

REPRESENTASI VISUAL FOLKLOR GUNUNGKIDUL DALAM PERANCANGAN BOARDGAME JEJAK

Afiya Destiyanti¹, Leny Suryani², Zaitun Y.A. Kherid³

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta

E-mail: *afiyadestiyanti28@gmail.com¹, leny.suryani@unj.ac.id², eza.kherid@unj.ac.id³

ABSTRAK

Folklor merupakan bagian dari identitas budaya yang memiliki nilai historis, sosial, dan simbolis yang perlu dikenalkan kepada generasi muda. Gunungkidul memiliki beragam folklor dan kesenian tradisional yang dapat dikembangkan sebagai sumber penciptaan media visual. Salah satunya diwujudkan melalui perancangan boardgame JEJAK (Jelajah Edukasi Jati Diri, Adat & Kisah) yang mengangkat folklor Ratu Pantai Selatan atau Nyi Roro Kidul serta kesenian Jathilan. Penelitian ini bertujuan menganalisis representasi unsur folklor Gunungkidul ke dalam elemen visual boardgame JEJAK. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode design thinking yang meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data diperoleh melalui studi pustaka, observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, validasi ahli, dan uji coba produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa folklor direpresentasikan melalui interpretasi dan stilisasi visual pada karakter, warna, ilustrasi, simbol, tipografi, papan permainan, dan komponen pendukung. Gaya ilustrasi kartun sederhana dan identitas visual yang konsisten menghasilkan representasi folklor yang komunikatif bagi remaja tanpa menghilangkan unsur budaya sebagai sumber inspirasi.

Kata kunci

Representasi visual, folklor, Gunungkidul, boardgame, budaya lokal

ABSTRACT

Folklore is part of cultural identity that holds historical, social, and symbolic values that need to be introduced to younger generations. Gunungkidul has a variety of folklore and traditional arts that can be developed as sources for visual media creation. One such development is the design of the JEJAK (Jelajah Edukasi Jati Diri, Adat & Kisah) board game, which explores the folklore of the Queen of the South Coast, or Nyi Roro Kidul, as well as the Jathilan traditional art. This study aims to analyze the representation of Gunungkidul folklore elements in the visual elements of the JEJAK board game. The study employs a qualitative approach using the design thinking method, consisting of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. Data were collected through literature reviews, observations, interviews, questionnaires, documentation, expert validation, and product testing. The results show that folklore is represented through visual interpretation and stylization of characters, colors, illustrations, symbols, typography, the game board, and supporting components. The use of a simple cartoon illustration style and consistent visual identity produces a communicative representation of folklore for teenagers without eliminating the cultural elements that serve as its source of inspiration.

Keywords

Visual representation, folklore, Gunungkidul, board game, local culture

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keberagaman budaya yang tercermin melalui berbagai bentuk tradisi, kesenian, cerita rakyat, kepercayaan, dan kebiasaan masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun. Keberagaman tersebut menjadi bagian dari identitas budaya yang perlu dikenalkan dan dipertahankan keberlangsungannya. Salah satu bentuk warisan budaya yang memiliki potensi untuk dikembangkan melalui media kreatif adalah folklor.

Folklor tidak hanya memiliki fungsi sebagai cerita atau hiburan, tetapi juga memuat nilai, kepercayaan, simbol, serta gambaran kehidupan masyarakat yang menjadi bagian dari identitas suatu daerah.

Gunungkidul merupakan salah satu wilayah yang memiliki kekayaan budaya lokal berupa cerita rakyat, kesenian tradisional, tradisi masyarakat, dan berbagai kepercayaan yang berkembang di lingkungan masyarakat. Dalam perancangan boardgame JEJAK, folklor Gunungkidul yang digunakan sebagai sumber penciptaan meliputi cerita Ratu Pantai Selatan yang dikenal melalui sosok Nyi Roro Kidul serta kesenian Jathilan. Kedua tema tersebut memiliki karakteristik naratif dan visual yang kuat sehingga dapat dikembangkan menjadi sumber penciptaan karakter, simbol, ilustrasi, dan lingkungan permainan. Skripsi perancangan JEJAK sebelumnya juga menunjukkan bahwa tingkat pengenalan remaja terhadap budaya Gunungkidul belum selalu diikuti dengan pemahaman yang mendalam mengenai sejarah dan makna budaya, khususnya pada kesenian Jathilan.

Perkembangan media digital turut memengaruhi cara generasi muda memperoleh informasi dan menikmati hiburan. Kondisi tersebut mendorong kebutuhan terhadap media pengenalan budaya yang dapat menyampaikan informasi dengan pendekatan yang lebih interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah boardgame. Boardgame menggabungkan berbagai unsur seperti aturan permainan, interaksi sosial, narasi, ilustrasi, simbol, dan komponen fisik sehingga memungkinkan penyampaian pesan melalui pengalaman bermain. Dalam perancangan JEJAK, boardgame diposisikan sebagai media edutainment yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan dengan mengadaptasi mekanisme social deduction dari permainan Werewolf.

Namun, pengembangan folklor menjadi boardgame tidak hanya berkaitan dengan penerapan cerita ke dalam aturan permainan. Unsur budaya yang memiliki bentuk dan makna tertentu perlu diterjemahkan ke dalam bahasa visual yang sesuai dengan karakteristik media dan target pengguna. Proses tersebut melibatkan pemilihan bentuk, warna, gaya ilustrasi, simbol, karakter, serta elemen lingkungan. Dengan demikian, visualisasi menjadi bagian penting dalam menjaga hubungan antara identitas budaya yang menjadi sumber inspirasi dengan bentuk visual yang dihasilkan.

Permasalahan tersebut menjadi dasar perancangan boardgame JEJAK (Jelajah Edukasi Jati Diri, Adat & Kisah) sebagai media interaktif bertema folklor Gunungkidul. Perancangan JEJAK menggunakan gaya ilustrasi kartun sederhana yang disesuaikan dengan target pengguna remaja usia 12–18 tahun. Identitas visual dibangun melalui penggunaan ilustrasi, warna, ikon, tipografi, dan pola yang disesuaikan dengan tema budaya yang diangkat.

Boardgame JEJAK dikembangkan dalam dua seri, yaitu Sang Kidul yang mengangkat cerita Ratu Pantai Selatan atau Nyi Roro Kidul dan Jathilan yang mengangkat kesenian tradisional Jathilan. Setiap seri memiliki komponen yang serupa, tetapi karakter, cerita, dan visualnya disesuaikan dengan tema budaya masing-masing. Komponen tersebut meliputi kemasan, papan permainan, kartu karakter, panduan bermain, penjelasan karakter, serta berbagai media pendukung.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada representasi visual folklor Gunungkidul dalam perancangan boardgame JEJAK. Fokus pembahasan diarahkan pada bagaimana unsur budaya diterjemahkan menjadi karakter, warna, simbol, ilustrasi, dan lingkungan permainan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses interpretasi dan penerapan unsur folklor Gunungkidul ke dalam elemen visual boardgame JEJAK serta melihat bagaimana stilisasi visual digunakan untuk membentuk identitas visual yang sesuai dengan media dan target pengguna.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada proses representasi visual folklor Gunungkidul dalam perancangan ilustrasi boardgame JEJAK. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pengolahan unsur folklor menjadi elemen visual serta menganalisis hubungan antara sumber budaya dengan hasil ilustrasi yang diterapkan pada media boardgame. Data yang digunakan dalam penelitian berasal dari studi pustaka, observasi, kuesioner yang dilakukan selama proses perancangan.

2.1 Pengumpulan Data dan Referensi Visual

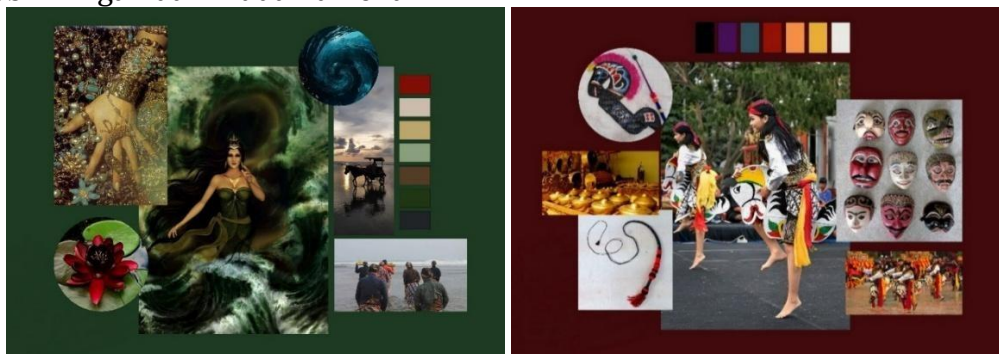
Pada tahap awal dilakukan dengan mengumpulkan data mengenai folklor yang menjadi sumber penciptaan, yaitu cerita Ratu Pantai Selatan atau Nyi Roro Kidul dan kesenian Jathilan. Studi pustaka digunakan untuk memperoleh informasi mengenai latar cerita, tokoh, atribut, simbol, tradisi, serta unsur budaya yang berkaitan dengan kedua tema tersebut. Data visual juga dikumpulkan melalui referensi berupa foto, ilustrasi, dokumentasi kesenian, serta objek budaya yang memiliki keterkaitan dengan folklor yang diangkat.

Pada tahap ini, unsur-unsur budaya yang berpotensi diterjemahkan ke dalam bentuk visual diidentifikasi berdasarkan beberapa kategori, yaitu karakter, atribut, simbol, lingkungan, dan objek pendukung. Identifikasi tersebut menjadi dasar dalam menentukan elemen visual yang akan dikembangkan pada boardgame JEJAK.

2.2 Penyusunan konsep visual

Setelah data dan referensi terkumpul, dilakukan penyusunan konsep visual dengan *moodboard* berdasarkan karakteristik masing-masing folklor. Konsep visual mencakup penentuan gaya ilustrasi, bentuk karakter, warna, serta lingkungan yang akan digunakan.

JEJAK menggunakan pendekatan ilustrasi kartun sederhana dengan bentuk yang lebih sederhana dan komunikatif. Pemilihan gaya tersebut disesuaikan dengan target pengguna, yaitu remaja, sehingga unsur folklor dapat disampaikan melalui bentuk visual yang lebih ringan dan mudah dikenali.



Gambar 1: Moodboard cerita

Konsep visual kemudian dibedakan berdasarkan dua tema utama. Seri **Sang Kidul** diarahkan pada visual yang merepresentasikan Pantai Selatan, unsur mistis, spiritualitas, dan legenda Nyi Roro Kidul. Sementara itu, seri **Jathilan** mengacu pada unsur pertunjukan Jathilan, seperti kuda kepang, penari, gamelan, sesajen, dan tokoh-tokoh yang berkaitan dengan kesenian tersebut.

2.3 Eksplorasi

Pada tahap berikutnya adalah eksplorasi bentuk melalui pembuatan beberapa artstyle. Pilihan artstyle digunakan untuk mengeksplorasi bentuk karakter, pose, atribut, objek, serta komposisi visual sebelum dipilihnya satu artstyle menjadi ilustrasi akhir. Ilustrasi kemudian dikembangkan menggunakan gaya kartun yang sederhana dan menarik bagi target remaja. Setelah itu dilakukan eksplorasi layout juga sebelum dipilihnya satu layout untuk finalisasi kartu bermain.

Pada tahap ini, karakter yang terdapat dalam cerita dikembangkan berdasarkan peran dan karakteristiknya. Unsur budaya yang diperoleh dari tahap pengumpulan referensi kemudian dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan visual. Beberapa alternatif bentuk dibuat untuk memperoleh karakter yang memiliki ciri khas sekaligus tetap dapat dikenali oleh target pengguna. Karakter yang berkaitan dengan Nyi Roro Kidul, misalnya, atribut dan warna yang berkaitan dengan sosok tersebut digunakan sebagai penanda visual. Sementara pada karakter Jathilan, elemen seperti kuda kepang, kostum penari, alat musik, dan atribut pertunjukan dipertahankan sebagai ciri utama.



Gambar 2: Eksplorasi art style



Gambar 3: Eksplorasi layout kartu

Setelah bentuk karakter dan objek ditentukan, dilakukan proses pewarnaan untuk membangun suasana dan identitas visual masing-masing seri. Pemilihan warna disesuaikan dengan karakter tema dan makna visual yang ingin dibangun.

Seri Sang Kidul menggunakan warna yang berkaitan dengan suasana Pantai Selatan dan karakter mistis, dengan warna hijau sebagai salah satu warna yang menonjol dalam representasi visual Nyi Roro Kidul. Sementara itu, seri Jathilan menggunakan kombinasi warna yang lebih berkaitan dengan karakter pertunjukan dan kesenian tradisional.

2.4 Penerapan ilustrasi pada komponen boardgame

Pada tahap ini ilustrasi yang telah melalui proses pengembangan kemudian diterapkan pada komponen boardgame JEJAK. Penerapan dilakukan pada kartu karakter, papan permainan, kartu pendukung, kemasan, serta elemen visual lainnya. Pada kartu karakter, ilustrasi digunakan untuk memperkenalkan tokoh sekaligus memberikan identitas visual terhadap peran yang dimainkan. Pada papan permainan, ilustrasi digunakan untuk membangun lingkungan dan suasana yang sesuai dengan tema cerita. Sementara itu, elemen grafis seperti motif, ikon, dan ornamen digunakan sebagai pendukung identitas visual pada keseluruhan produk. Tahap ini juga mempertimbangkan ukuran, komposisi, keterbacaan, dan konsistensi visual agar ilustrasi dapat berfungsi dengan baik ketika diterapkan pada media permainan.



Gambar 4: Layout boardgame

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep visual boardgame Jejak

Konsep visual boardgame JEJAK (Jelajah Edukasi Jati Diri, Adat & Kisah) dirancang sebagai bentuk adaptasi visual terhadap folklor dan kebudayaan lokal Gunungkidul yang ditujukan kepada remaja. Boardgame JEJAK terbagi ke dalam dua seri utama, yaitu Seri Sang Kidul dan Seri Jathilan. Seri Sang Kidul mengangkat unsur folklor yang berkaitan dengan kawasan Pantai Selatan, sedangkan Seri Jathilan mengadaptasi unsur kesenian tradisional Jathilan. Masing-masing seri memiliki karakter visual yang berbeda untuk membangun suasana dan identitas budaya yang sesuai dengan sumber folklornya. Meskipun demikian, kedua seri tetap menggunakan prinsip visual yang sama sehingga dapat membentuk satu kesatuan identitas sebagai bagian dari boardgame JEJAK.

3.2 Representasi Visual Seri Sang Kidul

Seri Sang Kidul mengadaptasi unsur folklor yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan mitologi kawasan Pantai Selatan Gunungkidul. Representasi visual pada seri ini dibangun melalui penggambaran tokoh, lingkungan, atribut, serta simbol yang memiliki keterkaitan dengan kawasan pesisir. Unsur laut, pantai, karang, dan suasana mistis digunakan sebagai elemen visual untuk memperkuat identitas Seri Sang Kidul.

Tokoh yang berkaitan dengan mitologi Pantai Selatan divisualisasikan melalui karakter dengan atribut, kostum, ekspresi, dan bentuk tubuh yang telah disederhanakan agar sesuai dengan gaya ilustrasi boardgame.

Penggambaran lingkungan juga menjadi bagian penting dalam membangun suasana Seri Sang Kidul. Elemen seperti laut, pantai, batu karang, dan kawasan pesisir digunakan sebagai latar yang memperkuat konteks cerita. Penggunaan elemen tersebut tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga sebagai bentuk representasi visual terhadap karakteristik geografis dan budaya kawasan Pantai Selatan. Dengan demikian, visual Seri Sang Kidul berusaha menggabungkan unsur mitologi dan lingkungan lokal ke dalam bentuk ilustrasi yang lebih sederhana dan sesuai dengan karakteristik permainan untuk remaja.

3.3 Representasi Visual Seri Jathilan

Seri Jathilan mengangkat kesenian tradisional Jathilan sebagai sumber utama dalam pembentukan karakter dan elemen visual. Representasi kesenian tersebut dilakukan melalui penggambaran penari, kostum, kuda kepang, gamelan, serta berbagai atribut yang berkaitan dengan pertunjukan Jathilan. Karakter penari divisualisasikan dengan mempertahankan ciri khas kostum dan atribut Jathilan, namun bentuknya disederhanakan melalui pendekatan ilustrasi kartun. Penyederhanaan tersebut bertujuan agar karakter tetap mudah dikenali sekaligus memiliki tampilan yang sesuai dengan keseluruhan gaya visual boardgame.

Selain unsur pertunjukan, aspek supranatural yang terdapat dalam cerita dan pertunjukan Jathilan juga diterjemahkan melalui karakter dan simbol visual. Ekspresi wajah, gestur tubuh, penggunaan atribut, serta perubahan karakter digunakan untuk membedakan tokoh biasa dengan tokoh yang memiliki unsur spiritual atau supranatural. Penggambaran tersebut menjadi salah satu cara untuk mempertahankan karakteristik Jathilan sebagai kesenian yang tidak hanya memiliki aspek hiburan, tetapi juga berkaitan dengan kepercayaan dan kehidupan budaya masyarakat. Melalui pendekatan tersebut, unsur Jathilan dapat diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang lebih komunikatif bagi target audiens remaja.

3.4 Stilisasi bentuk unsur folklor

Proses stilisasi dilakukan dengan menyederhanakan bentuk tokoh, objek, atribut, dan lingkungan tanpa menghilangkan ciri visual utama yang dapat mengidentifikasi sumber budayanya. Karakter folklor tidak ditampilkan secara realistis, melainkan melalui bentuk kartun dengan proporsi, ekspresi, dan detail yang disesuaikan dengan kebutuhan permainan. Penyederhanaan tersebut memungkinkan karakter memiliki bentuk yang lebih mudah dikenali serta memberikan kesan visual yang lebih ringan dan menarik bagi remaja.

Stilisasi juga diterapkan pada berbagai objek budaya seperti kuda kepang, gamelan, pakaian tradisional, ornamen, serta elemen lingkungan. Setiap objek dipilih berdasarkan keterkaitannya dengan folklor yang diangkat, kemudian disederhanakan menjadi bentuk visual yang dapat diterapkan pada kartu, papan permainan, maupun komponen lainnya. Dengan demikian, proses stilisasi tidak hanya berfungsi sebagai strategi estetis, tetapi juga menjadi metode untuk menggambarkan bentuk budaya tradisional dengan karakteristik visual media permainan kontemporer.

3.5 Penerapan Warna, Simbol, dan Latar tempat

Warna digunakan sebagai salah satu elemen utama dalam membangun identitas visual pada masing-masing seri boardgame JEJAK. Seri Sang Kidul menggunakan kombinasi warna yang berkaitan dengan suasana laut, alam, dan unsur mistis, sedangkan Seri Jathilan menggunakan warna yang lebih dinamis untuk merepresentasikan energi

pertunjukan dan karakter kesenian tradisional. Perbedaan palet warna tersebut berfungsi untuk memberikan identitas visual yang berbeda pada setiap seri sekaligus membantu pemain mengenali elemen permainan yang berkaitan dengan masing-masing cerita.

Selain warna, penggunaan simbol menjadi bagian penting dalam menyampaikan informasi budaya secara visual. Simbol berupa laut, kuda kepang, gamelan, karang, ornamen, serta berbagai atribut karakter digunakan untuk memperkuat keterkaitan antara desain permainan dengan folklor yang diangkat. Simbol-simbol tersebut dipadukan dengan penggambaran lingkungan seperti kawasan pantai, desa, dan ruang pertunjukan Jathilan. Penggunaan lingkungan sebagai elemen visual memungkinkan konteks geografis dan budaya Gunungkidul tetap terlihat dalam permainan sehingga latar tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga sebagai bagian dari representasi budaya.

3.6 Finalisasi visual dan komponen boardgame

Finalisasi dilakukan dengan menerapkan konsep visual pada seluruh komponen boardgame, meliputi papan permainan, kartu, karakter, token, dan buku panduan. Setiap komponen disusun dengan mempertahankan konsistensi ilustrasi, warna, tipografi, dan simbol sehingga membentuk satu kesatuan identitas visual. Hasil akhir juga mempertimbangkan fungsi setiap komponen agar visual tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi turut membantu pemain memahami informasi dan alur permainan.



Gambar 5: Finalisasi design komponen boardgame

3.7 Analisis Representasi Visual Folklor Gunungkidul

Representasi visual folklor Gunungkidul dalam JEJAK dilakukan melalui proses adaptasi dan stilisasi terhadap tokoh, lingkungan, atribut, simbol, dan warna budaya. Seri Sang Kidul menonjolkan karakteristik kawasan Pantai Selatan, sedangkan Seri Jathilan menampilkan identitas kesenian melalui penari, kuda kepang, gamelan, dan unsur supranatural. Hasil perancangan menunjukkan bahwa unsur folklor dapat diterjemahkan ke dalam bahasa visual yang lebih sederhana dan kontemporer tanpa menghilangkan karakteristik utamanya, sehingga dapat menjadi bentuk penyampaian budaya yang lebih menarik dan komunikatif bagi remaja.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa folklor Gunungkidul dapat direpresentasikan ke dalam media boardgame melalui proses identifikasi, interpretasi, dan stilisasi unsur budaya menjadi elemen visual. Pada boardgame JEJAK, proses tersebut diterapkan melalui karakter, warna, simbol, ilustrasi, tipografi, papan permainan, serta berbagai komponen pendukung.

Representasi visual pada seri Sang Kidul dibangun melalui unsur yang berkaitan dengan legenda Ratu Pantai Selatan dan Nyi Roro Kidul, seperti laut, sesaji, dunia spiritual, baju hijau, batik, serta karakter yang berkaitan dengan masyarakat pesisir. Sementara itu, seri Jathilan merepresentasikan kesenian Jathilan melalui kuda kepang, penari, gong, sesajen, tokoh spiritual, fenomena kesurupan, serta elemen anyaman yang digunakan sebagai bagian dari visual kartu.

Proses stilisasi melalui gaya ilustrasi kartun sederhana memungkinkan unsur folklor yang memiliki karakter tradisional dan kompleks diterjemahkan menjadi bentuk visual yang lebih komunikatif bagi target remaja. Penyederhanaan tersebut tetap mempertahankan atribut dan simbol utama yang menjadi penanda identitas budaya. Selain itu, penerapan elemen visual secara konsisten pada papan, kartu, kemasan, pion, dan media pendukung membentuk identitas visual JEJAK sebagai boardgame bertema budaya Gunungkidul.

Dengan demikian, representasi visual dalam boardgame JEJAK tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis, tetapi juga menjadi bagian dari proses penyampaian identitas dan informasi budaya. Perancangan menunjukkan bahwa media boardgame dapat menjadi ruang untuk menerjemahkan folklor ke dalam bahasa visual kontemporer dengan tetap mempertahankan unsur budaya yang menjadi sumber inspirasinya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, A. and Jupriono, J. (2019) 'Representation of Nyi Roro Kidul in myth, legend, and popular culture', *Anaphora: Journal of Language, Literary, and Cultural Studies*, 2(1), pp. 28–36. doi:10.30996/anaphora.v2i1.2724.
- Damayanti, F.N.V. (2025) 'Pengejawantahan spiritualitas Roro Kidul dalam ritual, kesenian dan bangunan', *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*, 7(2), pp. 174–181. doi:10.23887/jabi.v7i2.88567.
- Haliemah, N. and Kertamukti, R. (2017) 'Interaksi simbolis masyarakat dalam memaknai kesenian Jathilan', *Jurnal ASPIKOM*.
- Jannah, D.M. (2026) 'Perancangan board game bertema budaya lokal sebagai media pengenalan budaya bagi siswa kelas 5 di SDN Kalirungkut IV Surabaya', *Journal of Design and Creative Media Studies*, 1(4), pp. 508–522.

- Sara, C.F. (2024) 'Penggunaan metode visual storytelling untuk membangun identitas visual berbasis folklore dalam branding produk lokal', *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 12(2), pp. 123–134. doi:10.31091/sw.v12i2.3064.
- Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P.J., Perim, C., Mansuklal, S.A. and Ennami, F. (2023) 'Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches', *Frontiers in Psychology*, 14, 1160591. doi:10.3389/fpsyg.2023.1160591.