

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ondel-ondel merupakan salah satu kesenian khas masyarakat Betawi (Kustopo, 2020, h.9). Warga Betawi kuno memandang ondel-ondel sebagai simbol spiritual yang sakral karena sering digunakan pada kegiatan upacara adat. Boneka raksasa tersebut dipercaya memiliki kekuatan gaib dan diyakini dapat menjaga keselamatan kampung beserta isinya (h.18). Kesenian khas Betawi ini ditetapkan sebagai salah satu warisan budaya takbenda atau *intangible cultural heritage* dalam kategori seni pertunjukan pada tahun 2013 (Kemendikbud, 2013) dan sebagai ikon budaya Betawi yang diatur dalam Peraturan Gubernur DKI Jakarta No 11 tahun 2017 mengenai Ikon Budaya Betawi.

Pada zaman modern ini, ondel-ondel dipandang sebagai sebuah kesenian yang sering dipentaskan pada acara kesenian, acara formal, hingga pada ulang tahun kota Jakarta. Ondel-ondel menjadi simbol penting bagi suku Betawi karena nilai filosofinya yang lahir dari doa-doa warga Betawi kuno dimana ondel-ondel melambangkan kekuatan yang mampu memelihara keamanan dan ketertiban, tegar, berani, tegas, jujur, serta anti manipulasi (Kustopo, 2020, h.10-15). Nilai-nilai filosofi pada ondel-ondel disimbolkan melalui warna topeng hingga atribut pada pakaian ondel-ondel yang memiliki maknanya tersendiri (Achmad Yogie, 2024).

Pergeseran penggunaan ondel-ondel di zaman modern ini juga memunculkan fenomena negatif dimana ondel-ondel disalahgunakan menjadi instrumen mengamen. Melalui berita Tempo, pemilik Sanggar Respal, Agus Hermawan, menyatakan bahwa fenomena ini menggerus nilai budaya Betawi di dalamnya (2019). Fenomena ini juga merupakan tindakan penyalahgunaan ondel-ondel tanpa mengikuti pakem pementasan ondel-ondel (Andi Yahya, 2019) dimana ondel-ondel berpakaian lusuh, kotor, tidak lengkap, serta diiringi oleh lagu radio (Achmad Yogie, 2024).

Sebagai salah satu warisan budaya takbenda yang memiliki karakteristik dapat berlalu dan hilang seiring perkembangan zaman, kebudayaan ondel-ondel harus terus dilestarikan keberadaan ondel-ondel sebagai kesenian tidak hilang. Maka dari itu, dibutuhkannya media informasi yang mampu memperkenalkan kembali kebudayaan ondel-ondel sebagai simbol kuat yang mampu memelihara keamanan rakyat dari roh-roh jahat, wabah penyakit, hingga memberikan kesuburan saat panen raya. Media ini ditujukan kepada anak-anak karena sebagai generasi muda yang tinggal di Jakarta patut memahami nilai filosofi ondel-ondel sebagai kebudayaan lokal. Gusti Moeng melalui berita KOMPAS juga menyatakan bahwa generasi muda harus memahami seni budaya sebagai upaya pelestarian warisan leluhur (2023).

Konten pada perancangan ini akan didasari Peraturan Gubernur no. 80 Tahun 2017 tentang Kurikulum Muatan Lokal di Sekolah/Madrasah dimana dibuatnya mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta yang mengajarkan berbagai konsep mengenai budaya dan adat Betawi kepada murid sekolah dasar di kota Jakarta. Dengan mengangkat mata pelajaran PLBJ, perancangan ini akan searah dengan kegiatan pelestarian kebudayaan Betawi yang dilaksanakan oleh pemerintah DKI Jakarta kepada murid sekolah dasar.

Menurut Williams pada artikelnya di NWEA, murid sekolah dasar memiliki sifat yang suka bermain, sehingga penulis memilih media *board game* yang mampu mengedukasi anak dengan cara yang menyenangkan dan mampu mendorong anak untuk mengeksplor konsep baru (2015). *Board game* mampu melatih kemampuan kognitif anak dalam cara pandang, berpikir, serta mengingat (Gobet, Voogt, & Retschitzki, 2004, h.2). *Board game* juga mampu meningkatkan keterampilan bersosialisasi sang anak (Bayeck, 2020, h.422).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat tiga poin masalah yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir ini, yaitu:

1. Budaya ondel-ondel harus terus dilestarikan agar tidak hilang di tengah perkembangan zaman.
2. Pergeseran penggunaan ondel-ondel sebagai alat mengamen menggerus nilai keseniannya sebagai simbol yang kuat.
3. Dibutuhkannya media informasi sebagai upaya pelestarian kesenian ondel-ondel.

Dari tiga poin yang telah dijabarkan di atas, penulis dapat merumuskan masalah dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

Bagaimana perancangan *board game* bertemakan pelestarian kebudayaan ondel-ondel sebagai media informasi bagi anak sekolah dasar di kota Jakarta?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membuat batasan masalah untuk perancangan ini agar pembahasan di dalamnya tidak melebar. Perancangan ini ditargetkan kepada murid sekolah dasar, baik laki-laki maupun perempuan, yang sedang duduk di sekolah dasar tingkatan dari usia 7-11 tahun. Perancang juga menargetkan audiens dengan status ekonomi SES B dan berdomisili di DKI Jakarta. Perancangan ini juga ditargetkan kepada anak yang kesulitan untuk memahami sebuah konsep melalui membaca dan senang untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Menggunakan media *board game* yang berlandaskan mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta, perancangan ini berfokus pada pelestarian kebudayaan ondel-ondel agar tidak luntur di era modernisasi saat ini.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan perancangan ini adalah untuk merancang *board game* mengenai pelestarian kebudayaan ondel-ondel untuk murid sekolah dasar.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat perancangan tugas akhir ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini adalah untuk memperkenalkan kembali budaya ondel-ondel sebagai upaya pelestarian agar nilai kesenian di dalamnya tidak luntur melalui media *board game* yang edukatif untuk murid sekolah dasar. Melalui *board game* ini, penulis berharap untuk meningkatkan imajinasi, *problem solving*, dan keterampilan bersosialisasi. Perancangan ini juga diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan pada Desain Komunikasi Visual, khususnya pada materi *board game* sebagai media informasi.

2. Manfaat Praktis:

Dalam upaya pelestarian ondel-ondel, penulis ingin mengaplikasikan kemampuan yang telah dipelajari selama menjadi mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara terkait ilustrasi dan *interactive design*. Sebagai penelitian yang akan menjadi dokumen arsip Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa lain diharapkan dapat menggunakan perancangan ini sebagai referensi bila ingin mengembangkan sebuah *board game* sebagai media pembelajaran ataupun terkait topik ondel-ondel. Pelaksanaan perancangan ini juga menjadi salah satu syarat kelulusan penulis untuk meraih gelar sarjana desain (S.Ds.).