BAB II

TINJAUAN KESENIAN ONDEL-ONDEL DAN MEDIA PERMAINAN ANAK-ANAK

II.1 Kesenian Ondel-Ondel Jakarta

II.1.1 Sejarah Kesenian Ondel-Ondel

Etnis Betawi memiliki bermacam-macam kesenian, salah satunya yaitu seni teater. Teater Betawi tradisional merupakan taeter yang lebih berlandaskan kehidupan agraris dan bersifat magis-religius. Unsur yang menarik dalam teater Betawi adalah keragaman etnik penduduknya. Penduduk asli Betawi tentu saja ada, namun datangnya pemukiman-pemukiman baru dari berbagai suku dan bangsa menjadikan Betawi tempat bercampurnya etnik dan budaya. Pengaruh terbesar kebudayaan Betawi adalah dari Sunda, karena wilayah ini merupakan bagian dari kebudayaan Sunda sebelum kini menjadi kota metropolitan. Namun juga terdapat pengaruh-pengaruh budaya Cina, Bali, Jawa, Portugis, Melayu, dan Belanda sehingga dalam suatu jenis pertunjukkan akan terdapat campuran pengaruh-pengaruh itu. Seperti garak tari dari Sunda, busana dari Bali, Cina dan Jawa, iringan musik Sunda, Belanda, dan Cina, sedangkan ceritanya berasal dari kehidupan sehari-hari, yang mengandung ajaran agama Islam.

Teater Betawi merupakan pertunjukkan yang membawakan lakon atau cerita dan terbagi menjadi menjadi empat jenis; teater tutur, teater tanpa tutur, wayang, dan teater peran. Teater tanpa tutur yaitu jenis teater yang dimainkan tanpa berbicara, jadi hanya sebatas memperagakan gerak tubuh dengan diiringi musik dan lagu. Di Betawi teater tanpa tutur ada dua, yaitu Ondel-ondel dan *gemblokkan*. Ondel-ondel, merupakan suatu wadah yang dijadikan personifikasi leluhur nenek moyang. Dengan demikian dapat dianggap sebagai pembawa lakon atau cerita, walaupun hanya sebagai alat peraga yang tidak berbicara atau bertutur (Jakob Sumardjo, 1992, h. 76).



Gambar II.1
Salah satu kesenian teater tanpa tutur Ondel-ondel Betawi
Sumber: http://www.BeritaJakarta.com (11 Juni 2010)

Jenis pertunjukan Ondel-ondel sudah ada sejak sebelum tersebarnya agama Islam di Pulau Jawa. Awal mula masyarakat Betawi menyebutnya dengan barongan yang berasal dari kata *barengan* atau *bareng-bareng.* Sebutan itu datan dari kalimat ajakan dalam logat Betawi *"Nyok, kite ngarak bareng-bareng"*. Namun setelah seniman Betawi Benyamin S (alm.) melantunkan tembang Ondel-ondel, Barongan pun lebih disebut Ondel-ondel. Bagaimanapun, Benyamin tidak bermaksud mengubah sebutan boneka Betawi itu. Namun setelah lagu yang dilantunkannya laris terjual dipasaran, sejurus dengan itu, sebutan Barongan pun tergeser oleh Ondel-ondel.



Gambar II.2
Bentuk boneka Ondel-ondel awal
Sumber: http://team2art.wordpress.com
(23 Mei 2010)

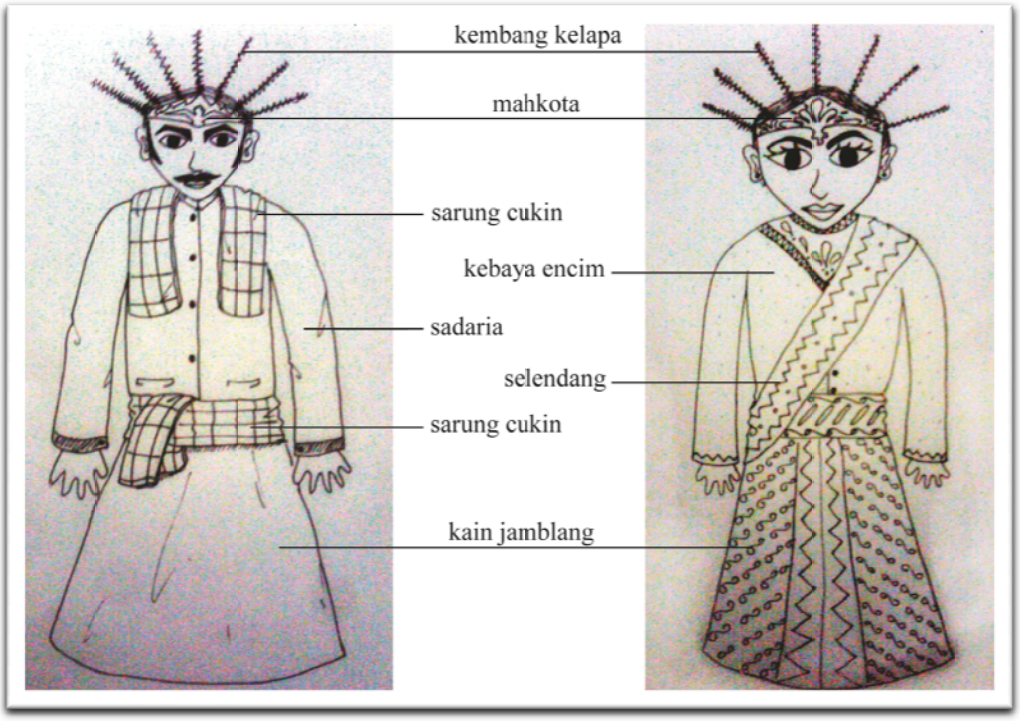


Gambar II.3
Bentuk boneka Ondel-ondel kini
Sumber: http://id.wikipedia.org
(18 September 2011)

Pada era 40-an Ondel-ondel berperan sebagai leluhur atau nenek moyang yang senantiasa menjaga anak cucunya atau penduduk suatu desa dan personifikasi leluhur sebagai pelindung. Pola pemikiran masyarakat dulu yang masih percaya terhadap hal-hal yang berbau mistis membuat boneka Ondel-ondel dijadikan media perantara untuk para roh-roh nenek moyang. Hal ini dapat dilihat dari bentuk dan ukuran boneka Ondel-ondel pada gambar II.2 yang memperlihatkan bentuk wajah boneka Ondel-ondel yang memiliki mimik wajah seram dan bercaling serta berambut gondrong dan berantakan dengan ukuran boneka yang lebih besar dari ukuran boneka Ondel-ondel sekarang. Pada gambar II.3 boneka Ondel-ondel lebih terlihat tidak menakutkan tanpa adanya caling serta penampilannya yang semakin rapih layaknya manusia pada umumnya.

Boneka Ondel-ondel Betawi terdiri menjadi 2 bagian yaitu bagian kepala dan bagian badan. Dibagian kepala terdapat mahkota yang berhiaskan lukisan flora dan fauna seperti burung merak/hong, naga, bunga teratai, bunga delima, dan semanggi. Selain itu juga terdapat kembang kelapa di kepala boneka Ondel-ondel. Kembang kelapa yang berbentuk seperti kumpulan daun kelapa diibaratkan dari kota Jakarta yang pada abad ke-15 bernama Sunda Kelapa karena sebagian wilayah Sunda Kelapa merupakan perkebunan kelapa. Wajah boneka Ondel-ondel rata-rata berwarna merah pada boneka Ondel-ondel laki-laki dan putih pada boneka Ondel-ondel wanita. Warna merah pada Ondel-ondel laki-laki melambangkan kekuatan, kekuasaan, keberanian, dan ego yang keras sedangkan pada ondel-ondel wanita yang berwarna putih melambangkan kesucian, kelembutan, keramahan dan keangguan.

Pada bagian badan, boneka Ondel-ondel wanita menggunakan pakaian yang disebut kebaya *encim*, sedangkan untuk laki-laki, pakaian yang digunakan yaitu *sadaria* atau *ujung serong.* Pada badan bagian bawah boneka Ondel-ondel menggunakan sarung yang disebut sarung *jamblang*. Pada acara-acara resmi, biasanya untuk boneka Ondel-ondel laki-laki dibagian bahunya di selempangkan sarung *cukin* yang bermotif kotak-kotak, sedangkan pada Ondel-ondel wanita menggunakan selendang yang bermotif flora atau fauna (sumber: wawancara pemandu Anjungan DKI Jakatra, TMII, 29 April 2012).



Gambar II.4
Bagian dan pakaian yang digunakan oleh boneka Ondel-ondel laki-laki

Gambar II.5
Bagian dan pakaian yang digunakan oleh boneka Ondel-ondel wanita

Sumber: sketsa pribadi (2 Mei 2012)

II.1.2 Fungsi Kesenian Ondel-ondel

a. Fungsi awal

Pada era 40-an Ondel-ondel berfungsi sebagai pengusir setan dan penolak bala oleh sebagian warga Betawi. 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 sebagai pelindung. Namun fungsi tersebut kini telah memudar seiring dengan kemajuan pemikiran masyarakat Betawi. Makna mistis tersebut bertahan hingga pada dekade era 50-an. Ketika itu Ondel-ondel tampil dengan rambut gondrong, bercaling dan menakutkan (lihat gambar II.2).

b. Fungsi kini

Pada era 70-an fungsi Ondel-ondel mengalami pergeseran, yakni sebagai pengarak atau pengiring pengantin sunat gaya Betawi. Pada era ini cara berpakaian Ondel-ondel juga mengalami perubahan, terlihat lebih sopan, berwarna dan bersifat menghibur. Tak hanya itu, Ondel-ondel juga telah menjadi salah satu simbol Kota Jakarta., misalnya pada perayaan HUT Jakarta, Festifal Palang Pintu yaitu salah satu prosesi adat Betawi yang diadakan pada saat upacara penyambutan calon mempelai pria ke kediaman calon mempelai wanita dengan cara saling bersautan pantun, beradu silat dan mengaji yang bertujuan sebagai ujian bagi mempelai pria sebelum diterima sebagai calon suami yang akan menjadi pelindung bagi mempelai wanita (sumber: wawancara pemandu Anjungan DKI Jakatra, TMII, 29 April 2012), atau pada pesta gelar Pekan Raya Jakarta peran Ondel-ondel cukup dominan.

II.1.3 Pembuatan, Bahan, dan Orang-Orang yang Terlibat Dalam Kesenian Ondel-Ondel

a. Pembuatan dan bahan yang digunakan untuk membuat boneka Ondel-ondel

Membuat Ondel-ondel besar yang berukuran setinggi 2,5 meter dengan diameter sekitar 80 centimeter membutuhkan waktu tersendiri. Untuk membuatnya menggunakan bahan baku berupa bambu yang dibentuk sebagai rangka boneka. Secara teknis pembuatan Ondel-ondel terbagi menjadi dua komponen, yaitu rangka dan topeng. Untuk membuat rangka bahan yang dibutuhkan hanyalah bambu dan ijuk. Sedangkan untuk topeng dahulu bahan yang digunakan yaitu kayu yang harus diukir, namun saat ini topeng Ondel-ondel lebih banyak dibuat dari bahan *fiber glass.* Selanjutnya si pengrajin melakoni empat tahap dasar yakni membuat kerangka bulat untuk bagian bawah, pinggang serta leher termasuk rangka bagian bahu. Kemudian kerangka Ondel-ondel ditegakkan dengan bambu, setelah itu bagian bahu Ondel-ondel akan dilumuri dengan semen sekaligus ditempeli

kertas, tujuannya untuk mendapatkan kesan bahu yang mirip anatomi manusia.

Awalnya untuk membuat bagian kepala Ondel-ondel harus menggunakan batang pohon kemuning, hal ini ditujukan agar pemain yang memikul Ondel-ondel tidak merasa pengap dan bau dikarenakan batang kemuning yang memiliki aroma harum. Sedangkan bagian tubuhnya digunakan bambu muda karena bambu muda memiliki struktur yang lentur dan mudah dibentuk. Bagian tersulit dalam pembuatan Ondel-ondel adalah rangka yang bentuknya bulat. Pasalnya rangka tersebut dibuat dari tangkai bambu sehingga sulit mendapatkan bentuk bulat yang sempurna. Setelah Ondel-ondel selesai dibuat, pengrajin akan membuat bajunya, biasanya menggunakan kain satin. Satu Ondel-ondel memerlukan bahan baju 6 meter dan sarung berukuran 5 meter.

b. Orang-orang yang terlibat didalam kesenian Ondel-ondel

1. Pengrajin

Dalam pembuatan Ondel-ondel pengrajin membutuhkan waktu yang berbeda-beda tergantung dari seberapa besar boneka Ondel-ondel yang akan dibuat. Para pengrajin mengungkapkan mereka membuat kerajinan Ondel-ondel ini tergantung pesanan yang datang dan bukan merupakan pekerjaan utama karena penghasilannya yang tidak besar. Harga untuk 1 buah Ondel-ondel berkisar dari 1,5 juta sampai 2 juta rupiah. Ada juga beberapa pengrajin yang membuat kerajinan Ondel-ondel karena merupakan penerus dari pengrajin Ondel-ondel sebelumnya. Mereka tetap membuat kerajinan ini dengan alasan agar kesenian Ondel-ondel tetap ada di Ibu Kota Jakarta. (sumber: wawancara pengrajin Ondel-ondel Jazuri, 07 Januari 2012).

2. Pengiring

Setiap arak-arakan Ondel-ondel dilengkapi dengan musik sebagai iringan yang dimainkan oleh para pengiring Ondel-ondel. Dalam konteks ini, alat musik tiup sangat dominan, selain ditingkahi tabuhan *kenong*, *kemong*, dan gendang sebagai ritme. Biasanya para pengiring

memainkan lagu-lagu riang misalnya, *Lenggang Kakung, Kicir-Kicir*, atau *Sirih Kuning*. Sebenarnya aslinya memainkan Ondel-ondel tidak menggunakan iringan lagu, melainkan hanya diiringi gendang Pencak Silat saja. Tapi dalam perkembangannya, mengarak Ondel-ondel kini dibarengi musik *Gambang Kromong* dan musik *Tanjidor* (Warisan Indonesia, 2010, h. 46).

II.1.4 Perkembangan Kesenian Ondel-Ondel dan Tanggapan Masyarakat Betawi

Semakin bertambahnya fungsi dari kesenian Ondel-ondel merupakan dampak dari perkembangan zaman saat ini. Namun Ondel-ondel yang merupakan kesenian asli Betawi hanya dikenal masyarakat luas sebagai boneka besar yang diarak saat *sunatan* dan berfungsi sebagai penghibur. Di jalan-jalan kota Jakarta pun sudah jarang ditemui pertunjukan kesenian Ondel-ondel, salah satu faktor penyebabnya yaitu dikarenakan semakin sempitnya jalan-jalan di Ibu Kota. Masyarakat Betawi nyatanya sedikit yang mengetahui tentang sejarah, pembuatan serta fungsi dari kesenian Ondel-ondel. Hanya orang-orang *tetua* yang merupakan masyarakat asli Betawi yang memang mengetahui seluk beluk sejarah Ibu Kota yang mengetahui sejarah, pembuatan dan fungsi kesenian Ondel-ondel. (sumber: wawancara pengrajin Ondel-ondel Jazuri, 07 Januari 2012).

Opini Mengenai Upaya Pengenalan Kembali Kesenian Ondel-Ondel:

a. Dari masyarakat

Setelah melakukan polling kepada masyarakat di Jakarta, banyak yang berpendapat perlunya pengenalan kesenian Ondel-ondel melalui cara yang unik dan berbeda. Tujuannya yaitu agar masyarakat lebih tertarik dan lebih mudah untuk mengetahui dan mempelajari kesenian Ondel-ondel ini.

b. Dari para pengrajin Ondel-ondel

Saat melakukan wawancara kepada salah satu pengrajin Ondel-ondel di darah Kebagusan, Jakarta Selatan, pengrajin mengungkapkan sangat pentingnya

mengenal kesenian dan kebuadayaan Betawi karena bagaimana masyarakat dapat mengenal kebudayaan sendiri, sedangkan dari hal kecil seperti kesenian Ondel-ondel pun masyarakat tidak ingin mengetahui dan mempelajarinya. Pengrajin juga mengungkapkan pengenalan kesenian Ondel-ondel seharusnya dilakukan sejak dini karena menurutnya penanaman pegetahuan lebih mudah dan cepat diserap oleh kalangan anak-anak. Namun bagaimana caranya pengemasan informasi yang ingin disampaikan agar menarik minat anak-anak itulah yang harus dipikirkan.



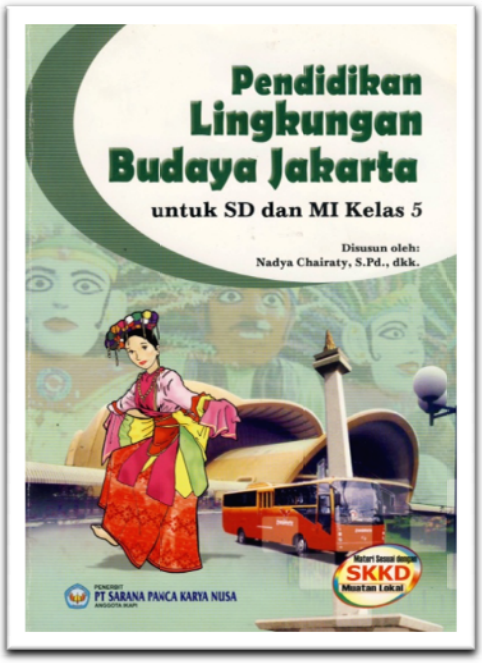
Gambar II.6
Jazuri salah satu pengrajin Ondel-ondel dan pernak-pernik asli Betawi
Sumber: http://wisataseru.com
(12 Maret 2010)



Gambar II.7
Boneka Ondel-ondel yang terdapat di Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan
Sumber: dokumentasi pribadi
(05 Januari 2012)

II.1.5 Upaya Pelestarian Kesenian Ondel-Ondel

a. Upaya pemerintah dalam melestarikan kesenian Ondel-ondel
   - Menetapkan pertunjukkan kesenian asli Betawi Ondel-ondel sebagai pertunjukkan wajib saat HUT DKI Jakarta di Pekan Raya Jakarta.
   - Meletakkan atau menempatkan boneka Ondel-ondel di depan pintu masuk gedung-gedung pemerintahan dan kebudayaan di DKI Jakarta.
   - Selain untuk kesinambungan para pengrajin Ondel-ondel, agar Ondel-ondel yang dipajang juga tetap terlihat bagus, pemerintah daerah DKI Jakarta setiap 6 bulan sekali mengganti dan memesan boneka Ondel-ondel yang baru kepada para pengrajin Ondel-ondel di setiap wilayah.
   - Memasukkan materi pengenalan kesenian asli Betawi Ondel-ondel kedalam kurikulum Sekolah Dasar mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta.



Gambar II.8
Cover buku mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta untuk anak kelas 5 Sekolah Dasar
Sumber: Dokumentasi pribadi (6 Mei 2012)

b. Upaya yang dilakukan para pengrajin Ondel-ondel

Walaupun penghasilan yang didapat tidak besar, namun masih banyak pengrajin yang tetap membuat kerajinan Ondel-ondel karena para pengrajin beranggapan bahwa Ondel-ondel merupakan kesenian asli Betawi untuk itu sudah sepatutnya kita para pengrajin tetap melestarikan kesenian ini. Selain membuat Ondel-ondel ukuran sebenarnya, para pengrajin menyiasati upaya memperkenalkan kesenian ondel-ondel dengan cara membuat souvenir atau benda-benda seni lain yang berbentuk Ondel-ondel dalam ukuran mini.

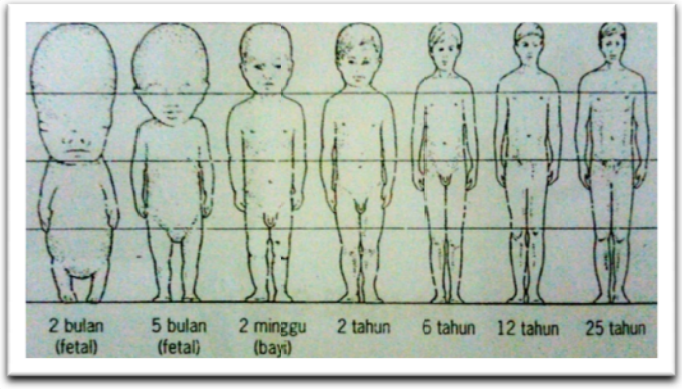
II.2 Media Permainan Anak-Anak

II.2.1 Anak-Anak

a. Tahap pertumbuhan dan perkembangan anak

Menurut Dr.H.Syamsu Yusuf LN.,M.Pd. dalam bukunya yang berjudul Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja (2008) , menyebutkan bahwa tahap pertumbuhan dan perkembangan anak terbagi menjadi tiga fase yaitu:

1. Fase Prasekolah. Fase prasekolah yang dimulai dari usia 3-6 tahun dimana anak-anak mulai memasuki taman kanak-kanak.
2. Fase Anak Sekolah. Fase anak sekolah dimulai sejak usia 6-12 tahun, di fase ini anak-anak memasuki usia sekolah dasar dan sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual.



Gambar II.9
Perubahan proporsi tubuh individu dari mulai usia 2 bulan sampai 25 tahun
Sumber: Carol K. Sigelman & David R. Shaffer (1995)

3. Fase Anak-Anak Akhir. Fase anak-anak akhir terdiri dari dua tahap masa perkembangan, yaitu masa pra-pubertas (12-14 tahun) dan masa remaja (14-19 tahun). Pada fase ini anak-anak mulai mengalami perubahan besar baik dari fungsi rohani, jasmani, terutama fungsi seksual.

b. Karakteristik anak

(Dr. Kartini Kartono, 1990, 107)

1. Fase Prasekolah
   - Naluri dan pengenalan pertama. Pada tahun-tahun pertama anak cepat mengenal lingkungan tempat tinggalnya. Namun pengenalan tersebut serba tidak lengkap dan belum terperinci.
   - Memandang dunia luar dari pandangan sendiri, sesuai dengan dunia pengertian sendiri, dibatasi oleh perasaan dan fikirannya yang masih sempit.
   - Relasi sosial dengan lingkungannya masih sangat longgar. Hal ini disebabkan karena anak belum sadar menghayati kedudukan diri sendiri dalam lingkungannya.
   - Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan.
   - Anak secara langsung memberikan atribut/sifat lahiriah atau materil (sifat kongkrit, nyata, seperti sifatnya benda-benda) pada setiap penghayatannya.
   - Perkembangan bayi dan anak-anak balita sangat bergantung kepada perawatan dan bantuan orang dewasa, terutama ibunya.
   - Pada usia anak-anak fungsi bermain mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan anak.
   - Arti bahasa yang disampaikan.
2. Fase Anak Sekolah
   - Memasuki masyarakat diluar keluarga.
   - Perkembangan yang pesat dan pembelajaran di lingkungan luar yang membentuk kepribadian.

- Pengamatan anak. Dalam perkembangan jiwa anak, pengamatan menduduki tempat yang sangat penting.
- Pikiran, ingatan, dan fantasi anak. Dalam keadaan normal, pikiran anak usia Sekolah Dasar berkembang secara berangsur-angsur dan tenang. Anak benar-benar berada dalam stadium belajar. Disamping keluarga, sekolah memberikan pengaruh yang sistematis terhadap pembentukan akal-budi anak.
- Kehidupan perasaan anak. Pada usia sekolah dasar anak cepat merasa puas.
- Fungsi kemauan pada masa ini belum berkembang dengan penuh.
- Minat yang besar dan segar terhadap macam-macam peristiwadan dorongan rasa ingin tahu yang besar.
- Ingatan yang sangat kuat.
- Semangat belajar yang tinggi.

3. Fase Anak-Anak Akhir
   - Berkembangnya tenaga fisik yang melimpah.
   - Tidak mau dianggap “kanak-kanak dan kecil”.
   - Rasa diri yang positif kuat menyebabkan melemahnya ikatan-ikatan afektif dengan orang tua.
   - Kecenderungan ingin melepaskan diri dari identifikasi lama.
   - Pada masa ini relasi diantara anak-anak gadis denga pemuda-pemuda cilik sifatnya masih non-seksual.
   - Pada masa ini instik-instik seksual anak dalam keadaan paling lemah, sedangkan proses perkembangan “aku”-nya dalam keadaan paling kuat.

c. Aspek pertumbuhan psikologi fase anak sekolah (Sekolah Dasar)

Perkembangan aspek psikologi anak Sekolah Dasar menurut Bloom. Perkembangan psikologi anak meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

1. Aspek kognitif (otak yang bekerja, merubah hal yang tidak diketahui menjadi diketahui). Pemikiran anak-anak usia sokolah

dasar masuk dalam tahap pemikiran konkret-operasional, yaitu masa dimana aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. Menurut Piaget (Desmita, 2010, 104), operasi adalah hubungan-hubungan logis diantara konsep-konsep atau skema-skema. Sedangkan operasi konkret adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek dan peristiwa-peristiwa nyata atau konkret dapat diukur. Ini berarti bahwa anak usia sekolah dasar sudah memiliki kemampuan untuk berfikir melalui urutan sebab-akibat dan mulai mengenali banyaknya cara yang bisa ditempuh dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Anak usia ini juga dapat mempertimbangkan secara logis hasil dari sebuah kondisi atau situasi serta tahu beberapa aturan atau strategi berfikir, seperti penjumlahan, pengurangan, penggandaan, mengurutkan sesuatau secara berseri dan mampu memahami operasi dalam sejumlah konsep. Pemahaman tentang waktu dan ruang anak usia sekolah dasar juga semakin baik. Karena itu mereka dapat dengan mudah menemukan jalan keluar diruangan yang lebih kompleks dari pada sekedar ruangan didalam rumahnya sendiri.

2. Aspek afektif (aspek yang bertuan membentuk hati dan perasaan). Dari segi afektif, karateristik anak sangat mudah terpengaruh akan hal-hal baru melalui lingkungan sekitarnya serta memiliki semangat yang tinggi dalam melakukan hal-hal baru. Proses perkembangan aspek afektif anak Sekolah Dasar juga berkaitan dengan proses belajar. Konsekuensinya kualitas hasil perkembangan sosial anak sangat bergantung kepada kualitas proses belajar anak tersebut, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun di lingkungan yang lebih luas (masyarakat).
3. Aspek psikomotorik (aspek melalui perilaku dan gerak). Semua kapasitas bawaan merupakan modal dasar yang sangat penting bagi kelanjutan perkembangan anak. Proses pendidikan dan pengajaran merupakan pendukung yang sangat berarti bagi perkembangan

motor atau fisik anak, terutama dalam hal memperoleh kecakapan-kecakapan psikomotor atau ranch karsa anak. Ketika anak memasuki usia Sekolah Dasar, perkembangan fisiknya mulai tampak benar-benar seimbang dan proposional. Artintya organ-organ jasmani tumbuh serasi dan tidak tumbuh lebih panjang atau lebih pendek dari yang semestinya. Gerakan-gerakan organ anak juga menjadi lebih lincah dan terarah dan seiring dengan munculnya keberanian mentalnya.

II.2.2 Media Permainan

a. Bermain

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Anak-anak belajar melalui permainan mereka pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal (Diana Mutiah, 2010, 91).

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus karena kurangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian terhadap perkembangan anak. Plato dianggap orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Dengan memberikan alat permainan miniature balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan. Frobel lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun maina yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan mereka. Plato dan Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang

mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

b. Klasifikasi permainan

- Menurut isinya:
  1. Sosial affective play: hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dengan orang lain (contoh: ciluk-baa).
  2. Sense of pleasure play: permaianan yang sifatnya memberikan kesenangan pada anak (contoh : main air dan pasir).
  3. Skiil play: permainan yang sifatnya memberikan keterampilan pada anak (contoh: naik sepeda).
  4. Dramatik Role play: anak bermain dengan imajinasi/fantasi mereka (contoh: dokter dan perawat).
  5. Games: permaianan yang menggunakan alat tertentu yang menggunakan perhitungan/skor (contoh: ular tangga).
  6. Un occupied behaviour: anak tidak memainkan alat permainan tertentu, tapi situasi atau objek yang ada disekelilingnya yang digunakan sebagai alat permainan (contoh: jinjit-jinjit, bungkuk-bungkuk, memainkan kursi dan meja).
- Menurut karakter sosial:
  1. Onlooker play: anak hanya mengamati temannya yang sedang bermain, tanpa ada inisiatif untuk ikut berpartisipasi dalam permainan (contoh: permainan congklak).
  2. Solitary play: anak tampak berada dalam kelompok permaianan, tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang dimilikinya.
  3. Parallel play: anak menggunakan alat permaianan yang sama, tetapi antara satu anak dengan anak lain tidak terjadi kontak satu sama lain sehingga antara anak satu dengan lainya, tidak ada sosialisasi.
  4. Associative play: permainan ini sudah terjadi komunikasi antara satu anak dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada

pemimpin dan tujuan permaianan tidak jelas (contoh: bermain boneka, masak-masakan).

5. Cooperative play: aturan permainan dalam kelompok tampak lebih jelas pada permaiann jenis ini, dan punya tujuan serta pemimpin (contoh: main sepak bola).

c. Jenis-jenis permainan

Menurut Andi Yudha (2009: 80-85) bahwa ada beberapa jenis mainan yang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan social dan emosional anak, diantaranya:

- Permainan edukatif

  Permainan yang berfungsi untuk meningkatkan kecerdasan anak merangsang berbagai kemampuan dasar anak, mendapatkan stimulasi yang beragam, melatih konsep-konsep dasar, melatih ketelitian dan ketekunan, merangsang kreatifitas dan melatih menyelesaikan masalah (problem solving) seperti permainan puzzle, adapun jenis permainan edukatif sebagai berrikut:

  1. Permainan konstruktif: permaina menggunakan balok-balok, lego, kayu, pasir, kertas, batu dan kaleng-kaleng.
  2. Permainan motorik: permainan dengan bola, loncat tali, ayunan, panjatan, merangkak, dan senam.
  3. Permainan ilusi: permainan seperti kuda-kudaan, buaya-buayaan, ular-ularan dan mobil-mobilan.
  4. Permainan intelektual: seperti bermain boneka, masak-masakan, drama, dongeng atau cerita, music dari kaleng, main air, main tebak-tebakan, menari, menggunting.
  5. Permainan kompetisi/games: permainan ini akan mendorong adanya kerja sama, sportivitas anak, serta rasa sosial anak seperti permainan papan, sepak bola.

- Permainan rekreatif

  Permainan rekreatif merupakan permainan tradisional yang banyak melatih kepekaan fisik, mental dan juga mengembangkan kemampuan kerjasama dan sportivitas serta memperkaya

pengalaman sosial dan moral anak. Contoh permainan rekreatif adalah gobak sodor, benteng, petak umpet, engklek, dan lain-lain. Permainan rekreatif ini biasanya telah dilakukan dari dulu atau bersifat tradisional, namun di zaman modern ini permainan tradisional yang sebenarnya lebih banyak mengembangkan kemampuan kerjasama dan sportivitas ini sudah jarang ditemukan, anak-anak kini lebih menyukai permainan play station, game watch, yang tidak mendidik karena permainan ini lebih mendorong individualis dan bahkan dapat membentuk anak tidak mampu bersosialisasi.

- Permainan informatif

  Perkembangan teknologi termasuk dalam permainan yang berkembang saat ini tentu tidak dapat diabaikan walaupun permainan ini tetap dibatasi agar anak tidak selalu terpaku pada layar televisi atau computer. Permainan informatif yang akhir-akhir ini sangat digemari anak adalah play station dan game online. perrmainan informative ini kurang dapat meningkatkan rasa sosial anak, justru lebih mengarahkan anak untuk bersifat individual.

d. Fungsi dan tujuan permainan

Fungsi permaian dalam proses belajar adalah sebagai :

1. Penggugah perhatian, minat dan motivasi anak untuk mengikuti kegiatan belajar.
2. Sumber pengetahuan, keterampilan baru yang perlu dipelajari anak.
3. Medium pengembangan nalar dan kreatifitas anak, seperti berpikir, menganalisa, memecahkan masalah sendiri, serta berbuat secara sistematik dan logika.

Sedangkan tujuan permainan dalam proses belajar adalah sebagai :

1. Memperjelas materi yang diberikan pada anak.
2. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar kearah pertumbuhan dan mengembangkan bahasa, kecerdasan, fisik, sosial, emosional anak.

3. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain dan belajar.

e. Permainan papan (*board game*)

Pada era modern ini, kehidupan masyarakat di seluruh dunia semakin dipenuhi oleh hal-hal yang serba digital, termasuk di kota-kota besar Indonesia. Anak remaja sibuk dengan *handphone*-nya, orang dewasa sibuk dengan internet dan *social media*, dan masih banyak lagi pengaruh perkembangan digital yang mungkin membuat setiap individu tidak terbiasa berinteraksi dengan sesamanya secara langsung. Namun demikian, seringkali terlihat banyak kasus di mana seseorang merasa jauh lebih percaya diri ketika berekspresi di dunia digital, seakan-akan memiliki 2 pribadi yang berbeda. Meskipun pengaruh digital ini tidak dapat dihindari dan bukan sepenuhnya buruk – bahkan sangat berguna bagi kehidupan kita semua, tidak ada salahnya melirik kembali pada permainan konvensional, seperti *board game*. *Board game* merupakan salah satu jenis permainan konvensional (nondigital) yang memiliki beberapa keunggulannya tersendiri dibanding permainan digital.



Gambar II.10
Permainan board game catur



Gambar II.11
permainan board game ular tangga

Sumber: http://green-in-me.weebly.com (2011)

Sejak 3.500 tahun sebelum masehi, *board game* sudah dimainkan di peradaban Mesir kuno, dan terus berkembang sampai sekarang. Saat ini ada beberapa *board game* yang sangat terkenal seperti Monopoly,

Othello, Ular Tangga dan juga Catur. Secara harfiah, *board game* adalah segala jenis permainan yang menggunakan papan atau alas untuk bermain, dan biasanya dimainkan oleh lebih dari 1 orang di 1 meja yang sama. Berkumpulnya sekumpulan orang di satu meja untuk bermain merupakan sebuah fenomena yang hanya dapat diciptakan oleh *board game*. Melalui situasi ini, sebuah *board game* memiliki keunikan tersendiri dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap perkembangan mental para pemainnya. Beberapa keunggulan *board game* yaitu:

1. Aturan

   Board game merupakan permainan yang penuh dengan aturan. *Board game* hanya akan dapat dimainkan dengan baik ketika semua pemain mematuhi aturan-aturan tersebut. Artinya permainan ini secara tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan secara sadar dan berlaku jujur.
2. Interaksi Sosial

   Sebagian besar *board game* dapat dimainkan oleh lebih dari 3 orang pemain. Dengan variasi yang ada, *board game* bisa mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan permainan itu sendiri (Ghost Story, Arkham Horror), bernegosiasi (Monopoly, Puerto Rico), bermain peran (DnD, Bang, Werewolf), *bluffing* (Sabouteur), atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Di balik tujuan memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan pemain lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada.
3. Edukasi

   Sebuah *board game* yang menarik umumnya dikemas ke dalam sebuah tema tertentu yang juga menarik, contohnya Monopoly yang dikemas ke dalam tema investasi dan pembelian lahan

atau Agricola yang memiliki tema tentang mengelola peternakan. Banyak pula *board game* yang mengambil tema dan *setting* waktu sesuai dengan sejarah seperti Batavia dan Alhambra. Sedikit banyak *board game* memberikan pengetahuan baru pada pemainnya, dan tidak sedikit pemain menjadi tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang tema yang diangkat oleh sebuah *board game*. Selain dari sisi tema, hampir seluruh permainan *board game* mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik, dan pengambilan keputusan. Faktor edukasi ini terdapat pada beberapa permainan digital *online*, namun pengalaman yang didapat menjadi berbeda ketika pemain berhadapan langsung dengan pemain lain dan melihat akibat dari setiap pengambilan keputusan yang terjadi baginya dan orang-orang di sekitarnya.

4. Risiko dan Simulasi

   Setiap perbuatan manusia pasti ada pengaruh dan akibatnya, baik langsung maupun tidak langsung. Dengan *board game*, setiap pengambilan keputusan ini akan disimulasikan dengan cepat. Pemain akan dapat melihat akibat yang ia timbulkan dalam sebuah kelompok sosial (sesama pemain) sebagai bentuk dari keputusan yang ia ambil selama permainan. Setiap pengkhianatan, pengingkaran janji, kesetiakawanan, keberuntungan, dan kerja sama dalam permainan, akan menghasilkan hubungan timbal balik langsung di antara pemain. Dengan kata lain, *board game* merupakan permainan yang melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya.

5. Jenjang Generasi

   Tidak semua orang dapat menikmati permainan digital, terutama orang tua. Karena kebanyakan dari permainan digital mengandalkan ketangkasan penggunanya dalam teknologi, seperti menggerakkan *mouse* atau *joy pad*. Karena itu, beberapa orang tua menganggap *game* digital terlalu rumit dan sudah bukan lagi

waktunya bagi mereka untuk mainkan. Sebaliknya, *board game* merupakan jenis permainan konvensional yang sudah dikenal sejak lama. Tidak diperlukan pemahaman khusus untuk bisa memainkannya, sehingga semua orang bisa langsusng bermain *board game*. Dengan begitu, para pemain dapat dengan mudah mengajak orang tua mereka untuk bermain *board game*, sehingga keharmonisan dalam keluarga dapat ditumbuhkan.

6. Fasilitas

   Media permainan *board game* tidak memiliki keterbatasan fasilitas seperti listrik atau tempat. Sangat berbeda dengan permaian berbasis teknologi yang sangat populer saat ini. (Nelson Gustav Wisana, indonesiabermain.com, 24 Agustus 2011).

Beberapa macam *board game* yang terkenal dan banyak dimainkan di Indonesia:

1. Ular tangga

   Ular tangga diciptakan pada abad ke 2 sebelum masehi dengan nama "Paramapada Sopanam" (Ladder to Salvation). Dikembangkan oleh pemuka agama Hindu untuk mengajarkan anak-anak mengenai "penghargaan". Ular merepresentasikan "keputusan yang buruk dan jahat", sedangkan tangga melambangkan "keputusan yang bermoral dan baik". Permainan ini masuk ke Inggris pada tahun 1892, dan pada tahun 1943 namanya diubah menjadi "Chutes and Ladders" oleh Milton Bradley di Amerika untuk dikomersialkan. Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai kapan munculnya permainan tersebut. Pada zaman dulu, banyaknya anak-anak Indonesia yang bermain ular tangga membuat permainan ini menjadi sangat populer di masyarakat. Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat berinteraktif jika dimainkan bersama-sama. Pada permainan ular tangga, medan permainan adalah sebuah papan atau

karton bergambar kotak-kotak biasanya berukuran 10x10 kotak. (Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia, 2010).

2. Catur

   Permainan catur menurut pertama kali ditemukan di masyarakat Persia dan Arab. Kata "catur" itu sendiri berasal dari kata "chaturanga," yang dalam bahasa Sanskrit berarti "empat divisi ketentaraan". Catur kemudian menyebar ke seluruh dunia dengan berbagai varian permainan sampai kemudian kita kenal seperti sekarang. Permainan ini awalnya menyebar sampai ke Timur Jauh dan India dan menjadi salah satu pelajaran di keluarga kerajaan dan ningrat Persia. Pada abad ke 12, buah catur mulai tetap, menjadi raja (king), ratu (queen), gajah/patih (bishops), kuda (knights) dan benteng (rooks). Bidak/pion (pawn) mulai dihubungkan dengan pasukan infantri. Pada abad modern mulai lahir buku-buku referensi catur, kemudian penggunaan jam catur, serta sejumlah aturan permainan dan pemain-pemain hebat (http://inchesswetrust.blogspot.com, 12 Maret 2010).

3. Monopoly

   Papan permainan Monopoly pertama kalinya adalah permainan bertema real estate. Awalnya di sebut sebagai The Landlord's Game (permainan tuan tanah) yang di buat oleh Lizzie Magie dari Virginia dan di patenkan pada 5 Nov 1904. Pada permainan ini, pemain menyewakan property, membayar biaya perawatan dan menghindari "penjara" ketika mereka berpindah pada papan permainan. Tetapi kemudian sedikit melenceng dari rancangan awalnya, orang-orang lebih suka memainkan permainan ini sebagai kompetisi finansial untuk mendapatkan jumlah uang terbanyak pada permainan. Lalu mulai bermunculan kreasi-kreasi baru sesuai dengan keinginan para pemain. Di awal tahun 1930, Charles Darrow dari Germantown, membuat permainan dengan versinya sendiri berdasarkan resort favoritnya yaitu Atlantic City. Darrow membuat bermacam-macam

inovasi untuk permainannya dengan model permainan melingkar pada papan kain. Tidak lama kemudian bukan hanya teman-teman Darrow yang memainkan permainan ini tetapi toko di dekat Philadelphia meminta copy dari permainan Darrow. Selanjutnya Darrow mulai membuatnya di rumah dan menjualnya $4 perbuah. Tahun 1934, Darrow sudah tidak mampu lagi menangani sendiri permitaan yang datang. Dia kemudian menyurati Parker Brothers dan menanyakan kemungkinan untuk membeli dan menangani permainan Monopoly yang saat itu sudah dipatenkan. Parker Brother menolaknya dengan berbagai alasan. Tetapi setelah mengetahui penjualan permainan ini pada hari natal 1934, Parker Brothers berubah pikiran. Mereka kemudian membeli hak Darrow dan memberikan royalty untuk tiap papan permainan yang terjual. Charles Darrow pensiun setahun kemudian sebagai seorang jutawan.



Gambar II.12
Permainan Monopoly Internasional
Sumber: dokumentasi pribadi
(5 Mei 2012)

4. Halma

   Halma diciptakan oleh seorang profesor Amerika dari Boston (Massachusetts), Dr George Howard Monks (1853-1933) antara 1883 dan 1884. George saudara Robert Monks berada di Inggris pada tahun 1883 atau 1884 dan Robert menulis kepada saudaranya dan menggambarkan permainan Inggris Hoppity. Monks GW mengambil beberapa saran dari Hoppity dan dikembangkanlah Halma. Halma pertama kali diterbitkan di Amerika Serikat pada tahun 1885 oleh Perusahaan Horsman EI (yang menyebut diri mereka "Perusahaan Halma"). Halma pada abad 19 hanya dikenal Halma adalah permainan untuk 2 atau 4 pemain (beberapa versi awal permainan ini jarang menjelaskan aturan untuk tiga pemain) dan dimainkan di papan permainan datar persegi dengan spasi 256 (16x16). 19 buah masing-masing dalam permainan dua pemain, masing-masing 13 buah dalam permainan empat pemain.Dalam pertandingan tiga pemain yang langka, tiap pemain memiliki 15 buah.

   (www.chinesecheckers.com, 07 Agustus 2011)

II.3 Analisa masalah

II.3.1 Analisa Anak-Anak Mengenai Kesenian Ondel-ondel

a. Karakteristik anak fase sekolah dasar
   - Fase diamana anak melibatkan diri kedalam masyarakat luas; yaitu masyarakat diluar keluarga, Taman Kanak-Kanak, sekolah, dan kelompok-kelompok sosial lainnya.
   - Mencapai intensitas ingatan paling besar dan kuat.
   - Perkembangan yang pesat dan pembelajaran di lingkungan luar yang membentuk kepribadian untuk mengembangkan semua potensinya.
   - Ciri-ciri dari macam-macam benda mulai diperhatikan oleh anak. Fantasi anak mulai berkurang, dan diganti dengan pemikiran yang rasional dan pengamatan kongkrit.

- Pengertahuannya bertambah secara pesat. Banyak keterampilan mulai dikuasai, dan kebiasaan-kebiasaan tertentu mulai dikembangkannya.
- Semakin kuatnya hasrat untuk mengetahui realitas benda dan peristiwa-peristiwa mendorong anak untuk meneliti dan melakukan eksperimen.
- Menyenangi kegiatan dan permainan yang mengasah kreativitas.

b. Kesenian Ondel-ondel
   - Ondel-ondel termasuk dalam seni teater tanpa tutur karena merupakan suatu wadah yang dijadikan personifikasi leluhur nenek moyang. Dengan demikian dapat dianggap sebagai pembawa lakon atau cerita, walaupun hanya sebagai alat peraga yang tidak berbicara atau bertutur.
   - Jenis pertunjukan Ondel-ondel sudah ada sejak sebelum tersebarnya agama Islam di Pulau Jawa. Awal mula masyarakat Betawi menyebutnya dengan barongan yang berasal dari kata *barengan* atau *bareng-bareng.*
   - Karena awalnya berfungsi sebagai pengusir roh jahat dan penolak bala, boneka Ondel-ondel memiliki wajah yang menyeramkan dengan ukuran yang besar sehingga Ondel-ondel memiliki citra yang menakutkan dimata masyarakat, terutama anak-anak.
   - Pada era 70-an fungsi Ondel-ondel mengalami pergeseran, yakni sebagai pengarak atau pengiring pengantin sunat gaya Betawi, menjadi salah satu simbol Kota Jakarta., misalnya pada perayaan HUT Jakarta, Festifal Palang Pintu, atau pada pesta gelar Pekan Raya Jakarta.
   - Orang-orang yang terlibat didalam kesenian Ondel-ondel yaitu pengrajin yang membuat boneka Ondel-ondel serta pengiring yang memainkan alat musik dan menyanyiakan lagu-lagu Betawi saat mengiringi Ondel-ondel.
   - Perlunya pengenalan kesenian Ondel-ondel melalui cara yang unik dan berbeda. Tujuannya yaitu agar masyarakat lebih tertarik dan

lebih mudah untuk mengetahui dan mempelajari kesenian Ondel-ondel ini.

- Pengrajin mengungkapkan pengenalan kesenian Ondel-ondel seharusnya dilakukan sejak dini karena menurutnya penanaman pegetahuan lebih mudah dan cepat diserap oleh kalangan anak-anak.
- 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.

II.3.2 Media Permaian *(Board Game)*

- Melalui bermain anak-anak belajar berkomunikasi dengan lingkungan hidupnya, lingkungan sosialnya, serta dengan dirinya sendiri, mengerti dan memahami lingkungan alam dan sekitarnya, berinteraksi sosial dengan orang-orang disekelilingnya, serta dapat mengembangkan fantasi, daya imajinasi, dan kreativitasnya.
- Proses belajar dapat merupakan proses yang sangat membosankan untuk dikerjakan oleh anak-anak, sedangkan anak-anak biasanya lebih tertarik dengan permainan. Karena, proses bermain dan alat-alat permainan merupakan perangkat komunikasi bagi anak-anak.
- Tujuan permainan dalam proses belajar yaitu memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar kearah pertumbuhan dan mengembangkan bahasa, kecerdasan, fisik, sosial, emosional anak serta meningkatkan motivasi anak untuk belajar.
- Maraknya permainan informatif seperti play station dan game online saat ini kurang dapat meningkatkan rasa sosial anak, justru lebih mengarahkan anak untuk bersifat individual.
- *Board game* dipilih karena media permainan ini merupakan media permainan yang mendukung aspek-aspek perkembangan psikologi anak yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

- Media *board game* lebih menyengkan jika bisa bermain bersama meskipun masih kalah dengan permainan yang berbasis teknologi. Selain itu media permainan ini masih memungkinkan untuk mengangkat tema apapun kedalamnya.
- Permainan ini dapat membuat interaksi yang sangat sering. Sehingga lebih menyenangkan jika dimainkan banyak orang.
- Media permainan *board game* tidak memiliki keterbatasan fasilitas seperti listrik atau tempat. Sangat berbeda dengan permaian berbasis teknologi yang sangat populer saat ini.

II.3.3 Analisa (5W + 1H)

a. WHAT

   Merancang sebuah permainan edukatif berupa *board game* yang berisi tentang kesenian teater tanpa tutur asli Betawi Ondel-ondel (baik dari sejarah, fungsi, pembuatan, sampai perkembangannya saat ini) sebagai media pendukung pembelajaran kurikulum Sekolah Dasar yang mengandung aspek-aspek psikologis anak yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik serta dapat mengubah citra Ondel-ondel yang awalnya menakutkan, namun melalui media permainan *board game* ini citra Ondel-ondel dapat jadi menyenangkan dan tidak menyeramkan.

b. WHO

   Media permainan ini dapat dimainkan oleh semua umur, namun diutamakan untuk anak-anak fase anak sekolah berusia 8-12 tahun karena pada fase ini merupakan fase dimana anak harus sudah mulai memasuki masyarakat diluar keluarga, memiliki perkembangan yang pesat dan pembelajaran di lingkungan luar yang membentuk kepribadian, mulai mengamati segala hal dengan pemikiran rasional, memiliki daya ingat yang kuat, pengetahuannya mulai bertambah secara pesat, banyak keterampilan mulai dikuasai sehingga dapat merangsang kreativitas, dorongan rasa ingin tahu yang besar, senang bermain, dan semangat belajar yang tinggi.

c. WHERE

Karena *board game* ini bertujuan untuk mengenalkan kesenian Ondel-ondel Jakarta yang merupakan kesenian asli Betawi dengan konsep permainan, maka *board game* ini akan didistribusikan ke Sekolah-Sekolah Dasar, tempat pariwisata kebudayaan Betawi seperti Perkampungan Betawi dan Museum-Museum Kebudayaan dan Kesenian DKI Jakarta, toko-toko permainan, dan toko buku di DKI Jakarta.

d. WHEN

Belajar dapat menjadi proses yang sangat membosankan untuk dikerjakan oleh anak-anak, sedangkan anak-anak biasanya lebih tertarik dengan permainan. Proses bermain dan alat-alat permainan merupakan perangkat komunikasi bagi anak-anak, untuk itu permainan *board game* ini dapat dijadikan alternatif media pendukung saat mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) di sekolah selain itu juga dapat dimainkan saat liburan sekolah.

e. WHY

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 dan sulit berbaur dengan lingkungan sosial disekitarnya serta menyebabkan anak malas bergerak karena game yang dimainkan dilakukan dengan hanya duduk didepan layar monitor. Selain itu media permainan *board game* tidak memiliki keterbatasan fasilitas seperti listrik atau tempat. Di balik tujuan memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan pemain lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada. Dengan begitu anak dapat tetap bermain dan berinteraksi sosial, namun secara tidak langsung juga dapat mengenal dan ikut melestarikan kebudayaan asli Betawi Ondel-ondel.

f. HOW

Merancang media permainan *board game* untuk anak-anak usia 8-12 tahun yang berisikan mengenai kesenian Betawi Ondel-ondel dengan memilih bentuk-bentuk yang dinamis dan tidak menggunakan banyak sudut namun tetap memunculkan bentuk-bentuk khas Betawi. Warna-warna cerah digunakan karena anak-anak memiliki karakter yang ceria, selain itu warna-warna cerah juga merupakan ciri khas warna dari warna Betawi. Untuk penggambaran karakter dan objek-objek yang ada di *board game* ini digunakan tekhnik ilustrasi sesuai dengan karakter anak.