

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK MENGENAI BUDAYA ONDEL-ONDEL BETAWI

DESIGN OF A CHILD'S ILLUSTRATIONAL BOOK ABOUT BETAWI ONDEL-ONDEL CULTURE

Intan Nurul Ainy Khalisha Irawan¹, Bambang Melga Suprayoga²
dan Riky Azharyandi Siswanto³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
intannurulainy@student.telkomuniversity.ac.id, bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id,
rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Ondel-ondel atau yang dulu disebut Barogan merupakan boneka besar yang awalnya digunakan sebagai tolak bala atau pengusir roh jahat bagi masyarakat suku Betawi. Namun seiring berkembangnya zaman, fungsi utama boneka ini berubah menjadi simbol penghibur yang biasa kita kenal dengan sebutan ondel- ondel Betawi. Kebudayaan ini mulai luntur yang disebabkan oleh peralihan dari fungsi ondel-ondel sebagai kebudayaan Betawi menjadi bahan ngamen/mengemis dengan pembawaan yang tidak pantas dan tidak sesuai dengan ketentuan yang seharusnya menjadi tolak ukur sesuai budaya Betawi. Perancangan ini bertujuan untuk kembali memperkenalkan budaya Betawi agar dapat meningkatkan efektivitas media yang dapat mengedukasi masyarakat mengenai ondel-ondel dengan target audiens yaitu anak berusia 9-13 tahun sebagai mayoritas usia pengamen ondel-ondel jalanan di daerah DKI Jakarta. Maka dari itu, penulis merancang buku edukasi anak dengan melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan studi kepustakaan. Untuk analisis data yang dikumpulkan menggunakan metode analisis matriks. Melalui perancangan ini penulis berharap penelitian ini dapat memberikan media yang edukatif dan informatif agar masyarakat dan generasi muda dapat mengenal ondel- ondel dari sudut pandang yang berbeda.

Keywords: Ondel-ondel, edukatif, informatif

Abstract : Ondel-ondel or what was once called barogan is a large doll that was originally used as a disaster deterrent or exorcist for evil spirits for the Betawi tribe. However, as time went by, the main function of this doll changed into a symbol of entertainment that

we usually know as ondel-ondel Betawi. This culture began to fade away and was caused by the shift from the function of ondel-ondel as Betawi culture to become a street musician beggar with inappropriate behavior and not in accordance with the provisions that should be a benchmark according to Betawi culture. This design aims to reintroduce Betawi culture in order to increase the effectiveness of media that can educate the public about ondel-ondel with a target audience of children aged 9-13 years as the majority age of street musicians ondel- ondel in DKI Jakarta. Therefore, the author designed an educational book for children by collecting data using interview methods, observation, and literature studies. For data analysis collected using matrix analysis methods. The author of the book hopes that through this design, the research can provide educational and informative media that will allow the community and young generation to learn about ondel-ondel from a different perspective.

Keywords: ondel-ondel, educative, informative

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki suku, adat dan budaya yang berbeda-beda. Setiap wilayah terdapat keunikannya masing-masing, seperti pakaian, makanan, dan tarian yang khas. Seperti halnya di wilayah kota Jakarta, walaupun Jakarta merupakan ibu kota negara Indonesia tetapi di daerah Jakarta terdapat suku aslinya yaitu suku Betawi. Suku Betawi terkenal dengan cara bahasanya, makanan kerak telur, tarian Topeng Betawi dan boneka khas nya yaitu Ondel-ondel. Ondel-ondel Betawi sendiri merupakan boneka besar yang terbuat dari anyaman bambu yang dibalut dengan kain yang dihias sedemikian rupa hingga berbentuk pakaian untuk boneka besar ini. Kain yang dipilih adalah kain yang berwarna cerah yang melambangkan keceriaan dan kegembiraan. Ondel-ondel telah menjadi ikon kebanggaan kota Jakarta yang menjadi tempat tinggal asli suku Betawi.

Umumnya ondel-ondel digunakan pada acara tradisional, khitanan, acara pernikahan dan acara keagamaan. Selain itu ondel-ondel juga digunakan sebagai pemeriah hari raya kota Jakarta dan penyambutan kedatangan tamu asing. Menurut kepercayaan, masyarakat Betawi menganggap bahwa ondel-ondel sebagai pelindung suku Betawi dari gangguan makhluk halus, oleh karena itu ondel-ondel juga digunakan sebagai peresmian suatu bangunan karena dipercaya

bangunan tersebut dapat terlindungi dari makhluk halus. Ondel-ondel juga disebut sebagai barongan yang artinya rombongan atau kumpulan, para pemain ondel-ondel menggunakan seragam lengkap dengan masing masing pemain membawa alat musik tradisional untuk mengiringi ondel- ondel diruang terbuka. Gerakan yang ditampilkan juga Gerakan yang meriah yang dimainkan oleh para pemain ondel-ondel untuk menunjukkan atraksi menggunakan boneka besar ini. Dengan gerakan yang meriah dan warna yang mencolok ondel-ondel dapat terlihat memukau dan dipercaya membawa keceriaan kepada orang- orang yang melihatnya. Namun seiring berjalannya waktu, kehadiran ondel-ondel mulai meresahkan masyarakat, hal ini disebabkan karena ketidak pantasan ondel-ondel yang muncul di daerah padat kota Jakarta yang mengakibatkan terganggunya aktivitas warga. Pada tahun 2012 ondel-ondel mulai digunakan sebagai bahan untuk mencari uang di tempat ramai pinggir jalan ngemis.

Dulunya para pemain ondel- ondel menggunakan atribut lengkap serta memainkan alat musik tradisional dan menampilkan pertunjukan dari boneka ini. Namun, pada tahun 2017 para pengamen tidak lagi menggunakan alat musik tradisional dan atributnya sehingga mereka hanya berjalan berkeliling dengan ondel-ondel yang kumuh sambil meminta uang tanpa menampilkan pertunjukan pada para penonton. Menurut data dari detik. com, kemunculan ondel-ondel di muka publik bukan hanya menggagu aktivitas warga tetapi juga merugikan para pengrajin ondel- ondel, para pengrajin telah menurunkan harga sewa ondel-ondel dari harga 3 jutahari menjadi 150 ribuhari, hal ini dikarena tingginya pendapatan dari pengamen ondel-ondel mendapatkan keuntungan sebesar 3 juta dalam waktu satu hari. Hal ini membuat pengrajin ondel-ondel terpaksa menurunkan harga sewa mereka.

METODE PENELITIAN

Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah pencarian sumber atau ahli tentang sesuatu dalam hal-hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian (George dalam Djiwandono 2015:201) . Pada bagian ini akan menyajikan data informasi terkait fenomena dan sejarah mengenai ondel-ondel melalui jurnal serta buku buku untuk keakuratan informasi. Terdapat beberapa buku yang akan menjadi referensi seperti buku Ragam Budaya Betawi terbitan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman 2002, jurnal Musik Tanjidor dan Ondel-ondel Betawi yang di tulis dari pihak Anjungan Jakarta TMII 2003 dan buku terbitan Dinas Kebudayaan DKI Jakarta tahun 1998-1999 yaitu Musik Tanjidor dan Ondel-ondel DKI Jakarta. Selain itu untuk tercapainya suatu media yang menarik dan tepat sesuai untuk anak dapat mengkaji ulang makna dari beberapahal mengenai desain grafis melalui jurnal. Setelah mencari teori teori yang berkaitan dengan ondel- ondel langkah selanjutnya adalah turun ke lapangan untuk melakukan pengamatan secara langsung.

Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang memiliki karakteristik dibandingkan dengan teknik lainnya (Sugiyono 2018:229). Untuk mendapatkan data yang relevan, perancangan media informasi ini memerlukan pengambilan data melalui pengamatan secara langsung dengan cara obsevasi. Observasi ini akan di lakukan dibeberapa tempat yang saat ini dikatakan masih menggunakan ondel-ondel sebagai bahan mencari uang seperti pasar di Jakarta yaitu Pasar Cempaka Putih, Pasar Rawasari, dan Pasar Johar Baru, kemudian tempat kuliner pinggir jalan seperti Jl. Campaka Putih Raya dan Jl. Rawasari sehingga dapat memperoleh data seperti bagaimana kondisi ondel-ondel yang dimainkan? seperti apa cara mereka memainkan ondel-ondel tersebut?

Bagaimana mereka memperoleh uang dengan menggunakan ondel-ondel? Dengan beberapa pertanyaan yang muncul saat observasi akan melakukan Langkah selanjutnya yaitu wawancara kepada narasumber.

Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat membangun makna dalam suatu topik tertentu Sugiyono (2016: 231). Pada bagian wawancara akan mendapatkan data secara langsung dengan narasumber yang berkaitan dengan tema ondel- ondel. Kegiatan ini akan melibatkan beberapa narasumber seperti Bapak Ibnu Rustam sebagai Pramuwisata di anjungan Jakarta Taman Mini Indonesia Indah yang berlokasi di Jl. Raya Taman Mini, Jakarta Timur, DKI Jakarta, narasumber kedua yaitu Bapak Martin Maulia selaku pemilik sanggar sekaligus budayawan Betawi yang berlokasi di Jl. Kartika No.44, 16 RT3/RW4, Meruya Utara, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta. Narasumber selanjutnya Bapak Muhammad Waldy selaku pengrajin ondel-ondel dan penerus usaha sewa Ondel-ondel Irama Betawi yang berlokasi di Jl. Kramat Pulo GG. 2 RT10/RW03 kel. Kramat kce. Senen, RT11/RW3, Kramat, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Berdasarkan pemaparan dari bab sebelumnya pada umumnya ondel-ondel digunakan dalam acara besar dan ditampilkan dengan pertunjukan dan peralatan yang lengkap diantaranya kendang, tehyan & gong, pemain ondel-ondel mengenakan baju seragam sadariah. Biasanya ondel-ondel dapat dijumpai diperayaan hari besar seperti ulang tahun kota Jakarta, perayaan tahun baru, museum, bangunan nasional, hingga ke perkampungan Betawi. Dapat disimpulkan kurangnya Pendidikan dan pengetahuan anak-anak mengenai kebudayaan Betawi

khususnya ondel-ondel menjadi masalah serius di ibukota. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi anak mengenai ondel-ondel memasukan sedikit sejarah dan pengenalan ondel-ondel betawi. Dalam perancangan ini akan menggunakan ilustrasi yang menarik dan warna yang cerah agar lebih menarik untuk dibaca anak- anak usia 9-13 tahun.

Kata kunci yang akan digunakan antara lain :

1. Kearifan Lokal.
2. Betawi.
3. Ceria

Konsep Kreatif

Buku Ilustrasi anak akan menjadi media utama dari perancangan ini untuk target usia anak 9-13 tahun sebagai usia pemain ondel-ondel jalanan. Buku ilustrasi ini menggunakan pendekatan “slice of life” dengan tujuan membangun sebuah cerita yang ringan dengan menceritakan keseharian masyarakat di kampung Betawi saat menyambut perayaan ulang tahun Indonesia.

Strategi Komunikasi

Dalam perancangan buku ilustrasi ini diperlukannya strategi komunikasi sebagai penunjang keberhasilan terwujudnya tujuan dari perancangan ini. Maka diperlukannya metode analisis sebagai model pendekatan yang lakukan untuk mengamati perubahan-perubahan yang terjadi pada tema yang diangkat yaitu dengan metode analisis AISAS. Berikut penjabaran dari strategi analisis AISAS :

Strategi	Media	Lokasi	Tujuan
----------	-------	--------	--------

Attention / Awareness	Sticker, Gantungan Kunci, Notebook, Totebag, Tumbler, Bantal.	Media cetak	Merchandise yang digunakan dan dimanfaatkan kembali oleh konsumen dalam kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan awareness public akan keberadaan buku ilustrasi ini.
Interest	Gantungan Kunci, Sticker, Poster.	Media cetak	Pada media pendukung ini terdapat barcode yang terhubung pada sosial media
Search	Instagram Feeds dan Instagram Ads	Media digital	Pada media pendukung Instagram terdapat berbagai informasi yang tercantum terkait buku ilustrasi dan kebudayaan Betawi ondel-ondel.
Action	Buku dan media pendukung	Acara pemberi proyek	Setelah mendapat informasi yang didapat dari Instagram feeds dan Instagram ads, konsumen dapat membeli buku dengan mendatangi acara yang digelar pemberi proyek.

		Online	Konsumen juga dapat membeli buku dan merchendisnya melalui e-commers.
Share	Unggahan Media sosial	Sosial media	Konsumen dapat pengunggah terkait buku dan media pendukung dengan sosial media yang konsumen gunakan.
	Mulut ke mulut	Online dan offline	Konsumen dapat membagikan pengalaman dan merekomendasikan pada orang terdekatnya dalam percakapan online ataupun offline.

sumber: Pribadi

Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan menyesuaikan target usia pembacanya, dengan banyak ilustrasi dan sedikit tulisan membuat pembaca nyaman dan dapat dinikmati tiap halamannya.



Gambar 1 Reverensi Ilustrasi
sumber: pinterest.com

Layout

Perancangan ini berfokus pada ilustrasi dengan sedikit tulisan, sehingga pemilihan tataletak yang mudah dibaca menjadi keberhasilan dari perancangan ini.





Gambar 2 Reverensi Layout
sumber: pinterest.com

Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna yang mendominasi dari warna coklat sehingga memunculkan kesan suasana perkampungan.



Gambar 3 Color Palette
sumber: Dokumen Pribadi

Tipografi

Pada perancangan ini diperlukannya pemilihan tipografi yang tepat untuk keberhasilan keterbacaan isi buku. buku ilustrasi ini menggunakan dua jenis font

yaitu Snow Bright dan Sofia Pro. Berikut pemaparan dari kedua jenis font dalam perancangan buku ilustrasi :

Jenis Font	Visual Font	Penjelasan
Snow Bright	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! # \$ % & ? () { } < > ~ : ; .	Penggunaan font ini sebagai judul dan Sub Judul pada buku. Pemilihan font ini dapat memberikan kesan yang lembut, ceria dan santai sesuai dengan tema pada buku terutama pada buku ilustrasi anak.
Kids Handwritten	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! # \$ % & ? () { } < > ~ : ; .	Penggunaan font ini sebagai Body Text pada buku. Pemilihan font ini dapat memberikan kesan simple dan mudah dibaca terutama untuk dipadukan dengan ilustrasi yang detail.

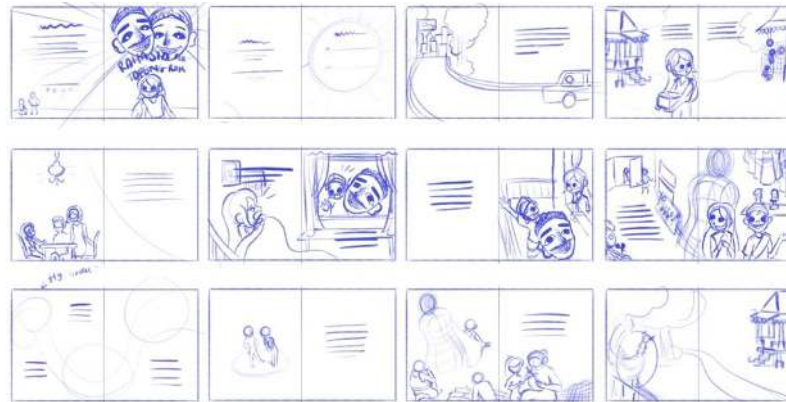
sumber: Pribadi

Hasil Perancangan

Sketsa

Pada perancangan ini proses sketsa dibutuhkan untuk mengatur gaya ilustrasi dan layout dari halaman ke halaman, sketsa diperlukan untuk memberikan gambaran kasar terhadap kasih akhir sebelum memasuki proses

pewarnaan. Sketsa juga menjadi penentu dalam penyelesaian media utama dan media pendukung.



Gambar 4 Sketsa
sumber: Dokumen Pribadi

Hasil Akhir

Perancangan bertujuan sebagai media edukasi anak mengenai ondel-ondel Betawi yang kini beralih fungsi menjadi bahan ngamen. Oleh karena itu, perancangan ini akan memberikan sudut pandangan mengenai ondel-ondel Betawi di lingkungan kampung Betawi yang masih menghargai ondel-ondel sebagai kebudayaan yang megah dan harus dijaga hingga saat ini. Agar tercapainya tujuan tersebut, cerita yang dipilih juga ringan sehingga dapat ditangkap dengan mudah oleh anak.

Mengisahkan seorang gadis kecil bernama Kayra yang pindah rumah ke pinggiran kota Jakarta karena pekerjaan ayahnya yang mengharuskan kayra ikut. Sesampainya disana Kayra berkenalan dengan seorang anak laki-laki yang bernama Oppie sebagai karakter dari suku Betawi asli. Oppie memperkenalkan kebudayaan Betawi yaitu ondel-ondel yang menjadi ciri khas dari kampung tersebut, karena mayoritas penduduknya adalah orang Betawi. Ketertarikan Kayra dengan ondel-ondel tumbuh disana, karena Kayra mulai mengetahui cerita ondel-ondel di masa lampau dan kebersamaan masyarakat kampung yang rukun karena kebudayaan Betawi yang melekat di masing-masing orang. Ketertarikan itu

membuat Kayra turut ikut membantu masyarakat yang sedang mempersiapkan ondel-ondel untuk perayaan 17 Agustus yang dimana pada tanggal itu adalah hari kemerdekaan Indonesia. Hingga hari besar itu datang, kayra ikut merayakan hari kemerdekaan dengan dengan ikut ngarak ondel-ondel keliling kampung.

Cerita ini memanfaatkan karakter Oppie sebagai sumber yang memepkenalkan kebudayaan Betawi kepada karakter Kayra yang dimana karakter Kayra sebagai representasi dari pembaca yang tidak terlalu mengetahui sejarah ondel-ondel. Hal ini dapat membuat pembaca lebih nyaman dan dapat cepat menangkap sejarah yang diselipkan pada cerita ini. Berikut hasil ilustrasi dari perancangan ini :



Gambar 5 Hasil Akhir
sumber: Dokumen Pribadi

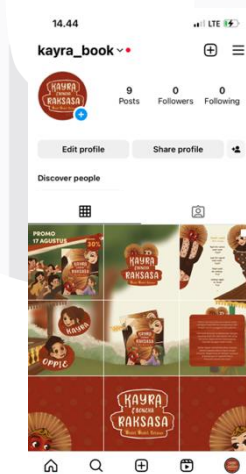
Media Promosi

Poster



Gambar 6 Poster
sumber: Dokumen Pribadi

Sosial Media

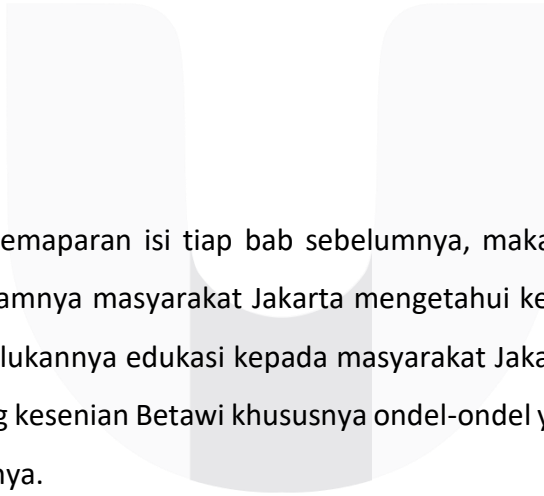
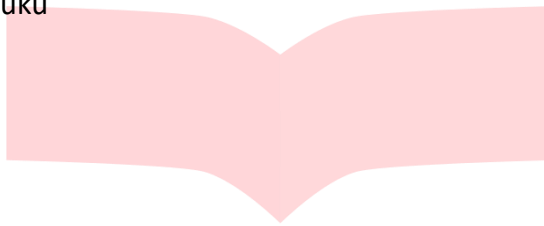


Gambar 7 Sosial media
sumber: Dokumen Pribadi

Media pendukung

Agar perancangan ini dapat berhasil, penambahan media pendukung menjadi satu cara untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengetahui buku ilustrasi ini, terdapat beberapa media pendukung dan cocok untuk kelengkapan buku, diantaranya adalah pin, sticker, totebag, poster dan xbanner. Berikut desain dari media pendukung tersebut :

1. Stiker
2. Gantungan Kunci
3. Pembatas Buku
4. Note Book
5. Pulpen
6. Bantal
7. Tumbler
8. Totebag
9. Kaos



KESIMPULAN

Hasil dari pemaparan isi tiap bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa kurang pahamnya masyarakat Jakarta mengetahui kesenian ondel-ondel, maka dari itu diperlukannya edukasi kepada masyarakat Jakarta untuk mengenal lebih dalam tentang kesenian Betawi khususnya ondel-ondel yang kini telah keluar dari jalur keseniannya.

Perancangan ini berhasil mendapatkan jawaban atas permasalahan yang ada perihal peralih fungsian ondel-ondel dengan merancang buku ilustrasi anak dengan target usia 9-13 tahun sebagai usia pemain aktif ondel-ondel jalanan yang kurang edukasi dan wawasan mengenai kebudayaan ondel-ondel.

Dari perancangan ini ingin menyampaikan bahwa kesenian tradisional yang ada di Indonesia harus tetap terjaga dan terlestarikan dengan catatan tanpa

merubah nilai kesenian dari kebudayaan tersebut sehingga dapat diwariskan kepada generasi penerus agar tidak hilang dari mata masyarakat. Maka dari itu perancangan ini ditargetkan kepada generasi muda yang diharapkan dapat meneruskan kebudayaan Betawi khususnya ondel-ondel agar tidak keluar dari jalur kebudayaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Djiwandono, Patrisius Istiarto. 2015. *Meneliti itu Tidak Sulit : Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Bahasa*. Yogyakarta.
- Rizky Soetam. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : PT Alfabet, CV
- Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumbo Tinarbuko. 2015. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service)
- Dinas Kebudayaan DKI Jakarta. 2019, Profil Dinas Kebudayaan DKI Jakarta. Diakses pada <https://dinaskebudayaan.jakarta.go.id/> (18 Maret 2023)
- Detik. 2021. Ondel-ondel Dilarang untuk Ngamen . Diakses pada <https://news.detik.com/> (1 Maret 2023)
- Kompas. 2020. Upaya Pemprov DKI Jakarta Larangan Ondel-ondel Digunakan Untuk Ngamen. Diakses pada <https://megapolitan.kompas.com/> (5 Maret 2023)

Kumparan 2020. Kriminal Ondel-ondel: Ondel-ondel maling HP. Diakses pada <https://kumparan.com/> (7 Maret 2023)

