

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Setiap kota memiliki karakter dan keunikan yang membedakannya dari wilayah lain. Karakter kota terbentuk melalui berbagai aspek yang berkembang di dalam suatu wilayah dan menjadi identitas yang membedakannya dengan wilayah lain (Novitaningrum & Sutanta, 2024; Indrawati & Sari, 2024). Pengenalan terhadap berbagai aspek kota penting agar masyarakat mampu memahami karakteristik, nilai, serta potensi suatu wilayah secara utuh. Pemahaman tersebut juga menjadi dasar dalam mengenali dan mengembangkan potensi wilayah (Wahyudi & Iskandar, 2024).

Proses pengenalan suatu kota belum selalu berlangsung secara optimal. Informasi mengenai suatu kota yang beredar di masyarakat sering kali dipengaruhi oleh paparan media sosial yang menampilkan aspek tertentu secara lebih dominan, sehingga pemahaman terhadap karakteristik kota belum sepenuhnya menggambarkan kondisi secara menyeluruh (Bai et al., 2024). Keterbatasan informasi ini dapat menyebabkan identitas dan potensi suatu kota belum tersampaikan secara utuh kepada masyarakat (Purnamawati et al., 2024). Hal ini membuat masyarakat cenderung mengenali suatu kota berdasarkan informasi yang paling sering muncul dibandingkan berbagai aspek lain yang turut membentuk identitas kota tersebut.

Salah satu kota yang menghadapi kondisi tersebut adalah Kota Depok. Kota ini merupakan wilayah dengan pertumbuhan pesat di kawasan

Jabodetabek yang berperan sebagai kota penyangga Jakarta serta memiliki keterkaitan ekonomi dan mobilitas masyarakat yang tinggi (Khairunisa et al., 2020; Wijayanti et al., 2023). Di samping perkembangan tersebut, Kota Depok memiliki sejarah yang berkembang sejak masa kolonial, keberagaman budaya, berbagai destinasi, kuliner khas, serta fenomena sosial yang membentuk identitas kota (Kompasiana.com, 2025). Beragam aspek tersebut menunjukkan bahwa Kota Depok memiliki karakteristik yang beragam sehingga perlu diperkenalkan kepada masyarakat secara lebih menyeluruh.

Pengenalan berbagai aspek Kota Depok kepada masyarakat belum sepenuhnya berlangsung secara optimal. Pemahaman mengenai kota ini masih banyak dipengaruhi oleh pemberitaan dan konten media sosial yang lebih menyoroti peristiwa tertentu. Beberapa fenomena yang sempat viral, seperti isu "babi ngepet" yang kemudian terbukti sebagai kesalahpahaman (Tempo.com, 2023), menjadi salah satu informasi yang sering dikaitkan dengan Depok. Fenomena *Car Free Day* Depok yang sempat disebut sebagai "CFD anomali" juga memunculkan berbagai respons bernuansa olok-olok, meskipun kegiatan tersebut dimanfaatkan masyarakat sebagai ruang untuk berolahraga, berinteraksi, dan berkumpul (Syahbani & Patrianti, 2026). Dominasi informasi yang bersifat viral menyebabkan berbagai aspek lain yang membentuk karakteristik, identitas, dan potensi Kota Depok belum banyak diketahui oleh masyarakat.

Upaya memperkenalkan berbagai aspek Kota Depok perlu mempertimbangkan karakteristik audiens yang menjadi sasaran. Kelompok

generasi muda memiliki peran dalam perkembangan sosial dan lingkungan perkotaan, sehingga Generasi Z menjadi sasaran yang relevan. Generasi Z merupakan generasi yang lahir setelah tahun 1997 hingga sebelum 2012 (Febriansyah, 2022). Perkembangan teknologi digital membentuk kebiasaan Generasi Z dalam mengakses dan menerima informasi melalui berbagai media (Putri et al., 2024). Penyajian informasi yang ringkas dan menarik memudahkan penerimaan informasi, tetapi belum selalu mendukung pemahaman yang mendalam terhadap suatu topik (Komara & Widjaya, 2024). Penyampaian informasi mengenai Kota Depok kepada Generasi Z perlu menggunakan pendekatan yang melibatkan elemen visual, interaksi, dan pengalaman partisipatif secara langsung (Ramirez K, 2018).

Permasalahan mengenai pemahaman Generasi Z terhadap Kota Depok diperkuat melalui hasil *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilakukan peneliti terhadap 10 responden Generasi Z. Seluruh responden menyatakan bahwa pengetahuan mereka mengenai Kota Depok lebih banyak diperoleh melalui pemberitaan dan konten viral di media sosial dibandingkan informasi mengenai identitas Depok itu sendiri. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman responden terhadap Kota Depok masih didominasi oleh informasi yang bersifat parsial dan belum mencerminkan identitas kota secara menyeluruh.

Pengenalan Kota Depok melalui berbagai media masih memiliki keterbatasan dalam menyampaikan informasi kota secara menyeluruh. Media pengenalan daerah umumnya masih menggunakan pendekatan satu arah,

seperti slogan, logo, maupun media informasi konvensional (Lestari et al., 2020). Pendekatan ini belum banyak memberikan pengalaman interaktif bagi masyarakat untuk memahami berbagai aspek suatu daerah. Informasi mengenai Kota Depok juga masih tersebar melalui berbagai media dengan fokus yang berbeda, seperti promosi destinasi, pemberitaan fenomena lokal, dan konten kuliner, sehingga penyampaian identitas kota belum terintegrasi secara optimal. Keterbatasan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pengenalan yang mampu menyampaikan informasi sekaligus memberikan pengalaman menarik bagi masyarakat dalam mengenal berbagai aspek Kota Depok.

Media berbasis permainan menjadi salah satu alternatif dalam menyampaikan informasi melalui pengalaman interaktif yang melibatkan partisipasi aktif pengguna (Natalia et al., 2019). Salah satu bentuknya adalah permainan papan yang menyampaikan informasi melalui proses bermain, komunikasi, dan interaksi antarpemain (Sukma, 2023). Kehadiran kafe *board game* juga menunjukkan meningkatnya ruang bagi masyarakat untuk menikmati aktivitas bermain secara tatap muka (Parantika et al., 2025). Cerepinko et al. (2025) menjelaskan bahwa aktivitas tersebut mampu memunculkan narasi spontan, humor, dan keterlibatan emosional, sehingga permainan papan berpotensi menjadi media penyampaian informasi yang lebih partisipatif.

Keterbatasan penyampaian informasi mengenai Kota Depok menunjukkan perlunya media pengenalan yang mampu menghadirkan pengalaman interaktif

bagi masyarakat. Permainan papan memiliki potensi untuk mendukung proses pengenalan kota melalui aktivitas eksplorasi, komunikasi, dan keterlibatan langsung pemain. Permainan papan *Ngedeprok* dirancang sebagai media pengenalan yang menyajikan berbagai aspek Kota Depok, seperti budaya, destinasi, kuliner, dan fenomena lokal melalui pengalaman bermain yang interaktif bagi Generasi Z.

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Kemunculan ide penciptaan karya bermula saat peneliti menempuh mata kuliah Metodologi Penelitian Desain. Kota Depok dipilih sebagai topik utama karena merupakan kota asal sekaligus lingkungan tempat peneliti tumbuh dan berkembang. Ketertarikan mengangkat Kota Depok sebagai tema perancangan muncul setelah peneliti menemukan berbagai konten di media sosial yang menampilkan informasi mengenai kota ini secara kurang beragam. Kota Depok sebagai salah satu kota metropolitan memiliki berbagai identitas lokal yang mencakup destinasi, kuliner, budaya, dan fenomena. Perbedaan antara informasi yang beredar dan keragaman identitas lokal tersebut mendorong peneliti merancang karya yang dapat memperkenalkan Kota Depok kepada generasi muda melalui media yang menarik dan interaktif.

Ide penciptaan kemudian berkembang pada pemilihan media yang sesuai untuk menyampaikan informasi mengenai Kota Depok kepada generasi muda, khususnya Generasi Z. Media yang dipilih diharapkan mampu menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami oleh kelompok audiens tersebut. Permainan papan dipilih karena dinilai mampu memadukan unsur

hiburan, penyampaian informasi, dan interaksi sosial secara langsung antarpemain. Informasi mengenai Kota Depok disampaikan melalui pengalaman bermain yang santai, komunikatif, dan tidak terasa menggurui. Pengembangan konsep permainan dimulai pada mata kuliah Studio Desain melalui perancangan awal yang dipamerkan untuk memperoleh masukan dari audiens.

Judul yang diajukan pada mata kuliah Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa mengalami beberapa kali perubahan berdasarkan masukan dosen pembimbing. Perubahan tetap berada dalam lingkup pembahasan mengenai Kota Depok serta dilakukan untuk memperjelas fokus, arah, dan konteks penciptaan karya. Judul akhirnya ditetapkan menjadi *“Permainan Papan Ngedeprook sebagai Media untuk Memperkenalkan Kota Depok”*. Pemilihan judul tersebut dinilai mampu merepresentasikan gagasan utama karya secara lebih spesifik dan relevan dengan tujuan penciptaan.

1.3 Masalah Penciptaan

Berikut masalah dalam proses penciptaan karya ini:

1.3.1 Bagaimana perancangan konsep permainan papan bertema Kota Depok?

1.3.2 Bagaimana perwujudan visual permainan papan yang mampu memperkenalkan aspek Kota Depok?

1.3.3 Bagaimana pengolahan media dan penerapan teknik desain dalam perancangan permainan papan yang mengangkat tema Kota Depok?

1.4 Tujuan Penciptaan

Berikut tujuan dalam proses penciptaan karya ini:

1.4.1 Merancang konsep permainan papan yang bertemakan Kota Depok.

1.4.2 Mewujudkan visual permainan papan yang mampu memperkenalkan aspek Kota Depok.

1.4.3 Mengolah media dan menerapkan teknik desain dalam perancangan permainan papan yang mengangkat tema Kota Depok.

1.5 Fokus Penciptaan (*state of the art*)

Fokus penciptaan karya ini bertujuan menjembatani identitas lokal Kota Depok dengan pendekatan visual yang bersifat interaktif melalui media permainan papan. Pendekatan ini diharapkan mampu memperkenalkan berbagai aspek Kota Depok, seperti destinasi, kuliner, fenomena, dan budayanya dengan cara yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh calon pengguna. Keunikan dan kekuatan karya ini terletak pada tiga aspek utama, yaitu:

1.5.1 Aspek Konseptual

Secara konseptual, penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya pengetahuan publik terhadap Kota Depok, sehingga diperlukan media yang mampu memperkenalkan kota secara lebih menarik. Untuk itu, penelitian ini merancang sebuah permainan papan yang mengangkat identitas Kota Depok sebagai objek kajian utama, yang diwujudkan dalam bentuk permainan papan berjudul *Ngedeprok*.

Permainan papan dipilih sebagai media interaktif berbasis tatap muka yang dinilai lebih komunikatif serta mampu melibatkan pemain secara aktif dibandingkan media satu arah. Melalui pengalaman bermain, pemain diajak untuk mengeksplorasi dan memaknai berbagai konten yang disajikan, yang mencakup identitas lokal Kota Depok seperti destinasi, kuliner, fenomena, dan budaya yang berkembang di masyarakat. Pendekatan ini menekankan unsur hiburan, humor, dan eksplorasi ringan agar lebih relevan dengan gaya hidup generasi muda.

Permainan ini akan menargetkan generasi muda, khususnya Generasi Z, sebagai audiens utama yang dekat dengan budaya visual dan aktivitas bermain. Permainan dirancang untuk dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari 2–4 orang dalam suasana partisipatif yang mendorong interaksi sosial. Durasi permainan sekitar 30-60 menit sehingga tetap efektif dan sesuai dengan preferensi audiens. Keunikan permainan ini terletak pada penggabungan konten lokal Kota Depok dengan mekanisme permainan papan yang interaktif, sehingga tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan pemain dalam mengenal dan memahami kota secara lebih dekat.

1.5.2 Aspek Visual

Secara visual, permainan papan *Ngedeprook* menggunakan gaya ilustrasi kartun yang memberikan kesan ringan, komunikatif, dan kekinian, sehingga sesuai dengan selera Generasi Z. Penggunaan gaya kartun bertujuan untuk membangun koneksi emosional dan rasa akrab

bagi Generasi Z, sekaligus menyederhanakan informasi serius mengenai Kota Depok agar terasa lebih ringan, personal, dan mudah diterima oleh mereka (Chelsea et al. 2024).

Gaya ini diterapkan pada berbagai elemen visual seperti karakter atau pion, ilustrasi papan permainan, ikon, hingga konten pada kartu. Seluruh elemen dirancang dengan bentuk sederhana, garis tegas, dan ekspresi yang mudah dikenali. Pion dalam permainan ini berupa karakter dengan profesi yang berhubungan dengan konten yang dibahas. Papan permainan juga mengusung konsep “ngedeprok” atau duduk santai yang direpresentasikan melalui elemen tikar, serta dilengkapi ilustrasi kehidupan masyarakat seperti fenomena sosial dan destinasi.

Penguatan visual dilakukan melalui penggunaan warna yang kontras (biru, hijau, coklat, merah, kuning, dan ungu) agar tampilan lebih menarik dan tidak membosankan. Warna juga digunakan untuk membedakan kategori komponen permainan, seperti kartu dan token. Pada kartu, perbedaan warna diterapkan pada bagian *layout* dan belakang kartu agar jenis kartu dapat dikenali dengan cepat. Sementara itu, warna token disesuaikan dengan kategori kartu yang terkait, sehingga hubungan antar komponen lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan tipografi yang sederhana dan mudah dibaca turut memperkuat kesan santai dan komunikatif, sehingga keseluruhan tampilan permainan menjadi lebih jelas, mudah dipahami, dan nyaman digunakan saat bermain.

1.5.3 Aspek Operasional

Secara operasional, proses penciptaan permainan papan *Ngedeprok* mencakup tahapan produksi yang meliputi tahap pelaksanaan dan tahap akhir, serta berkaitan dengan pemilihan teknik, alat, dan material. Tahap pelaksanaan mencakup pengolahan data serta perancangan visual dan mekanisme permainan, dimulai dari pembuatan sketsa konten pada kartu, pion karakter, dan elemen pendukung lainnya, yang kemudian dikembangkan ke dalam bentuk digital. *Software* yang digunakan antara lain aplikasi Procreate untuk pembuatan ilustrasi, dan Adobe Illustrator untuk menyusun *layout* papan permainan, kartu, tipografi, serta elemen grafis lainnya dengan mempertimbangkan keterbacaan dan komposisi visual.

Tahap akhir difokuskan pada penyempurnaan seluruh desain, termasuk memastikan proporsi, warna, dan detail visual telah sesuai standar, sekaligus melakukan pengecekan teknis seperti ketidaksesuaian ukuran atau tipografi. Setelah itu, desain dicetak dan diwujudkan dalam bentuk prototipe papan permainan, kartu, pion, token, dan kemasan yang siap untuk diuji coba serta divalidasi melalui calon pengguna maupun narasumber ahli. Tahap ini memastikan seluruh elemen permainan papan *Ngedeprok* siap digunakan, baik secara visual maupun fungsional, sehingga proses penciptaan dapat dikatakan selesai.

1.6 Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan karya ini ditujukan kepada empat pihak yakni:

1.6.1 Bagi Peneliti

Penciptaan karya ini diharapkan dapat memperluas pemahaman peneliti mengenai pemanfaatan media permainan sebagai sarana kreatif dalam memperkenalkan Kota Depok. Melalui proses perancangan, peneliti mengasah kemampuan dalam melakukan riset visual, berpikir kritis, serta merancang karya yang mampu merepresentasikan identitas lokal secara menarik dan komunikatif. Selain itu, proses ini juga diharapkan menumbuhkan kesadaran bahwa karya visual dapat menjadi media penyampaian pesan yang efektif dalam membangun cara pandang yang lebih positif terhadap Kota Depok.

1.6.2 Bagi Pengguna Permainan

Penciptaan karya ini diharapkan dapat menjadi media yang menyenangkan dan interaktif bagi pengguna permainan dalam mengenal Kota Depok. Melalui kegiatan bermain, pengguna diajak untuk mengeksplorasi berbagai aspek kehidupan kota, seperti aktivitas sosial masyarakat, destinasi, kuliner, serta fenomena dan budaya lokal, dengan cara yang ringan namun tetap bermakna. Interaksi yang terjadi selama permainan juga mendorong diskusi dan kerja sama antar pemain, sehingga pengalaman yang diperoleh tidak hanya bersifat individual, tetapi juga sosial. Dengan demikian, pengguna tidak hanya mendapatkan

hiburan, tetapi juga pengalaman yang dapat menumbuhkan pemahaman serta rasa kedekatan dan memiliki terhadap Kota Depok.

1.6.3 Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

Penciptaan karya ini diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai potensi media permainan sebagai sarana dalam memperkenalkan identitas lokal melalui pendekatan seni rupa. Dengan menggabungkan aspek visual, interaktif, dan nilai budaya, karya ini menunjukkan bahwa pengenalan suatu daerah, seperti Kota Depok, dapat dilakukan melalui cara yang lebih dinamis dan relevan dengan kehidupan masyarakat. Selain itu, penciptaan ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan pendekatan yang lebih partisipatif dan kreatif, khususnya dalam mengangkat serta merepresentasikan identitas budaya lokal melalui media visual.

1.6.4 Bagi Masyarakat

Penciptaan karya ini diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam memperkenalkan berbagai aspek Kota Depok kepada masyarakat melalui pengalaman bermain yang interaktif. Melalui permainan ini, masyarakat diharapkan dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas mengenai destinasi, kuliner, budaya, dan fenomena Kota Depok, serta meningkatkan apresiasi terhadap potensi lokal yang dimiliki kota tersebut.