

**MEDIA KOMUNIKASI EDUKATIF BERBASIS *BOARD GAME*  
UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL DI DUSUN  
NGADIPRONO**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI BERBASIS KARYA**

**Rafida Aulia Ramadhany**

**00000069562**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2026**

**MEDIA KOMUNIKASI EDUKATIF BERBASIS *BOARD GAME*  
UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL DI DUSUN  
NGADIPRONO**



**SKRIPSI BERBASIS KARYA**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

**Rafida Aulia Ramadhany**

**00000069562**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2026**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rafida Aulia Ramadhany

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069562

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Skripsi dengan judul:

MEDIA KOMUNIKASI EDUKATIF BERBASIS *BOARD GAME* UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL DI DUSUN NGADIPRONO

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Rafida Aulia Ramadhany)

## HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rafida Aulia Ramadhany  
NIM : 00000069562  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Laporan : MEDIA KOMUNIKASI EDUKATIF BERBASIS  
*BOARD GAME* UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL DI  
DUSUN NGADIPRONO

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Laporan Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 10 Januari 2026



(Rafida Aulia Ramadhany)

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berbasis Karya dengan judul  
MEDIA KOMUNIKASI EDUKATIF BERBASIS *BOARD GAME* UNTUK  
MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL DI DUSUN NGADIPRONO

Oleh

Nama : Rafida Aulia Ramadhany  
NIM : 00000069562  
Program Studi : Strategic Communication  
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Sabtu, 10 Januari 2026  
Pukul 08.00 s.d 09.30 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



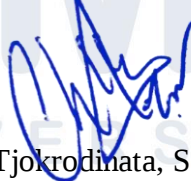
Dr. Aloysius Gonzaga Eka Wenats  
Wuryanta, S.S., M.Si.  
NIDN 0306067003

Penguji



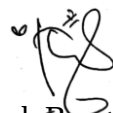
Siti Fifthya Mauldina, S.Sos., M.Si.  
NUPTK 7556755656230102

Pembimbing



Charlie Tjokrodinata, S.Kom., M.Sc.  
NIDN 0324098002

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si  
NIDN 0304078404

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rafida Aulia Ramadhany

NIM : 00000069562

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : MEDIA KOMUNIKASI EDUKATIF  
BERBASIS BOARD GAME UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA  
LOKAL DI DUSUN NGADIPRONO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa\* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) \*\*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
  - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
  - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Rafida Aulia Ramadhany)

\* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat yang diberikan sehingga penulisan laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Media Komunikasi Edukatif Berbasis Board Game untuk Melestarikan Budaya Lokal di Dusun Ngadiprono”** ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara. Melalui Tugas Akhir ini, saya berharap hasil perancangan board game yang dikembangkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya pelestarian permainan tradisional dan tradisi lokal, khususnya bagi anak-anak di Dusun Ngadiprono. Saya juga berharap karya ini dapat menjadi inspirasi bagi pengembangan media edukasi kreatif lainnya yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Saya menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak, baik selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, saya mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Kom, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Charlie Tjokrodinata, S.Kom., M.Sc., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak R. Berto Wedhatama selaku Pembimbing Ahli yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.

6. Bapak Dr. Aloysius Gonzaga Eka Wenats Wuryanta, S.S., M.Si. selaku Ketua Sidang serta Ibu Siti Fifthya Mauldina, S.Sos., M.Si. selaku penguji yang telah memberikan masukan dan arahan saat sidang.
7. Keluarga saya Mama, Ayah, dan Kakak Rheza yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Ibu Ika permatahati, Ibu Wening Lastri, Bapak Rega Bagoes, Bapak Yudhi Setiawan, Bapak Ahmad Fatihuddin, Ibu Minah, Bapak Parno, serta ibu-ibu homestay lainnya yang telah menyediakan ruang bagi penulis untuk menjalankan tugas akhirnya.
9. Seluruh teman-teman pada program Revitalisasi Desa batch 2 yang telah saling membantu, mendukung, dan memberi semangat sepanjang pelaksanaan kegiatan.

Semoga karya ilmiah ini dapat membuka wawasan baru, memberikan manfaat, serta menjadi referensi yang berguna bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Rafida Aulia Ramadhany)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# **MEDIA KOMUNIKASI EDUKATIF BERBASIS *BOARD GAME* UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL DI DUSUN NGADIPRONO**

Rafida Aulia Ramadhany

## **ABSTRAK**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah memberikan dampak signifikan terhadap pola aktivitas anak-anak di Dusun Ngadiprono, penggunaan gadget menyebabkan berkurangnya interaksi mereka dengan permainan tradisional serta menurunnya kesadaran terhadap budaya lokal. Kondisi ini mendorong perlunya media edukatif yang mampu memperkenalkan kembali nilai budaya dengan pendekatan yang sesuai perkembangan zaman. Penelitian dan perancangan karya ini bertujuan menghasilkan permainan papan Dolan Temanggung sebagai media pembelajaran interaktif yang menyenangkan serta informatif untuk mengenalkan mainan tradisional dan tradisi lokal kepada anak-anak. Permainan papan ini mengajak pemain menjelajahi Dusun Ngadiprono yang kaya akan permainan tradisional dan tradisi lokal. Pemain berperan sebagai dolan traveler yang bertugas mengumpulkan pengetahuan budaya. Proses perancangan dilakukan dengan metode *design thinking*, kajian pustaka dari penelitian sebelumnya serta wawancara dengan warga setempat digunakan untuk memperkuat landasan teori dan kebutuhan desain. Evaluasi dilakukan melalui pre-test, post-test, serta penilaian dari tim Spedagi. Hasil menunjukkan bahwa permainan papan Dolan Temanggung tidak hanya menarik minat anak-anak, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap permainan tradisional dan tradisi Dusun Ngadiprono, sehingga berpotensi menjadi media edukasi budaya yang efektif dan relevan bagi generasi muda.

**Kata kunci:** Anak-anak, *Board Game*, Dusun Ngadiprono, Kearifan Lokal, Media Edukasi.

# **EDUCATIONAL COMMUNICATION MEDIA BASED ON BOARD GAMES FOR THE PRESERVATION OF LOCAL CULTURE IN NGADIPRONO VILLAGE**

Rafida Aulia Ramadhany

## **ABSTRACT**

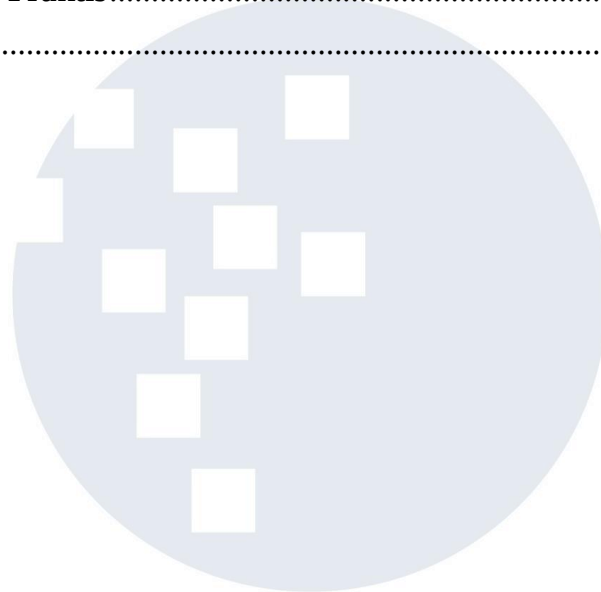
*Advances in science and technology (IPTEK) have had a significant impact on the activities of children in Ngadiprono Hamlet. The use of gadgets has led to a decrease in their interaction with traditional games and a decline in awareness of local culture. This condition has prompted the need for educational media that can reintroduce cultural values with an approach that is in line with the times. The research and design of this work aims to produce the Dolan Temanggung board game as a fun and informative interactive learning medium to introduce traditional toys and local traditions to children. This board game invites players to explore Ngadiprono Hamlet, which is rich in traditional games and local traditions. Players take on the role of dolan travelers tasked with gathering cultural knowledge. The design process was carried out using the design thinking method, literature review from previous studies, and interviews with local residents to strengthen the theoretical basis and design requirements. Evaluation was conducted through pre-tests, post-tests, and assessments from the Spedagi team. The results show that the Dolan Temanggung board game not only attracts children's interest but also enhances their understanding of traditional games and the traditions of Ngadiprono Village, making it a potentially effective and relevant cultural education medium for the younger generation.*

**Keywords:** Board Games, Children, Educational Media, Local Wisdom, Ngadiprono Village.

## DAFTAR ISI

|                                                                        |      |
|------------------------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....                                 | ii   |
| HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI) ..... | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                                               | iv   |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....                       | v    |
| KATA PENGANTAR .....                                                   | vi   |
| ABSTRAK .....                                                          | viii |
| ABSTRACT .....                                                         | ix   |
| DAFTAR ISI .....                                                       | x    |
| DAFTAR TABEL .....                                                     | xii  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                                    | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                                  | xv   |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                                | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian .....                                    | 1    |
| 1.2 Tujuan Karya .....                                                 | 6    |
| 1.3 Kegunaan Karya .....                                               | 7    |
| 1.3.1 Kegunaan Akademis .....                                          | 7    |
| 1.3.2 Kegunaan Praktis .....                                           | 7    |
| 1.3.3 Kegunaan Sosial .....                                            | 7    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....                                          | 9    |
| 2.1 Referensi Karya .....                                              | 9    |
| 2.2 Landasan Konsep .....                                              | 17   |
| BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA .....                             | 37   |
| 3.1 Tahapan Pembuatan .....                                            | 37   |
| 3.1.2. Metode Perancangan Karya .....                                  | 39   |
| 3.2. Rencana Anggaran .....                                            | 42   |
| 3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI .....                                 | 43   |
| BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....                         | 44   |
| 4.1 Strategi Perancangan .....                                         | 44   |
| 4.2 Implmentasi Karya .....                                            | 60   |

|                                     |                      |           |
|-------------------------------------|----------------------|-----------|
| 4.3                                 | Evaluasi.....        | 67        |
| <b>BAB V KESIMPULAN SARAN .....</b> |                      | <b>76</b> |
| 5.1                                 | Kesimpulan.....      | 76        |
| 5.2                                 | Saran .....          | 76        |
| 5.2.1                               | Saran Akademis ..... | 76        |
| 5.2.2                               | Saran Praktis.....   | 77        |
| <b>LAMPIRAN .....</b>               |                      | <b>82</b> |



**UMN**  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Referensi Karya.....                      | 12 |
| Tabel 3.1 Rencana Anggaran .....                    | 42 |
| Tabel 4.1 Implementasi Anggaran.....                | 66 |
| Tabel 4.2 Pre-test Dolan Temanggung .....           | 68 |
| Tabel 4.3 Hasil Pre-test Dolan Temanggung .....     | 69 |
| Tabel 4.4 Post-test Dolan Temanggung .....          | 70 |
| Tabel 4.5 Hasil Post-test Dolan Temanggung.....     | 70 |
| Tabel 4.6 Perbandingan Pre-test Dan Post-test ..... | 71 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Dusun Ngadiprono.....                                    | 2  |
| Gambar 2.1 <i>Board Game</i> LUDO.....                              | 22 |
| Gambar 2.2 Model Komunikasi Lasswell.....                           | 25 |
| Gambar 2.3 Model <i>Design Thinking</i> .....                       | 28 |
| Gambar 2.4 Papan Permainan Monopoly .....                           | 31 |
| Gambar 2.5 Bidak Atau Pion .....                                    | 31 |
| Gambar 2.6 Pala The Card Game .....                                 | 32 |
| Gambar 2.7 Dadu.....                                                | 32 |
| Gambar 2.8 Peraturan Permainan .....                                | 33 |
| Gambar 2.9 Warna Dalam Desain .....                                 | 34 |
| Gambar 2.10 Contoh Layout .....                                     | 35 |
| Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi.....                                   | 35 |
| Gambar 2.12 Contoh Topografi.....                                   | 36 |
| Gambar 3.1 Anak Bermain Gadget.....                                 | 39 |
| Gambar 3.2 Referensi <i>Board Game</i> .....                        | 40 |
| Gambar 3.3 Layout Awal.....                                         | 41 |
| Gambar 4.1 Pak Nyoto Pengerajin Mainan Tradisional .....            | 45 |
| Gambar 4.2 Bertanya Dengan Orang Tua.....                           | 45 |
| Gambar 4.3 Mengikuti Anak-Anak Bermain .....                        | 46 |
| Gambar 4.4 Pendekatan Dengan Anak-Anak.....                         | 47 |
| Gambar 4.5 Anak-Anak Usia 7-12 Tahun .....                          | 49 |
| Gambar 4.6 Rundown Acara Dolanan Bareng .....                       | 51 |
| Gambar 4.7 Pemilihan Warna <i>Board Game</i> Dolan Temanggung ..... | 53 |
| Gambar 4.8 Layout <i>Board Game</i> Dolan Temanggung .....          | 54 |
| Gambar 4.9 Ilustrasi <i>Board Game</i> Dolan Temanggung .....       | 55 |
| Gambar 4.10 Tipografi <i>Board Game</i> Dolan Temanggung .....      | 56 |
| Gambar 4.11 Moodboard <i>Board Game</i> Dolan Temanggung .....      | 56 |
| Gambar 4.12 Kartu <i>Board Game</i> Dolan Temanggung .....          | 57 |
| Gambar 4.13 Dadu <i>Board Game</i> Dolan Temanggung.....            | 57 |
| Gambar 4.14 Uji Coba <i>Board Game</i> Dengan Teman-Teman.....      | 59 |
| Gambar 4.15 Uji Coba <i>Board Game</i> Dengan Anak-Anak.....        | 59 |
| Gambar 4.16 Papan <i>Board Game</i> Dolan Temanggung .....          | 61 |
| Gambar 4.17 Box <i>Board Game</i> Dolan Temanggung .....            | 61 |
| Gambar 4.18 Gelang Acara Dolanan Bareng .....                       | 62 |
| Gambar 4.19 Bingkisan Dan Hadiah Dolanan Bareng .....               | 63 |
| Gambar 4.20 Keseruan Acara Dolanan Bareng .....                     | 63 |
| Gambar 4.21 Sambutan Acara Dolanan Bareng.....                      | 64 |

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.22 Foto Bersama Acara Dolanan Bareng.....    | 64 |
| Gambar 4.23 Anak-Anak Bermain <i>Board Game</i> ..... | 65 |
| Gambar 4.24 Grafik Perbandingan .....                 | 72 |



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Lampiran A Turnitin .....                                            | 82 |
| Lampiran B Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial ..... | 84 |
| Lampiran C AI Checking .....                                         | 85 |
| Lampiran D Konsultasi Form Dosen Bimbingan .....                     | 86 |
| Lampiran E Konsultasi Form Dosen Ahli.....                           | 87 |
| Lampiran F Surat Izin Penggunaan Merek Spedagi .....                 | 88 |
| Lampiran G Surat Penerimaan Social Impact Initiative .....           | 89 |
| Lampiran H Hasil Karya .....                                         | 90 |
| Lampiran I Dokumentasi Kegiatan.....                                 | 92 |
| Lampiran J Media Promosi .....                                       | 96 |
| Lampiran K Verifikasi Laporan Pro-Step 04 .....                      | 99 |

