

**Media Boardgame “JEJAK: Jelajah Edukasi Jati diri Adat dan
Kisah” Bertema Cerita Rakyat Gunungkidul Untuk Remaja**



Intelligentia - Dignitas

Afiya Destiyanti

1206621001

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

2026

LEMBAR PENGESAHAN

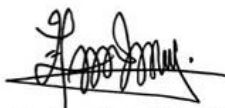
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Afiya Destiyanti
Nomor Registrasi : 1206621001
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Media Boardgame “JEJAK; Jelajah Edukasi Jati diri Adat dan Kisah” Bertema Cerita Rakyat Gunung Kidul Untuk Remaja

Telah berhasil dipertahankan di hadapan 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



Zaitun Y.A. Kherid, M.Pd.
NIP.19820422 2008122001

Pembimbing II



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

Penguji I



Siti Khodijah Lestari, M.Ds.
NIP.19961003 2024062003

Penguji II



Desy Sugianti, M.Sn.
NIP.199112062024062001


Dekan
Fakultas Bahasa dan Seni
Dr. Samud Sidiadi, M. Pd.
NIP.197710082005011002

Ketua Penguji



Siti Khodijah Lestari, M.Ds.
NIP.199610032024062003

LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR

Proposal Seminar/Perencanaan Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Afiya Destiyanti
NIM : 1206621001
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Media Boardgame "JEJAK; Jelajah Edukasi Jati Diri, Adat & Kisah" Bertema Cerita Rakyat Gunung Kidul Untuk Remaja

Telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan.

Jakarta, 15 September 2025

Dosen Pembimbing I



Eko Hadi Prayitno, M.Pd.
NIDN. 0316108101

Dosen Pembimbing II



Saut Mangihut Marpaung, M.Sn
NIP. 19811011 202421 2 001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Afiya Destiyanti

Nomor Registrasi: 1206621001

Program Studi: Pendidikan Seni Rupa

Fakultas: Bahasa dan Seni

Judul: Media *Boardgame* “JEJAK; Jelajah Edukasi Jati diri Adat dan Kisah”

Bertema Cerita Rakyat Gunungkidul Untuk Remaja

Menyatakan bahwa benar naskah laporan penelitian dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta apabila saya terbukti melakukan tindakan plagiat. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 Juli 2026



Afiya Destiyanti

1206621001



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 : Afiya Destiyanti
NIM : 1206621001
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / S1 Pendidikan Seni rupa
Alamat email : afiyadestiyanti28@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 :

Media Boardgame “JEJAK : Jelajah Jati Diri Adat dan Kisah” Bertema Cerita Rakyat
Gunungkidul untuk Remaja

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, 22 Agustus 2026

Penulis

(Afiya Destiyanti)

LETTER OF ACCEPTANCE



GREAT (Global Research and Innovation Journal)
Nomor:0055690/2/3/GREAT/2026
ISSN: 3090-3289
Open Acces: <https://journaledutech.com/index.php/great>



LETTER OF ACCEPTANCE

Malang, 18 Agustus 2026

Penulis: Afiya Destiyanti

Dengan Hormat,

Terima kasih kami sampaikan telah mengirimkan artikel untuk dipublish di GREAT: Global Research and Innovation Journal dengan judul:

"REPRESENTASI VISUAL FOLKLOR GUNUNGKIDUL DALAM PERANCANGAN BOARDGAME JEJAK "

Berdasarkan hasil proses review, kami dengan ini menyatakan bahwa artikel Anda **DITERIMA** dan telah diterbitkan secara online pada bulan Agustus 2026, sebagai bagian dari Volume 2, Nomor 3, Periode Agustus 2026. Artikel dapat dilihat secara online melalui tautan berikut: <https://journaledutech.com/index.php/great/article/view/1509>

Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Best Regards



Fauziah Nur Faqih
Editor In Chief

ABSTRAK

Afiya Destiyanti. 2026. “Media *Boardgame* “JEJAK; Jelajah Edukasi Jati diri Adat dan Kisah” Bertema Cerita Rakyat GunungKidul Untuk Remaja”. Menurunnya minat remaja terhadap cerita rakyat akibat perkembangan media digital mendorong perlunya media edukasi budaya yang lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan merancang *boardgame* JEJAK sebagai media pembelajaran budaya berbasis cerita rakyat dan kesenian *Jathilan* GunungKidul. Metode yang digunakan adalah *design thinking* melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototipe*, dan *test*. Data diperoleh melalui studi pustaka, observasi, wawancara, kuesioner, validasi ahli, dan uji coba kepada remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *boardgame* JEJAK layak digunakan sebagai media edukasi budaya dengan mekanisme permainan yang mudah dipahami, visual yang menarik, serta mampu mengenalkan cerita rakyat dan kesenian *Jathilan* GunungKidul secara interaktif. *Boardgame* ini diharapkan bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal.

Kata Kunci: *boardgame*, pendidikan budaya, cerita rakyat, *Jathilan*, Gunungkidul, remaja.

ABSTRACT

Afiya Destiyanti. 2026. *"JEJAK Boardgame Media: Journey of Self-Identity, Customs, and Stories – A Gunungkidul Folklore-Themed Boardgame for Teenagers."*

The declining interest of teenagers in folklore due to the rapid development of digital media has created the need for more interactive cultural education media. This study aims to design JEJAK (Journey of Self-Identity, Customs, and Stories), a boardgame developed as a cultural learning medium based on the folklore and Jathilan traditional performing art of Gunungkidul. The research employed the design thinking method, consisting of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through literature review, observation, interviews, questionnaires, expert validation, and user testing involving teenagers. The results indicate that the JEJAK boardgame is suitable as a cultural education medium, featuring easy-to-understand game mechanics, appealing visual design, and an interactive approach to introducing Gunungkidul folklore and the traditional Jathilan performance. The boardgame is expected to serve as an innovative alternative learning medium while supporting the preservation of local cultural heritage.

Keywords: *boardgame, cultural education, folklore, Jathilan, Gunungkidul, teenagers.*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesempatan, kesehatan, serta kelancaran sehingga Laporan Perencanaan Sidang Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang berjudul “Media *Boardgame* “Jejak; Jelajah Edukasi Jati Diri Adat & Kisah” Bertema Cerita Rakyat Gunungkidul Untuk Remaja” ini dapat diselesaikan untuk memenuhi syarat kelulusan sebagai Sarjana Pendidikan Seni Rupa.

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

1. Kepada keluarga yaitu, Ayah dan Ibu yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan dalam penyusunan laporan dan penciptaan karya.
2. Kepada Ibu Zaitun Y.A Kherid, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan ide, masukan, arahan dalam penciptaan karya *boardgame* ini.
3. Kepada Ibu Leny Suryani, S.Pd., M. Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan ide, masukan, arahan dalam penulisan Laporan Perencanaan Sidang Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.
4. Kepada kak Tika Savitri selaku narasumber magang yang telah memberikan bimbingan, ide, masukan, dan arahan dalam penciptaan karya, dan

pandangannya terhadap penggambaran ilustrasi yang sebelumnya belum dipahami.

5. Kepada kak Singgih, Kak Arrum, Kak Caca, Kak Natha selaku narasumber yang telah memberi beberapa masukan terhadap sistem *boardgame* dan cerita dalam penciptaan karya.
6. Kepada teman seperjuangan yaitu Aqilah, Aswina, Elita, Selah, Salvia, Via, Winda dan masih banyak lagi. Yang telah mau mendengarkan keluh kesah, memberikan masukan, dukungan serta motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kepada grup grup kesayangan dan seluruh teman media sosial yang terhubung melalui akun *macaroonini*, yang secara tidak langsung memberikan saran, semangat, dukungan dan motivasi selama proses penciptaan karya tugas akhir ini.
8. Kepada semua pihak yang telah berpartisipasi baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini terselesaikan.

Disadari bahwa Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan laporan ini. Semoga Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta pihak-pihak yang membutuhkan. Akhir kata, diucapkan terima kasih. Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LETTER OF ACCEPTANCE.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR BAGAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penciptaan	1
1.2. Perkembangan Ide Penciptaan	10
1.3. Masalah Penciptaan	11
1.4. Tujuan Penciptaan.....	12
1.5. Fokus Penciptaan	13
1.6. Manfaat Penciptaan	17
BAB II KAJIAN TEORI PUSTAKA	21
2.1 Tinjauan Pustaka	21
2.1.1 Penelitian terdahulu	21
2.1.2 Tinjauan Referensi Praktik.....	25
2.2 Kerangka Teori.....	32
2.2.1 Media	32
2.2.2. <i>Boardgame</i>	36
2.2.3. Cerita rakyat	43
2.2.4. Gunungkidul.....	44
2.2.5. Remaja	45
2.3. Kerangka Berpikir Dan Diagram.....	47

BAB III METODE PENELITIAN	51
3.1. Desain Metode Penciptaan	51
3.1.1. Pendekatan Metode dan Jenis Riset.....	51
3.1.2. Sumber jenis data.....	54
3.2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	58
3.3 Teknik penyajian dan analisis data	80
3.3.1. Teknik penyajian data	80
3.4. Data hasil magang	95
3.5 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	102
BAB IV HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	107
4.1. Hasil penciptaan.....	107
4.1.1. Laporan Hasil Karya Eksplorasi.....	107
4.1.2. Visualisasi Akhir	109
4.1.3. Uji Coba Validasi	121
4.1.4. Rincian Biaya produksi.....	124
4.2. Pembahasan	126
4.2.1 Aspek konseptual	126
4.2.2 Aspek Visual	127
4.2.3 Fokus Operasional.....	128
BAB V PENUTUP.....	132
5.1 Kesimpulan	132
5.2 Saran	133
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN.....	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Perkembangan <i>game</i> werewolf	5
Gambar 2. Contoh <i>boardgame</i>	7
Gambar 3 dan 4. <i>Cardgame</i> “Acaraki”	25
Gambar 5 dan 6. <i>Boardgame</i> “The heritage of Batik”	27
Gambar 7 dan 8 <i>Boardgame</i> “Balap Kuliner”	30
Gambar 9. <i>Boardgame</i> “Blockus”	38
Gambar 10. <i>Boardgame</i> “Monopoly”	39
Gambar 11. <i>Boardgame</i> “Carcassonne”	40
Gambar 12. <i>Boardgame</i> “Twilight Imperium”	41
Gambar 13. <i>Boardgame</i> “Forbidden island”	41
Gambar 14. <i>Boardgame</i> “Dixit”	42
Gambar 15. <i>Boardgame</i> “Crokinole”	43
Gambar 16. Foto pribadi Narasumber magang Tika Savitri	56
Gambar 17. Eksplorasi <i>Moodboard Cerita 1</i>	66
Gambar 18. Eksplorasi <i>Moodboard Cerita 2</i>	69
Gambar 19. Eksplorasi Gaya Ilustrasi 1	72
Gambar 20. Eksplorasi Gaya Ilustrasi 2	72
Gambar 21. Eksplorasi Gaya Ilustrasi 3	73
Gambar 22. Eksplorasi Gaya Ilustrasi 4	73
Gambar 23. Eksplorasi <i>Layout</i> Kartu	74
Gambar 24. Eksplorasi Kartu	75
Gambar 25. Eksplorasi <i>Boardgame</i>	76
Gambar 26. Eksplorasi <i>Boardgame</i> Setelah Revisi	77
Gambar 27. Eksplorasi <i>Boardgame</i> Setelah Revisi Kedua	78
Gambar 28. Eksplorasi <i>Boardgame</i> Setelah Revisi Ketiga	79
Gambar 29. Foto Pribadi Tika Savitri	95
Gambar 30. <i>Cover</i> Buku “Kaasena Nomore Ante Toru Bo Bingga”	97
Gambar 31. <i>Cover</i> Buku “Ruru Tidak Sedih Lagi”	97
Gambar 32. <i>Cover</i> Buku “Perjalanan Mici Dan Asap Bumbum”	98

Gambar 33. Ilustrasi “Makanan Geplak Khas Yogyakarta”	98
Gambar 34. Ilustrasi “Calon Arang”	99
Gambar 35. Implementasi Desain <i>Packaging Boardgame</i>	109
Gambar 36. Desain Ilustrasi <i>Cover Packaging Boardgame</i>	110
Gambar 37. Desain Ilustrasi Boardgame Series <i>Jathilan</i> Dan Sang Kidul.....	111
Gambar 38. Desain Ilustrasi Kartu Series Sang Kidul	113
Gambar 39. Desain Ilustrasi Kartu Series <i>Jathilan</i>	116
Gambar 40. Foto Pion Kayu	119
Gambar 41. <i>Pouch Boardgame</i> JEJAK Series <i>Jathilan</i> Dan Sang Kidul	120

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil survei kuesioner mekanisme	83
Tabel 2. Hasil wawancara karya narasumber magang	99
Tabel 3. Jadwal kegiatan magang.....	102
Tabel 4. Jadwal kegiatan	92
Tabel 5. Jadwal kegiatan penelitian	106
Tabel 6 Perbandingan karya setelah revisi	107
Tabel 7 Tabel biaya produksi <i>boardgame</i> series Sang kidul	124
Tabel 8. Tabel biaya produksi <i>boardgame</i> series <i>Jathilan</i>	125

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Usia	83
Diagram 2. Status Pekerjaan	83
Diagram 3. Jenis kelamin responden	84
Diagram 4. Apakah anda pernah bermain <i>boardgame</i> (permainan papan)?	84
Diagram 5. Apakah Anda tahu permainan Werewolf atau Mafia?	84
Diagram 6. Menurut Anda, apakah cerita rakyat Gunungkidul menarik untuk dikemas dalam bentuk permainan tersebut?	85
Diagram 7. Menurut anda apakah permainan dapat menjadi media pembelajaran budaya lokal yang efektif?	85
Diagram 8. Apakah Anda tertarik bermain <i>boardgame</i> yang mengangkat cerita rakyat lokal?	86
Diagram 9. Jika Anda memainkan boardgame tersebut, hal apa yang paling Anda harapkan?	86
Diagram 10. Kira kira jumlah pemain ideal untuk <i>boardgame</i> ini berapa orang?	87
Diagram 11. Anda lebih suka boardgame dimainkan seperti apa?	87
Diagram 12. Seberapa penting keberadaan ikon visual untuk peran pemain di kartu?	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Kehadiran Seminar.....	137
Lampiran 2 Surat Permohonan Dosen Pembimbing 1	139
Lampiran 3 Surat Permohonan Dosen Pembimbing 2.....	140
Lampiran 4 Surat Kehadiran Bimbingan Dosen 1 & 2	141
Lampiran 5 Pengajuan Magang Mandiri.....	142
Lampiran 6 Dokumentasi Magang Online.....	143
Lampiran 7 Transkrip Wawancara Narasumber Magang.....	143
Lampiran 8 Transkrip wawancara narasumber ahli boardgame	144
Lampiran 9 Transkrip wawancara narasumber ahli cerita	145
Lampiran 10 Diagram Survei.....	146
Lampiran 11 Lembar Bimbingan Dosen Penguji 1.....	147
Lampiran 12 Lembar Bimbingan Dosen Penguji 2.....	148
Lampiran 13 Uji Validasi Target Konsumen Di SMAN 21	149
Lampiran 14 Uji Validasi Ahli Boardgame.....	150

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir.....	50
--------------------------------	----