

BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PARIWISATA

JAKARTA



Intelligentia - Dignitas

Malik Ilyasa

1206621023

SKRIPSI

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu pernyataan dalam memperoleh gelar Sarjanah Pendidikan

Seni Rupa

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

FEBRUARI, 2026

LEMBAR PENGESAHAN

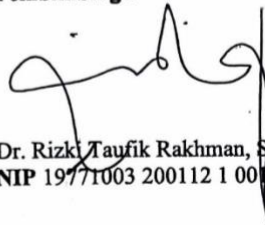
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Malik Ilyasa
Nomor Registrasi : 1206621023
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Board Game Sebagai Media Pengenalan Pariwisata Jakarta

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

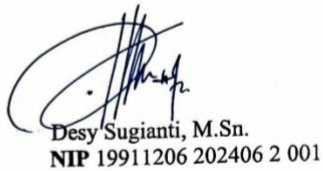
DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



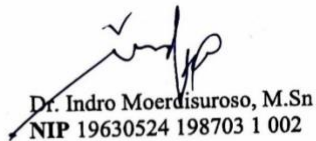
Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si
NIP 19771003 200112 1 001

Pembimbing II



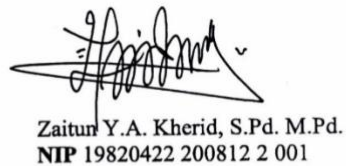
Desy Sugianti, M.Sn.
NIP 19911206 202406 2 001

Penguji I *



Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn
NIP 19630524 198703 1 002

Penguji II



Zaitun Y.A. Kherid, S.Pd. M.Pd.
NIP 19820422 200812 2 001

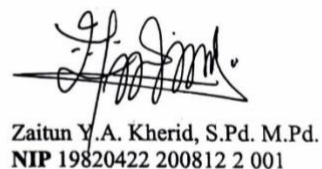
Dekan

Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M. Pd.
NIP 197710082005011002

Ketua Penguji *



Zaitun Y.A. Kherid, S.Pd. M.Pd.
NIP 19820422 200812 2 001

*) Ketua penguji dapat dirangkap oleh Penguji I

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Malik Ilyasa
No. Registrasi : 1206621023
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : *Board Game* Sebagai Media Pengenalan Pariwisata Jakarta

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 Januari 2026


Malik Ilyasa
No. Reg. 1206621023



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

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 : Malik Ilyasa
NIM : 1206621023
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni/ Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : malik.ilyas0902@gmail.com

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

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

yang berjudul :

BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PARIWISATA JAKARTA

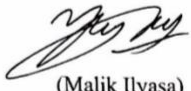
Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan 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.

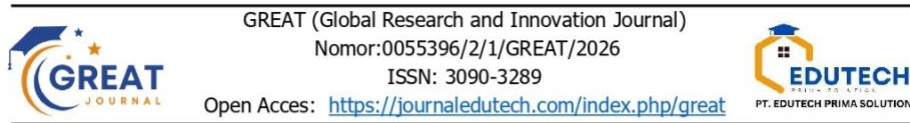
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 2 Maret 2026

Penulis


(Malik Ilyasa)

BUKTI KETERANGAN SUBMIT ARTIKEL PADA JURNAL ILMIAH



LETTER OF ACCEPTANCE

Malang, 24 Februari 2026

Penulis : Malik Ilyasa, Desy Sugianti, Rizki Taufik Rakhman

Dengan Hormat,
Terima kasih kami sampaikan telah mengirimkan artikel untuk dipublish di GREAT: Global Research and Innovation Journal dengan judul:

"PERANCANGAN BOARD GAME "JAKUT GO" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PARIWISATA JAKARTA"

Berdasarkan hasil proses review, kami dengan ini menyatakan bahwa artikel Anda **DITERIMA** dan telah diterbitkan secara online pada bulan Februari 2026, sebagai bagian dari Volume 2, Nomor 1, Periode Januari 2026. Artikel dapat dilihat secara online melalui tautan berikut: <https://journaledutech.com/index.php/great/article/view/1129>

Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Best Regards



Fauziah Nur Faqih
Editor In Chief

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan anugerah, kesempatan, kekuatan, dan kelancaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan penciptaan karya seni

rupa berjudul “*Board Game* Sebagai Media Pengenalan Pariwisata Jakarta”. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan penelitian ini masih banyak kekurangan.

Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Peneliti juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Orang tua dan keluarga besar, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, motivasi, dan dukungan tanpa henti.
2. Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si., selaku Dosen Pembimbing 1 dan Ibu Desy Sugianti, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 2, atas segala arahan, bimbingan, serta ilmu yang diberikan selama proses penyusunan karya ini.
3. Bapak Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn., selaku Dosen Penguji 1 dan Ibu Zaitun Y.A. Kherid, M.Pd., selaku Dosen Penguji 2, atas masukan berharga dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini.
4. Bapak Mahawira Singh Dillon, S.T., M.A. selaku mentor yang telah memberikan bimbingan, wawasan dan pandangannya terhadap *board game*.
5. Ferlita, Nadine, Putri, Erika, dan Rini selaku audiens yang telah membantu peneliti dalam pengumpulan data.
6. Rajendra Priopinggala, Latif Armanda, Muhammad Umar, dan Sayyid Rabah, Rukmana yang telah menjadi rekan diskusi, saling mendukung, dan menemani perjalanan perkuliahan hingga kini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan laporan penciptaan karya seni rupa ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti terbuka untuk segala kritik dan saran yang diterima. Semoga laporan penciptaan karya seni rupa ini dapat berguna bagi penulis dan pembaca. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih.



<u>LEMBAR PENGESAHAN</u>	xvi
<u>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</u>	xvii
<u>BUKTI KETERANGAN SUBMIT ARTIKEL PADA JURNAL ILMIAH</u>	xix
<u>KATA PENGANTAR</u>	xix
<u>DAFTAR ISI</u>	xxi
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xxiii
<u>DAFTAR TABEL</u>	xxv
<u>DAFTAR BAGAN</u>	xxv

<u>ABSTRAK</u>	xxvi
<u>ABSTRACT</u>	xxvii
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
<u>A. Latar Belakang Penciptaan</u>	1
<u>B. Perkembangan Ide Penciptaan</u>	4
<u>C. Masalah Penciptaan</u>	7
<u>D. Tujuan Penciptaan</u>	7
<u>E. Fokus Penciptaan (State Of The Art)</u>	7
1. <u>Konseptual</u>	7
2. <u>Visual</u>	8
3. <u>Operasional</u>	10
<u>F. Manfaat Penciptaan</u>	11
1. <u>Bagi Peneliti</u>	11
2. <u>Bagi Pengguna</u>	12
3. <u>Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa</u>	12
4. <u>Bagi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif DKI Jakarta</u>	12
5. <u>Bagi Dinas Pendidikan DKI Jakarta</u>	12
<u>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</u>	13
<u>A. Tinjauan Penelitian Terdahulu</u>	13
<u>B. Referensi Praktk</u>	18
<u>C. Kajian Teori</u>	24
a. <u>Board Game</u>	24
b. <u>Media</u>	26
c. <u>Pariwisata Jakarta</u>	27
<u>D. Kerangka Berpikir</u>	31
<u>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</u>	33
<u>A. Desain Metode Penciptaan</u>	33
<u>B. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data</u>	44
<u>C. Teknik Penyajian dan Analisis Data</u>	92
<u>D. Data Hasil Magang</u>	100
<u>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</u>	108
<u>A. Hasil Penelitian</u>	108
1. <u>Visualisasi Akhir</u>	108

2. Uji Coba validasi Ahli	138
3. Uji Coba Calon Pengguna.....	140
4. Rincian Biaya Produksi.....	141
B. Hasil Pembahasan	142
1. Aspek Konseptual	142
2. Aspek Visual.....	143
3. Aspek Operasional	144
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	145
A. Simpulan	145
B. Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya <i>Board Game</i> Hasil Kegiatan KKL Dipamerkan Tanggal 13-15 Januari 2025	5
Gambar 2. The Game Of Life	19
Gambar 3. Board Game Tokaido	21
Gambar 4. Board Game El Castillo Encantado	23
Gambar 5. Peta Jakarta	27
Gambar 6. Dunia Fantasi (Dufan) dan Sea World	44
Gambar 7. Pertunjukan Cahaya dan Air Mancur Di TMII	45
Gambar 8. Beberapa Satwa Di Kebun Binatang Ragunan	47
Gambar 9. Pantai Pasir Perawan, Pulau Pari	48
Gambar 10. Monumen Nasional (Monas)	49
Gambar 11. The Soul Trembles	50
Gambar 12. Dokumentasi Peneliti di Pameran Galeri Nasional.....	51
Gambar 13. Setu Babakan.....	52
Gambar 14. Planetarium Jakarta	53
Gambar 15. Museum Nasional Indonesia	54
Gambar 16. Board Games Di Dice Board Game And Kitchen	56
Gambar 17. Media Board Game di JICAF	57
Gambar 18. Grafik Domisili Calon Pengguna	58
Gambar 19. Grafik Gender Calon Pengguna	59
Gambar 20. Grafik Usia Calon Pengguna.....	59
Gambar 21. Grafik Minat Calon Pengguna Terhadap Media	60
Gambar 22. Grafik Preferensi Media Calon Pengguna	61

<u>Gambar 23. Dokumentasi wawancara dengan dinas pariwisata dan ekonomi kreatif provinsi DKI Jakarta.....</u>	62
<u>Gambar 24. Akselerasi Jakarta sebagai Hub Pariwisata, Ekonomi Kreatif, dan Budaya Tingkat Nasional dan Internasional.....</u>	63
<u>Gambar 25. Data perkembangan wisatawan mancanegara dan nusantara tahun 2025... 65</u>	65
<u>Gambar 26. Pariwisata sebagai sumber pertumbuhan ekonomi</u>	67
<u>Gambar 27. Wawancara Dengan Mahawira Singh Dillon.....</u>	68
<u>Gambar 28. Board Game Monoply Bali.....</u>	72
<u>Gambar 29. Board Game Airport Geeks.....</u>	74
<u>Gambar 30. Sketsa Digital Untuk Prototipe Board Game Manual.....</u>	82
<u>Gambar 31. Set Up Board Game Eksplorasi Manual</u>	83
<u>Gambar 32. Elemen Pendukung Board Game Eksplorasi Manual</u>	84
<u>Gambar 33. Sketsa Rancangan Board Game dan Ilustrasi Pengguna Saat Memainkan Board Game</u>	84
<u>Gambar 34. Set Up Board Game Prototipe Secara Digital</u>	85
<u>Gambar 35. Dokumentasi Uji Coba Eksplorasi Prototipe Board Game Manual.....</u>	87
<u>Gambar 36. Board Game Saran Calon Pengguna</u>	87
<u>Gambar 37. Uji Coba Eksplorasi Prototipe Board Game Digital</u>	88
<u>Gambar 38. Proses Uji Coba Karya Eksplorasi Jadi.....</u>	89
<u>Gambar 39. Template Papan Permainan.....</u>	92
<u>Gambar 40. Petak Bernomor.....</u>	93
<u>Gambar 41. Petak Khusus "Spin Duel"</u>	94
<u>Gambar 42. Petak Pintu Masuk Wisata</u>	94
<u>Gambar 43. Gambar Ilustrasi Lima Wisata Di Jakarta Utara</u>	95
<u>Gambar 44. Warna Sesuai Lokasi Wisata Jakarta</u>	96
<u>Gambar 45. Kartu Permainan</u>	96
<u>Gambar 46. Pion Permainan</u>	97
<u>Gambar 47. Tiket Wisata</u>	97
<u>Gambar 48. Poin</u>	98
<u>Gambar 49. Hasil Karya Eksplorasi Jadi Board Game Jakarta</u>	99
<u>Gambar 50. Mahawira Singh Dillon.....</u>	100
<u>Gambar 51. Board Game Emisi</u>	102
<u>Gambar 52. Board Game Super Foods</u>	103
<u>Gambar 53. Board Game Nin</u>	103
<u>Gambar 54. Perancangan template komponen permainan.....</u>	122
<u>Gambar 55. Branding board game Jak Go.....</u>	123
<u>Gambar 56. Logo Jak Go.....</u>	124
<u>Gambar 57. Papan Permainan.....</u>	125
<u>Gambar 58. Papan permainan dalam bentuk 3d</u>	126
<u>Gambar 59. Kartu Tantangan.....</u>	136
<u>Gambar 60. Spinner</u>	137
<u>Gambar 61. Bidak Poin.....</u>	138
<u>Gambar 62. Proses Uji Coba Validasi Ahli</u>	139
<u>Gambar 63. Uji Coba prototipe ke pengguna</u>	141

DAFTAR TABEL

<u>Table 1. Hasil Wawancara Bersama Mahawira Singh Dillon</u>	69
<u>Table 2. Paparan Moodboard dan Hasil Sketsa Moodboard</u>	80
<u>Table 3. Hasil Uji Coba dengan Audiens</u>	90
<u>Table 4. Kegiatan Magang</u>	105
<u>Table 5. Jadwal Kegiatan Penelitian</u>	107
<u>Table 6. Klasifikasi kategori destinasi wisata</u>	110
<u>Table 7. Referensi Gambar Wisata</u>	112
<u>Table 8. Gambar Ilustrasi Wisata</u>	120
<u>Table 9. Desain Ilustrasi Bidak Permainan</u>	127
<u>Table 10. Kartu Wisata</u>	131

DAFTAR BAGAN

<u>Bagan 1. Kerangka Berpikir (Data Pribadi Malik Ilyasa 2025)</u>	32
--	----

Intelligentia - Dignitas

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang *board game* sebagai media untuk memperkenalkan pariwisata di Jakarta. Latar belakang penelitian berangkat dari kebutuhan akan media promosi pariwisata yang lebih menarik dan partisipatif, terutama bagi generasi muda. Selama ini, promosi wisata Jakarta masih didominasi oleh media satu arah seperti brosur dan video yang informatif namun kurang melibatkan audiens secara aktif. Melalui permainan papan, informasi wisata dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan, edukatif, dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data diperoleh melalui observasi destinasi wisata di Jakarta, wawancara, penyebaran kuesioner, dan studi literatur. Hasil penelitian menghasilkan rancangan *board game* yang menampilkan enam wilayah Jakarta dengan lima destinasi wisata utama di setiap wilayah. Karya ini diharapkan dapat menjadi alternatif media promosi dan pembelajaran yang efektif dan menarik, sekaligus menumbuhkan kesadaran serta kebanggaan terhadap potensi pariwisata dan budaya Jakarta.

Kata Kunci: *board game*, media edukasi, pariwisata, Jakarta, *design thinking*

ABSTRACT

This research aims to design a board game as an interactive medium to introduce the tourism potential of Jakarta. The background of this study arises from the need for more engaging and participatory tourism promotion media, especially for younger generations. Currently, Jakarta's tourism promotion is still dominated by one-way media such as brochures and videos, which are informative but lack active audience engagement. Through board games, tourism information can be presented in a fun, educational, and interactive way. This research employs a qualitative method with a Design Thinking approach consisting of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through observations of tourist destinations in Jakarta, interviews, questionnaires, and literature studies. The study resulted in the design of a board game featuring six regions of Jakarta, each represented by five main tourist destinations. This research is expected to serve as an alternative medium for promotion and education that is both effective and engaging, while fostering awareness and pride in Jakarta's tourism and cultural potential.

Keywords: board game, educational media, tourism, Jakarta, design thinking