Abstrak

PENGENALAN KESENIAN ONDEL-ONDEL JAKARTA KEPADA ANAK-ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN : *BOARD GAME*

Oleh:

Nurul Istiqomah

51910702

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Merancang alat bantu untuk mengenalkan sejarah, fungsi, pembuatan, bahan-bahan yang digunakan, dan orang-orang yang berperan atau terlibat di dalam kesenian Ondel-ondel yang merupakan kesenian asli dari Betawi yang saat ini sudah mulai banyak ditinggalkan seiring perkembangan zaman kepada anak-anak usia 8-12 tahun. Pengenalan kesenian ini dilakukan melalui media yang lebih menarik minat anak dan sesuai dengan karakteristik serta mengandung aspek-aspek psikologis anak, karena media pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks dinilai kurang efektif. Untuk itu dibutuhkan media pengenalan kesenian Ondel-ondel yang bersifat menyenangkan yaitu melalui media permainan yang sesuai dengan karakteristik anak-anak dan mengandung semua aspek psikologis anak. Media permainan *board game* dipilih karena saat ini lebih banyak permainan yang hanya mengandung aspek kognitif seperti *play station* dan game *online* tanpa memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik yang dapat menyebabkan anak memiliki sifat individualisme tinggi. Dengan menggunakan bentuk dan warna yang sesuai dengan karakteristik anak serta tantangan-tantangan yang ada di *board game* ini, anak akan lebih tertarik mengenal kesenian Ondel-ondel karena mereka dapat belajar sambil bermain.

Kata Kunci : Kesenian tradisional, Ondel-ondel, Anak-anak, Aspek psikologis anak, *Board game*.

Abstract

THE INTRODUCTION OF JAKARTA ONDEL-ONDEL'S ART THROUGH : BOARD GAME

By:

Nurul Istiqomah

51910702

Study Programme Communication Visual Design

Designing a tool to identified the history, functions, manufacturing, the used material, and the peoples whom play a role or involved in Ondel-ondel's art which is an original art form of Batavia which currently had left behind over the time by children aged 8-12 years old. The recognition is being through by media which is more appealing to children and suitable with the characteristics and psychological aspects of the children, because a learning media with text books is not very effective. It is necessary to introduce media Ondel-ondel's art which is a fun game through a media that suits characteristics of children and contains all aspects of child psychology. Board games is selected because there are more games that contain only cognitive aspects such as play station and games online without an affective and psychomotoric that could cause the child's possess a high individualism. By using shapes and colors that match the characteristics of children and the challenges that exist in the board game, the children will be more interested in art of Ondel-ondel because they can learn while playing.

Key Word : Traditional art, Ondel-ondel, Children, psychological aspects of the children, Board game.