

**PERMAINAN KARTU “NYOCOKIN NYOK” SEBAGAI
PENGENALAN BUDAYA BETAWI**



Intelligentia - Dignitas

Salma Fatima Sa'adah

1206622040

SKRIPSI

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa 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

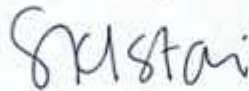
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Salma Fatima Sa'adah
No. Registrasi : 1206622040
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Permainan Kartu "*Nyocokin Nyok*" Sebagai Pengenalan Budaya Betawi

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.D.s
NIP. 19961003 202406 2 003

Pembimbing II



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si.
NIP. 197710032001121001

Penguji I



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

Penguji II



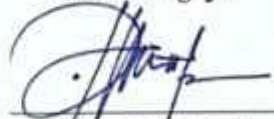
Leny Suryani, S.Pd., M.Sn.
NIP. 199706172024062002

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Sami Schadi, 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 ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Salma Fatima Sa'adah

Nomor Registrasi : 1206622040

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Judul : Permainan Kartu "*Nyocokin Nyok*" Sebagai Pengenalan
Budaya Betawi

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, 20 Juli 2026



Salma Fatima Sa'adah

NIM 1206622040



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 : Salma Fatima Sa'adah

NIM : 1206622040

Fakultas/Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Alamat email : salma.saadah9@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 KARTU "NYOCOKIN NYOK" SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA
BETAWI**

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, 27 Agustus 2026

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sa'adah' with a stylized flourish at the end.

(Salma Fatima Sa'adah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul *"Permainan Kartu "Nyocokin Nyok" sebagai Pengenalan Budaya Betawi"* dengan baik. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengikuti seminar proposal dalam rangka penyusunan skripsi penciptaan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa.

Peneliti berharap penulisan proposal skripsi penciptaan ini dapat bermanfaat bagi anak-anak serta pembaca pada umumnya. Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyusunan proposal ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Keluarga peneliti, khususnya kedua orang tua dan adik peneliti, yang selalu memberikan doa dan dukungan selama proses penyusunan proposal.
2. Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta sekaligus Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penyusunan proposal.
3. Bapak Dr. Indro Moedisuroso, M.Sn., selaku Koordinator Seminar Penciptaan.
4. Ibu Siti Khodijah Lestari, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan arahan, masukan, dan ide selama proses bimbingan penciptaan karya.

5. Muthiah Khairun Nisa, S.Km., selaku kakak peneliti yang selalu memberikan doa, arahan, masukan, dan motivasi selama penulisan proposal skripsi penciptaan.
6. Bapak Agam Akbar Pahala, S.Pd., M.Sn. dan Ibu M.C. Wara Candrasari, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Akademik Pendidikan Seni Rupa UNJ angkatan 22.
7. Kak Mahavira Mesha, S.Sn., selaku Pembimbing dan Narasumber Magang yang telah memberikan masukan dan dukungan selama pembuatan karya tugas akhir ini.
8. Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa UNJ Angkatan 22, terutama Ara, Ana, Lita, Nailah, dan Thara, sebagai teman seperjuangan peneliti yang telah membantu serta memberikan semangat kepada peneliti.
9. Teman-teman peneliti, yaitu Kayla, Manda, Nada, Khansa, Tiwi dan Nazhifa yang selalu menemani dan memberikan motivasi selama proses pengerjaan proposal.

Jakarta, 20 Juli 2026



Salma Fatima Sa'adah

DAFTAR ISI

LEMBAR ORISINALITAS.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
1.1	ix
DAFTAR TABEL	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perkembangan Ide Penciptaan.....	5
1.3 Masalah Penciptaan.....	7
1.4 Tujuan Penciptaan.....	7
1.5 Fokus Penciptaan (State of Art)	8
1.6 Manfaat Penciptaan.....	12
1.6.1 Bagi Peneliti.....	12
1.6.2 Bagi Audiens.....	12
1.6.3 Bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa	13
1.6.4 Bagi Masyarakat	13
BAB II.....	14
STUDI PUSTAKA	14
2.1 Tinjauan Pustaka	14
2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	14
2.1.2 Tinjauan Referensi Praktik	20
1.2	25
2.2 Kerangka Teori.....	25
2.2.1 Permainan Kartu	25
2.2.2 Budaya	29
2.2.3 Budaya Betawi.....	32
2.3 Kerangka Berpikir.....	38
BAB III.....	41
METODE PENCIPTAAN	41
3.1 Rancangan Metode Penelitian Penciptaan	41
3.1.1 Desain Metode Penciptaan.....	41

3.1.2	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	51
3.1.3	Teknik Penyajian Dan Analisis Data	72
3.1.4	Data Hasil Magang	75
3.2	Jadwal Kegiatan.....	86
3.2.1	Jadwal Magang	86
3.2.2	Jadwal Kegiatan Penelitian.....	87
BAB IV		88
HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN.....		88
4.1	Tahap Perancangan Karya	88
4.1.1	Data Proses dan Produk Penciptaan.....	88
4.2	Proses Penciptaan	123
4.2.1	Definisi Rancangan.....	123
4.2.2	Validasi	126
4.2.3	Rancangan Biaya Operasional	134
4.3	Pembahasan.....	134
4.3.1	Aspek Konseptual	134
4.3.2	Aspek Visual.....	135
4.3.3	Aspek Operasional.....	136
4.3.4	Laporan Perubahan Karya Eksplorasi.....	137
4.3.5	Hasil Penciptaan	140
BAB V		161
KESIMPULAN & SARAN		161
5.1	Kesimpulan.....	161
5.2	Saran	162
DAFTAR PUSTAKA.....		163
LAMPIRAN		172

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kartu Kuartet	8
Gambar 2. Kartu Kuartet Lestrasi.....	20
Gambar 3. Kartu Flavorpedia	21
Gambar 4. Buku Ilustrasi Lolo's Sari-sari Store.....	22
Gambar 5. Kerangka Berpikir.....	38
Gambar 6. Hasil FGD Calon Pengguna.....	48
Gambar 7. Observasi Media	52
Gambar 8 Observasi Media	52
Gambar 9. Observasi Museum Betawi	53
Gambar 10. Observasi Museum Betawi	53
Gambar 11. Wawancara Narasumber Magang.....	54
Gambar 12. Wawancara Ahli Game Designer.....	57
Gambar 13. Wawancara Narasumber Ahli Budaya Betawi	61
Gambar 14. Wawancara Narasumber Ahli Bahasa	65
Gambar 15. Kartu Kuartet Lestari	66
Gambar 16. Kartu Kuartet Dieng.....	67
Gambar 17. Profil Narasumber magang	75
Gambar 18. Permainan Kartu Tak Umpet	77
Gambar 19. Permainan Kartu Muka-Muka	77
Gambar 20. Permainan Kartu ABC of Gratitude.....	78
Gambar 21. Observasi Media	79
Gambar 22. Observasi Media	79
Gambar 23. Google Meeting dengan Narasumber Magang	80
Gambar 24. Moodboard.....	81
Gambar 25. Color Palatte.....	82
Gambar 26. Kartu Karakter	83
Gambar 27. Pilihan Alternatif Packaging	84
Gambar 28. Packaging.....	84
Gambar 29. Kartu Ulangan-Ulangin.....	85
Gambar 30. Logo	92
Gambar 31. Moodboard.....	93

Gambar 32. Karakter Laki-laki	94
Gambar 33. Moodboard	94
Gambar 34. Karakter Perempuan	94
Gambar 35. Moodboard	95
Gambar 36. Karakter Laki-laki	95
Gambar 37. Moodboard	96
Gambar 38. Karakter Perempuan	96
Gambar 39. Referensi Layout Kartu	97
Gambar 40. Color Palette	97
Gambar 41. Desain Layout Kartu 1	98
Gambar 42. Desain Layout Kartu 2	98
Gambar 43. Desain Layout Kartu 3	99
Gambar 44. Desain Kartu Kategori 1	100
Gambar 45. Desain Kartu Kategori 2	100
Gambar 46. Desain Kartu Kategori 3	100
Gambar 47. FGD Pemilihan Desain Alternatif	103
Gambar 48. FGD Pemilihan Desain Alternatif	103
Gambar 49. Moodboard	107
Gambar 50. Kartu Kategori Pakaian	107
Gambar 51. Moodboard	109
Gambar 52. Kartu Kategori Tarian	109
Gambar 53. Moodboard	110
Gambar 54. Kartu Kategori Makanan	111
Gambar 55. Moodboard	113
Gambar 56. Moodboard	113
Gambar 57. Moodboard	115
Gambar 58. Kartu Kategori Jajanan	115
Gambar 59. Hasil Karya Jadi	117
Gambar 60. Kemasan	118
Gambar 61. Rule Book	118
Gambar 62. Hasil Karya Jadi Prototipe	119
Gambar 63. Uji Coba Kelompok 1	120

Gambar 64. Uji Coba Kelompok 2	120
Gambar 65. Uji Coba Kelompok 3	120
Gambar 66. Mekanisme Permainan.....	124
Gambar 67. Validasi Ahli Media.....	126
Gambar 68. Validasi Ahli Desain	128
Gambar 69. Validasi Ahli Materi	129
Gambar 70. Validasi Ahli Materi	131
Gambar 71. Validasi Ahli Bahasa.....	132
Gambar 72. Karakter Pitung	141
Gambar 73. Karakter Mirah.....	141
Gambar 74. Desain Logo Alternatif	142
Gambar 75. Logo	142
Gambar 76. Kartu Alat Musik	143
Gambar 77. Kartu Pakaian.....	144
Gambar 78. Kartu Tarian.....	145
Gambar 79. Kartu Makanan.....	145
Gambar 80. Kartu Minuman.....	146
Gambar 81. Kartu Jajanan	147
Gambar 82. Kartu Rezeki	147
Gambar 83. Mockup Cover dan Back Cover Buku.....	148
Gambar 84. Halaman Karakter Pitung dan Mirah	148
Gambar 85. Halaman Ikon Budaya Betawi	150
Gambar 86. Halaman Ikon Budaya Betawi & Gambang Kromong	150
Gambar 87. Halaman Alat Musik.....	151
Gambar 88. Halaman Tarian.....	151
Gambar 89. Halaman Makanan	152
Gambar 90. Halaman Minuman.....	153
Gambar 91. Halaman Jajanan	154
Gambar 92. Buku Peraturan Permainan.....	155
Gambar 93. Buku Peraturan Permainan.....	155
Gambar 94. Mockup Buku Peraturan Permainan	155
Gambar 95. Kemasan.....	156

Gambar 96. Mockup Kemasan	157
Gambar 97. Uji Coba 1	157
Gambar 98. Uji Coba 2	159
1.1	



DAFTAR TABEL

Table 1. Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	19
Table 2. Tinjauan Referensi Praktik	23
Table 3. Pendapat Calon Pengguna	48
Table 4. Wawancara dengan Narasumber Magang	54
Table 5. Wawancara dengan Ahli Game Designer.....	58
Table 6. Wawancara dengan Narasumber Ahli Budaya Betawi.....	61
Table 7. Wawancara dengan Narasumber Ahli Bahasa.....	65
Table 8. Jadwal Magang	86
Table 9. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	87
Table 10. Desain Alternatif Kartu.....	101
Table 11. Uji Coba Calon Pengguna	121
Table 12. Rancangan Biaya Operasional.....	134
Table 13. Laporan Perubahan Karya Eksplorasi	138



ABSTRAK

Keberagaman penduduk Jakarta sebagai kota multikultural turut memengaruhi eksistensi Budaya Betawi sebagai budaya asli daerah tersebut. Globalisasi dan terbatasnya pembelajaran budaya lokal di sekolah menyebabkan pengetahuan anak usia 9–11 tahun terhadap Budaya Betawi masih rendah, sebagaimana ditemukan melalui *Focus Group Discussion* (FGD) awal penelitian. Penelitian penciptaan ini bertujuan mengembangkan permainan kartu kuartet sebagai media pengenalan Budaya Betawi, memvisualisasikan permainan kartu dengan *art style* kartun, serta merancang media permainan berdasarkan mekanisme dan visual yang dikembangkan. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* melalui tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Hasil penciptaan berupa permainan kartu yang terdiri atas 28 kartu dengan enam kategori budaya, yaitu pakaian, tarian, alat musik, makanan, minuman, jajanan, dan kartu rezeki. Mekanisme permainan dikembangkan menggunakan sistem kartu kuartet dengan pengelompokan kartu berdasarkan kategori Budaya Betawi. Secara visual, permainan menggunakan *art style* kartun dengan penerapan elemen Budaya Betawi, seperti ornamen, pakaian adat, kuliner, serta karakter Si Pitung dan Mirah. Hasil validasi ahli dan uji coba pengguna menjadi dasar penyempurnaan mekanisme, informasi budaya, dan elemen visual sehingga menghasilkan media permainan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Kata kunci: permainan kartu kuartet, Budaya Betawi, media pengenalan budaya, anak usia 9–11 tahun, *design thinking*.

ABSTRACT

The diversity of Jakarta's population as a multicultural city influences the existence of Betawi Culture as the indigenous culture of the region. Globalization and limited local cultural learning in schools have resulted in low knowledge of Betawi Culture among children aged 9–11 years, as identified through the initial Focus Group Discussion (FGD) conducted in this research. This creative research aims to develop a quartet card game as a medium for introducing Betawi Culture, visualize the card game using a cartoon art style, and design a game medium based on the developed mechanism and visual elements. The method used is qualitative research with a Design Thinking approach through pre-production, production, and post-production stages. The final creation is a card game consisting of 28 cards with six cultural categories, namely clothing, dances, musical instruments, food, beverages, snacks, and a special Rezeki Card. The game mechanism was developed using a quartet card system by grouping cards based on Betawi cultural categories. Visually, the game applies a cartoon art style incorporating Betawi cultural elements, such as traditional ornaments, traditional clothing, culinary elements, and characters inspired by Si Pitung and Mirah. Expert validation and user testing results became the basis for refining the game mechanism, cultural information, and visual elements, resulting in a game medium that aligns with the objectives of the research.

Keywords: *quartet card game, Betawi Culture, cultural introduction medium, children aged 9–11 years, design thinking.*