

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberagaman penduduk di Jakarta mencerminkan statusnya sebagai ibu kota yang multikultural bagi berbagai suku bangsa. Jannah (2025) menjelaskan bahwa suku Betawi merupakan salah satu kelompok etnis yang dikenal sebagai penduduk asli Jakarta. Kebudayaan Betawi terbentuk melalui proses akulturasi berbagai budaya, seperti Arab, Tionghoa, Portugis, dan Belanda, yang kemudian menghasilkan beragam tradisi, bahasa, kuliner, serta kesenian. Hal tersebut menunjukkan bahwa identitas Budaya Betawi berkembang dari interaksi berbagai latar belakang budaya.

Jubaidah (2020) menyebutkan bahwa masyarakat yang mengidentifikasi diri sebagai orang Betawi secara biologis merupakan keturunan dari percampuran berbagai suku dan bangsa. Setelah kemerdekaan 1945, Jakarta berkembang sebagai pusat pemerintahan dan perekonomian, sehingga menarik kedatangan penduduk dari berbagai daerah. Kondisi ini menyebabkan komposisi masyarakat menjadi semakin beragam dan Betawi kemudian berada dalam posisi sebagai kelompok minoritas di wilayahnya sendiri.

Kondisi tersebut tidak terlepas dari peran Jakarta sebagai salah satu kota yang terhubung dengan jaringan global. Dibuktikan melalui Global Cities Index (GCI) 2023 Jakarta menempati peringkat ke-74 dari 156 kota global di dunia (Nuaba, 2025). Berdasarkan data tersebut, posisi Jakarta yang terhubung dalam jaringan global menunjukkan kota ini menjadi pusat pertemuan budaya, sehingga masyarakatnya mudah terpapar pengaruh luar.

Menurut Syakhsiyyah (2025) tingginya keterhubungan tersebut membuat beberapa tradisi budaya mulai jarang dipraktikkan, sementara generasi muda menjadi kelompok yang paling rentan terhadap pengaruh globalisasi. Hal ini menunjukkan adanya tantangan bagi generasi muda dalam mempertahankan identitas serta pengetahuan budaya lokal di tengah arus globalisasi. Dampak tersebut turut dirasakan oleh Budaya Betawi sebagai budaya lokal Jakarta. Budaya Betawi perlahan tersisih di wilayah asalnya, sehingga anak-anak semakin kurang mengenal warisan budayanya (Marhaeni et al., 2026).

Sejalan dengan hasil *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilakukan peneliti untuk mengetahui pengetahuan anak-anak yang tinggal di Jakarta usia 9–11 tahun terhadap Budaya Betawi. Dari 7 responden, hanya 1–2 anak yang cukup mengetahui Budaya Betawi, sementara sebagian besar hanya mengetahui beberapa unsur tertentu, dan beberapa lainnya bahkan tidak mengetahui sama sekali. Unsur budaya yang paling dikenal adalah makanan tradisional, sedangkan unsur budaya lain seperti busana dan kesenian masih jarang diketahui. FGD ini menunjukkan bahwa anak usia 9–11 tahun masih memiliki pengetahuan terbatas terhadap Budaya Betawi. Hal ini didukung oleh penelitian Ahmad (2023) yang menunjukkan bahwa pemahaman masyarakat, khususnya anak-anak, terhadap adat istiadat dan Budaya Betawi masih perlu ditingkatkan.

Salah satu upaya pemerintah dalam mengenalkan Budaya Betawi kepada anak dilakukan melalui mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) di sekolah. Namun, implementasinya di sekolah masih terbatas karena hanya menjadi mata pelajaran pilihan. Berdasarkan penelitian

Fathurrahman et al., (2022), mata pelajaran muatan lokal Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) yang sebelumnya berfungsi sebagai sarana pembelajaran Budaya Betawi telah dihapus semenjak diberlakukannya Kurikulum 2013 dan digantikan oleh pembelajaran tematik yang hanya menyinggung beberapa aspek budaya.

Kondisi ini sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka (2024) yang menyatakan bahwa muatan lokal tidak harus menjadi mata pelajaran tersendiri, melainkan dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran lain atau proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi Budaya Betawi di sekolah Jakarta belum merata, karena seluruh sekolah tidak wajib menerapkannya. Padahal UNESCO (2024) menyatakan bahwa keterlibatan anak sangat penting dalam menjaga keberlangsungan warisan budaya agar mereka dapat mewariskannya.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengenalan Budaya Betawi kepada anak perlu terus ditingkatkan melalui berbagai media pendukung. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, beberapa Objek Pemajuan Kebudayaan yang relevan dengan penelitian ini meliputi adat istiadat, pengetahuan tradisional, dan seni, yang diwujudkan melalui pengenalan busana, kuliner, dan kesenian Betawi. Undang-undang tersebut juga menegaskan bahwa pemajuan kebudayaan salah satunya dilakukan melalui pengembangan. Dalam konteks penelitian ini, perancangan permainan kartu budaya merupakan salah satu bentuk pengembangan media yang bertujuan memperkenalkan Objek Pemajuan Kebudayaan kepada anak (Republik Indonesia, 2017).

Melihat kondisi tersebut, keterbatasan dalam pengetahuan Budaya Betawi menunjukkan perlunya bentuk pengenalan budaya yang menarik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan kartu sebagai pengenalan budaya. Hasil FGD sebelumnya menunjukkan bahwa calon pengguna memiliki ketertarikan terhadap permainan fisik yang menyenangkan, seperti permainan kartu.

Didukung oleh penelitian Putri (2023), menunjukkan bahwa media permainan berbasis kartu kuartet mampu meningkatkan minat dan pengetahuan anak terhadap keragaman budaya. Hal ini terlihat dari peningkatan skor post-test dan hasil validasi ahli dalam kategori tinggi. Didukung penelitian lain oleh Mardayanti (2025), bahwa penggunaan kartu kuartet berkontribusi positif sebagai media permainan pengetahuan budaya. Media ini bukan hanya untuk menyampaikan konten budaya saja, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap budaya lokal di kalangan anak, sehingga permainan kartu menjadi salah satu media yang penting dalam mendukung peningkatan pengetahuan budaya.

Temuan ini didukung oleh Li dan Said (2025) yang menyatakan bahwa anak berusia 9–11 tahun memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas interaktif. Aktivitas tersebut terbukti mampu meningkatkan keterlibatan emosional, pemahaman kognitif, serta ekspresi kreatif anak. Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan media permainan kartu menjadi relevan sebagai pengenalan Budaya Betawi kepada anak-anak. Media ini tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif dalam proses pengenalan budaya. Dengan demikian, pengembangan

permainan kartu diharapkan dapat menjadi sarana pengenalan sekaligus meningkatkan minat dan pengetahuan anak terhadap Budaya Betawi.

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya ini bermula dari kebutuhan peneliti untuk mengaplikasikan ilmu dan keterampilan desain yang diperoleh selama mengikuti mata kuliah Studio Desain. Pada tahap eksplorasi di mata kuliah tersebut, peneliti mengembangkan sebuah kartu edukasi bertema suku Papua, yang pada awalnya direncanakan untuk dikembangkan menjadi kartu permainan dengan tema suku bangsa Indonesia. Dalam proses ini, peneliti mulai mempersiapkan tema berdasarkan hasil studi terhadap karya dan referensi terdahulu, dengan aspirasi awal untuk merancang kartu permainan yang mengangkat suku di lima pulau besar Indonesia

Pada pelaksanaan mata kuliah Studio Desain, peneliti telah menyusun judul kartu, merancang prototipe kartu yang baru mencakup suku di wilayah Papua, serta menulis artikel mengenai permainan kartu tersebut yang sudah dipublikasikan pada *Jurnal Strategi Desain & Inovasi Sosial* Vol. 7 Edisi 1. Prototipe kartu tersebut juga dipamerkan sebagai bagian dari tugas mata kuliah Studio Desain. Namun, melalui proses evaluasi dan masukan dari dosen, peneliti mendapatkan catatan bahwa pengembangan kartu kuartet dengan cakupan lima pulau Indonesia memiliki kendala utama, yaitu kesulitan dalam memperoleh data budaya yang akurat dan mendalam untuk setiap suku.

Berdasarkan masukan tersebut, peneliti kemudian melakukan penelusuran lebih lanjut dan menemukan bahwa masih banyak anak yang tinggal di wilayah Jakarta memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai Budaya Betawi, yaitu

suku asli Jakarta. Rendahnya pengetahuan terhadap Budaya Betawi dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya globalisasi, pengaruh budaya luar, dan kurangnya upaya pelestarian. Kondisi tersebut menjadikan Budaya Betawi berpotensi terpinggirkan di wilayah asalnya sendiri, sehingga upaya pengenalan dan pelestarian Budaya Betawi terhadap warga Jakarta menjadi penting agar identitas budaya lokal tetap terjaga.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memutuskan untuk memfokuskan penciptaan karya pada Budaya Betawi, agar proses penciptaan lebih mendalam. Kartu permainan kemudian dibuat sebagai respons terhadap permasalahan kurangnya pengetahuan anak terhadap Budaya Betawi. Kartu permainan ini menggunakan format permainan kartu kuartet yang didasarkan pada penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa kartu kuartet banyak digunakan sebagai media permainan interaktif untuk menambah pengetahuan budaya pada anak. Dari keputusan tersebut, peneliti sempat mengajukan proposal dengan judul “Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran Alternatif untuk Mengenalkan Suku Betawi pada Siswa Kelas III SD”.

Pada saat memasuki mata kuliah Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, peneliti memperoleh masukan dari dosen pembimbing bahwa judul tersebut cenderung mengarah pada ranah pendidikan formal yang berorientasi pada pembelajaran dan kurikulum. Sementara itu, karya yang dikembangkan oleh peneliti lebih menekankan pada aspek media permainan dalam konteks seni dan industri kreatif. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penyesuaian judul menjadi “Permainan Kartu *“Nyocokin Nyok”* sebagai Media Pengenalan Budaya Betawi”.

Pada proses bimbingan selanjutnya, dosen pembimbing memberikan saran bahwa penggunaan kata “media” masih terlalu luas bentuknya. Peneliti kemudian disarankan untuk menggunakan istilah “pengenalan” karena tujuan utamanya adalah memperkenalkan Budaya Betawi kepada anak-anak. Berdasarkan pertimbangan tersebut, judul akhir diubah menjadi “Permainan Kartu *“Nyocokin Nyok”* sebagai Pengenalan Budaya Betawi” agar lebih selaras dengan skripsi penciptaan karya seni rupa.

1.3 Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimana mengembangkan mekanisme permainan kartu kuartet sebagai media pengenalan Budaya Betawi yang mudah dipahami oleh anak?
- 1.3.2 Bagaimana memvisualisasikan permainan kartu *“Nyocokin Nyok”* dengan *art style* kartun yang dapat merepresentasikan unsur Budaya Betawi?
- 1.3.3 Bagaimana merancang media permainan kartu kuartet berdasarkan mekanisme dan visual yang telah dikembangkan?

1.4 Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka disusun tujuan penciptaan sebagai berikut:

- 1.4.1 Mengembangkan mekanisme permainan kartu kuartet sebagai media pengenalan Budaya Betawi yang mudah dipahami oleh anak.

1.4.2 Memvisualisasikan permainan kartu "*Nyocokin Nyok*" dengan *art style* kartun yang dapat merepresentasikan unsur Budaya Betawi.

1.4.3 Merancang media permainan kartu kuartet berdasarkan mekanisme permainan dan visual yang telah dikembangkan.

1.5 Fokus Penciptaan (*State of Art*)

Kartu kuartet merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok, setiap pemain berusaha mengumpulkan empat kartu dengan tema yang sama untuk membentuk satu set lengkap atau "kuartet". Menurut Nasution (2024) kartu kuartet dapat menyajikan gambar serta informasi singkat dan relevan. Tujuan permainan ini adalah mengumpulkan sebanyak mungkin set kuartet untuk menjadi pemenang.



Gambar 1. Kartu Kuartet

(Sumber : <https://gurubumi.com/kartu-kuartet-indonesia/>)

Tema yang diwujudkan dalam permainan ini adalah Budaya Betawi dengan judul kartu "*Nyocokin Nyok*", yang meliputi berbagai kategori seperti pakaian, tarian, makanan, minuman, jajanan, dan alat musik kepada anak usia 9-11 tahun. Setiap kartu menampilkan ilustrasi visual serta dilengkapi fakta

unik sebagai sarana menambah pengetahuan dalam pengenalan budaya. Menurut Hermanto et al., (2020), Penyajian informasi dalam bentuk fakta unik yang didukung dengan desain visual yang menarik dapat meningkatkan daya tarik dan menambah pengetahuan dalam memperoleh informasi. Fakta unik berperan sebagai elemen yang membantu penyampaian informasi menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah diingat.

Permainan kartu ini memvisualisasikan beberapa kategori Budaya Betawi, yaitu kategori pakaian yang terdiri dari baju sadariah, kebaya encim, baju pangsi, dan jas tutup ujung serong. Kategori tarian meliputi tari sirih kuning, tari ondel-ondel, tari topeng, dan tari kembang lembang sari. Kategori makanan terdiri dari soto Betawi, laksa Betawi, gabus pucung, dan sayur besan. Kategori minuman meliputi selendang mayang, bir pletok, aer manis, dan kolang-kaling. Kategori jajanan terdiri dari roti buaya, kerak telur, kue rangi, dan kue sengkulun.

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartun dengan penyederhanaan bentuk tanpa menghilangkan ciri khas objek Budaya Betawi. Menurut Anjani (2019) menyatakan bahwa ilustrasi kartun banyak diminati anak-anak karena warnanya yang cerah sehingga anak lebih tertarik dan tidak bosan saat melihatnya. Selain itu, desain karakter dan objek dibuat dengan proporsi sederhana serta ekspresi yang mudah dikenali. Penggunaan karakter dapat membuat media lebih menarik bagi anak-anak karena mampu menciptakan interaksi melalui ilustrasi, dan penyampaian fakta unik lebih mudah dipahami (Sumartono et al., 2025).

Permainan kartu "*Nyocokin Nyok*" dimainkan 3-4 orang, di mana setiap pemain berusaha mengumpulkan satu set kartu yang terdiri dari empat kartu dengan kategori yang sama. Permainan ini dimulai dengan pembagian kartu secara acak, kemudian pemain secara bergiliran meminta kartu tertentu kepada pemain lain berdasarkan kategori yang ingin mereka lengkapi. Jika pemain yang diminta memiliki kartu tersebut ia wajib menyerahkannya, namun jika tidak, giliran berpindah ke pemain berikutnya. Aktivitas saling bertanya dan menebak ini mendorong pemain untuk membaca fakta unik pada kartu, mengenali kategori, serta mengingat informasi yang telah disebutkan oleh pemain lain. Berikut merupakan aturan permainan :

- 1) Pemandu permainan memperlihatkan kartu permainan kepada pemain dengan tujuan setiap pemain dapat membaca dan mengetahui isi kartu.
- 2) Permainan dimulai dengan pembagian 4-5 kartu secara acak kepada setiap pemain. Sisa kartu diletakkan tertutup sebagai tumpukan kartu ambil.
- 3) Pemain bisa melakukan hompimpa dan yang menang dapat menentukan arah giliran permainan.
- 4) Pemain pertama dapat meminta satu kartu kepada pemain lain dengan menyebutkan judul kartu dan keterangan yang tertera pada kartu yang ingin diminta.
- 5) Apabila pemain yang diminta memiliki kartu tersebut dan fakta unik yang disebutkan benar, maka kartu wajib diberikan kepada pemain yang meminta.

- 6) Jika pemain yang diminta tidak memiliki kartu yang dimaksud, atau keterangan yang disebutkan tidak sesuai, pemain yang meminta harus mengambil satu kartu dari tumpukan.
- 7) Pemain yang berhasil mengumpulkan empat set kartu maka kartu tersebut dijejerkan di depan pemain lain.
- 8) Kartu yang telah membentuk satu set “kuartet” tidak boleh digunakan kembali dalam permainan.
- 9) Pemain yang berhasil mengumpulkan empat kartu dalam satu set terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.
- 10) Permainan berakhir ketika seluruh kartu telah terkumpul semua menjadi satu set kuartet.

Menurut Azizah et al., (2025) Kartu kuartet adalah permainan kartu yang terdiri dari sejumlah kartu biasanya berjumlah 24-32 kartu bergambar dan setiap kartu memiliki judul dan sub judul sesuai tema yang ditentukan. Kartu kuartet biasanya berukuran 5 x 9 cm sampai dengan 9 x 12 cm terdiri dari sejumlah set kartu kuartet dengan tema tertentu. Berdasarkan data tersebut, permaiaann kartu “*Nyocokin Nyok*” berjumlah 20 kartu dengan 5 kategori, yang nanti nya akan dikembangkan menjadi 24 kartu dengan 6 kategori. Kartu ini berukuran 6,5x9 cm sesuai saran dari narasumber magang, ukuran kartu yang pas untuk di genggam anak-anak.

Proses pembuatan ilustrasi dan desain kartu dilakukan secara digital. *Software* yang digunakan adalah Procreate dan Adobe Illustrator. Perangkat yang digunakan meliputi tablet/iPad dan laptop sebagai alat utama dalam pembuatan visual. Setelah seluruh desain kartu dan kemasan selesai, dilakukan

tahap pengecekan ulang untuk memastikan tidak terdapat kesalahan penulisan maupun kekeliruan visual. Selanjutnya, desain final dikirimkan ke vendor percetakan untuk proses pencetakan. Dalam produksi, kartu dicetak menggunakan *digital printing* dengan material kertas *art carton* 310 gsm. Pemilihan material ini bertujuan untuk menghasilkan kartu yang kuat, tidak mudah sobek, serta memiliki warna yang tajam dan jelas setelah dicetak.

1.6 Manfaat Penciptaan

1.6.1 Bagi Peneliti

Penciptaan karya kartu permainan “*Nyocokin Nyok*” memiliki manfaat bagi peneliti sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dalam bidang seni rupa, khususnya dalam penciptaan media permainan. Melalui proses penciptaan, peneliti dapat mengaplikasikan pengetahuan mengenai ilustrasi, tata letak, tipografi, serta pengembangan media permainan interaktif. Selain itu, peneliti juga memperoleh pengalaman dalam mengolah visual dalam pengembangan media permainan untuk pengenalan budaya yang relevan dengan karakteristik anak-anak. Pengalaman ini juga memperluas pemahaman peneliti terhadap proses riset, penciptaan, produksi, dan evaluasi karya berbasis media permainan.

1.6.2 Bagi Audiens

Bagi audiens, khususnya anak usia 9–11 tahun, kartu permainan ini berfungsi sebagai media permainan yang dapat memperkenalkan variasi Budaya Betawi, terutama bagi anak-anak yang masih memiliki keterbatasan pengetahuan terhadap budaya tersebut. Melalui kartu

permainan ini, diharapkan pengguna dapat memperoleh informasi budaya secara lebih menarik dan mudah dipahami. Kartu permainan ini juga berpotensi meningkatkan pengetahuan budaya serta menumbuhkan rasa ketertarikan terhadap Budaya Betawi. Permainan ini juga berpotensi dalam meningkatkan daya ingat melalui aktivitas mengenali dan mencocokkan fakta unik pada kartu.

1.6.3 Bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa, penciptaan karya ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media seni berbasis permainan yang mengangkat unsur budaya. Penciptaan karya ini juga dapat menjadi salah satu tambahan referensi bagi mahasiswa dalam mengembangkan media kreatif. Selain itu, penciptaan karya ini berpotensi menjadi bahan kajian dan inspirasi bagi mahasiswa dalam mengembangkan karya permainan sebagai pengenalan budaya.

1.6.4 Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat menjangkau masyarakat luas, khususnya lingkungan keluarga, sehingga permainan ini dapat digunakan sebagai media bagi orang tua untuk mengenalkan Budaya Betawi kepada anak sejak dini. Selain itu, permainan ini dapat menciptakan interaksi yang lebih hangat serta mempererat hubungan antaranggota keluarga melalui kegiatan bermain bersama.