

VISUALISASI SENI KARAWITAN SUNDA DALAM ADOPSI PERMAINAN KARTU KARUTA



Intelligentia - Dignitas

Najmaira Farhani

1206621008

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

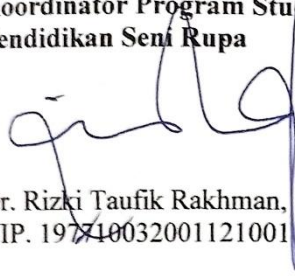
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Najmaira Farhani
No.Registrasi : 1206621008
Program : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Visualisasi Seni Karawitan Sunda dalam Adopsi Permainan
Kartu Karawitan Sunda

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Seni Rupa**



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M. Si.
NIP. 197710032001121001

Dosen Penguji 1



Siti Khodijah Lestari, M.Pd.
NIP. 199610032024062003

Dosen Pembimbing 2



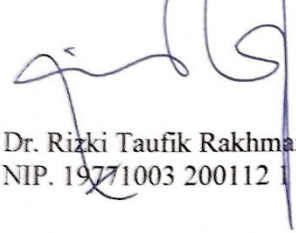
Dra. Mudjiati, M.Pd.
NIP. 196011211986012001

Dosen Penguji 2



Rahmawati, S.Psi., M.A
NIP. 198110112024212001

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Seni Rupa**



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M. Si.
NIP. 19771003 200112 1 001

**Dosen Koordinator
Skripsi Penciptaan**



Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D.
NIP.19820430200512002



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Najmaira Farhani
Nomor Registrasi : 1206621008
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Visualisasi Seni Karawitan Sunda Dalam Adopsi Permainan Kartu
Karuta

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Jakarta, 22 Juli 2025


Najmaira Farhani
1206621008



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Najmaira Farhani
NIM : 1206621008
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : najmairafarhani@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Visualisasi Seni Karawitan Sunda Dalam Adopsi Permainan Kartu Karuta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 Agustus 2025

Penulis


(Najmaira Farhani)

ABSTRAK

Najmaira Farhani, 2025. “Visualisasi Seni Karawitan Sunda Dalam Adopsi Permainan Kartu Karuta”. Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Seni karawitan adalah musik tradisional yang menggunakan laras slendro atau pelog, baik dalam bentuk vokal, instrumental, maupun campuran. Kesenian tradisional ini merupakan kekayaan seni Indonesia yang sangat berharga sehingga perlu dijaga kelestariannya. Namun, saat ini terjadi penurunan minat generasi muda terhadap seni tradisional tersebut, yang menjadi perhatian utama dalam penciptaan karya inovatif ini. Berdasarkan permasalahan tersebut, perupa berupaya merancang sebuah permainan kartu edukatif interaktif untuk mengenalkan kembali seni karawitan Sunda kepada anak-anak usia 7–10 tahun. Pemilihan usia ini didasarkan pada tahapan perkembangan kognitif anak yang berada pada fase konkret operasional. Periode ini merupakan masa krusial bagi perkembangan selanjutnya sehingga sangat efektif dalam menerima informasi berbasis visual dalam bentuk permainan. Karya ini mengadopsi sistem permainan Karuta dari Jepang yang terdiri dari 12 kartu petunjuk dan 12 kartu jawaban, serta dilengkapi dengan fitur *barcode* agar para pemain dapat mendengarkan rekaman suara dari masing-masing alat musik karawitan secara langsung maupun melihat pertunjukan visual dari seni karawitan. Permainan kartu ini dibagi ke dalam tiga seri utama yang saling berkaitan, yaitu: seri alat musik karawitan Sunda (berisi pengenalan alat musik tradisional dan suaranya), seri seni pertunjukkan Sunda (menampilkan berbagai bentuk seni pentas yang diiringi karawitan), dan seri peranti karawitan Sunda (berisi perlengkapan dan alat pendukung dalam pertunjukan karawitan). Desain visual kartu dibuat dengan gaya kartun yang disesuaikan dengan minat dan karakteristik anak-anak serta dicetak menggunakan *art carton* 310 gsm agar tahan lama. Metodologi penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan *design thinking* pada 5 tahap yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototipe* dan *Test*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa wawancara, menyebarkan kuesioner, studi literatur dan eksplorasi desain. Secara keseluruhan permainan kartu karawitan ini merupakan media edukasi dan upaya pelestarian budaya lokal dalam bentuk yang menyenangkan.

Kata Kunci : Karawitan Sunda, Permainan Kartu Edukatif, *Design Thinking*

ABSTRACT

Najmaira Farhani, 2025. *“Visualization Of Sundanese Karawitan Art In The Adoption Of Karuta Card Game”*. Thesis of Fine Art Creation, Fine Art Education Study Program, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

The art of karawitan is traditional music that uses slendro or pelog tunings, whether in vocal, instrumental or mixed forms. This traditional art is a treasure of Indonesian art that needs to be preserved. However, there is currently a decline in the younger generation's interest in these traditional arts, which is the main concern in the creation of this innovative work. Based on this problem, the artist seeks to design an interactive educational card game to reintroduce the art of Sundanese karawitan to children aged 7-10 years. The selection of this age is based on the stage of cognitive development of children who are in the concrete operational phase. This period is crucial for further development and is therefore very effective in receiving visual-based information in the form of games. This work adopts the Japanese Karuta game system which consists of 12 clue cards and 12 answer cards, and is equipped with a barcode feature so that players can listen to sound recordings of each musical instrument directly or see visual performances of musical arts. The card game is divided into three main interrelated series, namely: Sundanese musical instruments series (containing an introduction to traditional musical instruments and their sounds), Sundanese performing arts series (featuring various forms of performing arts accompanied by karawitan), and Sundanese karawitan devices series (containing equipment and supporting tools in karawitan performances). The visual design of the cards is made in a cartoon style that is tailored to the interests and characteristics of children and printed using art carton 310 gsm for durability. The research methodology used is qualitative with a design thinking approach at 5 stages, namely Emphatize, Define, Ideate, Prototype and Test. The research instruments used were interviews, distributing questionnaires, literature studies and design exploration. Overall, this karawitan card game is an educational medium and an effort to preserve local culture in a fun form.

Keywords: Sundanese Karawitan, Educational Card Game, Design Thinking

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesempatan, kesehatan, serta kelancaran sehingga Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa yang berjudul “Visualisasi Seni Karawitan Sunda Dalam Adopsi Permainan Kartu Karuta” ini dapat diselesaikan untuk memenuhi syarat kelulusan sebagai Sarjana Pendidikan Seni Rupa.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi, memberikan arahan, masukan, serta motivasi. Perupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan kekuatan dan kemudahan dalam setiap langkah. Perupa juga berterima kasih kepada yang terhormat :

1. Kepada keluarga perupa yaitu, ayah dan ibu perupa yang selalu mendoakan serta memberikan masukan dan dukungan dalam penyusunan laporan dan penciptaan karya.
2. Kepada Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman. S.Sn., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta serta selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan ide, masukan, arahan dalam penciptaan karya.
3. Kepada Ibu Dra. Mudjiati, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan ide, masukan, arahan dalam penulisan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.
4. Kepada Bapak Ojang Cahyadi, M.Pd selaku narasumber ahli yang telah memberikan wawasan baru serta masukan pada perupa mengenai Seni Karawitan Sunda.
5. Kepada Bapak Gandung Joko Srimoko, S.Sn., M.Sn selaku narasumber ahli yang telah memberikan wawasan baru serta masukan pada perupa mengenai Seni Karawitan Sunda.
6. Kepada kak Mahavira Mesha Putri Adani selaku narasumber magang yang telah memberikan bimbingan, ide, masukan, arahan dalam penciptaan karya, dan pandangannya

terhadap penggambaran ilustrasi serta sistem *cardgame* atau permainan kartu yang belum diketahui oleh perupa.

Kepada kak Hafidh yang telah memberi beberapa masukan terhadap sistem permainan kartu dalam penciptaan karya perupa selama kegiatan magang.

7. Kepada teman berharga dan seperjuangan perupa yaitu Sylus, Gita Zakia Ramadanti, Hera Safira, Della Cahyani, Afifah Khairunnisa, Nadila Restu Iswara, Merry Cryspine Hermellia Vigata, Adisty Octaviani, Amanda Juliana B. Hutahaeen, Salvia Ardelia yang telah memberikan masukan, dukungan dan motivasi.
8. Kepada teman SMA perupa Nissa, Khatr, Nanda, Nabila, Farrel, Raina, Bhimo, Tyara, Ara, Jihan, Yasmin yang sudah memberikan dukungan dan motivasi pada perupa.
9. Kepada semua pihak yang telah berpartisipasi baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga perupa dapat menyelesaikan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini.

Perupa menyadari bahwa Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, perupa membuka diri untuk menerima kritik dan saran. Semoga Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini dapat berguna bagi perupa dan pembaca. Akhir kata, perupa mengucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Intelligentia - Dignitas

Jakarta, 13 Mei 2025

Najmaira Farhani

1206621008

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan.....	11
C. Masalah Penciptaan.....	15
D. Tujuan Penciptaan	15
E. Fokus Penciptaan.....	15
1. Konseptual.....	15
2. Visual	16
3. Operasional.....	18
F. Manfaat Penciptaan	20
BAB II STUDI PUSTAKA.....	22
A. Tinjauan Pustaka	22
1. Tinjauan Penelitian Terdahulu	22
2. Tinjauan Referensi Praktik.....	27
B. Kajian Teori.....	31

1. Visualisasi	31
2. Seni Karawitan	32
3. Sunda.....	33
4. Adopsi	35
5. Permainan Kartu.....	36
6. Karuta	36
C. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN.....	42
A. Metodologi Penelitian Penciptaan	42
1. Desain Metode Penciptaan	42
2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	53
3. Teknik Penyajian dan Analisis Data	74
B. Data Hasil Magang.....	92
1. Profil Narasumber Magang	92
2. Tempat dan Waktu Magang	93
3. Contoh Karya Narasumber Magang.....	94
4. Deskripsi Data Magang.....	95
5. Rangkuman Kegiatan Magang.....	101
6. Implikasi Hasil Magang	109
C. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	111
BAB IV HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	112
A. Hasil Penciptaan	112
B. Pembahasan	130
BAB V PENUTUP.....	143
A. Kesimpulan.....	143
B. Saran	144
DAFTAR PUSTAKA.....	146
LAMPIRAN.....	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Dokumentasi Pertunjukan Seni Karawitan	2
Gambar 2. Video Animasi “Angklung : Alat Musik Tradisional yang Mendunia”	5
Gambar 3. Buku Cerita “Bukan Sekadar Segitiga”	6
Gambar 4. Kartu Karuta.....	8
Gambar 5. Sistem Permainan Kartu Karuta.....	9
Gambar 6. Ilustrasi Kartu Karuta “Iroha”.....	10
Gambar 7. Kartu Karuta “Torifuda”	27
Gambar 8. Cardgame “Pekigo”.....	28
Gambar 9. Cardgame “1...2...3 TARIK!”	30
Gambar 10. Foto Pribadi Narasumber Magang Mahavira.....	47
Gambar 11. Dokumentasi foto bersama dengan narasumber magang Mahavira	54
Gambar 12. Dokumentasi foto bersama dengan narasumber ahli bapak Gandung	55
Gambar 13. Dokumentasi foto bersama dengan narasumber ahli bapak Ojang	57
Gambar 14. Referensi gambar	60
Gambar 15. Sketsa kasar kartu karawitan.....	61
Gambar 16. Eksplorasi desain 1.....	62
Gambar 17. Eksplorasi desain 2.....	63
Gambar 18 Eksplorasi desain 3.....	64
Gambar 19. Finalisasi desain kartu bergambar 1.....	67
Gambar 20 Finalisasi desain kartu bergambar 2.....	67
Gambar 21. Finalisasi desain kartu petunjuk 1	68
Gambar 22 Finalisasi desain kartu petunjuk 2.....	68
Gambar 23. Finalisasi desain packaging kartu	69
Gambar 24. Hasil cetak kartu bergambar	70
Gambar 25. Hasil cetak kartu petunjuk.....	71
Gambar 26. Hasil cetak packaging kartu	71
Gambar 27. Dokumentasi foto para pengguna	72
Gambar 28. Uji Coba Prototype Permainan Kartu Karawitan.....	73
Gambar 29. Foto Pribadi Mahavira Mesha.....	92

Gambar 30. Ilustrasi Karya Mahavira Berjudul “Is micromanaging the answer?” 2024	94
Gambar 31. Ilustrasi Karya Mahavira Mesha berjudul “I got you!” 2024	94
Gambar 32. Ilustrasi Karya Mahavira Mesha berjudul “Xoxo, gossip girls” 2024	95
Gambar 33. Event Global Game Jam Bogor 2025	100
Gambar 34 Cardgame dari Studio Paduka Play.....	101
Gambar 35. Desain orisinal cardgame “Si Anak Nakal”	101
Gambar 36. Packaging cardgame “Si Anak Nakal”	102
Gambar 37. Desain karakter medieval.....	102
Gambar 38. Desain karakter Cyberpunk.....	103
Gambar 39. Desain karakter Dongeng.....	103
Gambar 40. Desain sketsa kartu aksi bongkah permata	104
Gambar 41. Desain sketsa kartu aksi karung uang	104
Gambar 42. Desain sketsa kartu aksi emas batang	104
Gambar 43. Desain sketsa kartu aksi buka brankas	105
Gambar 44. Desain sketsa kartu aksi bunyi alarm.....	105
Gambar 45. Desain akhir kartu bongkah permata & karung uang	106
Gambar 46. Desain kartu emas batang & buka brankas	106
Gambar 47. Desain kartu bunyi alarm & back cover.....	106
Gambar 48. Desain alternatif kemasan kartu “Si Anak Nakal”	107
Gambar 49. Desain packaging terbaru cardgame “Si Anak Nakal”	108
Gambar 50 Kartu bergambar seri alat musik karawitan	114
Gambar 51 Kartu petunjuk seri alat musik karawitan	116
Gambar 52 Packaging seri seni pertunjukkan Sunda.....	116
Gambar 53 Kartu bergambar seri seni pertunjukkan Sunda	117
Gambar 54 Kartu petunjuk seri seni pertunjukkan Sunda	119
Gambar 55 Packaging seri seni pertunjukkan Sunda.....	121
Gambar 56 Kartu bergambar seri peranti karawitan Sunda.....	122
Gambar 57 Kartu petunjuk seri peranti karawitan Sunda.....	123
Gambar 58 Packaging seri peranti karawitan Sunda	124
Gambar 59 Validasi karya dengan narasumber ahli	125
Gambar 60 Validasi karya pada para pengguna	128

Gambar 61 Para pengguna memainkan permainan kartu karawitan	129
Gambar 62 Permainan kartu seri alat musik karawitan Sunda	131
Gambar 63 Permainan kartu seri seni pertunjukkan Sunda	131
Gambar 64 Permainan kartu seri peranti karawitan Sunda.....	137



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

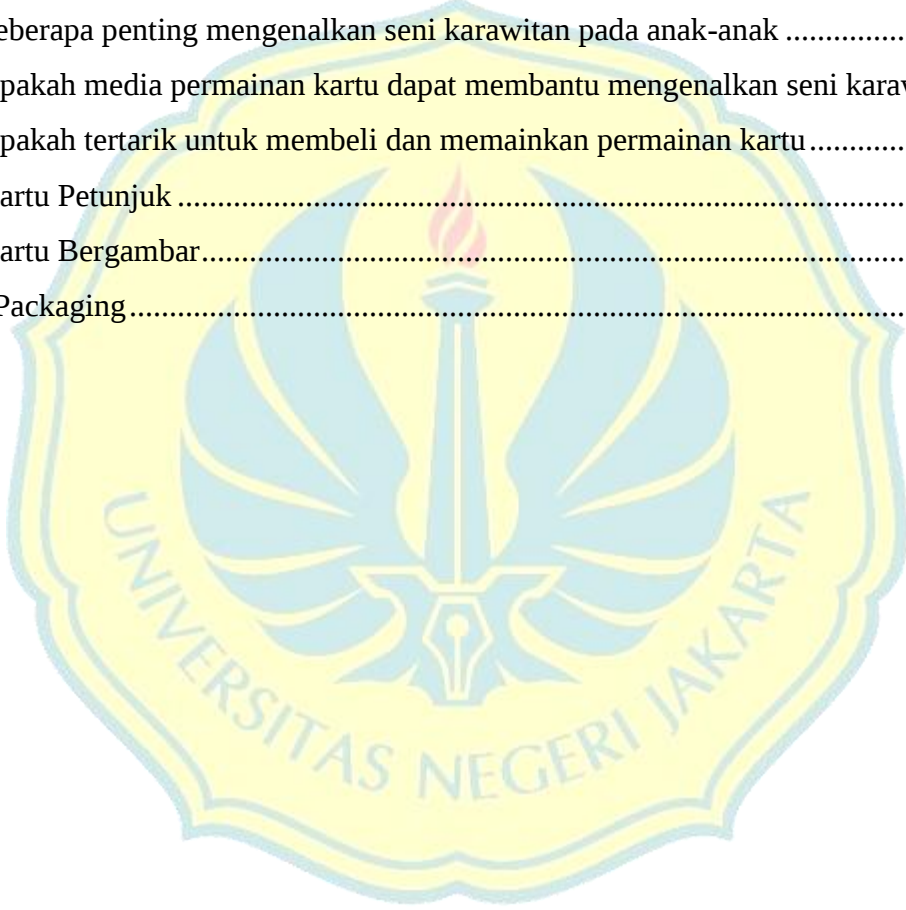
Tabel 1 Data hasil wawancara dengan calon pengguna.....	51
Tabel 2 Data hasil wawancara dengan narasumber ahli praktisi karawitan Pak Gandung.....	75
Tabel 3 Data hasil wawancara dengan narasumber ahli praktisi karawitan Pak Ojang.....	79
Tabel 4 Data hasil wawancara dengan narasumber ahli magang	95
Tabel 5 Jadwal Kegiatan Magang.....	108
Tabel 6 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	111
Tabel 7 Desain karya sebelum dan sesudah revisi.....	112



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Jenis Kelamin.....	85
Diagram 2 Usia responden.....	85
Diagram 3 Status Pekerjaan	86
Diagram 4 Apakah anda familiar dengan seni karawitan?	86
Diagram 5 Seberapa penting mengenalkan seni karawitan pada anak-anak	87
Diagram 6 Apakah media permainan kartu dapat membantu mengenalkan seni karawitan	87
Diagram 7 Apakah tertarik untuk membeli dan memainkan permainan kartu	88
Diagram 8 Kartu Petunjuk	88
Diagram 9 Kartu Bergambar.....	89
Diagram 10 Packaging.....	89



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar permohonan dosen pembimbing	151
Lampiran 2 Surat pengajuan magang	153
Lampiran 3 Dokumentasi magang.....	154
Lampiran 4 Hasil survei alasan pentingnya mengenalkan seni karawitan pada anak-anak	155
Lampiran 5 Lembar permohonan narasumber ahli	156
Lampiran 6 Transkrip wawancara narasumber	157
Lampiran 7 Transkrip validasi karya dengan narasumber ahli	167
Lampiran 8 Lembar bimbingan seminar	168
Lampiran 9 Lembar Pengesahan Seminar	170
Lampiran 10 Lembar bimbingan skripsi	171
Lampiran 11 Lembar kehadiran seminar	172
Lampiran 12 Dokumentasi pameran	173
Lampiran 13 Riwayat hidup.....	174

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir	41
---------------------------------	----

Intelligentia - Dignitas