

**PERMAINAN PAPAN *NGEDEPROK* SEBAGAI MEDIA UNTUK
MEMPERKENALKAN KOTA DEPOK**



Julita Sukmawati

1206622038

SKRIPSI

Skripsi 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**

JULI 2026

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Julita Sukmawati
No. Registrasi : 1206622038
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Permainan Papan *Ngedeprok* sebagai Media untuk
Memperkenalkan Kota Depok

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

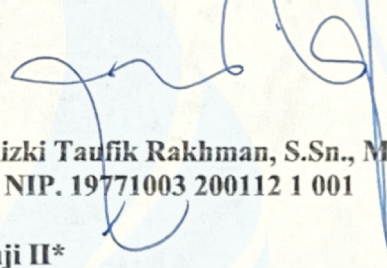
DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Siti Khodijah Lestari, M.Ds.
NIP. 19961003 202406 2 003

Pembimbing II



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

Penguji I*



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

Penguji II*



Leny Suryani, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19970617 202406 2 002

Dekan
Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 19771008 200501 1 002

Ketua Penguji*



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

*) Ketua penguji dapat dirangkap oleh Penguji I

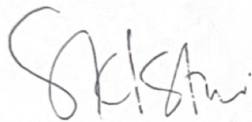
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Julita Sukmawati
NIM : 1206622038
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Permainan Papan *Ngedeprok* sebagai Media untuk
Memperkenalkan Kota Depok

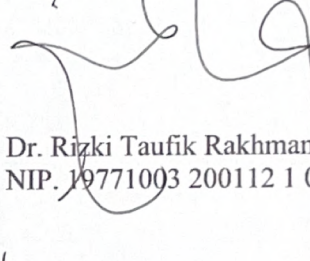
Telah diperiksa dan disetujui untuk ujian skripsi

Dosen Pembimbing I



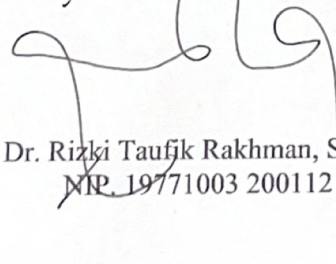
Siti Khodijah Lestari, M.Ds.
NIP. 199610032024062003

Jakarta, 10 Juni 2026
Dosen Pembimbing II



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Seni Rupa FBS UNJ



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

LEMBAR ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Julita Sukmawati

Nomor Registrasi : 1206622038

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul : Permainan Papan *Ngedeprok* sebagai Media untuk
Memperkenalkan Kota Depok

Menyatakan bahwa naskah laporan dan karya seni rupa hasil tugas akhir penciptaan karya seni rupa ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari fakultas dan Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat. Demikian saya membuat pernyataan ini dengan sesungguhnya.

Jakarta, 15 Juni 2026



Julita Sukmawati

NIM 1206622038



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 : Julita Sukmawati
NIM : 1206622038
Fakultas/Prodi : Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : litasukma31@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 :

“Permainan Papan Ngedeprok sebagai Media untuk Memperkenalkan Kota Depok”

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 izin 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, 24 Agustus 2026
Penulis

(Julita Sukmawati)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesempatan, kesehatan, serta kelancaran sehingga skripsi penciptaan yang berjudul “Permainan Papan *Ngedeprook* sebagai Media untuk Memperkenalkan Kota Depok”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

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

1. Keluarga peneliti yaitu, ibu dan ayah yang selalu memberikan doa dan memberi dukungan.
2. Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si., selaku Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta dan Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan, dan arahan dalam penulisan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.
3. Ibu Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D, selaku Koordinator Skripsi Penciptaan.
4. Bapak Agam Akbar Pahala dan Ibu Maria Cordelina Wara Candrasari, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing Akademik Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2022.

5. Ibu Siti Khodijah Lestari, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan ide, masukan, dan arahan dalam penciptaan karya.
6. Mahawira Sign Dillon selaku narasumber magang yang selalu memberikan arahan dan masukan dalam proses perancangan karya.
7. Khaerunisa, Salma, Hikmah, Dhabita, Fahmi, dan Imam selaku teman seperjuangan bimbingan.
8. Fatimah, Khaerunisa, Haifa, Nailah, dan Salma selaku teman kuliah yang telah menjadi teman diskusi selama proses perkuliahan.
9. Devi, Amira, Laila, Naran, Valent, Eliza, Intan, Risma, Yunita, Dinda, Silvi, Alifia, dan Fia, selaku teman sekolah menengah yang juga turut mendukung dan membantu dalam proses pengumpulan data.
10. Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, dan Jeon Jungkook, selaku *mood booster* dan hiburan selama proses penyusunan skripsi.

Peneliti menyadari bahwa skripsi penciptaan karya seni rupa ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti membuka diri untuk menerima kritik dan saran. Semoga skripsi penciptaan karya seni rupa ini dapat berguna bagi peneliti dan pembaca. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 15 Juni 2026



Julita Sukmawati

NIM 1206622038

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan.....	1
1.2 Perkembangan Ide Penciptaan	5
1.3 Masalah Penciptaan.....	6
1.4 Tujuan Penciptaan	7
1.5 Fokus Penciptaan (<i>state of the art</i>).....	7
1.6 Manfaat Penciptaan.....	11
BAB II STUDI PUSTAKA	13
2.1 Tinjauan Pustaka	13
2.2 Kajian Teori.....	23
2.3 Kerangka Berpikir dan Diagram	39
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	40
3.1 Metode Penciptaan	40
3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian	80
BAB IV HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	81
4.1 Tahap Perancangan Karya.....	81
4.2 Hasil Penciptaan	123
4.3 Pembahasan	149
BAB V PENUTUP	155
5.1 Kesimpulan.....	155

5.2 Saran.....	156
DAFTAR PUSTAKA.....	157
LAMPIRAN.....	164



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan Papan Monopoly	17
Gambar 2. Permainan Papan Pagelaran Yogyakarta.....	19
Gambar 3. Permainan Papan Laga Jakarta.....	21
Gambar 4. Logo Kota Depok	34
Gambar 5. Peta Kota Depok.....	34
Gambar 6. Dokumentasi FGD Calon Pengguna	46
Gambar 7. Dokumentasi Observasi Destinasi Mall	48
Gambar 8. Dokumentasi Observasi Destinasi Alam.....	49
Gambar 9. Dokumentasi Observasi Destinasi Religi.....	50
Gambar 10. Dokumentasi Observasi Destinasi Keluarga	50
Gambar 11. Dokumentasi Observasi Kuliner Viral	51
Gambar 12. Dokumentasi Observasi Kuliner Khas	52
Gambar 13. Observasi Media.....	54
Gambar 14. Dokumentasi Wawancara Bersama Daffa Maryam S.....	55
Gambar 15. Dokumentasi Wawancara Bersama Mahawira Sign Dillon.....	57
Gambar 16. Pemetaan Destinasi	59
Gambar 17. Pemetaan Kuliner	59
Gambar 18. Dokumentasi Uji Coba Mekanisme Permainan	60
Gambar 19. Setup Permainan Papan Celebes	62
Gambar 20. Setup Permainan Papan Balap Kuliner	63
Gambar 21. Mahawira Singh Dillon	71
Gambar 22. Logo Organisasi APIBGI.....	72
Gambar 23. Dokumentasi Magang Luring.....	73
Gambar 24. Dokumentasi Magang Daring	73
Gambar 25. Permainan Papan Eldertide	74
Gambar 26. Permainan Papan Super Foods.....	75
Gambar 27. Permainan Papan Nin	76
Gambar 28. Dokumentasi Kegiatan Magang	77
Gambar 29. Dummy Prototype Permainan Papan Ngedepro.....	78
Gambar 30. Palet Warna	84
Gambar 31. Eksplorasi Tipografi.....	84
Gambar 32. Eksplorasi Logo.....	86
Gambar 33. Moodboard Karakter Mahasiswa	88
Gambar 34. Eksplorasi Karakter Mahasiswa	88
Gambar 35. Moodboard Karakter Remaja Gaul	89
Gambar 36. Eksplorasi Karakter Remaja Gaul	90
Gambar 37. Moodboard Karakter Pedangang UMKM.....	90
Gambar 38. Eksplorasi Karakter Pedagang UMKM.....	91
Gambar 39. Moodboard Karakter Penyanyi Dangdut.....	92
Gambar 40. Eksplorasi Karakter Penyanyi Dangdut	93
Gambar 41. Eksplorasi Layout Kartu 1.....	100
Gambar 42. Eksplorasi Layout Kartu 2.....	101
Gambar 43. Eksplorasi Layout Kartu 3.....	102
Gambar 44. Eksplorasi Papan Permainan 1	103

Gambar 45. Eksplorasi Papan Permainan 2	105
Gambar 46. Eksplorasi Papan Permainan 3	106
Gambar 47. Logo Desain Karya 1.....	107
Gambar 48. Belakang Kartu Desain Karya 1	107
Gambar 49. Karakter Desain Karya 1	107
Gambar 50. Papan Permainan Desain Karya 1	108
Gambar 51. Logo Desain Karya 2.....	108
Gambar 52. Belakang Kartu Desain Karya 2.....	108
Gambar 53. Karakter Desain Karya 2	109
Gambar 54. Papan Permainan Desain Karya 2	109
Gambar 55. Logo Desain Karya 3.....	109
Gambar 56. Belakang Kartu Desain Karya 3	110
Gambar 57. Karakter Desain Karya 3	110
Gambar 58. Papan Permainan Desain Karya 3	110
Gambar 59. Validasi Karya Eksplorasi.....	111
Gambar 60. Logo Permainan	112
Gambar 61. Pion Permainan	113
Gambar 62. Papan Permainan	114
Gambar 63. Belakang Kartu.....	115
Gambar 64. Kartu Destinasi	115
Gambar 65. Kartu Kuliner.....	115
Gambar 66. Kartu Fenomena	116
Gambar 67. Kartu Lika-liku.....	116
Gambar 68. Token Permainan.....	116
Gambar 69. Panduan Permainan	117
Gambar 70. Kemasan Permainan	118
Gambar 71. Proses Finishing Kartu Permainan	119
Gambar 72. Proses Finishing Papan Permainan	119
Gambar 73. Finishing Kemasan dan Panduan Permainan	120
Gambar 74. Uji Coba Prototype Karya Jadi Calon Pengguna 1	121
Gambar 75. Uji Coba Prototype Karya Jadi Calon Pengguna 2	122
Gambar 76. Logo Permainan	129
Gambar 77. Pion Penyanyi Dangdut.....	130
Gambar 78. Pion Remaja Gaul.....	130
Gambar 79. Pion Mahasiswa.....	130
Gambar 80. Pion Pedagang UMKM	131
Gambar 81. Belakang Kartu.....	131
Gambar 82. Kartu Destinasi.....	132
Gambar 83. Kartu Kuliner.....	132
Gambar 84. Kartu Fenomena	133
Gambar 85. Kartu Budaya.....	133
Gambar 86. Papan Permainan	134
Gambar 87. Panduan Permainan	135
Gambar 88. Kemasan Permainan	136
Gambar 89. Validasi Ahli Bahasa.....	138
Gambar 90. Dokumentasi Validasi Ahli Materi	139

Gambar 91. Dokumentasi Validasi Ahli Media.....	141
Gambar 92. Dokumentasi Validasi Ahli Desain.....	142
Gambar 93. Uji Coba Calon Pengguna 1	144
Gambar 94. Validasi Calon Pengguna 2	145
Gambar 95. Validasi Calon Pengguna 3	146
Gambar 96. Mekanisme Permainan	151



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tinjauan Penelitian Terdahulu	16
Tabel 2. Tinjauan Referensi Praktik	22
Tabel 3. Jadwal Kegiatan Magang	77
Tabel 4. Jadwal Kegiatan Penelitian	80
Tabel 5. Eksplorasi Konten Destinasi	94
Tabel 6. Eksplorasi Konten Kuliner	96
Tabel 7. Eksplorasi Konten Fenomena	98
Tabel 8. Eksplorasi Konten Budaya	123
Tabel 9. Perubahan Karya	125
Tabel 10. Validasi Narasumber Ahli Bahasa	139
Tabel 10. Validasi Narasumber Ahli Materi	140
Tabel 11. Validasi Narasumber Ahli Media	142
Tabel 12. Validasi Narasumber Ahli Desain	143
Tabel 13. Hasil Uji Coba dengan Calon Pengguna	147
Tabel 14. Rincian Biaya Produksi	148
Tabel 15. Transkrip FGD Calon Pengguna	171
Tabel 16. Transkrip Wawancara dengan Narasumber Ahli Media	174
Tabel 17. Transkrip Wawancara dengan Narasumber Ahli Materi	177
Tabel 18. Transkrip Validasi dengan Narasumber Ahli Media	179
Tabel 19. Transkrip Validasi dengan Narasumber Ahli Desain	181
Tabel 20. Transkrip Validasi dengan Narasumber Ahli Materi	184
Tabel 21. Transkrip Validasi dengan Narasumber Ahli Bahasa	187

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir	39
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Persetujuan Seminar	164
Lampiran 2. Lembar Persetujuan Ujian Skripsi	165
Lampiran 3. Lembar Bimbingan Dosen	166
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Skripsi	167
Lampiran 5. Lembar Kehadiran Seminar	168
Lampiran 6. Lembar Bimbingan Magang	169
Lampiran 7. Dokumentasi Proses Magang	170
Lampiran 8. <i>Focus Group Discussion</i> Calon Pengguna	171
Lampiran 9. Wawancara Ahli Media	174
Lampiran 10. Wawancara Ahli Materi	177
Lampiran 11. Validasi Media	179

Lampiran 12. Validasi Desain	181
Lampiran 13. Validasi Materi	183
Lampiran 14. Validasi Bahasa	186
Lampiran 15. Daftar Riwayat Hidup.....	190



ABSTRAK

Pengetahuan Generasi Z terhadap Kota Depok masih terbatas. Informasi yang diperoleh cenderung berasal dari pemberitaan di media sosial yang belum menggambarkan Kota Depok secara menyeluruh. Penciptaan karya ini bertujuan merancang permainan papan sebagai media pengenalan Kota Depok bagi Generasi Z. Penciptaan karya menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Hasil penciptaan berupa permainan papan *Ngedeprook* yang mengangkat aspek Destinasi, Kuliner, Budaya, dan Fenomena Kota Depok dalam konsep permainan interaktif. Visual permainan menggunakan ilustrasi bergaya kartun, warna cerah, serta elemen identitas Kota Depok yang disesuaikan dengan karakteristik Generasi Z. Proses produksi dilakukan melalui pengolahan data, pengembangan mekanisme permainan, digitalisasi desain, pencetakan prototipe, serta tahap validasi dan uji coba. Hasil pengujian menunjukkan bahwa permainan papan *Ngedeprook* dapat menjadi media pengenalan Kota Depok bagi Generasi Z.

Kata kunci: Aspek Lokal, Generasi Z, Kota Depok, Media Pengenalan, Permainan Papan.

ABSTRACT

Generation Z's knowledge of Depok City remains limited. The information they obtain tends to come from social media coverage, which does not comprehensively represent the city. This creative project aims to design a board game as a medium for introducing Depok City to Generation Z. The project employed a qualitative method with a Design Thinking approach through a literature review, observations, interviews, and Focus Group Discussions (FGDs). The final work is a board game entitled Ngedeprok, which introduces the city's Destinations, Culinary, Culture, and Phenomena through an interactive gameplay concept. The visual design features cartoon-style illustrations, vibrant colors, and elements representing the identity of Depok City that are tailored to the characteristics of Generation Z. The production process involved data processing, visual and gameplay design, design digitization, prototype production, validation, and user testing. The testing results indicate that the Ngedeprok board game can serve as a medium for introducing Depok City to Generation Z.

Keywords: Board Game, Depok City, Generation Z, Introduction Media, Local Identity.