BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Seni pertunjukan Ondel-ondel merupakan salah satu kesenian Betawi yang sudah ada sejak sebelum tersebarnya agama Islam di Pulau Jawa. Semula Ondel-ondel berfungsi sebagai penolak bala atau gangguan roh halus yang gentayangan. Kesenian Ondel-ondel juga memerankan leluhur atau nenek moyang yang senantiasa menjaga anak cucunya atau penduduk suatu desa. Karena pada awalnya berfungsi sebagai personifikasi leluhur pelindung, maka dapat dikatakan bahwa Ondel-ondel termasuk ke dalam salah satu bentuk teater tanpa tutur. Ondel-ondel yang berupa boneka besar itu memiliki tinggi sekitar ± 2,5 m dengan garis tengah ± 80 cm, dibuat dari anyaman bambu yang dibentuk melingkar dan diberi penyangga sehingga mudah dipikul dari dalam. Bagian wajah berupa topeng dengan rambut kepala dibuat dari ijuk. Wajah Ondel-ondel laki-laki di cat dengan warna merah, sedangkan yang wanita dicat dengan warna putih (sumber: wawancara pemandu Anjungan DKI Jakatra, TMII, 29 April 2012).

Seiring berkembangnya zaman, kesenian ini sudah mulai banyak ditinggalkan. Sudah seharusnya kesenian rakyat Betawi ini tetap dipertahankan. Saat ini Ondel-ondel biasanya hanya digunakan untuk menambah semarak pesta-pesta rakyat atau untuk penyambutan tamu terhormat, misalnya pada peresmian gedung yang baru selesai dibangun. Untuk itu diperlukan upaya dan kerjasama antara pemerintah dan para pengrajin kesenian Ondel-ondel untuk tetap memperkenalkan dan melesetarikan kesenian Ondel-ondel ini kepada masyarakat. Salah satunya melalui media promosi yang menarik dan mudah dipahami.

Pengenalan kesenian Ondel-ondel yang merupakan warisan budaya seharusnya dikenalkan sejak dini (usia anak-anak sekolah). Dari tiga tahap pertumbuhan dan perkembangan anak (fase prasekolah 3-6 tahun, fase anak sekolah 6-12 tahun, fase anak-anak akhir 12-19 tahun) (Syamsu Yusuf, 2008, 162). Ingatan anak pada fase anak sekolah mencapai intensitas yang paling besar, dan paling kuat terutama usia 8-12 tahun. Daya menghafal dan daya memorisasi adalah paling kuat (Kartini Kartono, 1990, 138).

Anak-anak akan lebih mudah menerima informasi jika informasi yang diberikan dapat dikemas dalam bentuk yang sesuai dengan pribadi dan karakteristik mereka. Kecenderungan anak-anak fase sekolah yang suka bermain dan belajar, menerima hal baru dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar merupakan karakteristik yang ada pada diri mereka. Pengenalan kesenian dan kebudayaan Ondel-ondel untuk anak fase sekolah memang sudah dikenalkan di kurikulum Sekolah Dasar yang dikembangkan Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Muatan Lokal Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiah DKI Jakarta. Tetapi media pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks dinilai kurang efektif (karena hanya sebatas pengenalan dalam lingkup kecil) dan kurang menarik minat anak.

Untuk itu diperlukannya media pendukung selain dari media pembelajaran yang sudah ada, yaitu melalui media permainan karena diambil berdasarkan karakteristik anak fase sekolah yang gemar bermain. Anak-anak fase sekolah ini memerlukan media permainan sekaligus pembelajaran yang mengandung aspek pertumbuhan psikologis yang terdiri dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Hal ini ditujukan agar anak dapat lebih mengenal dan membentuk kepribadian diri mereka.

Pada kenyataanya saat ini media permainan yang mengandung unsur pendidikan namun tetap mempertahankan aspek psikologis anak sudah jarang ada dan kurang diminati anak-anak. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya jenis permainan yang hanya mengandung aspek dari segi kognitif seperti game online, *playstation*, dan *game boy*. Untuk itu diperlukan media permainan yang menarik namun tetap mengandung unsur pendidikan dalam hal ini pendidikan seni Betawi, Ondel-ondel.

Melalui media permainan, secara tidak langsung anak-anak dapat mengetahui dan memahami bagaimana latar belakang sejarah, proses pembuatan Ondel-ondel, dan fungsi dari kesenian Ondel-ondel. Selain itu dengan media permainan, Ondel-ondel yang memiliki citra menakutkan dapat dirubah menjadi Ondel-ondel yang lucu dan tidak menyeramkan. Dengan begitu anak-anak tetap dapat bermain dan bersosialisasi sambil mempelajari dan memahami pentingnya melestarikan kesenian Betawi Ondel-ondel.

I.2 Identifikasi Masalah

a. Pentingnya mengenalkan kesenian Ondel-ondel karena merupakan kesenian asli dari Betawi yang saat ini sudah mulai banyak ditinggalkan seiring perkembangan zaman. Untuk itu diperlukan upaya dan kerjasama antara pemerintah dan para pengrajin kesenian Ondel-ondel untuk tetap memperkenalkan dan melesetarikan kesenian Ondel-ondel ini kepada masyarakat.
b. Mengenalkan kepada anak-anak mengenai sejarah, fungsi, pembuatan, bahan-bahan yang digunakan, dan orang-orang yang berperan atau terlibat di dalam kesenian Ondel-ondel.
c. Walaupun tampilan dan citra Ondel-ondel kini lebih bersahabat, namun masih banyak anak-anak yang takut terhadap boneka Ondel-ondel dikarenakan bentuknya yang besar dan wajah yang menurut mereka masih menyeramkan.
d. Pengenalan kesenian dan kebudayaan Ondel-ondel untuk anak fase sekolah usia 8-12 tahun memang sudah dikenalkan di kurikulum Sekolah Dasar. Tetapi media pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks dinilai kurang efektif (karena hanya sebatas pengenalan dalam lingkup kecil) dan kurang menarik minat anak. Untuk itu diperlukan media pembelajaran pendukung untuk mengenalkan kesenian Ondel-ondel Betawi kepada anak-anak fase sekolah sesuai dengan karakteristik mereka dengan cara yang menarik dan menyenangkan yaitu melalui permainan.
e. Anak fase sekolah memiliki karakteristik yang senang belajar dan bermain, senang kegiatan yang mengasah kreativitas, dan mencapai intensitas ingatan paling besar dan kuat, untuk itu dibutuhkan media permainan yang mengandung aspek-aspek psikologis (aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik).

I.3 Fokus Permasalahan

Bagaimana 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 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. Selain itu, karena memiliki ukuran yang besar dan latar belakang fungsi yang awalnya memang sebagai boneka penolak bala dengan wajah yang menyeramkan, kesenian Ondel-ondel yang memiliki citra menakutkan dimata anak-anak. Untuk itu dibutuhkan media pengenalan kesenian Ondel-ondel yang bersifat menyenangkan yaitu melalui media permainan.

I.4 Tujuan Perancangan

Merancang media pengenalan kesenian Ondel-ondel Betawi berdasarkan karakteristik anak-anak fase anak sekolah yang mengandung aspek-aspek psikologis dan dapat mengembangkan aspek-aspek tersebut melalui media permainan serta mengubah citra Ondel-ondel dimata anak-anak dengan membuat permainan yang berisikan tentang kesenian Ondel-ondel dengan bentuk dan warna yang sesuai dengan kepribadian anak-anak.