

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Jakarta merupakan ibu kota Negara Kesatuan Republik Indonesia sekaligus pusat pemerintahan, ekonomi, dan budaya. Sebagai kota metropolitan, Jakarta memiliki daya tarik wisata yang beragam, mulai dari wisata sejarah, budaya, kuliner, hingga wisata modern. Beberapa destinasi unggulan di Jakarta antara lain Monumen Nasional (Monas), Kota Tua, Kepulauan Seribu, Taman Margasatwa Ragunan, serta kawasan Taman Impian Jaya Ancol. Keberagaman destinasi tersebut menunjukkan bahwa Jakarta memiliki potensi besar sebagai daerah tujuan wisata, baik bagi wisatawan domestik maupun mancanegara.

Potensi tersebut tercermin dari perkembangan sektor pariwisata yang menunjukkan tren positif pascapandemi. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, jumlah kunjungan wisatawan mancanegara pada Juni 2025 mencapai 1.415.965 kunjungan, yang merupakan capaian tertinggi sepanjang tahun 2025. Angka tersebut menunjukkan peningkatan baik secara bulanan (month-to-month) maupun tahunan (year-on-year), sehingga mencerminkan pemulihan sektor pariwisata Indonesia secara bertahap (Badan Pusat Statistik [BPS], 2025).

Peningkatan jumlah kunjungan wisatawan tersebut menjadi peluang strategis tidak hanya dalam meningkatkan kontribusi sektor ekonomi, tetapi juga dalam memperkenalkan identitas budaya dan sejarah Jakarta. Setiap kunjungan wisatawan berpotensi menciptakan interaksi budaya yang memperluas wawasan terhadap kekayaan lokal serta menumbuhkan apresiasi terhadap nilai-nilai sejarah dan budaya Betawi sebagai identitas khas Jakarta. Semakin luas pengenalan terhadap budaya lokal, maka semakin besar pula peluang untuk mendorong pelestarian dan pengembangan pariwisata Jakarta secara berkelanjutan.

Namun, potensi pariwisata tersebut perlu diimbangi dengan strategi pengenalan dan promosi yang menarik serta adaptif terhadap perkembangan media. Promosi pariwisata yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi DKI Jakarta saat ini telah memanfaatkan media digital dan platform Over-the-Top (OTT), namun masih didominasi oleh penyampaian informasi secara visual satu arah (Otoritas.co.id, 2024). Media yang bersifat informatif tersebut cenderung pasif dan kurang memberikan pengalaman yang mendalam bagi audiens, sehingga informasi pariwisata belum sepenuhnya melekat dan mudah diingat.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pengenalan pariwisata yang lebih interaktif dan partisipatif, sehingga audiens tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pengenalan destinasi wisata. Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah *board game*. *board game* merupakan permainan papan yang dilengkapi dengan berbagai komponen pendukung seperti papan permainan, kartu, dan bidak, yang memungkinkan terjadinya interaksi antarpemain selama permainan berlangsung (Nurhayati & Nurzaelani, 2020).

Melalui mekanisme permainan, *board game* mampu menghadirkan pengalaman pengenalan pariwisata secara menyenangkan dan berkesan. Pemain tidak hanya membaca atau melihat informasi, tetapi juga mengalami langsung proses pengenalan destinasi wisata melalui alur permainan. Informasi mengenai tempat wisata Jakarta, seperti Kota Tua, Monumen Nasional, Setu Babakan, hingga kuliner khas Betawi, dapat disampaikan secara bertahap melalui interaksi pemain dengan komponen permainan.

Penciptaan *board game* sebagai media pengenalan pariwisata Jakarta juga sejalan dengan pandangan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang menyatakan bahwa *board game* memiliki potensi sebagai sarana promosi dan diplomasi budaya, karena mampu menyampaikan nilai-nilai budaya lokal serta cerita khas suatu daerah melalui mekanisme

permainan papan (ANTARA, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa *board game* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pengenalan budaya dan pariwisata yang efektif.

Minat masyarakat terhadap *board game* bertema pariwisata Jakarta diperkuat oleh hasil kuisisioner yang disebarkan peneliti pada 10 September 2025. Kuisisioner tersebut diisi oleh 51 responden dengan rentang usia yang beragam, yaitu 37,3 persen berusia 15–20 tahun, 19,6 persen berusia 21–25 tahun, 39,2 persen berusia di atas 25 tahun, dan sisanya berusia di bawah 15 tahun. Berdasarkan domisili, sebanyak 84,3 persen responden berdomisili di wilayah DKI Jakarta, 9,8 persen di wilayah Bodetabek, dan 5,9 persen di luar Jabodetabek.

Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai *board game* bertema pariwisata Jakarta menarik untuk dimainkan, dengan 56,9 persen menyatakan sangat menarik dan 25,5 persen menyatakan menarik. Selain itu, sebanyak 82 persen responden berpendapat bahwa *board game* bertema pariwisata dapat berfungsi sebagai media pengenalan sekaligus promosi pariwisata Jakarta. Temuan tersebut menunjukkan bahwa masyarakat, khususnya generasi muda dan kelompok usia produktif, memiliki ketertarikan tinggi terhadap media interaktif bertema lokal.

Berdasarkan uraian tersebut, penciptaan *board game* sebagai media pengenalan pariwisata Jakarta dinilai relevan dan strategis untuk menghadirkan alternatif media yang interaktif, partisipatif, dan berkesan. *board game* diharapkan mampu mendukung upaya pengenalan destinasi wisata dan budaya Jakarta kepada masyarakat luas melalui pendekatan yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan media saat ini.

Intelligentia - Dignitas

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan ide penciptaan karya ini berawal dari pengalaman akademik peneliti menjadi dasar utama dalam lahirnya ide penciptaan karya ini. Terutama setelah melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Thailand tanggal 12-18 Mei 2024, peneliti merancang sebuah *board game* tiga dimensi dengan mekanisme permainan menyerupai ular tangga dan mengangkat tema budaya Thailand. Peneliti memilih media *board game* dikarenakan penggemar *board game*, seperti monopoli, ular tangga, ludo, dan catur. Peneliti juga melihat beberapa *board game* tersebut masih sering dimainkan oleh khalayak banyak, karena terbilang menarik dan tidak membosankan, serta bisa mempererat kedekatan pemain. Selain itu, beberapa *board game* tersebut tak lekang oleh zaman. *board game* juga dapat dimainkan kapan dan dimana saja.

Karya *board game* hasil kegiatan KKL dipamerkan tanggal 13-15 Januari 2025 memperoleh respon positif dari audiens. Dosen pembimbing juga menyampaikan karya tersebut memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai karya Skripsi Penciptaan. Respon ini menjadi validasi awal sekaligus menjadi inspirasi peneliti mengeksplorasi media *board game* sebagai sarana edukasi lebih lanjut.



Gambar 1. Karya *Board Game* Hasil Kegiatan KKL Dipamerkan Tanggal 13-15 Januari 2025

Sumber: Dokumen Malik Ilyasa (2025)

Berdasarkan pengalaman tersebut, peneliti kemudian memutuskan mengangkat tema yang lebih dekat dengan konteks lokal, yaitu pariwisata Jakarta. Peneliti memilih tema pariwisata Jakarta karena melihat potensi besar yang dimiliki kota ini sebagai pusat budaya, sejarah, dan hiburan yang belum sepenuhnya dikenal secara mendalam oleh masyarakat, terutama generasi muda.

Meskipun Jakarta memiliki banyak destinasi wisata menarik, media promosi yang digunakan selama ini masih bersifat satu arah seperti brosur, video, dan laman web yang cenderung informatif namun kurang interaktif. Hal ini mendorong peneliti untuk menghadirkan media alternatif yang mampu memberikan pengalaman edukatif yang partisipatif dan menyenangkan melalui permainan papan (*board game*).

Selain itu, pemilihan tema ini juga didasari oleh keinginan peneliti memberikan kontribusi nyata bagi kota tempat peneliti tumbuh dan menimba pengalaman akademik. Melalui karya *board game* ini, peneliti berupaya memperkenalkan potensi wisata Jakarta secara kreatif dan menarik, sekaligus menumbuhkan rasa bangga serta kepedulian terhadap identitas lokal.

Peneliti kemudian melakukan observasi lebih lanjut untuk memperkaya referensi dan mekanisme permainan. Salah satu bentuk observasi dilakukan di “Dice Board Game and Kitchen” tanggal 24 Juli 2025, yaitu sebuah kafe yang menyediakan beragam *board game*. Dalam kesempatan tersebut, peneliti mencoba beberapa jenis *board game* populer dan menemukan inspirasi dari *board game* Monopoly, Tokaido, serta The Game of Life. Ketiga *board game* ini memberikan wawasan mengenai bagaimana sebuah permainan dapat menggabungkan aspek strategi, kompetisi, dan narasi sehingga lebih menarik bagi pemain.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti merumuskan konsep *board game* yang menampilkan enam wilayah di Jakarta: Jakarta Utara, Jakarta Timur, Jakarta Barat, Jakarta

Selatan, Jakarta Pusat, dan Kepulauan Seribu. Setiap *board game* menampilkan lima destinasi wisata yang mewakili kategori wisata, seperti wisata sejarah, budaya, alam, hiburan, dan bisnis, dimana setiap pemain akan mengunjungi kelima destinasi wisata tersebut.

Dengan pendekatan ini, lahirlah ide penciptaan untuk Proposal Seminar atau Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa maupun Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa berjudul *Board Game* Sebagai Media Pengenalan Pariwisata di Jakarta, nantinya diharapkan mampu mendukung promosi sekaligus pelestarian destinasi dan warisan budaya kota Jakarta.

C. Masalah Penciptaan

1. Bagaimana pengembangan konsep pengenalan pariwisata Jakarta melalui media *board game*?
2. Bagaimana perancangan visual *board game* sebagai media pengenalan pariwisata Jakarta?
3. Bagaimana pengelolaan media dan teknik mekanisme permainan *board game* sebagai media pengenalan pariwisata di Jakarta?

D. Tujuan Penciptaan

1. Mengembangkan konsep pengenalan pariwisata Jakarta melalui media *board game*.
2. Merancang visual *board game* sebagai media pengenalan pariwisata di Jakarta.
3. Mengelola media dan teknik mekanisme permainan *board game* sebagai media pengenalan pariwisata di Jakarta.

E. Fokus Penciptaan (State Of The Art)

1. Konseptual

Board Game ini dirancang dengan tema pariwisata Jakarta karena peneliti memiliki motivasi memajukan sektor pariwisata Jakarta dimana peneliti lahir dan tinggal di kota tersebut. Meskipun jumlah kunjungan wisata di Jakarta terus meningkat, hingga saat ini belum terdapat media interaktif seperti *board game* yang secara komprehensif memperkenalkan ragam destinasi wisata di kota Jakarta. *board game* ini dirancang dalam 6 jenis, yang masing-masing mewakili wilayah Jakarta, yaitu Jakarta Utara, Jakarta Timur, Jakarta Barat, Jakarta Pusat, Jakarta Selatan, dan Kepulauan Seribu. Setiap *board game* dapat dimainkan secara terpisah, sehingga memungkinkan pengalaman bermain yang fleksibel.

Setiap papan *board game* menampilkan 5 destinasi wisata berdasarkan kategori meliputi sejarah, budaya, alam, bisnis, dan hiburan. Setiap destinasi dilengkapi dengan beberapa kartu wisata yang berisi informasi hal apa saja yang ada dan bisa dilakukan di destinasi wisata tersebut. Pemain diberikan kebebasan dalam menentukan strategi perjalanan, memilih rute, serta menetapkan prioritas destinasi, sehingga alur permainan bersifat non-linear dan mendorong proses pengambilan keputusan secara aktif. *board game* ini menghadirkan mekanisme permainan yang berfokus pada aktivitas mengunjungi destinasi wisata dan mengumpulkan kartu wisata sebagai representasi pengalaman berkunjung.

Mekanisme ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pemain, khususnya generasi muda, serta menumbuhkan rasa ketertarikan dan keingintahuan terhadap destinasi wisata Jakarta. Pendekatan ini memanfaatkan prinsip gamification, di mana penyampaian informasi pariwisata dikemas melalui pengalaman bermain yang interaktif, naratif, dan kompetitif, sesuai dengan karakteristik generasi muda yang menyukai aktivitas sosial dan permainan berbasis tantangan.

2. Visual

Visual *board game* dirancang menggunakan gaya ilustrasi semi realis. Pemilihan gaya ini ditujukan untuk mampu menghadirkan ilustrasi yang lebih dekat dengan dunia nyata, namun tetap memiliki sentuhan artistik yang ringan. Hal ini membuat visual terasa lebih relevan bagi remaja dan dewasa awal, yang biasanya sudah tidak terlalu tertarik pada gaya kartun kekanak-kanakan.

Gaya semi realis membantu menampilkan detail ikon-ikon wisata (seperti Ancol, PIK, Museum Bahari, Rumah Si Pitung) lebih jelas dan mudah dikenali agar pesan edukasi lebih efektif tersampaikan. Papan permainan berbentuk segi lima model 3D berukuran kurang lebih 62 cm x 65 cm x 14 cm. Bentuk 3D dipilih untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih imersif dan meningkatkan daya tarik visual sehingga membuat *board game* ini lebih unik, menonjol, dan menarik perhatian.

board game ini terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu papan permainan, kartu, pion, poin, serta kemasan. Papan permainan memuat ilustrasi destinasi wisata yang mewakili identitas tiap wilayah di Jakarta. Kartu permainan berfungsi sebagai media penyampaian informasi dan instruksi. Setiap kartu menampilkan ilustrasi destinasi wisata disertai deskripsi singkat serta tantangan permainan, seperti penambahan atau pengurangan poin, maju beberapa langkah, atau mundur ke posisi tertentu.

Pion dirancang dalam bentuk karakter tokoh ikonik dari tiap wilayah Jakarta, misalnya pada *board game* Jakarta Utara menampilkan karakter Si Pitung, sehingga pemain dapat merasakan kedekatan dengan identitas budaya lokal. Poin divisualisasikan dalam bentuk lingkaran menyerupai koin di dunia nyata, untuk memberikan kesan ekonomis sekaligus memperkuat pengalaman bermain. Tipografi menggunakan jenis

huruf sans serif karena memiliki keterbacaan tinggi serta menampilkan kesan modern dan sederhana.

Warna dipilih berdasarkan filosofi atau branding destinasi misalnya, petak wisata Ancol diwarnai biru sesuai dengan logo dan identitas branding Ancol. Pendekatan warna ini membantu pemain mengasosiasikan setiap destinasi dengan ciri khas visualnya, sekaligus meningkatkan estetika dan pengalaman bermain. Komponen terakhir berupa kemasan dirancang dalam bentuk kotak dengan tampilan visual menggambarkan identitas pariwisata masing-masing wilayah Jakarta.

3. Operasional

Proses penciptaan karya *board game* tema pariwisata di Jakarta terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

- a. Tahap persiapan dimulai dengan mencari ide dan fenomena di wilayah Jakarta setelahnya melakukan pengumpulan data mengenai pariwisata Jakarta yang merupakan wilayah peneliti.
- b. Tahap pelaksanaan peneliti membuat rancangan sketsa serta tahap desain papan permainan, kartu, dan asset-asset pelengkap lainnya. Setelah rancangan tersebut selesai, peneliti selanjutnya membuat prototipe *board game* secara manual yang kemudian di uji coba ke beberapa orang untuk mendapatkan feedback.
- c. Tahap akhir, peneliti membuat rancangan akhir desain *board game* yang nantinya akan dicetak dan siap digunakan. Desain rancangan akhir desain *board game* menggunakan alat laptop dan tablet. Alat laptop dan tablet dipilih karena kemampuannya dalam membantu visualisasi dan desain grafis secara efisien.

Pada fase ini, aplikasi desain grafis seperti CorelDRAW X7 dan IbisPaint X

digunakan untuk menggambar dan menyusun elemen-elemen visual permainan, seperti papan, kartu, dan komponen-komponen lainnya.

Desain rancangan akhir desain *board game* yang telah dibuat secara digital selanjutnya melakukan *finishing* semua aspek desain dengan mengecek kembali apakah ada beberapa yang masih belum optimal serta terdapat *typo* pada beberapa komponen.

Setelah dipastikan sesuai langkah selanjutnya masuk ke tahap printing semua komponen dengan memastikan kualitas grafis sudah optimal. Prototipe akhir desain *board game* secara digital selesai, peneliti kemudian di uji coba ke beberapa orang untuk mendapatkan *feedback* ke dua kali.

F. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman praktis dalam merancang media *board game*, mulai dari riset, desain visual, hingga uji coba dengan target audiens.
- b. Membantu peneliti memahami secara langsung kondisi dan potensi pariwisata Jakarta, sekaligus menambah wawasan terkait industri kreatif lokal.

2. Bagi Pengguna

- a. Menyediakan sarana hiburan interaktif yang mudah dimainkan oleh remaja hingga dewasa, baik di sekolah, komunitas, maupun keluarga.
- b. Memperkenalkan destinasi wisata Jakarta dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diingat, dibandingkan hanya melalui brosur atau media promosi biasa.

3. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

- a. Memberikan contoh nyata penerapan teori Desain Komunikasi Visual dalam bentuk media interaktif.
- b. Menjadi referensi karya penciptaan yang menggabungkan unsur seni rupa, desain visual, dan pengenalan budaya serta pariwisata lokal.

4. Bagi Dinas Pariwisata Pariwisata dan Ekonomi Kreatif DKI Jakarta

- a. Memberikan Menjadi media alternatif promosi dan edukasi pariwisata Jakarta yang kreatif, interaktif, dan menyasar generasi muda.
- b. Mendukung pengembangan industri kreatif lokal melalui produk board game bertema destinasi dan budaya Jakarta.

5. Bagi Dinas Pariwisata Pendidikan DKI Jakarta

- a. Menjadi media pembelajaran pendukung dalam mengenalkan pariwisata dan budaya Jakarta kepada siswa secara interaktif.
- b. Mendukung penerapan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang lebih menarik dan kontekstual.

Intelligentia - Dignitas