainan *kolecer* merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian anak-anak terutama anak SD agar tidak selalu bermain *game online*. Metode penelitian menggunakan studi literatur untuk mengumpulkan informasi data, membuat kuesioner dengan 8 responden, mewawancarai 4 narasumber untuk memperoleh teori, dan melakukan studi piktorial untuk mencari referensi dan inspirasi. Pengujian dilakukan langsung kepada 3 anak SD dengan memainkan mainan *Kolecer*. Sehingga disimpulkan bahwa mainan ini memiliki ketahanan agar tidak mudah rusak, dapat meningkatkan interaksi sosial anak dengan teman sebayanya, membantu perkembangan fisik anak, anak-anak juga dapat mengenali tokoh Wayang Golek putra Bima melalui mainan *kolecer*.

Kata Kunci: Mainan *Kolecer*, Wayang Golek, Tiga Putra Bima

PENDAHULUAN

Jawa Barat daerah yang kaya akan seni dan budaya, salah satunya terdapat banyaknya mainan dan permainan untuk anak-anak yang

di dalamnya mempunyai manfaat dan fungsi.

Salah satu jenis permainan yaitu *Kolecer*, dalam bahasa Indonesia dikenal dengan kata Kincir Angin. Cara memainkan *Kolecer* dengan cara

menghadapkan *kolecer* pada angin yang datang atau dengan cara berlari menantang angin sehingga *kolecer* dapat berputar.

Kolecer tradisional terbuat dari material bambu atau kayu yang dibentuk dengan cara meraut, kemudian pada bagian tengah bahan *Kolecer* dipasangkan bambu berdiameter kecil. Menurut M.Zaini Alif (2014: 62) "Pada proses bermain *kokoleceran*, seorang anak akan melalui proses tahapan pembelajaran, yaitu dari mulai *kolecer* palang 2 (dua), palang 4 (empat), hingga *kolecer* palang 8 (delapan)". Mainan *Kolecer* palang dua ini jenis dan bentuknya sama dengan mainan yang ada di daerah Lampung yaitu *ketekhan*, hanya saja cara dimainkannya berbeda. *Ketekhan* merupakan mainan yang memiliki pegangan dan terdapat benang, sehingga dengan menarik benang tersebut baling-baling akan berputar.

Pada perancangan ini, konsep mainan *kolecer* dibuat dengan pegangan yang pada bagian atasnya berbentuk kepala tokoh wayang golek Jakatawang, Antareja dan Gatotkaca yang disajikan dalam bentuk menyerupai *pedolls* dengan teknik ukir dan bantuan mesin untuk membentuk sebuah kepala tokoh-tokoh tersebut. Pemilihan wayang golek tiga tokoh putra Bima pada mainan *kolecer* terinspirasi dari kekuatan pada tokoh Jakatawang, Antareja dan Gatotkaca yang dikenal sebagai ksatria dengan memiliki nilai moral yang dapat menjadi bahan kajian pendidikan karakter pada anak, dan memiliki nilai budaya Indonesia karena sebagai hasil karya para pujangga Jawa, sehingga ketiga tokoh tersebut harus dilestarikan dan diperkenalkan kepada generasi penerus Bangsa.

Pegdolls atau boneka pasak adalah boneka

kayu kecil yang sudah ada selama bertahun-tahun. Boneka tersebut telah mengalami perubahan selama bertahun-tahun, tetapi tetap populer dikalangan orang tua dan anak-anak. Di masa kini, *pedolls* dipasarkan dengan bentuk menyerupai boneka *kakeshi* merupakan boneka kayu tanpa tangan dan kaki khas Jepang. Bentuknya yang lucu dan sederhana menjadi souvenir wajib saat mengunjungi daerah *Onsen*. Dari hasil survei penulis, boneka *kakeshi* lebih banyak dikenal dan dipasarkan dengan kata *pedolls* yang digunakan sebagai mainan pendamping anak saat bermain rumah-rumahan, bermain balok, maupun sebagai dekorasi ruangan.

Bahan yang digunakan pada perancangan mainan *kolecer* ini yaitu:

1. Bambu Tali

Dalam perancangan mainan *kolecer* ini akan menggunakan bambu tali berumur tua dan dipotong menjadi beberapa bagian. Pemilihan material bambu tali ini karena memiliki sifat lentur dan tidak mudah patah, sehingga ketika batang *kolecer* ditarik, *kolecer* dapat berputar dan terbang dengan baik sesuai dengan ukuran dan arah merautnya. Baling-baling akan dibuat dengan ukuran:

- a. Panjang 12 cm
- b. Lebar 1.5 cm
- c. Tinggi 12 cm
- d. Ketebalan tengah 0.5 cm dan
- e. Bagian sisi kanan dan kiri diraut dengan ketebalan kurang dari 1 ml.

2. Kayu Pinus

Material kayu pinus sering digunakan pada mainan-mainan edukatif, pada perancangan ini material kayu pinus dipotong secara manual dan

menggunakan mesin kemudian diukir untuk digunakan pada bagian pegangan dan penarik tali *kolecer*. Pemilihan kayu ini karena memiliki warna cenderung terang, kuat, memiliki serat yang unik, dan memiliki tekstur yang halus sehingga aman untuk anak dan memudahkan saat proses pewarnaan. Pegangan *kolecer* dibuat dengan ukuran:

- a. Tinggi 12 cm
- b. Lebar bagian bawah 3 cm
- c. Diameter bagian atas (kepala tokoh) 5-6 cm.

Penarik tali *kolecer* dibuat dengan ukuran:

- a. Panjang 4.5 cm
- b. Lebar 1.5 cm
- c. Ketebalan 1 cm.

3. Benang Nilon

Pemilihan benang nilon pada perancangan ini karena ringan dan elastis. Sehingga saat tali ditarik, benang nilon tidak terlilit secara kuat dan memudahkan *kolecer* dalam berputar. Benang nilon yang digunakan sebagai penarik *kolecer* membutuhkan panjang 30 cm agar baling-baling dapat terbang dengan baik.

4. BioDuco Water Based

Pemilihan produk BioDuco pada tahap *finishing* perancangan ini, karena BioDuco adalah produk yang dibuat sesuai standar regulasi ECHA (*European Chemical Agency*) dan US EPA (*United States Environmental Protection Agency*), dalam regulasinya telah dilarang penggunaan bahan kimia dan kandungan VOC (*Volatile Organic Compound*) yang merupakan bahan dasar yang penting dalam membuat cat dibatasi hingga sangat rendah sehingga tidak akan menimbulkan bahaya bagi kesehatan manusia bahkan polusi di dalam udara.

a. Bioduco *Chalk Paint*

Pemilihan cat *Water based BioDuco Chalk Paint* pada mainan *kolecer*, karena warna yang dihadirkan ber-inovasi sesuai dengan kebutuhan perancangan ini yang menampilkan warna-warna *fun*. Selain itu keunggulan pada cat ini yaitu tidak beracun, aman dan ramah lingkungan karena di formulasikan sesuai standar sertifikasi ke-amanan bahan *finishing* kayu internasional.

b. Bioduco *Top Coat*

Bioduco *Top Coat* merupakan *varnish clear water based*, yang memiliki fungsi untuk melindungi cat yang diaplikasikan dibawahnya. Sekaligus dapat menampilkan keindahan dengan tampilan hasil *finishing matte*. Keunggulan pada *Top Coat* ini yaitu aman dan ramah lingkungan.

Warna yang akan digunakan dengan memanfaatkan warna dari serat kayu dan terinspirasi dari warna kulit yang menjadi identitas dari masing-masing tokoh tersebut ditampilkan dengan warna-warna *fun* yang digunakan untuk *edukasi* pada umumnya dengan menyesuaikan warna identitas *karakter* pada tokoh wayang agar dapat tersampaikan dengan baik dan dipahami oleh anak-anak. Warna-warna tersebut diantaranya yaitu warna biru untuk tokoh Gatotkaca, oranye untuk tokoh Jakatawang dan hijau untuk tokoh Antareja.

Mainan ini dibuat untuk anak Sekolah Dasar berusia 7 – 11 tahun. Tahapan pada usia tersebut anak-anak mencapai kemampuan untuk mengklasifikasi objek dan mampu mengurutkan objek menurut panjang, berat atau karakteristik lain dengan benar. Sehingga nantinya anak dapat mengetahui perbedaan

pada bentuk maupun warna dari karakter tokoh wayang Jakatawang, Antareja dan Gatotkaca.

METODE

Perancangan Mainan *kolecer* Tiga Tokoh Wayang Golek Putra Bima Untuk Anak Sekolah Dasar ini memerlukan uji coba melalui eksplorasi bahan, bentuk, ukuran dan teknik agar memenuhi kaidah sebuah mainan yang aman dan nyaman bagi anak-anak.

Konsep visual yang akan ditampilkan dalam mainan *kolecer* ini yaitu menggunakan bahan alami dibentuk berupa *pegdolls* dikenal sebagai boneka kayu yang di desain dengan ergonomis menyesuaikan tangan dan jari anak agar bentuk tersebut dapat memudahkan anak-anak dalam memegang pegangan baling-baling, dan menampilkan kesan lucu namun minimalis agar sesuai dengan karakter dan kebutuhan anak.

Teknik yang digunakan saat proses pembentukan karya yaitu meraut bambu untuk membentuk *kolecer*, menggunakan bantuan mesin dan mengukir untuk material kayu pinus dalam pembentukan pegangan mainan *kolecer*. Dalam teknik pewarnaan dilakukan secara gradasi seperti pada pewarnaan wayang golek.

Saat proses penciptaan, proses pertama yang dilakukan setelah menyelesaikan konsep karya adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara penelusuran internet dalam mencari referensi, studi visual dari buku pdf/ ebook dan membuat survei kuesioner responden dengan total 8 partisipan.

Kemudian dilanjut dengan pembuatan sketsa manual menggunakan pensil pada

kertas HVS. Dalam proses sketsa manual ini; dibuat sketsa baling-baling, sketsa dengan 3 tokoh wayang golek yaitu Jakatawang, Antareja dan Gatotkaca, dan sketsa pegangan penarik tali baling-baling.

Setelah itu, pembuatan gambar kerja secara digital dapat membantu untuk pembentukan struktur yang akan digunakan sebagai acuan saat proses prototipe dan perwujudan karya. Pegangan *kolecer*, tinggi dan lebarnya dirancang dengan satu ukuran yang sudah disesuaikan dengan keamanan dan kenyamanan anak-anak. Selesai membuat gambar kerja, dilanjutkan pembuatan proto-tipe. Tujuan pembuatan prototipe pada perancangan ini, sebagai model awal atau contoh untuk dilakukan uji coba langsung pada anak-anak agar dapat menemukan ukuran dan bentuk yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Prototipe dibuat berbentuk pegangan *kolecer* dan penarik tali *kolecer* dengan menggunakan tanah liat *stoneware*, masing-masing dibuat 3 desain bentuk alternatif untuk menemukan kesesuaian yang dibutuhkan oleh anak-anak. Selain itu, setelah terpilihnya desain pada prototipe tersebut kemudian dirangkai dan di ujicoba kembali pada anak-anak untuk penyesuaian akhir.

Kemudian masuklah pada tahap perwujudan karya, Proses perwujudan dibagi menjadi tiga tahap pembuatan, yaitu proses pembuatan *kolecer*, proses pembuatan pegangan *kolecer* dan proses pembuatan penarik tali *kolecer*. Proses perwujudan ini dilakukan secara manual mengandalkan keterampilan tangan, dan bantuan mesin gerinda untuk bagian bentuk dasar, mesin bor untuk bagian melubangi.

Keterampilan tangan diperlukan pada bagian pembentukan detil pegangan mainan, maka dari itu produk yang dihasilkan dengan jumlah yang lebih dari satu pasti memiliki sedikit perbedaan baik dalam segi bentuk maupun ukuran. Tetapi hal tersebut tidak akan merubah bentuk dan ukuran secara fatal sesuai dengan perencanaan pada konsep.

Pembuatan *kolecer*

Pembuatan *kolecer* dilakukan secara manual menggunakan tangan dengan teknik meraut. Mula-mula bambu dipotong dan diukur sebagai penentuan titik tengah untuk batang *kolecer*, yang kemudian dilubangi menggunakan mesin bor. Dilanjut dengan proses pemotongan sesuai ukuran yang sudah ditentukan. Setelah itu bambu mulai diraut secara “melincang” pada bagian atas dan bawah bambu, dengan arah meraut ke arah kanan agar saat diputar baling-baling dapat terbang ke atas.

Kemudian proses membuat batang *kolecer*, bambu dipotong dan diraut hingga seperti tusuk sate yang tebal. Setelah selesai, rangkai *kolecer* dan batangnya dengan memasukkan batang *kolecer* pada lubang yang sudah di bor kemudian lem bagian sisi-sisinya agar kuat. Tahap akhir yaitu pengamplasan agar *kolecer* tampak halus dan tidak ada serat yang keluar.

Pembuatan Pegangan *kolecer*

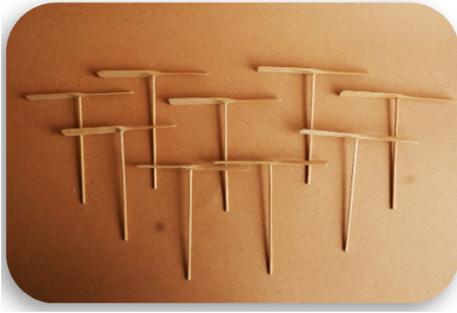
Proses pembuatan pegangan *kolecer* dibentuk dengan keterampilan tangan, dan bantuan mesin gerinda duduk. Pertama, balok kayu pinus berukuran besar dipotong menggunakan gergaji kemudian dibuat pola sketsa dan dibentuk menggunakan pisau atau

golok. Setelah itu dilanjut dengan proses bentuk dasar menggunakan mesin gerinda duduk hingga bagian atas tampak berbentuk bulat seperti bola kecil. Kemudian bentuk tersebut dibentuk kembali menyesuaikan dengan desain pada gambar kerja, setelah selesai bentuk tersebut kemudian di ukir untuk merapikan dan menyesuaikan bentuk yang lebih detil lagi.

Setelah selesai pada tahapan-tahapan tersebut dan bentuk kepala sudah sesuai, berlanjut dengan proses pengamplasan. Amplas yang digunakan adalah amplas kasar kemudian menggunakan amplas halus agar pegangan menjadi halus dan licin. Lalu buat sketsa pola pada mahkota pegangan tersebut untuk proses pewarnaan, dan tutupi bagian bawah pegangan menggunakan solatip kertas agar tidak kotor terkena cat. Setelah itu, warnai bagian atas menggunakan cat *non-toxic* dengan teknik gradasi. Selesai dicat hingga bagian detilnya, pegangan dilubangi bagian atasnya menggunakan mesin bor dengan kedalaman 5 cm untuk lubang *kolecer*, dan tahap akhirnya pegangan dilapisi *varnish* BioDuco agar lapisan dalam yaitu cat dapat terjaga dan tidak mudah pudar.

Pembuatan Penarik Tali

Proses pembuatan penarik tali dibuat secara manual, pertama buat pola pada kertas kemudian jiplak pada papan kayu pinus agar bentuk yang dihasilkan dibuat lebih dari satu memiliki kesamaan. Kemudian potong pola-pola tersebut menggunakan gergaji ukir. Setelah itu amplas hingga halus, dan buat lubang menggunakan mesin bor dengan mata bor ukuran 2mm. Selesai dilubangi, beri *varnish*



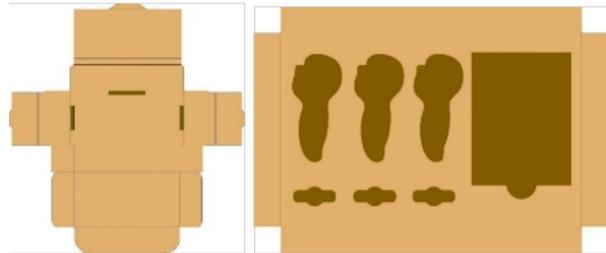
Gambar 1. Mainan Kolecer
(Sumber: Shafira Aprishany Pratiwi : 2021)



Gambar 3. Penarik Mainan Kolecer
(Sumber: Shafira Aprishany Pratiwi : 2021)



Gambar 2. Pegangan Mainan Kolecer
(Sumber: Shafira Aprishany Pratiwi : 2021)



Gambar 4. Desain Kemasan Mainan
(Sumber: Shafira Aprishany Pratiwi : 2021)

agar lapisan kayu kuat dan serat kayu tampak lebih timbul. Kemudian masukan benang nilon pada lubang tersebut, dan tali mati agar kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyusunan Proposal

Karya ini berupa pembuatan mainan *kolecer* yang dirancang sebagai media bermain anak dengan menginterpretasikan tiga tokoh wayang golek putra Bima pada pegangan *kolecer*, mengikuti bentuk *PegDolls* yang didesain secara ergonomis. Karya ini dibuat untuk menarik perhatian anak-anak dalam bermain *game*

online, sebagai mainan yang dapat membantu perkembangan fisik anak dengan nilai edukasi di dalamnya, dan sebagai media pengenalan mengenai tiga tokoh wayang golek putra Bima.

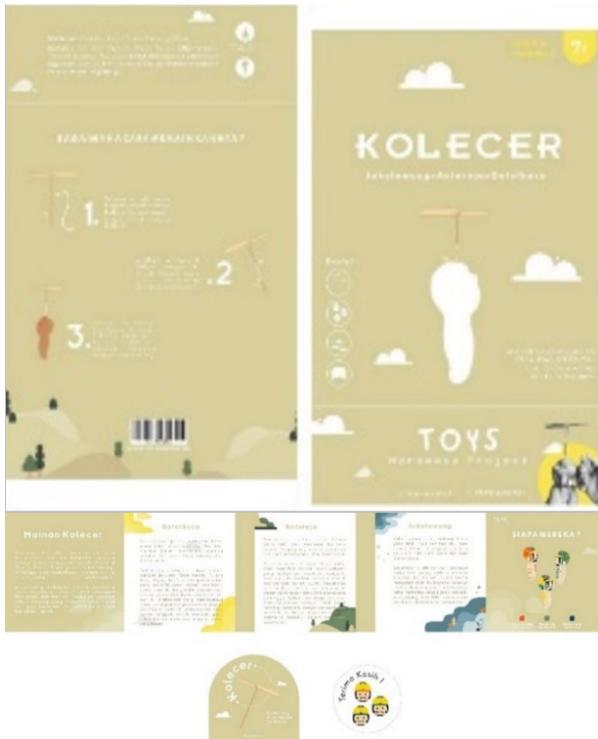
Media ini dibagi menjadi media utama dan media penunjang sebagai berikut:

Media Utama

Proses pembuatannya di-kerjakan melalui eksplorasi pola, bentuk, ukuran, teknik dan bahan, juga dilakukan beberapa kali uji coba terhadap desain-desain pada saat perencanaan. Maka dari itu, karya yang sudah dihasilkan akan dideskripsikan. Penjelasan akan dimulai pada pemaparan *kolecer*, kemudian pegangan *kolecer*, dan penarik *kolecer*.

Kolecer

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, *kolecer* dibuat menggunakan material bambu tali yang kering, kemudian diraut secara



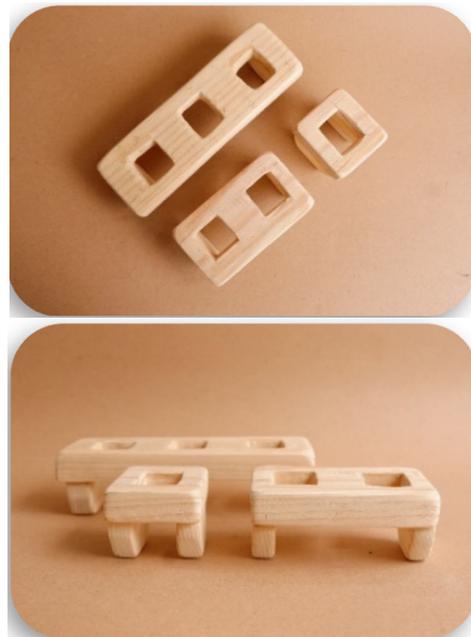
Gambar 5. Desain Kemasan Mainan
(Sumber: Shafira Aprishany Pratiwi : 2021)



Gambar 6. Kemasan Mainan
(Sumber: Shafira Aprishany Pratiwi : 2021)

melincang pada bagian atas dan bawah bambu dengan ketipisan kurang dari 1 ml. Panjang *kolecer* berukuran 12 cm dengan tinggi 12 cm, ukuran tersebut merupakan ukuran yang sesuai dan seimbang, sehingga *kolecer* dapat berputar dan terbang dengan baik.

Dari segi kualitas *kolecer* saat terbang, hasilnya tidak beda jauh dengan mainan sejenis *kolecer* yang berbahan plastik saat terbang. Namun jika dibandingkan arah terbangnya, *kolecer* dengan bahan bambu terkadang dapat terbang kembali ke arah penggunanya walau dengan jarak yang tidak terlalu dekat.



Gambar 7. Dudukan Pegangan Mainan *Kolecer*
(Sumber: Shafira Aprishany Pratiwi : 2021)

Pegangan *kolecer*

Pada pegangan mainan *kolecer* dibuat menjadi tiga seri, yaitu tokoh Jakatawang, Antareja, dan Gatotkaca. Dalam segi bentuk kepala tokoh-tokoh tersebut dibuat sama, yang membedakan adalah warna, penempatan ornamen pada mahkota, dan bentuk kulit maupun pakaian. Seperti Jakatawang adalah seorang ksatria angkatan laut dengan kulit yang bersisik seperti udang sebagai pakaiannya, Antareja adalah seorang ksatria angkatan darat dengan kulit yang bersisik ular naga sebagai pakaiannya, dan Gatotkaca adalah ksatria angkatan udara dengan ciri khas bintang lima pada bagian dadanya dan *badong* sebagai sayapnya. Hal-hal tersebut ditampilkan untuk mewakili identitas dari setiap karakter, yang dilukis dengan gaya lukis berkesan simpel namun lucu untuk menyesuaikan karakter anak-anak.



Gambar 8. Desain Pepohonan
(Sumber: Shafira Aprishany Pratiwi : 2021)



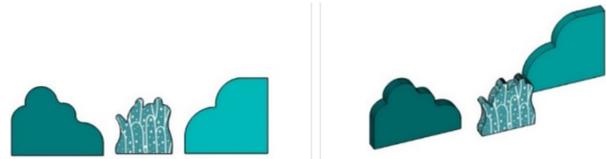
Gambar 9. Pepohonan Kayu
(Sumber: Shafira Aprishany Pratiwi : 2021)

Penarik Tali kolecer

Kolecer pada perancangan ini dapat terbang dengan bantuan benang sebagai penariknya. Pada bagian ini, penulis menggunakan benang nilon dengan kebutuhan panjang 30 cm. Benang ini disertai pegangan penarik berbahan kayu pinus yang dibentuk menyesuaikan kenyamanan penggunaannya. Agar *kolecer* dapat terbang, benang tersebut harus dililitkan dari arah atas ke arah bawah, dengan penempatan lilitan di bagian tengah batang *kolecer* hingga seperempat dari bagian bawah batang *kolecer*. Cara melilitkannya seperti pada mainan *panggal* atau dikenal dengan kata gasing.

Media Penunjang

Karya ini tidak lepas dari media penunjang seperti kemasan untuk menambah mainan *kolecer* memiliki harga jual, selain itu kemasan dengan bahan dus dapat melindungi mainan di dalamnya. Adapun beberapa media penunjang yang akan digunakan saat penyajian



Gambar 10. Desain Terumbu Karang
(Sumber: Shafira Aprishany Pratiwi : 2021)



Gambar 11. Terumbu Karang
(Sumber: Shafira Aprishany Pratiwi : 2021)

pada pameran Tugas Akhir, dudukan pegangan mainan *kolecer*, pepohonan untuk mewakili latar belakang tokoh Antareja yang hidup di daratan, dan terumbu karang untuk mewakili latar belakang tokoh Jakatawang sebagai ksatria laut. Selain itu pepohonan dan terumbu karang juga ditampilkan sebagai contoh bahwa pegangan mainan *kolecer* dapat dimainkan sebagai boneka orang-orangan dengan tokoh wayang golek.

PENUTUP

Kelebihan dari karya mainan *Kolecer* dengan pegangan menggunakan material bambu dan kayu pinus ini memiliki ketahanan untuk digunakan anak-anak agar tidak mudah rusak, kemudian pegangan *kolecer* dibuat menyerupai *PegDolls* dengan menginterpretasikan tokoh Wayang Golek yang di-bentuk secara ergonomis untuk menyesuaikan ukuran tangan dan jari anak-anak seusia SD, sehingga nyaman dan aman ketika digunakan.

Kolecer dibuat dalam satu kemasan Tiga Tokoh Wayang Golek, agar dapat dimainkan oleh tiga orang anak, dengan demikian melatih untuk dapat bekerjasama, selain itu memiliki manfaat yang dapat membantu perkembangan fisik anak, meningkatkan interaksi sosial anak dengan teman sebayanya, anak-anak juga dapat mengenali tokoh Wayang Golek putra Bima melalui mainan *kolecer*.

Pembuatan mainan *Kolecer*, didalam kemasan dibuat buku paduan berisikan pemaparan identitas dan "karakter" pada tokoh pewayangan tersebut, yang dapat menjadi bahan pengetahuan anak terhadap salah satu seni budaya tradisional Jawa Barat.

Daftar Pustaka

- Alif, M.Z. 2014. *Mainan dan Permainan Tradisional Sunda*. Bandung: Komunitas Hong.
- Amrih, P. 2013. *Antareja-Antasena Jalan Kematian Para Ksatria*. Yogyakarta: Pitoyo Ebook Publishing.
- 2013. *Sisi Gelap Gatotkaca*. Yogyakarta: Pitoyo Ebook Publishing.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, dan Direktorat Jenderal Permuseuman. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Pemuseuman.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Website:

- Felichyta. (2018). *Merk Cat Food Grade yang Aman untuk Mainan Anak*. [online]. Diakses dari <https://hargacat.com/merk-cat-food-grade-yang-aman-untuk-mainan-anak.html>
- Babame. *What Are Peg Dolls?*. [online]. Diakses dari <https://www.babame.com./what-are-peg-dolls.html>

