



PERANCANGAN BUKU PANDUAN BERUPA PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PELAJAR TERHADAP KOLEKSI GALERI NASIONAL INDONESIA

MUHAMMAD HUSEIN SATRIAWAN



**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan akhir dengan judul **“Perancangan Buku Panduan Berupa Permainan untuk Meningkatkan Pemahaman Pelajar Terhadap Koleksi Galeri Nasional Indonesia”** adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Agustus 2026

Muhammad Husein Satriawan
J0402221120



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

ABSTRAK

MUHAMMAD HUSEIN SATRIAWAN. Perancangan Buku Panduan Berupa Permainan untuk Meningkatkan Pemahaman Pelajar Terhadap Koleksi Galeri Nasional Indonesia. Dibimbing oleh DYAH PRABANDARI.

Galeri Nasional Indonesia menghadapi permasalahan pada tingkat pemahaman pengunjung pelajar terhadap materi seni rupa yang disajikan di ruang pameran. Pelajar jenjang sekolah menengah cenderung menunjukkan perilaku pasif selama mengikuti kegiatan kunjungan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pendamping yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pelajar terhadap karya seni. Penelitian ini bertujuan merancang media pendamping berupa buku permainan yang dapat digunakan secara mandiri selama kunjungan. Penelitian dilaksanakan di Galeri Nasional Indonesia pada Januari hingga Juni 2026. Peneliti mengumpulkan data dari 335 pelajar melalui observasi, kuesioner, dan wawancara. Hasil analisis menunjukkan bahwa pelajar memiliki ketertarikan terhadap media aktivitas berupa teka-teki bergambar. Mayoritas pelajar menyukai buku cetak yang ringkas, dilengkapi ilustrasi menarik, serta menggunakan warna cerah. Peneliti menghasilkan rancangan buku panduan permainan sebagai media edukasi mandiri yang interaktif bagi pelajar. Media tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan pelajar dalam memahami informasi dan karya seni rupa selama kunjungan di Galeri Nasional Indonesia.

Kata Kunci: buku panduan, permainan, Galeri Nasional Indonesia, pelajar.

ABSTRACT

ABSTRACT MUHAMMAD HUSEIN SATRIAWAN. The Design of a Game-Based Guidebook to Improve Student Understanding of the National Gallery of Indonesia's Collection. Supervised by DYAH PRABANDARI.

The National Gallery of Indonesia faces challenges regarding the level of understanding among student visitors concerning the visual art materials presented in its exhibition spaces. Students at the secondary school level tend to exhibit passive behavior during their visits. This situation highlights the need for supplementary materials capable of enhancing student engagement with and understanding of the artworks. This study aims to design a supplementary resource in the form of a game book that students can use independently during their visits. The research was conducted at the National Gallery of Indonesia between January and June 2026. Data were collected from 335 students through observations, questionnaires, and interviews. Analysis revealed that students were interested in activity-based materials featuring picture puzzles. The majority of students preferred a compact printed book that included engaging illustrations and bright colors. The study resulted in the design of a game-based guidebook serving as an interactive, self-directed educational tool for students. This resource is expected to foster greater student engagement in comprehending information and visual artworks during visits to the National Gallery of Indonesia..

Keywords: guidebook, games, National Gallery of Indonesia, students.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

RINGKASAN

MUHAMMAD HUSEIN SATRIAWAN. Perancangan Buku Panduan Berupa Permainan untuk Meningkatkan Pemahaman Pelajar Terhadap Koleksi Galeri Nasional Indonesia. *The Design of a Game-Based Guidebook to Improve Student Understanding of the National Gallery of Indonesia's Collection*. Dibimbing oleh DYAH PRABANDARI.

Galeri Nasional Indonesia memiliki tugas strategis untuk menyebarkan pengetahuan seni rupa kepada publik. Pengunjung pelajar tingkat sekolah menengah sering menunjukkan perilaku kunjungan pasif di ruang pameran tetap. Pelajar melakukan pergerakan cepat di area pameran tanpa mengamati karya seni secara detail. Pelajar juga memperlihatkan tingkat minat baca rendah terhadap teks katalog pameran. Pengelola galeri menyajikan informasi sejarah karya melalui panel teks bersistem komunikasi satu arah. Pendekatan konvensional tersebut menimbulkan rasa bosan pada diri pelajar selama proses pembelajaran seni. Peneliti menyusun penelitian ini untuk menyelesaikan masalah kebosanan pelajar melalui pengaplikasian elemen gamifikasi. Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk menciptakan purwarupa buku panduan interaktif sebagai sarana interpretasi mandiri.

Penelitian dilakukan di Galeri Nasional Indonesia yang berlokasi di wilayah Jakarta Pusat. Proses pengambilan data lapangan dilaksanakan selama bulan Januari hingga Juni 2026. Metode analisis yang digunakan dalam penyusunan proyek akhir ini mencakup pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan penyebaran instrumen kuesioner. Kuesioner diberikan kepada 335 responden yang merupakan pelajar jenjang sekolah menengah. Jumlah sampel minimum ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan sebesar lima persen. Tahapan perancangan buku permainan disusun berdasarkan prinsip dasar desain yang berpusat pada pengguna untuk menyesuaikan media dengan kebutuhan dan karakteristik sasaran.

Hasil pengolahan data kuesioner menunjukkan bahwa pelajar memiliki motivasi tinggi untuk memahami karya seni secara lebih mendalam. Sebanyak 80% responden ingin memahami detail karya dan sejarahnya, sedangkan 81% berminat melakukan eksplorasi mandiri. Minat terhadap metode permainan juga mencapai 79%, dengan bentuk teka-teki sebesar 80%. Responden juga menyukai media cetak yang dapat menjadi *merchandise* sebesar 81%. Preferensi terhadap media edukasi menunjukkan bahwa 83% pelajar menyukai materi dengan minim teks, 85% menyukai media penuh gambar dan simbol sebagai pendukung instruksi, serta 84% menyukai warna cerah dan bentuk buku yang ringkas. Data tersebut menjadi dasar perancangan buku panduan permainan yang menggabungkan ilustrasi, warna, simbol, dan aktivitas teka-teki untuk mendorong pengalaman kunjungan yang lebih aktif dan partisipatif.

Kata Kunci: buku panduan, edukasi Galeri Nasional Indonesia, karya seni, pelajar menengah, permainan.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2026
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB..

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PERANCANGAN BUKU PANDUAN BERUPA PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PELAJAR TERHADAP KOLEKSI GALERI NASIONAL INDONESIA

MUHAMMAD HUSEIN SATRIAWAN

Laporan Proyek Akhir
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan pada
Program Studi Ekowisata

**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**



@Hak cipta milik IPB University

IPB University

Penguji pada ujian Laporan Akhir: Natasha Indah Rahmani, S.T., M. T



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Judul Proyek Akhir : Perancangan Buku Panduan Berupa Permainan untuk
Meningkatkan Pemahaman Pelajar Terhadap Koleksi
Galeri Nasional Indonesia

Nama : Muhammad Husein Satriawan

NIM : J0402221120

Disetujui Oleh

Pembimbing

Dyah Prabandari, S.P., M.Si



Diketahui Oleh

Ketua Program Studi:

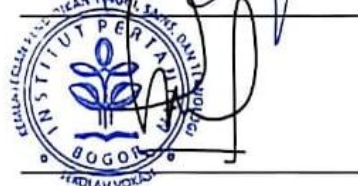
Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par, MTHM.

NPI 201807198501202001

Dekan Sekolah Vokasi:

Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T.

NIP 196607171992031003

Tanggal Ujian: 10 Agustus 2026

Tanggal Lulus:



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PRAKATA

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat-Nya dalam menyelesaikan laporan proyek akhir yang berjudul "Perancangan Buku Panduan Berupa Permainan untuk Meningkatkan Pemahaman Pelajar Terhadap Koleksi Galeri Nasional Indonesia". Laporan proyek akhir ini disusun sebagai syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Ekowisata, Sekolah Vokasi, Institut Pertanian Bogor. Penulis menyelesaikan penyusunan laporan ini melalui bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak.

Penyusunan laporan Proyek Akhir ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Rahmi Kurniati dan keluarga atas dukungan, doa, perhatian, kasih sayang, dan semangat yang tidak pernah berhenti selama penulis menempuh pendidikan yang tidak selalu mulus.
2. Ibu Dyah Prabandari, S.P., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi selama proses penyusunan Proyek Akhir. Tidak lupa mengingat jasa beliau yang telah mendidik saya selama perkuliahan dengan mencoba mengerti situasi saya dan memberikan solusi untuk terus berkembang menjadi individu yang lebih baik.
3. Dosen pembimbing akademik Bapak Gatot dan dosen penguji sidang ibu Natasha yang telah memberikan saran, masukan, serta evaluasi sehingga laporan ini dapat disusun dengan lebih baik.
4. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Program Studi Ekowisata, Sekolah Vokasi, Institut Pertanian Bogor yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta dukungan selama masa perkuliahan.
5. Teman-teman kuliah yang telah mendukung, menemani, berbagi pengalaman dan bertukar pikiran. Terima kasih diberikan khusus kepada Maura yang telah membantu saya pada awal perkuliahan dan kepada Rizky serta Devan yang mendukung perkuliahan.
6. Pimpinan Galeri Nasional Indonesia Bapak Bayu dan Bapak Ridho, serta Bapak Dhia selaku mentor yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan Proyek Akhir serta membantu selama proses pengumpulan data dan penyusunan luaran.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang dengan ikhlas membantu penulis untuk menyelesaikan proyek akhir ini. Semoga laporan proyek akhir ini bermanfaat bagi pihak pembaca dan pihak yang dibutuhkan serta bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Agustus 2026

Muhammad Husein Satriawan



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	3
1.5 Kerangka Berpikir	3
II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Perancangan	5
2.2 Wisata Edukasi	5
2.3 Galeri Seni sebagai Sumber Belajar	6
2.3 Pemahaman	6
2.4 Karakteristik Pelajar Remaja (SMP-SMA)	7
2.5 Permainan	7
2.6 Gamifikasi	7
III KONDISI UMUM	9
3.1 Letak dan Luas Kawasan	9
3.2 Sejarah Kawasan	9
3.3 Kondisi Fisik	10
3.4 Kondisi Biotik	14
3.5 Kondisi Masyarakat Sekitar	14
3.6 Kondisi Kepariwisata Sekitar	14
3.7 Aksesibilitas	15
IV METODE PROYEK AKHIR	17
4.1 Lokasi dan Waktu	17
4.2 Alat dan Objek	17
4.3 Jenis Data	18
4.4 Metode Pengambilan data	18
4.5 Populasi dan Sampel	20
4.6 Analisis Data	21
4.7 Penyusunan Luaran (<i>Output</i>)	23
V HASIL PEMBAHASAN	25
5.1. Pemahaman Pelajar terhadap Karya Galeri Nasional	25
5.2. Preferensi Minat dan Pemahaman Pelajar	29
5.3. Perancangan Buku Panduan Permainan	31
VI. SIMPULAN DAN SARAN	43
6.1 Simpulan	43
6.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	45

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

@Hak cipta milik IPB University

IPB University



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

DAFTAR TABEL

1 Hubungan Gamifikasi dengan Pelajar	8
2 Alat dan Objek	17
3 Jenis Data Primer	18
4 Keterangan Skala Likert	22
5 Kategori Perhitungan Skor berdasarkan Interval	22
6 Karakteristik Pengunjung	25
7 Pemahaman Pengunjung	26
8 Aspek Perilaku	27
9 Aspek Motivasi	28
10 Preferensi Minat	29
11 Aspek Pemahaman Materi	30
12 Aspek Preferensi Media	32

DAFTAR GAMBAR

1 Kerangka Berpikir	3
2 Denah Galeri Nasional	10
3 Fasilitas Galeri Nasional	12
4 Pelayanan Galeri Nasional	12
5 Atraksi Galeri Nasional	13
6 Palet Warna	36
7 Tipografi Buku	37
8 Contoh Hasil Media Interaktif Menggambar	39
9 Contoh Hasil Media Interaktif Kuis	40
10 Contoh Hasil Media Teka-teki Kata	41

DAFTAR LAMPIRAN

1 Dokumentasi Wawancara dan Observasi	48
2 Dokumentasi Output	48