

## COLOR GAME ON ONDEL-ONDEL AS CULTURAL EDUCATION MEDIA FOR CHILDREN

Mita Purbasari Wahidiyat<sup>1</sup> dan Imam Tabroni<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Bina Nusantara (BINUS), Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Bina Nusantara (BINUS), Jakarta, Indonesia  
E-mail: mitawahid@binus.edu

### ABSTRACT

*Educational games are a play-while-learning approach for children today, especially in big cities like Jakarta. As an icon of Jakarta, Ondel-Ondel can be found in various corners of Jakarta daily. His familiar figure makes it a suitable subject for learning to color while getting to know about the Betawi culture for children. The Ondel-Ondel coloring application is a multimedia-based educational game designed for children aged 3-7 years, in which information about the elements that make up the attributes of Ondel-Ondel can be inserted. This study combines the educational game implementation method with a user-centered approach, where this method connects the let's draw game with a brief knowledge of Ondel-Ondel as a traditional Betawi art. Analysis of Ondel-Ondel supporting elements or attributes uses Morris Semiotics which focuses on syntax, semantics, and pragmatics by categorizing form, content, and context. This game helps children to get a lot of information about Ondel-Ondel and stimulate their imagination.*

**Keywords:** Educational, game, colors, Ondel-Ondel, children, and Betawi

### ABSTRAK

Permainan (*game*) edukasi adalah pendekatan bermain sambil belajar bagi anak-anak masa kini, terutama di kota besar seperti Jakarta. Sebagai ikon Jakarta, Ondel-Ondel dalam keseharian dapat dijumpai di berbagai pelosok Jakarta. Sosoknya yang akrab, menjadikannya cocok sebagai subjek belajar mewarnai sambil mengenal budaya Betawi bagi anak-anak. Aplikasi warna Ondel-Ondel merupakan *game* edukasi berbasis multimedia yang dirancang bagi anak usia 3-7 tahun, di dalamnya dapat disisipi informasi tentang elemen-elemen pembentuk atribut pada Ondel-Ondel. Penelitian ini menggabungkan metode implementasi *educational game* dengan *user-centered approach*, di mana metode ini menghubungkan permainan mari menggambar dengan pengetahuan singkat tentang Ondel-Ondel sebagai seni tradisional Betawi. Analisis elemen atau atribut pendukung Ondel-Ondel menggunakan Semiotika Morris yang fokus pada sintaksis, semantik, dan pragmatik dengan pengkategorian bentuk, konten, dan konteks. Permainan ini membantu anak-anak untuk mendapatkan banyak informasi mengenai Ondel-Ondel dan merangsang imajinasinya.

**Kata kunci:** Game edukasi, warna, Ondel-Ondel, anak-anak, dan Betawi

### 1. PENDAHULUAN

Keterbukaan dan keragaman budaya yang terdapat dalam perkembangan budaya Betawi, menyebabkan Betawi

muda tidak lagi mengenal budaya aslinya. Akulturasi Jakarta sebagai kota Metropolitan yang sarat dengan berbagai macam budaya dari berbagai suku bangsa di dunia

dengan berbagai rupa permasalahan sosial, ekonomi dan politik. Akulturasi ini menghasilkan sebuah budaya yang unik dan menarik, kemudian dikenal sebagai budaya Betawi.

Sebagai kota Metropolitan, Jakarta tidak hanya menjadi tempat bertemunya berbagai macam kebudayaan seperti Sunda, Jawa, Bali, Minang, dan Bugis, namun juga bermacam bangsa seperti Arab, Cina, Belanda, dan Portugis, sosial, ekonomi, dan politik (Gunawijaya, 2001). Hal serupa juga dikatakan oleh (Suswandari, 2017) bahwa masyarakat Betawi merupakan tempat bertemunya berbagai macam etnik selama pekungannya dalam masa kolonial. Akulturasi ini melahirkan sebuah budaya yang unik dan sangat menarik, dikenal sebagai budaya Betawi.

Salah satu budaya Betawi yang paling mudah dijumpai atau ditemui dalam acara-acara kebudayaan dan kesenian Betawi (pernikahan, sunatan, dan acara-acara lainnya) adalah Ondel-Ondel, baik sebagai seni pertunjukan, seni dekorasi penghias ruangan, panggung, maupun penjaga dan penyambut tamu agung. Ondel-Ondel memiliki dimensi 250 x 80 x 80 cm, kerangkanya terbuat dari rotan atau bambu dan topeng terbuat dari kayu dengan kualitas yang baik seperti kayu pohon cempaka, cendana, rambutan, dan kapuk (Saputra, 2009).

Hingga kini, beragam fungsi

dikenakan pada Ondel-Ondel. Ondel-Ondel tampil dalam seni pertunjukan yang memeriahkan berbagai acara kerakyatan mulai dari pernikahan, sunatan, pasar malam hingga acara budaya semacam 17 Agustus-an, Lebaran Betawi dan lain-lain. Ondel-Ondel menjadi penghibur, pengundang keramaian, pengantar pengantin sunat, dan penyambung tamu agung. Ondel-Ondel juga menjadi dekorasi tetap yang menghiasi gedung-gedung pemerintahan. Di samping itu, kini Ondel-Ondel sering tampak di jalan-jalan, sehingga kehadiran dan keberadaannya terkadang dipandang sebelah mata oleh masyarakat Jakarta. Untuk membuka wawasan masyarakat terhadap kesenian yang merupakan salah satu aset budaya, maka Ondel-Ondel perlu diperkenalkan sedini mungkin ke generasi muda.

Berdasarkan deskripsi di atas, dapat dikatakan bahwa Ondel-Ondel merupakan boneka besar khas Betawi dengan keunikan tersendiri. Selain memiliki jejak perjalanan yang cukup panjang dengan bentuk yang sederhana, Ondel-Ondel tetap mampu eksis hingga hari ini. Karakter dan bentuk visualnya menarik dengan ciri khas yang unik. Hal ini memperlihatkan Ondel-Ondel sebagai salah satu unsur budaya yang penting dalam perkembangan masyarakat Betawi.

Agar dapat hidup dan berkembang dengan baik, Ondel-Ondel harus dikenal oleh generasi muda, terutama Betawi muda

sejak dini. Kehidupan masyarakat Metropolitan dengan perkembangan teknologi yang pesat, Ondel-Ondel perlu diperkenalkan secara global dalam bentuk media yang digemari oleh anak-anak, salah satunya adalah permainan digital. Harapannya adalah dengan adanya Ondel-Ondel kekinian, Betawi muda akan tertarik dan mengenal seni budayanya sendiri serta mampu merevitalasinya untuk masa depan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Sekartini berpendapat bahwa padu padan warna pada setiap elemen pembentuknya dapat menjadi permainan pengenalan untuk anak-anak usia dini, di mana merupakan masa emas (*golden section*) tumbuh kembang anak-anak (Dhiva, 2016). Pada *game* ini penggunaan kombinasi warna yang saling bertabrakan tanpa diatur dengan ketentuan yang baku, menciptakan suasana yang semarak, meriah, dan ceria. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa budaya warna pada Ondel-Ondel mencerminkan kehidupan masyarakatnya yang selalu dinamis, spontan dan apa adanya (Purbasari et al., 2016).

Sebuah penelitian tentang penggunaan tokoh yang memiliki karakter bernilai baik dalam sebuah film animasi, mampu menyampaikan nilai-nilai pendidikan karakter yang baik dan pesan moral kepada anak-anak (Anggara et al., 2019). Ondel-Ondel sebagai tokoh baik yang sering ditampilkan dalam pesta

kerakyatan Betawi diharapkan mampu memberikan teladan yang baik dan menyenangkan melalui *game* ini.

Multimedia interaktif merupakan salah satu sarana yang digunakan dalam pembelajaran untuk melatih motorik dan menstimulasi otak anak (Widyatmojo & Muhtadi, 2017). Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional (Suyanto, 2005).

Permainan mewarnai dapat mempengaruhi psikologis anak terutama dalam mengenal objek tertentu, di mana permainan edukasi adalah permainan yang di antaranya menyisipkan unsur-unsur ilmu pengetahuan di dalamnya. Permainan edukasi ini bisa berbentuk untuk telepon genggam ataupun laptop, sehingga bisa dibawa ke mana saja dan dimainkan kapan saja. Dengan demikian, anak bisa berinteraksi secara langsung dengan permainan pembelajaran di setiap saat.

Dengan mengenalkan dunia permainan mewarnai anak sejak usia dini juga menghindari kemungkinan anak tidak tahu warna. Permainan mewarnai dapat mempengaruhi psikologis anak terutama mengenal objek tertentu, terutama objek-objek yang ada disekeliling mereka (Nordiana & Sugiarto, 2013). Untuk meningkatkan wawasan anak-anak terhadap objek seni di sekelilingnya, maka

peneliti menawarkan permainan edukasi untuk anak-anak dengan judul “Padu Padan Warna Ondel-Ondel”. Dalam permainan ini boneka besar Betawi terpilih menjadi tokoh utama, karena Ondel-Ondel sarat dengan penggunaan warna-warni khas Betawi sebagai media pengenalan warna. Dengan permainan ini diharapkan anak-anak tidak hanya mendapatkan kegembiraan dalam bermain, namun juga meningkatnya wawasan mengenai budaya Betawi melalui figur dan elemen-elemen pada Ondel-Ondel. Selain itu, juga diharapkan makin banyaknya permainan edukasi berbasis budaya nasional dalam format multimedia untuk anak-anak.

### 3. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kombinasi antara metode *Behavioral Gamification* oleh Huang dan Soman melalui pendekatan *user-centered* (Arifin et al., 2018), di mana telah diterapkan dalam penelitian permainan di sektor edukasi. Dengan metode ini, peneliti mengembangkan sebuah permainan yang menggunakan sistem *gamification* dalam warna dan memasukkan edukasi singkat tentang Ondel-Ondel sebagai artefak budaya Betawi. Penggunaan *user interface design* difokuskan pada kebutuhan penggunaanya. Rancangan permainan aplikasi warna ini melalui lima tahapan hingga mencapai hasil akhir.

Pengumpulan data dilakukan secara

kualitatif lewat studi literatur, mengamati proses kerja, dan mewawancarai langsung para pengrajin Ondel-Ondel di beberapa lokasi di Jakarta seperti sanggar Beringin Sakti pimpinan Yasin di Rawasari dan sanggar Gejen di Kampung Setu. Selain itu, pengambilan data di Lembaga Seni dan Kebudayaan Betawi, serta berpartisipasi pada acara-acara kerakyatan Betawi lainnya. Wawancara dilakukan terhadap seniman sekaligus sejarawan Betawi, Yahya Andi Saputra mengenai makna simbolik setiap elemen pembentuk Ondel-Ondel.

Data yang terkumpul dilakukan analisis struktur dan elemen pembentuk Ondel-Ondel dengan menggunakan Semiotika Charles Morris (1901-1979) yang menyatakan bahwa dalam Semiotika terdapat: 1). hubungan antara suatu tanda dengan tanda yang lain, disebut Sintaksis, 2). Hubungan antara tanda dan makna dasarnya, disebut Semantik, dan 3). Hubungan antara tanda dan penggunaanya, disebut Pragmatik (Danesi, 2004). Kaitannya dengan karya seni, Belton menyatakan bahwa:

Karya seni terbagi atas tiga kategori umum, yaitu bentuk, konten dan konteks. Bentuk (*form*) berarti elemen pembentuk dari sebuah karya seni yang bebas dari maknanya (contohnya warna, tipografi, komposisi, ukuran, dan lainnya ketimbang makna emosionalnya). Konten (*content*) berarti pesan dan konteks (*context*) adalah beragam situasi di mana sebuah karya seni

diproduksi dan atau diinterpretasi (Belton, 1996).

Dalam penelitian ini, elemen pembentuk Ondel-Ondel dengan fungsi dan maknanya akan menambah nilai edukasi dari permainan ini.

*Brainstorming* dilakukan untuk menentukan warna-warna yang digunakan sebagai palet warna Ondel-Ondel dan elemen-elemen pembentuk serta pendukung permainan. Palet warna dalam *game* ini menggunakan bentuk alat mewarnai seperti kuas, pencil, dan krayon. Alat mewarnai ini menjadi objek utama bersama sepasang Ondel-Ondel. Latar belakang objek-objek utama menggunakan suasana di seputar Jakarta, seperti misalnya suasana pasar ikan, jalan raya, pasar malam, dan sebagainya.

Pada tahap pengembangan dilakukan beberapa langkah lainnya, yaitu: pembuatan sketsa karakter Ondel-Ondel dan gambar latar, penentuan jenis huruf yang digunakan, dan objek pendukung lainnya seperti tombol (*button*) dan pohon kelapa (menggambarkan suasana Jakarta tempo dulu di pelabuhan Sunda Kelapa). Setelah menyelesaikan serangkaian sketsa alternatif, dilanjutkan ke proses digitalisasi dengan menggunakan peranti lunak Adobe Photoshop untuk memanipulasi gambar dan Adobe Illustrator untuk mengatur tampilan tata letak. Selanjutnya, untuk proses animasi dan navigasi menggunakan Adobe Flash.

*Usability testing* dilakukan pada

*operating system* dan *audience* (anak-anak usia 3-7 tahun). Tes *operating system* dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan sistem permainan itu bergerak sendiri sesuai kehendak pengguna (kecepatan merespon), sedangkan Tes *audience response* untuk melihat tingkat ketertarikan pengguna terhadap permainan ini termasuk desain visual yang digunakan.

#### 4. PEMBAHASAN

Sepasang Ondel-Ondel, pria dan wanita memiliki kesamaan struktur dasar namun dibedakan oleh detail yang khas. Secara umum, Ondel-Ondel dibagi ke dalam tiga bagian utama. Bagian pertama adalah kepala yang terdiri dari satu set *kembang kelape*, *stangan* (secara populer dikenal sebagai mahkota), dan rambut di bagian belakang kepala yang terbuat dari ijuk atau serabut kelapa, dan topeng wajah yang terbuat dari kayu atau *fiberglass*. Bagian kedua adalah tubuh. Figur laki-laki menggunakan *cukin* (kain sarung kotak-kotak yang digantung pada leher), baju muslim sadariah, dan ikat pinggang kain. Figur perempuan memakai *toka-toka* (penutup dada berbentuk segitiga) dengan hiasan manik biji delim dalam bentuk manggis, selempang atau selendang dengan warna kontras, baju kurung, dan ikat pinggang kain. Lalu yang terakhir adalah bagian bawah atau kaki, yang dilapisi dengan sarung *jableng* (Purbasari et al., 2019).

Setiap elemen memiliki makna

simboliknya masing-masing, misalnya kembang kelapa sebagai penghias kepala memiliki makna sebagai penolak bala. Dahulu Ondel-Ondel difungsikan sebagai pengusir roh jahat dan pelindung masyarakat, kembang kelapanya sering diperebutkan oleh masyarakat dan kemudian ditempelkan di depan pintu masuk rumahnya sebagai penolak musibah. Topeng pria berwajah seram dengan warna merah bermakna keberanian dan kekuatan dalam memerangi musibah. Sedangkan, topeng wanita berwarna putih bermakna suci bersih, memberikan makna kelembutan seorang ibu. *Toka-toka* berupa kain segitiga (bentuk dasar yang dimaknai dengan penolak bala atau pelindung). *Toka-toka* ditempatkan pada bagian dada atas (leher) Ondel-Ondel wanita dan berhiaskan biji delima, memiliki makna kemakmuran. Selampang atau selendang (berwarna kontras dengan baju) yang silangkan dari bahu kiri ke pinggang kanan memiliki makna bahwa perbuatan atau sifat buruk harus diubah menjadi baik (Purbasari et al., 2019). Pada masa kini, bentuk, makna dan fungsi elemen pembentuk Ondel-Ondel telah bergeser.

Dengan pendekatan Semiotika, pemilihan elemen visual memiliki bentuk yang sintaktik untuk menyampaikan pesan dengan makna semantik dan kontekstual dengan pragmatik. Adapun anak sebagai pemain *game*, merupakan *context*, suasana riang diterapkan pada desain untuk menarik perhatian anak-anak.

Dengan membawa isu lingkungan Jakarta sebagai *content* permainan, suasana natural ditampilkan juga. Kedua suasana ini dirancang dalam visualisasi yang membawa imajinasi anak kepada "Padu Padan Warna pada Ondel-Ondel" sebagai boneka besar dan ikon Jakarta.

#### 4.1. Warna dalam *Game* Ondel-Ondel

Pendapat Sean Adam (dalam Adam Marioka, 2008) dikatakan bahwa sebuah kombinasi warna yang kuat dalam sistem visual adalah salah satu senjata desainer yang secara emosional paling menggetarkan. Warna yang tepat menghasilkan tanggapan dan reaksi yang tepat. Dalam pasar global, terdapat warna sebagai konteks budaya (Morioka, 2008). Sesuai dengan skema warna budaya Betawi (Purbasari et al., 2016), maka untuk memunculkan suasana Betawi dan Ondel-Ondel yang ramai dan ceria, digunakan pilihan warna-warna cerah khas Betawi seperti merah, biru, kuning, hijau, *orange*, ungu, putih dan hitam. Selain warna primer dan sekunder, dibuatkan pilihan warna turunan ke arah putih (*tints*) dan hitam (*tones*). Penggunaan 35 warna ini untuk memberikan alternatif kombinasi warna terang dan gelap yang lebih lengkap.

Rancangan pada halaman pembuka berupa visual Ondel-Ondel dan teks judul "Padu Padan Warna pada Ondel-Ondel" dengan animasi *fade-in* dalam elemen pembuka tanpa adanya tombol navigasi. Warna merah muda dan hijau digunakan

untuk judul, warna tersebut diambil dari 8 skema warna Betawi. Karakter huruf dipilih yang memberikan kesan ringan dan ceria (Gambar 1).



Gambar 1. Halaman pembuka  
(Desain: Tabroni & Purbasari, 2018)

Halaman pembuka juga tampak gambar Ondel-Ondel hitam putih dengan *masking* membentuk sebuah Ondel-Ondel berwarna. Ondel-Ondel tersebut melakukan gerakan animasi tarian terus-menerus. Tersedia tombol *start* berfungsi untuk navigasi ke halaman berikutnya (Gambar 2).



Gambar 2. Menu pada halaman pembuka  
(Desain: Tabroni & Purbasari, 2018)

Rancangan halaman mewarnai atau halaman utama berisikan permainan dasar dengan cara memilih gambar yang disediakan dan selanjutnya mewarnai bagian perbagian gambar tersebut. Permainan (*game*) mewarnai ini terdiri dari dua komponen inti, komponen pertama adalah pilihan warna, dan komponen kedua adalah

objek yang menjadi target pewarnaan (Ondel-Ondel dan elemen pembentuknya).

Teknik mewarnai gambar pada lembar kerja ini menggunakan metode *click and click*. Maksudnya, pengguna memilih warna pada palet warna yang telah tersedia dengan cara meng-klik warna tertentu kemudian meng-klik objek untuk mewarnainya. Pada halaman ini berisi target gambar yang akan diwarnai, palet warna, petunjuk cara mewarnai, dan terdapat navigasi kembali ke menu *part*, tombol keluar dan tombol cetak yang berfungsi mencetak gambar. Bentuk krayon dipakai sebagai alat untuk mewarnai. Selain warnanya yang beragam, krayon memiliki permukaan yang lembut, empuk, dan dapat digunakan untuk mewarnai bidang besar dengan cepat dan rata. Sehingga, krayon menjadi alat mewarnai yang digemari anak-anak.



Gambar 3. Halaman utama  
(Desain: Tabroni & Purbasari, 2018)

Tampilan halaman ini memiliki objek utama dan pendukung. Objek utama berupa sepasang Ondel-Ondel, 35 krayon berwarna dan 1 krayon pewarna. Objek pendukung terdiri dari latar belakang bergerak (pemandangan kota Jakarta lengkap dengan suasananya yang memiliki ciri khas), daun



pohon kelapa dan rumput. (Gambar 3).

Rancangan halaman pengenalan atribut berupa gambar Ondel-Ondel lengkap, di mana pada tiap bagian pada Ondel-Ondel berupa tombol. Jika tombol diarahkan ke salah satu bagian gambar, maka akan muncul keterangan dari bagian tersebut. Jika ditekan, akan keluar deskripsi dari keterangan bagian itu. Halaman ini berisi target gambar dan terdapat navigasi kembali ke menu *home*, tombol *print* yang berfungsi mencetak gambar, dan tombol exit untuk keluar dari permainan (Gambar 4).



Gambar 4. Halaman atribut  
(Desain: Tabroni & Purbasari, 2018)

#### 4.2. Uji coba Permainan (Game)

Permainan (*game*) “Padu Padan Warna pada Ondel-Ondel” telah diujicobakan kepada 9 anak usia 5-7 tahun yang tidak dikenal sebelumnya. Anak-anak memberi respons positif tentang permainan ini. Mereka tertawa ketika Ondel-Ondel bergoyang-goyang. Anak-anak juga mampu mengenali benda-benda di latar Ondel-Ondel dengan menyebutkan nama-nama benda tersebut.

Di sisi lain, mereka memberikan masukan menarik, seperti Ondel-Ondel membutuhkan lebih banyak gerakan, seperti

menari jika perutnya disentuh atau mengangguk jika kepalanya disentuh. Bahkan, mereka berharap jika Ondel-Ondel dapat berbicara dengan dialek Betawi dan menyanyikan lagu-lagu khas Betawi.



Gambar 5. Uji Coba Permainan  
(Foto: Purbasari, 2018)

#### 5. SIMPULAN

Belajar budaya bukan hal yang mudah untuk anak-anak di kota besar, Akulturasi yang tinggi menggerus minat anak-anak untuk mengenal budayanya sendiri. *Edutainment* merupakan salah satu cara yang dapat menjadi media pembelajaran, di mana anak-anak mendapatkan kesenangan sehingga materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami. Selain mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai budaya, permainan (*game*) ini juga memberikan keceriaan dan kebersamaan, sehingga sosialisasi dan toleransi tetap terjaga.



Ondel-Ondel yang dulu ditakuti oleh anak-anak, sekarang justru terasa menyenangkan dan dekat dengan mereka.

Permainan (*game*) “Padu Padan Warna pada Ondel-Ondel” diharapkan dapat dimanfaatkan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai salah satu media pendukung dalam mempelajari warna dan budaya Betawi, dengan tantangan yang lebih seru, misalnya diberi nilai dengan tingkat kesulitan yang bertahap dan pengembangan konten yang lebih detail lagi. Tidak menutup kemungkinan permainan (*game*) ini dapat dikembangkan lebih luas lagi dengan objek-objek budaya Betawi lainnya atau jenis permainan lainnya dengan menggunakan Ondel-Ondel sebagai karakter utamanya.

## 6. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih tak terhingga diperuntukkan Prof. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D dan Prof. Dr. Agus Burhan, M.Hum yang telah membimbing dalam penelitian ini hingga selesai, serta Dr. ST. Sunardi yang selalu mendampingi dan membantu peneliti dalam mengasah dan mengembangkan wawasan dalam berkebudayaan.

## 7. DAFTAR ACUAN

Anggara, I. G. A. S., Santosa, H., & Udayana, A. A. G. B. (2019). Character Education and Moral Value in 2D Animation Film Entitled “Pendeta Bangau.” *Capture*, 10(2), 57–70.  
<https://doi.org/10.33153/capture.v10i2.2449>

Arifin, Y., Martin, M., Ryan, R., & Dratama, R. (2018). Gamification for the Ancient Kingdom of Nusantara with User-Centered Design Approach. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 9(1), 9–14.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21512/comtech.v9i1.4171>

Belton, R. J. (1996). *Art History: A Preliminary Handbook* (1<sup>st</sup> ed.). University of British Columbia.

Danesi, M. (2004). *Messages, Signs, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory* (3rd ed). Canadian Scholars’ Press Inc.

Dhiva, A. (2016). *Tumbuh Kembang Batita*. Parentingclub.Co.Id.

Gunawijaya, J. (2001). Wayang Betawi: Prospek dan Tantangan Pengembangan Seni Tradisional. *Journal Betawi*, 1(November), 20–21.

Morioka, A. (2008). *Color Design Workbook* (first ed.). Rockport Publishing.

Nordiana, E., & Sugiarto, E. (2013). Perancangan dan Pembuatan Game Pengenalan Warna Berbasis Mobile untuk Anak Usia 2-5 Tahun. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Purbasari, M., Marianto, M. D., & Burhan, M. A. (2016). The Dynamic of Betawi in Colors.pdf. *Mudra*, 31(3), 384–392.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31091/mudra.v31i3.59>

Purbasari, M., Marianto, M. D., & Burhan, M. A. (2019). Ondel-Ondel Kekinian: Boneka Besar Betawi di Zaman Modern. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 3(6), 183–188.  
<https://doi.org/10.24821/productum.v3i6.2429>

Saputra, Y. A. (2009). *Profil Seni Budaya Betawi*. Jakarta City Government

Tourism and Culture Office.

- Suswandari, S. (2017). Local History of Jakarta and Multicultural Attitude (Historical Local Study of Betawi Ethnic). *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 2(1), 93. <https://doi.org/10.26737/jetl.v2i1.142>
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usian Dini*. Hikayat Publishing.
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game untuk Menstimulasi Aspek Kognitif dan Bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>