

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Board Game

Wirawan (2022) mendefinisikan *board game* sebagai sebuah permainan dimana kartu, papan, dadu, dan token menjadi elemen utama, serta dapat dimainkan secara individu ataupun berkelompok (h.7). Thompson (2007) membagi *board game* menjadi dua jenis permainan, dimana permainan *board game* hanya mengandalkan keberuntungan pemain atau mengandalkan strategi pemain yang cenderung memberikan kemenangan yang lebih memuaskan. *Board game* memiliki seperangkat peraturan yang sederhana yang kemudian dikombinasikan dengan berbagai mekanisme permainan. Hal tersebut membuat *board game* mudah untuk dipelajari sambil memberikan berbagai opsi strategi yang luas untuk pemain (h.15).

2.1.1 Kelebihan dari Board Game

Bayeck (2020) menyatakan bahwa *board game* memiliki tiga kelebihan yang mencakup elemen edukasi hingga keterampilan interaksi sosial (h.422). Mayer & Harris (2010) juga menambahkan bahwa kelebihan tersebut akan menjadi cocok dengan sikap anak yang terlahir dengan keinginan untuk bermain dan tingkat eksplorasi yang tinggi, dimana elemen pembelajaran dan hiburan digabungkan melalui media yang menyenangkan (h.11).

1. Board Game and Motivation to Learn

Motivasi menjadi faktor penting yang mempengaruhi siswa untuk belajar. Seringkali kita mendengar fenomena dimana siswa tidak termotivasi untuk belajar namun terobsesi dengan bermain game. Hal tersebut juga menjadi kelebihan dari *board game* karena mampu meningkatkan motivasi untuk belajar. Perancangan mekanisme berbasis teori akan mendorong target untuk belajar (Bayeck, 2020, h.422). Teori ini juga didukung oleh Zeng, Parks, & Shang yang menyatakan bahwa

pembelajaran yang berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi anak (h.189).

2. Board Game as Space for Engaging in Multiple Practices

Board game dirancang berdasarkan berbagai mekanisme yang saling berkaitan dengan dunia nyata sehingga mampu meningkatkan pemahaman pemain mengenai sebuah konsep (Bayeck, 2020). Seperti saat memainkan permainan bertema peperangan, pemain akan perlahan-lahan memahami aturan dasar dari sebuah peperangan pada dunia nyata (h.422-423).

3. Board Game as Sites for Social Interactions and Computational Thinking

Board game memberikan ruang kepada pemainnya untuk saling berinteraksi secara langsung sehingga mampu meningkatkan keterampilan sosialisasi khususnya setelah pemain telah menyelesaikan permainan dengan pemain lain. Pemain yang bermain *board game* bersama teman sebayanya juga mampu meningkatkan keterampilan sosialisasi mereka (h.234).

2.1.2 Jenis Board Game

Sousa dan Bernardo (2019) membahas mengenai karakteristik dari *board game* modern dan mengacu kepada buku "*Libraries Got Game*" oleh Brian Mayer dan Christopher Harris (h.8). Buku tersebut membagi *board game* menjadi 6 kategori berdasarkan mekanisme permainan yang sering digunakan oleh perancang *board game* (h.7). Kategori ini terdiri dari *roll-and-move*, *open movement*, *worker placement*, *simultaneous action*, *role selection*, dan *cooperative play*.

1. Roll-and-Move

Salah satu contoh permainan *roll-and-move* merupakan *chutes and ladder* atau ular tangga yang mengontrol jumlah pergerakan pemain di atas papan. Permainan ini mengutamakan

mekanisme dadu yang mengontrol pergerakan pemain. Pada beberapa permainan *board game* lain, dadu dapat mengubah status karakter pemain.



Gambar 2.1 Ular Tangga

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga

Sistem dadu juga memiliki peran besar dalam menciptakan tingkat kegembiraan atau ketegangan dalam permainan *board game* (Brathwaite & Schreiber, 2009, h.71). Namun, pemain cenderung harus bergantung kepada keberuntungan saat bermain dengan mekanisme dadu. Dadu juga dapat muncul dengan berbagai jenis bentuk dan angka, dari empat hingga dua puluh sisi.

2. *Open Movement*

Beberapa permainan *board game* menghilangkan elemen dadu yang membatasi perubahan status karakter atau pemain. Hal ini memberikan kontrol yang lebih luas terhadap permainan. Pemain juga diperbolehkan untuk bergerak ke arah mana pun. Salah satu contoh permainan *open movement* yang populer adalah catur, dimana setiap pion merepresentasikan peran yang berbeda-beda diatas papan.



Gambar 2.2 Catur

Sumber: <https://www.amazon.com.au/Plastic-Suitable-Childrens...>

Karena permainan catur tidak menggunakan mekanisme dadu, aksi pemain akan dibatasi oleh mekanisme lain, seperti pion memiliki arah bergerak yang berbeda-beda. Maka pemain harus memiliki sebuah strategi untuk memenangkan permainan *open movement*.

3. *Worker Placement*

Permainan ini cenderung membawakan tema *survival* dan menciptakan kembali skenario perjuangan manusia untuk bertahan hidup dengan sumber daya yang terbatas. Permainan ini berfokus pada pengelolaan sumber daya sehingga melatih pemain untuk menyusun strategi agar mendapatkan keuntungan maksimal. Salah satu contoh permainan ini adalah *Stone Age*, dimana mekanisme pengolahan sumber daya.



Gambar 2.3 *Stone Age*

Sumber: <https://acrosstheboardcafe.com/product/stone-age/>

Pemain dengan sumber daya paling banyak akan memiliki kesempatan lebih besar untuk menang. Pada permainan ini, kepingan yang dimiliki pemain akan berperan sebagai sumber daya. Setiap kepingan tersebut juga akan saling berinteraksi dengan papan permainan.

4. *Simultaneous Action*

Permainan ini mengharuskan setiap pemainnya untuk bergerak secara bersamaan. Mekanisme ini cocok untuk dimainkan secara berkelompok karena setiap pemain tidak harus menunggu pemain lain untuk memulai gilirannya. Permainan ini membutuhkan sosialisasi antar

pemain sehingga melibatkan tindakan, reaksi, dan keputusan setiap pemainnya.



Gambar 2.4 *Sushi Go!*

Sumber: <https://www.amazon.com/Sushi-Go-Party-Card-Game/...>

Salah satu contoh permainan yang menggunakan mekanisme *simultaneous action* adalah *Sushi Go!* yang seringkali dimainkan dengan keluarga. Permainan ini menggunakan mekanisme warna dan angka. Pemain harus mengumpulkan kombinasi warna yang sesuai dengan objektif pada kartu untuk memenangkan permainan.

5. Role Selection

Permainan ini mengharuskan pemain untuk mengambil dan menyelesaikan objektif suatu peran. Biasanya, setiap pemain memiliki cara berbeda untuk memenangkan permainan, baik dengan menyingkirkan pemain lain atau mengumpulkan poin. Setiap peran juga memiliki kekuatan yang unik sehingga meningkatkan kompleksitas permainan.



Gambar 2.5 *Age of Steam*

Sumber: <https://www.eaglegames.net/Age-of-Steam-Deluxe...>

Permainan dengan mekanisme *role selection* cenderung lebih *open-minded* dalam dinamika permainan, seperti *Age of Steam*. *Age of Steam* merupakan permainan yang bertemakan kereta api. Pemain harus memperluas wilayah kereta api mereka. Pemain dengan wilayah yang paling luas akan memenangkan permainan.

6. *Cooperative Play*

Permainan kooperatif cenderung mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi sehingga semua pemain bisa bekerja sama dalam menghadapi musuh yang sama (Livingstone & Walls, 2019, h.151). Permainan ini dilakukan melalui kerjasama pemain untuk mengalahkan musuh yang sama. Bila kalah, maka konsekuensi kekalahan akan dirasakan oleh setiap pemain. Pemain dengan jiwa kompetitif cenderung akan membuat permainan ini terkesan lebih seru.



Gambar 2.6 *Werewolf*

Sumber: <https://acrosstheboardcafe.com/product/one-night...>

Permainan kooperatif bertemakan *traitor-based* mulai populer dengan tingkatan kompetitif yang lebih tinggi, seperti *Werewolf*. Pada permainan ini, setiap pemain memiliki peran masing-masing dengan motif yang berbeda. Setiap pemain akan memberikan pertanyaan ke pemain lain untuk mengetahui pemain yang berbohong atau berkhianat. Banyak juga yang menyebut ini sebagai permainan deduksi pemain. Kemunculan peran seorang pengkhianat membuat permainan ini menjadi lebih menarik dan imersif.

2.1.3 Elemen *Board Game*

Schell (2015) pada bukunya “*The Art of Game Design*” membahas mengenai perancangan permainan. Schell mengacu kepada buku “*Challenges for Game Designers*” saat membahas proses pengembangan sebuah permainan (h.8). Pada buku tersebut dijelaskannya bahwa *board game* terbagi menjadi 9 elemen yang disebut dengan *Game Design Atoms* (Brathwaite & Schreiber, 2009). Setiap elemen pada *board game* dapat dirancang secara individual namun perancang harus memahami bagaimana setiap elemennya saling berinteraksi untuk membuat sebuah permainan yang lengkap. Elemen-elemen itulah yang kemudian disebut dengan “atom” pada desain permainan papan (h.49).

1. *Game States and Game Views*

Setiap permainan membutuhkan *game state*, dimana setiap pemain yang berada di dalam sesi bermain akan dibatasi dengan peraturan dan informasi virtual yang mungkin berubah selama permainan berjalan. Pemain seringkali tidak menyadari keadaan permainan secara keseluruhan, maka posisi atau jumlah kepingan objek pada papan menjadi alat pembantu pemain untuk melacak progres permainan atau yang disebut dengan *game views* (h.26). Contoh dari batasan peraturan sebuah permainan adalah kartu pada *Monopoly*.



Gambar 2.7 Kartu Properti *Monopoly*
Sumber: <https://www.ebay.com.au/itm/266232714795>

Kartu-kartu tersebut akan mengatur harga properti dan harga sewa di setiap kotak pada papan permainan sehingga memberikan batasan terhadap pemain saat ingin membeli dan menjual sebuah properti. Kartu ini juga memudahkan pemain untuk melacak progres pemain yang telah meningkatkan tingkatan sebuah properti.

2. *Players, Avatars, and Game Bits*

Sebuah permainan tidak bisa disebut permainan bila tidak memiliki pemain. Pada *board game*, pemain diwakili dengan sebuah pion, token, atau kepingan papan sebagai cara menandakan lokasi mereka pada permainan. Seperti permainan *Monopoly* dimana pemain dilambangkan sebagai topi, mobil, atau kodok.



Gambar 2.8 Pion Pemain *Monopoly*
Sumber: <https://images.app.goo.gl/gxVHCXLCDNgz4ujHA>

Pada beberapa permainan *board game* lainnya, pemain justru tidak memiliki avatar yang mewakili mereka di atas papan. Hal tersebut membuat setiap pemainnya yang mewakili diri mereka sendiri dalam sebuah permainan, seperti pada permainan *Uno* (h.27).

3. *Mechanics*

Game mechanics atau yang sering disebut “peraturan”, menjadi elemen yang paling umum, tidak hanya di dunia *game design* namun juga di dunia nyata. Peraturan sering memunculkan sebab-akibat di sebuah skenario, seperti di permainan *Monopoly* jika pemain berada di properti pemain lain, maka pemain tersebut harus membayar sewa properti (h.28). Hal tersebut yang disebut sebagai sebuah mekanisme.

Sebuah *board game* biasanya menyediakan buku peraturan atau *rulebook* yang menjabarkan mekanisme sebuah permainan.



Gambar 2.9 Buku Peraturan Monopoly
Sumber: <https://archive.org/details/monopoly-deal-rules...>

Mayer & Harris (2010) juga menambahkan untuk memudahkan pemain baru mempelajari sebuah permainan, perancang dapat menggunakan mekanisme yang bersifat umum (h.7). Mekanisme pada permainan sering membatasi 5 skenario pada *board game*, yaitu peraturan awal permainan, kondisi kemenangan pemain, proses bermain, batas aksi pemain, dan tampilan permainan.

4. Dynamics

Dinamika pada *board game* merupakan pola permainan yang muncul dari mekanisme permainan. Perbedaan tema pada permainan akan memberikan sebuah dinamika permainan yang berbeda bagi pemain. Booth (2015) menambahkan bahwa dinamika pada suatu permainan dipengaruhi oleh strategi dan perilaku para pemain, seperti komunikasi dan taktik antar pemain memberikan pengalaman unik kepada setiap permainan (h.75).



Gambar 2.10 Jakarta Tabletop Expo 2022
Sumber: <https://www.suara.com/pressrelease/2022...>

Seperti, permainan *Mafia* bisa menjadi ramai saat pemain melakukan interaksi antar satu dengan yang lain, sedangkan permainan *Uno* bisa menjadi sangat sunyi bila setiap pemain sibuk menyusun strategi. Berbeda juga dengan permainan *Werewolf* dimana dinamika permainan akan sangat heboh saat pemain ingin melakukan *voting* untuk mengeliminasi seorang pemain.

5. Goals

Setiap permainan memiliki tujuan utama, yaitu kemenangan. Calleja (2022) menambahkan bahwa *goal* yang ditetapkan juga akan membatasi tujuan yang dapat dicapai oleh pemain (h.29). Engelstein (2021) juga menyatakan bahwa pemain diberi kebebasan dengan bagaimana meraih kemenangan tersebut. Saat permainan memiliki tujuan yang jelas, pemain akan memiliki perspektif yang baik mengenai objektif utama mereka saat bermain (h.80).



Gambar 2.11 Catur

Sumber: <https://www.chess.com/article/view/how-chess...>

Setiap permainan memiliki akan selalu memiliki tujuan utama yang berupa kemenangan. Contoh mekanisme ini dapat dilihat pada permainan catur dimana pemain akan memenangkan permainan bila melakukan skakmat terhadap raja lawan.

6. Theme

Permainan dirancang berdasarkan sebuah tema, tapi tidak semua peraturan permainan didasari pada tema. Terkadang, tema bisa merujuk kepada warna, cerita, atau narasi. Perancangan elemen tema

yang baik dapat membuat mekanisme permainan yang mudah dipahami dan diikuti. Melibatkan tema ke dalam permainan menjadi poin penting untuk merancang *board game* yang imersif (h.115). Salah satu contohnya merupakan permainan *Stone Age* dengan konsep kehidupan manusia di zaman batu.

7. *What Comes First?*

Bagaimana seorang perancang *game* mulai membuat sebuah *board game*? Perancangan permainan akan lebih mudah dikembangkan bila dimulai dari penentuan tema. Tema dapat dikembangkan sehingga bisa menentukan tujuan permainan, mekanisme permainan, hingga *goals* dalam permainan. Perancang juga bisa mulai dengan menentukan mekanisme utama permainan yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah tema ataupun narasi (h.33).

8. *Putting It All Together*

Perancangan *board game* dapat dibuat lebih menarik dan menyenangkan dengan tambahan elemen peluang. Elemen peluang ini dapat muncul sebagai aturan baru atau langkah tambahan yang mampu mengubah, menghilangkan, atau menambah status pemain pada permainan. Contohnya adalah kartu sabotase pada *Uno* yang muncul secara acak untuk merugikan pemain ataupun lawan (h.33).



Gambar 2.12 Kartu *Uno*

Sumber: <https://www.toysrus.com.my/uno-show-...>

Kartu sabotase pada *Uno* dapat muncul secara acak atau sesuai keinginan pemain. Kartu ini sering digunakan untuk memberikan keuntungan pada pemain atau kerugian terhadap lawan. Dengan penambahan elemen kartu sabotase ini, dinamika permainan *Uno* akan menjadi lebih meriah.

9. Challenges

Disini merupakan proses dimana perancang mengembangkan mekanisme permainan menjadi lebih rumit sambil memastikan bila tema, karakter, dan mekanisme saling berkesinambungan (h.35). Bila setiap elemen pada *board game* saling mendukung, baik dari mekanisme hingga peraturan permainan, maka akan terbentuklah sebuah *board game* yang baik dan menyenangkan untuk dimainkan.

2.1.4 Komponen Board Game

Berdasarkan Andi Taru, seorang *game developer* melalui artikel PLAYDAY, menyatakan bahwa ada 7 komponen yang sering digunakan pada sebuah *board game* (2018), baik untuk meningkatkan imersi pemain atau mendukung alurnya permainan.

1. Kartu

Kartu merupakan komponen yang paling sering ditemukan pada sebuah *board game*. Kartu dapat muncul dalam berbagai jenis dan ukuran yang berbeda-beda. Komponen kartu dapat digunakan untuk memberikan peran kepada pemain, menunjukkan giliran pemain, hingga memberikan perintah kepada pemain.



Gambar 2.13 Kartu *Shadow Hunter*

Sumber: <http://www.ultraboardgames.com/shadow-hunters...>

Seperti kartu pada *board game Shadow Hunter*. Kartu ini akan dipegang oleh setiap pemain dan tidak boleh dibuka oleh musuh. Pada kartu ini, pemain akan diberikan objektif yang harus dilaksanakan saat permainan berlangsung. Pemain yang berhasil menyelesaikan objektif pada kartu akan memenangkan permainan.

2. Papan atau *Modular Board*

Komponen papan pada *board game* sering digunakan sebagai wilayah bagi pemain untuk bermain. Terkadang, papan permainan dapat tersusun dari kepingan-kepingan papan yang lebih kecil atau disebut dengan *modular board*. Kartu merupakan komponen yang paling sering ditemukan pada sebuah *board game*.



Gambar 2.14 Papan *Monopoly*

Sumber: <https://www.amazon.com/Monopoly-Family...>

Salah satu permainan populer yang menggunakan papan sebagai komponen utamanya adalah *Monopoly*. Papan pada *Monopoly* mampu memberikan informasi mengenai nama dan harga sebuah properti. Papan *Monopoly* juga digunakan sebagai wilayah pemain bermain. Pemain akan menggunakan pion pada papan untuk merepresentasikan pemain dan melacak progres permainan.

3. *Tile*

Tile atau petak merupakan sebuah istilah yang merujuk kepada sebuah papan atau kartu kecil yang sering digunakan sebagai area permainan. *Tile* dapat berbentuk persegi, segi-lima, hingga , segi-enam. *Tile* sering digunakan sebagai area permainan yang harus disambungkan dengan *tile* lainnya oleh pemain.



Gambar 2.15 Board Game Carcassonne

Sumber: <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>

Permainan yang menggunakan *tile* sebagai mekanisme utamanya adalah *Carcassonne*. *Tile* pada permainan ini berbentuk persegi dengan ilustrasi jalanan di atasnya. Pemain harus menyambungkan *tile* dan menyesuaikan ilustrasi jalanan.

4. Pion

Komponen pion sering digunakan untuk merepresentasikan pemain di atas wilayah permainan. Pion dapat muncul dalam berbagai bentuk dan sering menyesuaikan dengan tema permainan. Permainan *board game* yang menargetkan audiens lebih tua cenderung akan memiliki desain komponen yang realistis, namun *board game* dengan target audiens muda akan memiliki bentuk yang lebih sederhana atau memiliki bentuk yang sama dan hanya dibedakan melalui warna.



Gambar 2.16 Pion *Midnight Party*

Sumber: <https://www.ebay.com/itm/265104594787>

Board game Midnight Party memiliki desain pion yang menyerupai seorang manusia. Pion tersebut memiliki warna-warna yang berbeda dimana setiap warnanya memiliki dua pion yang sama. Untuk membedakan setiap pemain, permainan ini menggunakan warna biru, merah, kuning, hitam, putih, dan merah muda.

5. Dadu

Komponen dadu memiliki angka atau simbol yang berbeda di setiap sisinya. Umumnya, setiap angka atau simbol tersebut akan mengubah atau memberikan status baru kepada pemain. Banyak *board game* yang menggunakan dadu enam, delapa, hingga sepuluh sisi.



Gambar 2.17 Dadu *Dungeons and Dragons*
Sumber: <https://nerdarchy.com/interpreting...>

Permainan *Dungeons and Dragons* sering menggunakan dadu dengan sisi yang berbeda-beda. Setiap bentuk dadu digunakan untuk merepresentasikan angka yang berbeda pada suatu karakter, seperti *HP* karakter, sumber daya karakter, hingga jumlah pergerakan karakter.

6. Token

Komponen token merupakan kepingan kecil yang sering digunakan sebagai penanda giliran pemain atau jumlah poin yang pemain telah dapatkan. Token muncul dengan bentuk yang bermacam-macam dan cenderung memiliki desain yang sesuai dengan tema permainan. Perancangan token yang sesuai dengan tema permainan juga akan meningkatkan imersi pemain.

7. Rulebook

Rulebook memiliki menjadi komponen penting pada sebuah permainan. Melalui *rulebook*, pemain memiliki panduan untuk mengenal dan memahami mekanisme suatu permainan. Permainan yang rumit cenderung akan memiliki *rulebook* yang lebih tebal.



Gambar 2.18 Board Game Grotto Beasts
Sumber: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/file...>

Contohnya seperti *rulebook* pada permainan *Grotto Beast* yang memuat peraturan mekanisme permainan secara rinci. *Rulebook* ini juga menjelaskan setiap kartu yang digunakan di dalam permainan. Desain *rulebook* juga disesuaikan dengan tema untuk meningkatkan imersi pemain.

2.1.5 Desain Grafis

Penggunaan desain grafis yang baik merupakan suatu kewajiban saat merancang *board game* (Shipp, 2024, h.48) karena elemen-elemen yang dibutuhkan pemain untuk memainkan *board game* tercakup pada desain grafis (Engelstein, 2021 h.41). Desain grafis membantu pemain untuk memahami dan membedakan sebuah ide melalui simbol (h.41). Penerapan desain grafis yang lemah pada *board game* dapat menyulitkan pemain dalam memahami dan memainkan permainan (h.43).

Robin Landa (2011) menjelaskan bahwa desain grafis merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan

sebuah pesan atau informasi kepada audiens. Desain grafis mampu merepresentasikan visual dari sebuah ide yang terdiri dari pembuatan, pemilihan, serta elemen-elemen visual (h.1). Aynsley (2001) menambahkan bahwa desain grafis sudah ada sejak manusia membuat tanda. Tanda menjadi salah satu media komunikasi melalui simbol yang kemudian berkembang menjadi desain grafis, seperti poster, logo, *trademarks* hingga *signage* (h.6).

2.1.6 Prinsip Desain

Landa (2011) menegaskan bahwa penggunaan prinsip desain selalu berkaitan dengan penggunaan elemen desain untuk membuat karya yang solid (h.24). Penerapan pilar desain komunikasi visual juga tak lepas dari prinsip desain, baik dalam membuat sebuah konsep, elemen, visual, gambar, maupun tipografi. Landa membagi prinsip desain menjadi 7, yaitu *format*, *balance*, *visual hierarchy*, *rythm*, *unity*, *emphasis*, dan *law of perceptual organization*.

1. *Format*

Format merujuk kepada media yang akan digunakan oleh desainer dalam merancang sebuah desain. Pemilihan format ditentukan dari kebutuhan, biaya, fungsi, tujuan, dan solusi sebuah desain. Seorang desainer harus bisa mengaplikasikan elemen desain pada setiap format, seperti sampul *CD*, brosur, dan majalah (h.25).



Gambar 2.19 Board Game *Cryptid Cafe*
Sumber: <https://squatchygames.com/>

Perancangan sampul pada *board game* juga penting untuk mengkomunikasikan garis besar tema dan konsep permainan melalui

ilustrasi, desain grafis, dan pemilihan tipografi. Contohnya merupakan desain *packaging* pada *board game Cryptid Cafe* yang menyajikan tema dan karakter permainan melalui ilustrasi sampul. Desain sampul sebuah *board game* juga sering memunculkan mekanisme utama permainan pada bagian belakang.

2. Balance

Balance atau keseimbangan dapat tercipta oleh penggunaan komposisi elemen yang seimbang. Saat sebuah desain menjadi seimbang, karya akan terlihat lebih harmonis di perspektif audiens. Keseimbangan terbagi menjadi simetri atau *reflection symmetry*, asimetri, dan radial.



Gambar 2.20 Board Game *Going, Going, Gone!*
Sumber: <https://www.itnicethat.com/articles/simon-landrein...>

Simetri tercipta dari penerapan elemen desain yang sama rata pada karya sedangkan asimetri penggunaan elemen desain yang tidak sama rata. Keseimbangan radial dapat diciptakan dengan menggunakan keseimbangan simetri secara vertikal dan horizontal dengan poros tengah yang membuat repetisi elemen visual (h.27). *Balance* pada *board game* sering muncul pada desain papan permainan.

3. Visual Hierarchy

Visual hierarchy bertujuan untuk mempertegas informasi pada desain. Penekanan pada elemen visual akan mempermudah desainer

untuk mengkomunikasikan gagasannya kepada audiens. *Visual hierarchy* juga dapat membantu audiens untuk menentukan *point of interest* dengan menyusun elemen berdasarkan prioritas di atas format (h.28).



Gambar 2.21 Desain Kartu *Bargain Quest*
Sumber: <https://www.moregamesplease.com/art-in...>

Visual hierarchy pada desain kartu sebuah permainan akan meningkatkan kecepatan pemain saat memahami konten kartu. Secara umum, ilustrasi pada kartu diletakkan di bagian tengah kartu dengan ukurannya yang besar. Hal tersebut akan mengalihkan pandangan pemain kepada ilustrasi kartu.

4. *Rhythm*

Ritme pada desain akan muncul dengan penggunaan metode repetisi yang konsisten terhadap sebuah elemen visual. Penggunaan pola yang berulang mampu mengarahkan pandangan audiens di sebuah karya. Ritme juga dapat menciptakan stabilitas elemen visual pada desain (h.30).



Gambar 2.22 Board Game *Adventure with Mickey*
Sumber: <http://blog.beforemario.com/2014/01/nintendo-board-...>

Banyak *board game* yang menggunakan garis, kotak, ataupun lingkaran secara berulang-ulang dan membuat sebuah ritme. Ritme tersebut menjadi sebuah visual yang mengarah pandangan audiens sekaligus dan tempat pergerakan pemain di atas papan permainan. Salah satunya merupakan desain papan pada *board game Adventure with Mickey*.

5. *Unity*

Unity memiliki arti kesatuan, kesatuan pada prinsip desain dimana setiap elemen visual saling berkesinambungan membuat sebuah karya yang utuh. Kesatuan akan terlihat bila elemen visual tidak lagi terpisah atau terpotong, namun saling melengkapi agar gagasan desainer dapat di komunikasikan terhadap audiens (h. 31). Begitu juga dengan penerapan prinsip desain saat merancang sebuah *board game*.



Gambar 2.23 *Board Game Monopoly*

Sumber: <http://blog.beforemario.com/2014/01/nintendo-board-...>

Elemen visual yang saling berkesinambungan akan meningkatkan imersi pemain, baik melalui mekanisme atau narasi permainan. Salah satunya merupakan *Monopoly* yang mekanismenya dilengkapi dengan lembaran uang dan kartu properti. Elemen-elemen tersebut saling melengkapi dan membuat sebuah *board game* menjadi sebuah kesatuan.

6. *Emphasis*

Penekanan elemen desain penting dalam menyusun hirarki visual dalam menyampaikan sebuah informasi. Penerapan penekanan

pada desain terbagi menjadi 6 cara yaitu, *isolation* dimana sebuah elemen visual diisolasi untuk meningkatkan titik fokus. Perlu diperhatikan juga bahwa penekanan pada sebuah elemen juga harus diseimbangi dengan komposisi yang tepat. Berikutnya merupakan *placement* dimana elemen diletakan pada suatu titik tertentu yang mudah dilihat audiens. Kemudian, ada juga *scale* yang mengatur besar kecilnya elemen visual. Penggunaan skala adalah cara terbaik dalam membuat hierarki (Engelstein, 2021, h.44).



Gambar 2.24 *The Game of Life*

Sumber: <https://www.mojo-nation.com/life-game-life/>

Permainan *contrast* pada elemen juga termasuk ke dalam penerapan *emphasis*, seperti mengatur terang gelapnya elemen. Desainer juga bisa menggunakan *direction and pointers* untuk mengarahkan titik fokus audiens melalui garis atau panah. Cara terakhir merupakan *diagrammatic structure* dengan membuat diagram sehingga perancang dipermudah dalam mengklasifikasikan informasi berdasarkan seberapa penting ide tersebut (h.29-30). Penerapan *emphasis* pada *board game* bisa beragam, baik pada elemen visual atau secara mekanisme permainan. *Board game The Game of Life* melakukan penekanan pada roda di papan permainan.

7. Law of Perceptual Organization

Prinsip desain ini merupakan pengelompokan elemen berdasarkan organisasi perseptual dan terbagi menjadi 6 jenis, yaitu *similarity*, *proximiy*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing*

line. Similarity merupakan pengelompokan elemen yang memiliki karakteristik atau bentuk yang sama. *Proximity* merupakan pengelompokan berdasarkan elemen yang jaraknya saling berdekatan. *Continuity* memberikan kesan menyambung kepada elemen yang seakan-akan menunjukkan sebuah pergerakan.



Gambar 2.25 *Board Game Odyssey*
Sumber: <https://kukuvaya.org/products/odyssey-snake...>

Closure merupakan pengelompokan beberapa elemen desain yang saling berdekatan dan membentuk elemen baru. *Common fate* adalah prinsip desain dimana elemen terkesan mengarah kepada satu titik fokus yang sama. Jenis terakhir merupakan *continuing line* yang cenderung menggunakan garis untuk mengarahkan titik fokus audiens (h.31-32). *Board game Odyssey* menggunakan garis untuk memberikan efek visual seakan-akan air sedang bergerak.

2.1.7 Ilustrasi

Engelstein (2021) menyatakan bahwa ilustrasi pada *board game* merupakan elemen yang murni dekoratif, seperti ilustrasi karakter (h.41). Walaupun demikian, ilustrasi mampu meningkatkan imersi pemain dengan memberikan konteks melalui sebuah gambar (h.120). Landa (2011) menambahkan bahwa sebuah ilustrasi mampu menceritakan sebuah kisah melalui subjek, visualisasi, dan komposisi. Aspek warna, pencahayaan, sudut pandang, dan nilai kontras berkontribusi kepada karakteristik sebuah cerita yang ilustrator ingin sampaikan (h.127). Seorang ilustrator harus memiliki

kemampuan untuk menciptakan gambar yang didukung dengan pemikiran kreatif, karena ilustrasi yang buruk hanya sebatas penghias halaman tanpa memberikan pemahaman akan sebuah subjek. Ilustrasi yang baik dapat mendorong audiens untuk berpikir dan memahami gagasan yang di komunikasikan oleh sang ilustrator (Zeegen, 2014, h.20).

2.1.7.1 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi merupakan praktik yang mencakup kegiatan mendokumentasi, memberikan referensi, memberikan edukasi, penjelasan serta instruksi yang kontekstual yang mampu melibatkan berbagai macam tema dan subjek. Alan Male (2017, h.181) membagi ilustrasi menjadi 5 fungsi, yaitu:

1. *Documentation, Reference, and Illustration*

Ilustrasi mampu memvisualisasikan sebuah subjek dan mengkomunikasikan uraian informasi kepada audiens. Ilustrasi dapat digunakan untuk menggambarkan kembali sebuah peristiwa atau kebudayaan di masa lalu pada buku sejarah, menggambarkan sebuah fenomena alam pada buku sains, menggambarkan anatomi makhluk hidup untuk kebutuhan medis, hingga menggambarkan subjek teknis pada teknologi. Praktik ilustrasi tidak hanya menguatkan namun juga memberikan konteks visual terhadap sebuah ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya.



Gambar 2.26 *Packaging Stone Age*
Sumber: <https://www.tokopedia.com/rinta-3/stone-age...>

Penggunaan ilustrasi juga sering dimanfaatkan untuk menyajikan informasi kepada audiens muda yang lebih senang mengkonsumsi sebuah ide melalui ilustrasi dibandingkan paragraf panjang (h.181-199). *Board game Stone Age* menjadi salah satu contoh penggunaan ilustrasi serta konsep dengan menggambarkan kembali peradaban manusia di zaman batu.

2. Commentary

Dunia jurnalisme sering menggunakan ilustrasi untuk mengomentasi suatu fenomena secara visual. Salah satu jenis ilustrasi yang sering digunakan adalah “*political cartoon*”. Jenis ilustrasi tersebut sering disajikan untuk menyindir kepribadian pemimpin politik dan dimulai sejak abad ke-15.



Gambar 2.27 Kartu Peran *Secret Hitler*
Sumber: <https://www.wikihow.com/Play-Secret-Hitler>

Ilustrasi yang tujuannya memprovokasi sering mengandung unsur yang tampaknya tidak ada hubungannya terkait tema utama namun memberikan pertanyaan yang menyinggungi permasalahan yang dibahas (h.238-274). *Board game Secret Hitler* menjadi salah satu contoh ilustrasi yang mengomentari kepribadian pemimpin politik sebelum perang dunia 2.

3. Storytelling

Ilustrasi pada sebuah cerita atau naratif membantu dalam penyampaian informasi melalui visual. Contoh penggunaan ini sering muncul pada buku cerita anak, novel, dan komik. Penggunaan *sequence*

menjadi cara yang paling sering digunakan untuk *storytelling*. Ilustrasi pada buku fiksi dan buku anak memiliki ciri khas yang berbeda dimana buku anak mengangkat tema fiksi yang lebih beragam. Pemilihan *art style* untuk buku anak juga penting, misal pemilihan tema horror harus disertakan karakter yang sesuai untuk anak agar tidak terlihat menyeramkan atau mengancam (h.275-311).

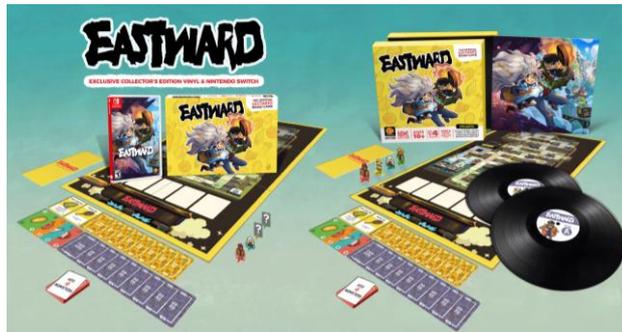


Gambar 2.28 Board Game HANSEL or GRETEL
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/70111437/...>

Packaging board game sering digunakan untuk menggambarkan garis besar tema pada permainan. Ilustrasi dapat menggambarkan latar, budaya, karakter, atau sebuah narasi. Contohnya desain sampul pada *board game HANSEL or GRETEL* yang menggambarkan narasi dari cerita klasik Hansel dan Gretel.

4. Persuasion

Ilustrasi sebagai persuasi sering digunakan di dunia periklanan untuk mempromosikan sebuah produk atau jasa. Target utama ilustrasi persuasi merupakan target pasar dari suatu *brand*. Sayangnya, ada aspek negatif di dalam dunia pekerjaan dimana ilustrator memiliki batasan dalam berkarya dan harus merancang sebuah konsep sesuai arahan *art director*.



Gambar 2.29 Board Game Eastward
 Sumber: <https://x.com/iam8bit/status/1508823...>

Setiap ilustrasi cenderung memiliki *art style* yang sama agar sebuah *brand* memiliki visual yang konsisten (h.313-321). Penggunaan ilustrasi sebagai persuasi juga digunakan dalam mempromosikan permainan *board game* kepada target audiens. Tak jarang juga sebuah perusahaan menambahkan *merchandise* saat menjual *board game*. Salah satunya adalah *Eastward* yang menambahkan *vinyl* berisi *soundtrack* sebagai *merchandise* eksklusif bagi pembeli.

5. Identity

Ilustrasi sebagai identitas berhubungan dengan *brand* dan perspektif masyarakat mengenai *brand* tersebut. Identitas *brand* perusahaan seringkali di simbolkan dengan logo yang mudah diingat dan unik. Logo tersebut kemudian digunakan oleh perusahaan pada surat, produk, atau papan billboard (h.338-365).



Gambar 2.30 Disney Eye Found It
 Sumber: <https://timbuktoys.com/products/disney-eye-found-it>

Salah satunya adalah *brand Disney* yang menampilkan logonya pada hampir setiap produk yang mereka produksi. Seperti pada desain *packaging board game Eye Found It!* Pada desain sampul permainan, *Disney* juga menambahkan karakter-karakter populer mereka untuk meningkatkan pemahaman audies mengenai *Disney* sebagai sebuah *brand*.

2.1.7.2 Gaya Ilustrasi

Chealsea, Yuwono, & Yusuf (2024) menyebutkan bahwa adanya empat gaya ilustrasi yang dapat diterapkan pada desain *packaging board game*. Jenis visual yang paling sering digunakan pada perancangan *board game* merupakan jenis visual digital yang dibuat menggunakan sebuah perangkat lunak (h.13). Terdapat empat gaya ilustrasi seperti gaya ilustrasi realis, gaya ilustrasi semi-realis, gaya ilustrasi kartun, dan gaya ilustrasi fantasi (h.15-17).

1. Gaya Ilustrasi Realis

Gaya ilustrasi realis merupakan gaya yang mampu menggambarkan sebuah objek hingga makhluk hidup semirip mungkin dengan anatomi dan fisiologi di dunia nyata. Gaya ini cenderung memiliki *outline* tipis dengan warna yang kompleks. Gaya ilustrasi ini cenderung digunakan pada *board game* yang ditargetkan kepada remaja hingga orang dewasa (h.15).



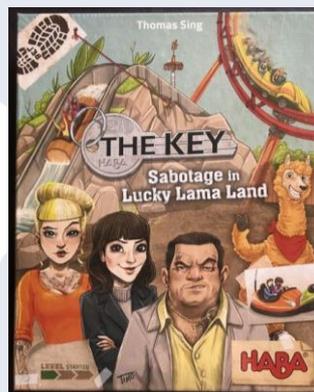
Gambar 2.31 *Board Game Wingspan*

Sumber: <https://arstechnica.com/gaming/2019/03/wingspan...>

Salah satu permainan yang menggunakan gaya ilustrasi realis adalah *Wingspan*. Permainan ini bertemakan burung di alam liar. Ilustrasi pada *packaging* dan desain kartu sangat menyerupai bentuk burung asli di dunia nyata karena bertujuan untuk memberikan edukasi kepada pemain mengenai wujud burung-burung tersebut di dunia nyata.

2. Gaya Ilustrasi Semi-realis

Gaya ilustrasi semi-realis merupakan gaya yang tidak mengilustrasikan makhluk hidup atau objek secara sepenuhnya sesuai dengan yang ada di dunia nyata. Biasanya, gaya ilustrasi ini tidak memiliki detail dan warna yang sekompleks gaya ilustrasi realis. Gaya ilustrasi juga terkadang dimodifikasi oleh ilustrator untuk memiliki unsur kartun. Gaya ilustrasi ini sering digunakan pada permainan yang ditargetkan kepada anak-anak hingga remaja (h.15).



Gambar 2.32 Board Game *The Key*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/6237305...>

Salah satu permainan yang menggunakan gaya ilustrasi semi-realis ini adalah *board game The Key: Sabotage at Lucky Llama Land*. Permainan ini mengajak pemain untuk menjadi seorang detektif. Ilustrasi karakter pada permainan memiliki ciri khas seorang manusia pada umumnya namun masih memiliki elemen kartun di dalamnya.

3. Gaya Ilustrasi Kartun

Gaya ilustrasi kartun merupakan teknik menggambar sebuah makhluk hidup atau objek yang berbeda dari bentuknya di dunia nyata.

Gaya ini cenderung mengandung unsur humor dan tidak memiliki detail kompleks seperti ilustrasi realis. Gaya ini memberikan kesan yang lucu dan kekanak-kanakan sehingga sering digunakan pada permainan yang ditargetkan kepada anak-anak.



Gambar 2.33 *Board Game Happy Little Dinosaurs*
Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/7141924...>

Salah satu permainan yang menggunakan gaya ilustrasi kartun adalah *board game Happy Little Dinosaurs*. Permainan ini mengangkat tema dinosaurus yang harus bertahan hidup di tengah serangan meteor. Dinosaur sering dipahami sebagai hewan yang besar dan menyeramkan, namun permainan ini ingin menyajikan visual yang ramah karena juga ditargetkan kepada anak-anak (h.16).

4. Gaya Ilustrasi Fantasi

Gaya ilustrasi fantasi merupakan ilustrasi yang menggambarkan segala objek secara imajinatif sehingga menghasilkan visual yang tidak nyata dan berbau dongeng, sihir, hingga supranatural. Gaya ini cenderung diaplikasikan ke dalam *board game* yang ditargetkan kepada anak-anak hingga orang dewasa (h.17).



Gambar 2.34 *Board Game Kids Chronicles*
Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/6528408...>

Salah satu permainan yang menggunakan gaya ilustrasi fantasi adalah *board game Kids Chronicles: Quest for the Moon Stones*. Pada desain *packaging* permainan, disajikannya ilustrasi kucing besar dan anak-anak yang memiliki kekuatan sihir. Ilustrasi pada permainan ini juga memberikan warna-warna cerah.

2.1.8 Tipografi

Tipografi mampu mengkomunikasikan sebuah gagasan secara denotatif ataupun konotatif dan harus diintegrasikan dengan cermat ke dalam sebuah visual (Landa, 2014, h.44). Engelstein (2021) menambahkan bahwa pemilihan tipografi yang baik mampu menentukan dinamika permainan dan meningkatkan imersi tema (h.54). Hal tersebut dapat dicapai melalui pemilihan *typeface* yang sesuai dengan tema karena sebuah *typeface* dapat menciptakan gaya visual yang khas. *Typeface* akan selalu terdiri dari huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, atau aksesoris dengan gaya yang konsisten.



Gambar 2.35 *London After Midnight Card Game*
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/28925339/London...>

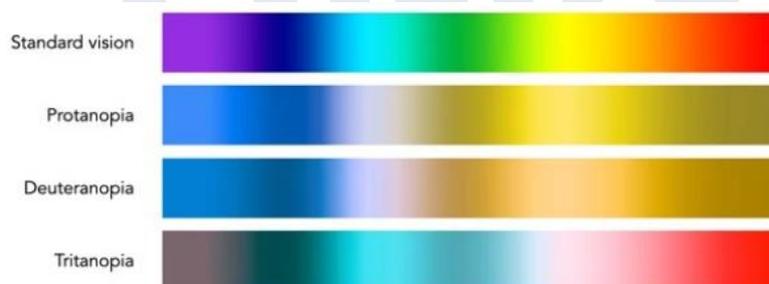
Pemilihan atau perancangan sebuah *typeface* harus memiliki dua aspek utama, yaitu *readability* dan *legibility* (Landa, 2014, h.51). *Readability* merupakan sifat *typeface* yang mempermudah audiens untuk membaca tipografi, sedangkan *legibility* dimana audiens mampu mengidentifikasi sebuah *typeface*. *Typeface* dengan garis yang terlalu tipis atau terlalu tebal akan sulit untuk dibaca, begitu juga dengan *typeface* yang memiliki jarak terlalu dekat atau jauh. Dalam pengembangan *board game*, perancang tidak boleh

mengorbankan *readability* dan *legibility* demi *typeface* yang bergaya keren dan meriah (Engelstein, 2021, h.54). Font dekoratif dapat digunakan untuk elemen artistik, sedangkan font dengan *readability* yang tinggi dapat digunakan pada teks deskriptif (h.55).

2.1.9 Color Blind Design Guide

Menurut Gaskin (2023) pada artikelnya mengenai *Color Blind Design Guidelines*, lebih dari 360 juta orang memiliki buta warna. Sebanyak 8% laki-laki dan 0.5% mengalami difisiensi penglihatan warna. Dalam merancang sebuah media, desainer harus mempertimbangkan pemilihan warna untuk meningkatkan kenyamanan bagi penderita buta warna parsial (Jenny & Kelso, 2007, h.61). Seorang desainer harus memastikan bahwa karyanya dapat dipahami dengan baik oleh penderita buta warna parsial. Dengan mempertimbangkan elemen ini, target juga akan memiliki tingkat pemahaman ide yang cepat saat melihat sebuah karya.

Buta warna parsial terbagi menjadi *protanopia*, *deutanopia*, dan *tritanopia*. *Protanopia* terjadi dimana penderita hanya melihat warna merah-hijau, *deutanopia* hanya melihat merah-hijau, dan *tritanopia* hanya melihat biru-kuning. Berikut merupakan spektrum warna yang dimiliki oleh *protanopia*, *deutanopia*, dan *tritanopia*.



Gambar 2.36 Spektrum Warna

Sumber: <https://pixelcraft.photo.blog/2021/07/07/photography...>

Selain menggunakan warna, seorang desainer juga dapat mempertimbangkan penggunaan tekstur, simbol, tipografi, hingga anotasi untuk membantu penderita warna parsial dalam memahami sebuah informasi

(Phillips, 2022, h.3). Memainkan *hue* sebuah warna juga menjadi salah satu solusi lain untuk meningkatkan *legibility* sebuah desain (h.1). Walau sebagian besar populasi tidak menderita buta warna parsial, seorang desainer juga harus mempertimbangkan kenyamanan user serta *legibility* sebuah desain.

Beberapa *board game* menerapkan metode ini khususnya pada komponen pion untuk memudahkan pemain saat membedakan dirinya dengan pemain lain. Salah satunya merupakan *board game Shadow Hunter* dimana warna pion jauh lebih terang bila dibandingkan dengan elemen-elemen. Bentuk pion pada *Shadow Hunter* juga dibuat lebih sederhana yaitu silinder kecil yang tebal. Bentuk tersebut mampu meningkatkan kenyamanan pemain saat memindahkan pion diatas papan.



Gambar 2.37 Pion *Shadow Hunters*
Sumber: <https://myshopville.com/products/shadow-hunters...>

2.2 Ondel-Ondel

Ondel-ondel sudah ada di Jakarta sejak abad ke-16 dengan fungsi utama sebagai penolak bala dari gangguan roh-roh jahat (Isnaeni, 2023, h.23). Sejak saat itu, ondel-ondel menjadi bagian yang penting bagi budaya Betawi karena menyimbolkan roh nenek moyang yang melindungi keselamatan warga kampung. Menurut Peraturan Gubernur Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta nomor 11 tahun 2017, ondel-ondel merupakan kebudayaan Betawi dan menjadi aset bangsa yang harus dilestarikan.



Gambar 2.38 Ondel-Ondel

Dalam upaya pelestariannya, Pemerintahan Provinsi menetapkan ondel-ondel sebagai salah satu ikon budaya Betawi. Peraturan tersebut juga menetapkan penggunaan dan penempatan ondel-ondel, yaitu sebagai perlengkapan upacara tradisional warga Betawi, hiasan dekorasi di acara seremonial Pemerintahan Provinsi Jakarta, di gedung-gedung resmi. Menurut Kemendikbud, ondel-ondel merupakan seni pertunjukan yang dapat ditemukan di berbagai acara kesenian sebagai seni pertunjukan teater tanpa tutur yang memerankan personifikasi para leluhur.

2.2.1 Latar Belakang Kemunculan Ondel-Ondel

Salah satu pedagang dari Inggris bernama W. Scot mencatat di dalam bukunya bahwa, ia mengaku melihat boneka raksasa mirip ondel-ondel dan dipertunjukan oleh masyarakat Sunda Kelapa dalam upacara adat di tahun 1605. Ondel-ondel di zaman dulu diarak secara bergerombolan sehingga ondel-ondel saat itu lebih dikenal dengan istilah “barongan” dengan arti serombongan karena kesenian ondel-ondel akan senantiasa tampil beriringan (Kemendikbud, 2013).

Menurut buku PLBJ untuk kelas 3 semester 1, barongan pada zaman dahulu tidak hanya digunakan untuk menolak bala dan menjaga keamanan kampung saja, ondel-ondel juga sering dijadikan sebagai simbol kesuburan saat panen. Warga kampung kemudian membawa barongan untuk berkeliling bila

adanya wabah, selamatan, hajatan besar, atau pun setelah panen raya. Zaman dulu banyak sesajen dan kegiatan upacara sebelum pertunjukan ondel-ondel yang dilakukan warga dengan tujuan mengusir roh jahat dan menekuni filosofi kehidupan (h.28). Upacara ritual ondel-ondel berubah menjadi kebiasaan adat yang ditata rapih dengan iringan suara kentong (Kustopo, 2020, h.12). Barongan biasanya dipikul oleh beberapa orang sehingga membuat boneka seakan-akan berjalan sambil menggelenkan kepalanya. Gerakan melenggeng itulah yang kemudian melahirkan nama ondel-ondel (Yanuar & Aminah, 2023, h.22).



Gambar 2.39 Ondel-Ondel dengan Taring

Sumber: <https://voi.id/memori/120245/ondel-ondel-spirit-doll...>

Kustopo juga menjelaskan tata cara pertunjukan ondel-ondel yang benar, yaitu dengan menampilkan ondel-ondel secara berpasangan, penampilan harus dimeriahkan dengan jumlah orang yang banyak, ondel-ondel harus diiringi oleh alat musik tradisional seperti tanjidor atau rebana, membuat kembang manggar untuk mengiring ondel-ondel, dan pertunjukan atraksi dari peramai ondel-ondel. Setelah penampilan berakhir, ondel-ondel biasanya diletakan di depan rumah sebagai simbol kekuatan yang dapat menyingkir roh jahat. Para seniman ondel-ondel di zaman dulu sering melakukan pertunjukan tarian dari sore hingga malam ataupun menjelang pagi (2020, h.52-55).

Pada zaman modern ini, ondel-ondel sudah tidak lagi digunakan pada upacara ritual sejak masuknya agama Islam ke pulau Jawa yang menyebabkan masyarakat meninggalkan kepercayaan animisme dan

dinamisme (Baidawi, 2020, h.35). Unsur magis pada ondel-ondel perlahan-lahan ditinggalkan oleh warga Betawi seiring dengan perubahan zaman. Oleh karena itu norma dan nilai ondel-ondel dimodifikasi menjadi kesenian yang bersejarah dan sebagai hiburan. Salah satu contohnya adalah bagian wajah ondel-ondel diubah dengan menghilangkan taring dan memperhalus wajahnya agar terlihat lebih manis dan bersahabat. Perubahan tersebut dibuat oleh gubernur DKI Jakarta, Ali Sadikin (Kemendikbud, 2013).

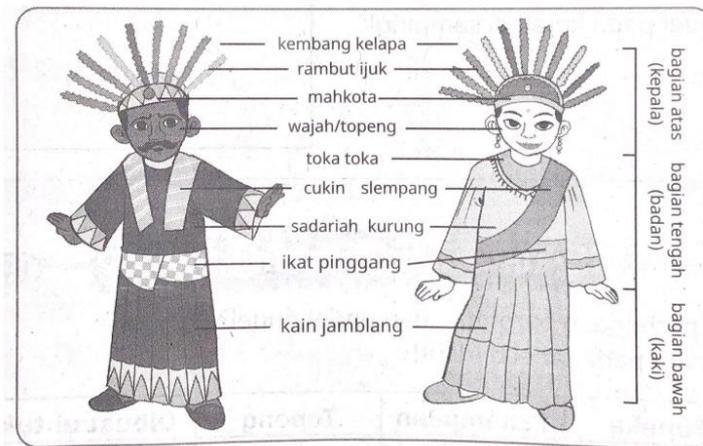
Ondel-ondel semakin populer saat seniman Betawi bernama H. Benyamin Syueb mempopulerkan kembali lagu berjudul Ondel-Ondel (Isnaeni, 2023, h.23) yang sebelumnya diciptakan oleh Djoko Subagyo di tahun 1970. Lagu tersebut menceritakan ondel-ondel berupa boneka besar yang diarak beramai-ramai di acara besar masyarakat pelajaran. Sekarang kita bisa melihat pertunjukan ondel-ondel saat ulang tahun DKI Jakarta, acara pagelaran, atau festival budaya.

Ondel-ondel selalu tampil berpasangan dengan boneka laki-laki berwajah merah bernama Kobar, dan boneka perempuan berwajah putih bernama Borah. Dimana boneka laki-laki melambangkan keberanian dan semangat dan boneka perempuan melambangkan kesucian dan kekuatan baik. Kehadiran sepasang ondel-ondel dengan makna yang berbeda melambangkan kerukunan warga Betawi di tengah perbedaan. Pertunjukan ondel-ondel selalu diiringi dengan alat musik tradisional seperti tanjidor dengan membawakan lagu bernuansa Betawi seperti Kicir-Kicir dan Jali-Jali. Bagian yang paling dinantikan oleh penonton adalah “ngibing” dimana ondel-ondel berputar sambil melompat dengan cepat menyerupai gerakan gasing (h.23).

2.2.2 Bagian Boneka Ondel-Ondel

Ondel-ondel berupa boneka raksasa setinggi 2,5 meter dengan rangka tubuh yang dibuat dari bambu. Garis tengah tubuh boneka ondel-ondel adalah 80-100 cm (Sucipto, 2012, h.3). Ondel-ondel laki-laki dan perempuan memiliki struktur yang sama namun memiliki perbedaan pada unsur

pembentukannya. Peraturan Gubernur nomor 11 tahun 2017 juga mencantumkan mengenai bentuk ondel-ondel dimana wajah laki-laki berwarna merah dengan alis tebal, berkumis, serta terlihat ramah. Sedangkan wajah perempuan berwarna putih, mata hitam sayu, alis hitam yang melengkung, bulu mata lentik, bibir merah, menggunakan anting, dan jidatnya bermahkota.



Gambar 2.40 Ilustrasi Bagian Ondel-Ondel
Sumber: Andre Yanuar & Siti Aminah, 2023

Secara garis besar, struktur ondel-ondel terbagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian kepala (atas), badan (tengah), dan kaki (bawah). Bagian kepala terdiri dari kembang kelapa, mahkota, rambut, dan topeng. Bagian badan untuk boneka laki-laki dan perempuan terdiri dari unsur yang berbeda, dimana ondel-ondel laki-laki terdiri dari cukin, baju sadariah, dan ikat pinggang. Sedangkan ondel-ondel perempuan dihiasi selendang dari bahu kiri ke pinggang kanan, toka-toka, baju kurung atau kebaya, dan ikat pinggang berwarna cerah. Pada bagian kaki terdapat kain sarung yang sering disebut dengan jamblang untuk menutupi bagian bawah boneka ondel-ondel (Saputra, 2013).

Ondel-ondel merupakan perpaduan dari warna-warna cerah dengan tingkat kontras tinggi. Warna kostum yang digunakan pada ondel-ondel tidak memiliki ketentuan tertentu namun komposisi yang saling bertabrakan merupakan ciri khas dalam budaya Betawi. Berdasarkan buku PLBJ dan pernyataan dari Peraturan Gubernur nomor 11 tahun 2017, berikut merupakan bagian ondel-ondel beserta keterangannya, dari bagian kepala hingga kaki.

Tabel 2.1 Bagian Ondel-Ondel

Bagian	Bagian Ondel-Ondel	Fungsi	Keterangan
Kepala	Kembang kelapa	Penghias kepala	20 tangkai untuk perempuan dan 25 tangkai untuk lak-laki
	Mahkota	Menutupi kepala ondel-ondel	
	Rambut	Rambut ondel-ondel	Terbuat dari ijuk hitam
	Topeng	Wajah ondel-ondel	Topeng merah untuk boneka laki-laki dan topeng putih untuk boneka perempuan
Badan	Cukin	Hiasan dada ondel-ondel laki-laki	Cukin merupakan simbol keislaman dan sering digunakan oleh murid pesantren
	Baju sadariah	Pakaian ondel-ondel laki-laki	Berwarna gelap dengan selempang kain motif batik Betawi
	Ikat pinggang		Ikat berupa kain yang melilit di bagian pinggang
	Selendang	Hiasan dada ondel-ondel perempuan	Selendang dari pundak kiri ke pinggang kanan menyimbolkan hidup manusia yang harus digiring ke arah yang benar (kanan)
	Toka-toka	Hiasan dada ondel-ondel perempuan	Hiasan manik-manis, menyimbolkan rezeki yang lancar.

Badan	Kebaya atau baju kurung	Pakaian ondel-ondel perempuan	Kebaya dengan lengan panjang atau baju kurung bermotif kembang-kembang
Kaki	Kain jamblang	Penutup bagian kaki ondel-ondel	Menggunakan kain batik Betawi.

2.2.3 Klasifikasi Ondel-Ondel

Menurut buku PLBJ kelas 2, ondel-ondel terbagi menjadi empat klasifikasi model ondel-ondel. Hal ini diakibatkan perubahan generasi dan arus globalisasi sehingga ondel-ondel dimodifikasi berdasarkan penggunaannya. Klasifikasi ondel-ondel terbagi menjadi model barongan, model personifikasi, model islami, dan model komersial (Yanuar & Aminah, 2023, h.49).

Ondel-ondel model barongan masih memiliki fungsi dan makna yang sama dengan ondel-ondel yang dulunya disebut dengan “barongan” oleh warga Betawi kuno. Dengan wajah merah, taring, kumis tebal, dan mata melotot, ondel-ondel ini ditujukan untuk menjaga kampung dari roh jahat. Walau masih memiliki nilai filosofi yang sama dengan ondel-ondel di zaman dulu, wujud ondel-ondel barongan ini lebih mirip dengan boneka ondel-ondel pada zaman Betawi modern ini.

Ondel-ondel model personifikasi merupakan wujud ondel-ondel yang paling sering kita temukan. Dari nama barongan menjadi ondel-ondel, model personifikasi ini dibuat untuk menyerupai manusia dari bentuk wajah dan badan. Model ini tidak lagi semenakutkan seperti wujud model barongan, dengan taringnya yang dihilangkan dan mata yang sudah tidak melotot. Pakaian pada ondel-ondel ini juga rapih agar terlihat lebih ramah dan bersahabat.

Ondel-ondel juga mendapatkan pengaruh Islam sehingga muncul ondel-ondel model islami. Beberapa yang berbeda dengan model personifikasi adalah cukin yang diubah dengan sarung, sarung dengan motif kotak-kotak, dan terdapat kopiah di bagian kepala. Setelah itu ada juga ondel-ondel model komersial yang sering digunakan di sektor pariwisata. Wajah model ini dibuat lebih modern dengan senyuman ondel-ondel yang lebar, motif meriah pada selendang dan baju, serta tambahan lesung pipit serta anting pada boneka perempuan. Sebagai ikon kota DKI Jakarta, wajah ondel-ondel model komersial dibuat diperhalus menjadi manis.



Gambar 2.41 Hiasan Ondel-Ondel

2.2.4 Pergeseran Penggunaan pada Ondel-Ondel

Ondel-ondel melambangkan melambangkan kekuatan, keamanan, ketertiban, tegar, berani, tegas, jujur, dan anti manipulasi. Makna pada ondel-ondel tersebut lahir dari harapan masyarakat Betawi di zaman kuno yang masih dipegang teguh hingga sekarang. Namun, lambang pada ondel-ondel seolah-olah dirusak oleh pelaku yang menyalahgunakan ondel-ondel sebagai alat mengamen untuk kepentingan pribadi.

JJ Rizal (2021), seorang sejarawan, menilai bahwa kegiatan ondel-ondel adalah mengamen. Namun, Achmad Yogie (2020), Ketua Komunitas Ondel-Ondel Jakarta, menambahkan bahwa pertunjukan ondel-ondel selalu ada tolak ukurnya yaitu, dengan menggunakan alat musik tradisional khas Betawi yang lengkap dan ondel-ondel selalu tampil berpasangan dengan

pakaian yang rapih. Pengamen melakukan pertunjukan ondel-ondel hanya dengan satu ondel-ondel dengan pakaian pada ondel-ondel yang lusuh dan kotor, serta menggunakan iringan lagu dari rekaman radio.



Gambar 2.42 Ondel-Ondel sebagai Instrumen Mengamen

Kegiatan mengamen yang dilakukan di pinggir jalan juga mengganggu arus lalu lintas. Dinas sosial, dinas kebudayaan, hingga Pemerintah Provinsi DKI Jakarta prihatin mengenai maraknya fenomena penggunaan ondel-ondel sebagai alat mencari nafkah untuk kepentingan pribadi tanpa menghiraukan tolak ukur dan tata cara melakukan pertunjukan ondel-ondel. Kegiatan mengamen menggunakan ondel-ondel menjadi salah satu faktor utama pudarnya eksistensi kebudayaan ondel-ondel di masyarakat. Menggunakan suatu kebudayaan menjadi alat mengemis merupakan salah satu kegiatan yang dianggap menurunkan derajat dan meremehkan eksistensi dan sejarah kebudayaan tersebut.

2.2.5 Upaya Pelestarian Budaya Ondel-Ondel

Melalui berita Kompas, Ahmad Riza sebagai Wakil Gubernur DKI Jakarta mengumumkan kebijakan yang melarang ondel-ondel digunakan sebagai instrumen mengamen sebagai bentuk apresiasi serta upaya pelestarian oleh pihak pemerintah DKI Jakarta terhadap budaya asal Betawi ini. Riza juga menambahkan ondel-ondel sebagai sebuah budaya harus ditempatkan di tempat yang tinggi dan bukan digunakan sebagai instrumen mengemis (2021).



Gambar 2.43 Banner Larangan Mengamen

Penetapan ondel-ondel sebagai ikon Betawi menjadi salah satu upaya pemerintah untuk melestarikan ondel-ondel dengan menanamkan kebanggaan terhadap budaya Betawi dalam kehidupan sehari-hari. Pada Peraturan Gubernur DKI Jakarta No 11 tahun 2017 tersebut, dituliskan bahwa ondel-ondel merupakan aset bangsa yang harus dilestarikan agar mampu mempertahankan ciri khas masyarakat Betawi serta jatidiri dari kota Jakarta sebagai daya tarik wisata. Peraturan tersebut juga menjabarkan bahwa penggunaan dan penempatan ondel-ondel dapat dijadikan sebagai pelengkap berbagai acara adat tradisional masyarakat Betawi, sebagai dekorasi acara formal, dan ditempatkan pada sisi kiri dan kanan pintu masuk gedung-gedung pemerintah di DKI Jakarta.



Gambar 2.44 Pertunjukan Ondel-Ondel 2022

Sumber: <https://megapolitan.kompas.com/read/2022/06/21/115...>

Pelestarian ondel-ondel juga diteruskan oleh pihak Dinas Kebudayaan DKI Jakarta dengan mengadakan pertunjukan ondel-ondel pada 18-26 Juni 2022. Kepala Dinas Kebudayaan DKI Jakarta, Iwan Henry Wardhana (2022), menyatakan bahwa kegiatan ini menjadi salah satu wujud kepedulian dan tanggung jawab Pemerintah Provinsi DKI Jakarta untuk menangani fenomena ondel-ondel sebagai instrumen mengamen di Jakarta. Pertunjukan tersebut diikuti oleh 35 sanggar dengan 525 orang dari seluruh Jakarta.

Pelaku ondel-ondel beserta Pemerintah DKI Jakarta terus melestarikan ondel-ondel dengan berbagai cara. Ketua Komunitas Ondel-Ondel Jakarta, Achmad Yogie, rajin membina sanggar ondel-ondel lainnya sebagai bentuk preventif pergeseran penggunaan ondel-ondel yang lebih lebar. Achmad Yogie dan komunitasnya juga didukung oleh Dinas Kebudayaan dalam mempromosikan ondel-ondel di tingkat nasional sebagai bentuk pelestarian kebudayaan ondel-ondel ini.

2.3 Penelitian yang Relevan

Penulis melakukan analisa terhadap penelitian dengan topik yang relevan untuk menunjukkan kebaruan pada penelitian ini. Penulis akan membahas beberapa penelitian yang berkaitan dengan topik kebudayaan ondel-ondel, buku Pelajaran Lingkungan dan Budaya Jakarta, serta perancangan *board game* sebagai media informasi.

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	KOODJA, Ondel-Ondel dan Eksistensinya Berkesenian di Jakarta	Rosnida Sari, Dewy Sri Widiyaningsih	KOODJA sebagai salah satu komunitas ondel-ondel bekerja sama dengan Dinas Kebudayaan Jakarta dalam mempertahankan kebudayaan ondel-	a. Pelestarian Ondel-Ondel: Kerja sama antara KOODJA dan Dinas Kebudayaan DKI Jakarta memunculkan solidaritas organik yang kuat dalam memberikan dukungan fasilitas,

			<p>ondel di zaman modern ini. Kolaborasi ini membentuk sebuah solidaritas yang organik yang mampu meningkatkan identitas budaya, perekonomian, dan pariwisata.</p>	<p>pengaturan regulasi, serta promosi budaya</p> <p>b. Dampak kolaborasi: Kolaborasi tersebut memberikan dampak positif pada perekonomian dan kepariwisataan dengan menjadikan ondel-ondel sebagai daya tarik wisatawan. Kolaborasi tersebut juga mampu meningkatkan eksistensi serta identitas budaya Jakarta melalui tradisi dan nilai lokal.</p>
2.	Ondel-Ondel Betawi di Zaman Modern	Syaiful Anwar, Dr. Suryo Ediyono M. Hum	<p>Seiring perjalanan waktu, ondel-ondel mengalami perubahan sesuai dengan medium, ukuran, serta kegunaannya. Perubahan pada ondel-ondel tanpa memahami filosofi ondel-ondel dapat menghasilkan wujud boneka baru yang tidak lagi terlihat seperti ondel-ondel tanpa ciri khas Betawi.</p>	<p>a. Perubahan warna: Pakaian pada ondel-ondel sering menggunakan warna cerah yang kontras agar ondel-ondel terlihat lebih meriah. Namun seiring perkembangan waktu, banyak pegiat yang menggunakan warna yang asal pada pakaian ondel-ondel.</p> <p>b. Perubahan bentuk: Ondel-ondel juga mengalami perubahan bentuk dengan berbagai alasan teknik pembuatan yang lebih efektif dan efisien.</p>

3.	Pengembangan Ilustrasi Pada Buku Pelajaran Lingkungan dan Budaya Jakarta Tingkat Sekolah Dasar	Ratih Mahardika	Pengembangan ilustrasi sebagai elemen pendukung untuk buku Pelajaran Lingkungan dan Budaya Jakarta membantu siswa dalam memahami materi dalam buku pelajaran.	<p>a. Tanggapan target primer: Pengembangan ilustrasi dalam buku pelajaran meningkatkan antusias murid dalam membaca dan mempelajari materi.</p> <p>b. Tanggapan target sekunder: Guru dimudahkan dalam menjelaskan sebuah materi karena siswa lebih cepet untuk memahami materi dengan bantuan ilustrasi.</p>
4.	Perancangan <i>Board Game</i> Sebagai Media Pengenalan Mamalia untuk Usia 6-12 Tahun	Rida Sulistiani, Noor Hasyim	<i>Board game</i> dapat dijadikan sebagai salah satu media pengenalan hewan mamalia yang terancam punah di Indonesia dengan cara yang menyenangkan.	<p>a. Era modern: Anak lebih senang bermain gawai di era modern ini dan dapat menimbulkan efek sampik berupa kerusakan mata.</p> <p>b. Keunggulan board game: <i>Board game</i> unggul dalam melatih saraf motorik dan keterampilan anak untuk bersosialisasi.</p>