

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN CONGKLAK DENGAN INOVASI SEKAT
PENYIMPANAN BIJI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN
FUNGSIONALITAS PADA PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
ANAK USIA 8-12 TAHUN**

Program Studi Desain Produk
Fakultas Industri Kreatif

Choiriyatussyarifah

1602210103



Program Studi Sarjana Desain Produk

Fakultas Industri Kreatif

Universitas Telkom

Bandung

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN CONGKLAK DENGAN INOVASI SEKAT
PENYIMPANAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN
FUNGSIONALITAS PADA PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
ANAK USIA 8-12 TAHUN**

Choiriyatussyarifah

NIM: 1602210103

Proposal ini diajukan sebagai usulan pembuatan
TA pada Program Studi Sarjana Desain Produk
Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom
Bandung, 16/Juni/2025

Menyetujui

Pembimbing 1



Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds.

NIP: 20910006

Pembimbing 2



Ica Rahmawisari, S.T., M.T.

NIP: 15870029

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Kegiatan : Tugas Akhir

Judul : Pengembangan Congklak Dengan Inovasi Sekat Penyimpanan
Sebagai Upaya Meningkatkan Fungsionalitas Pada Permainan Tradisional
Untuk Anak Usia 8-12 Tahun

Nama Instansi : Telkom University

Alamat Instansi : JL. Telekomunikasi, Terusan Buah Batu, Bandung.

Pelaksana : Choiriyatussyarifah (1602210103)

Bandung, 16/Juni/2025

Menyetujui

Pembimbing 1



Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds

NIP: 20910006

Pembimbing 2



Ica Rahmawisari, S.T., M.T.

NIP: 15870029

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir Prodi Desain Produk

Martiyadi Nurhidayat, S.Pd., M.Sn.

NIP: 17910087

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Choiriyatussyarifah

NIM : 1602210103

Program Studi : Desain Produk

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Studio Desain Produk dengan judul **“Pengembangan Congklak Dengan Inovasi Sekat Penyimpanan Sebagai Upaya Meningkatkan Fungsionalitas Pada Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 8-12 Tahun”** adalah benar-benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan kecuali melalui pengutipan dengan etika keilmuan yang berlaku.

Bilamana dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam Laporan Studio Desain Produk ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menanggung risiko / sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Bandung, 29 April 2025



Choiriyatussyarifah

ABSTRAK

Congklak merupakan salah satu permainan tradisional warisan budaya Indonesia yang kaya akan nilai edukasi, terutama dalam mengembangkan keterampilan kognitif dan koordinasi motorik. Permainan ini dikenal luas di berbagai daerah dengan nama yang berbeda, seperti dakon di Jawa, maggaleceng di Sulawesi, dan lamban di Lampung. Meskipun memiliki manfaat edukatif dan strategis, minat anak-anak terhadap congklak mengalami penurunan signifikan seiring dengan perkembangan teknologi dan maraknya permainan digital yang menawarkan pengalaman bermain yang lebih menarik dan mudah diakses. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan komunitas Hompimpa, anak-anak saat ini lebih memilih permainan digital dibandingkan permainan tradisional seperti congklak. Selain faktor dari perkembangan teknologi saat ini yang serba canggih, desain dari congklak tradisional yang sudah ada, banyak kurang sesuai dengan preferensi anak – anak saat. Selain itu, terdapat alah satu kendala utama pada biji congklak yang mudah tercecer dan hilang saat bermain, sehingga mengganggu kenyamanan dan kelancaran permainan. Kondisi seperti ini membuat congklak semakin ditinggalkan oleh generasi saat ini. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan pendekatan inovatif melalui redesain congklak yang mengedepankan aspek fungsionalitas. Inovasi pengembangan dengan adanya sekat penyimpanan biji yang terintegritas secara langsung dengan papannya, dan papannya di rancang bisa dilipat agar lebih portabel dan mudah dibawa kemana mana. Selain itu, pemilihan warna – warna cerah serta motif yang menarik, nantinya akan disesuaikan dengan preferensi anak-anak yang menjadi elemen pendukung untuk meningkatkan daya tarik. Dengan inovasi ini, congklak tidak hanya menjadi lebih praktis dan nyaman digunakan, melalui pendekatan ini diharapkan dapat menjadi produk yang lebih fungsional serta efisien terutama di kalangan pengguna anak – anak.

Kata Kunci: Permainan tradisional, Congklak, Anak – anak , fungsional, Portabel

ABSTRACT

Congklak is a traditional game that represents a significant aspect of Indonesian cultural heritage, offering substantial educational value, particularly in the development of cognitive skills and motor coordination. This game is recognized across various regions under different names, such as dakon in Java, maggaleceng in Sulawesi, and lamban in Lampung. However, despite its educational and strategic advantages, there has been a notable decline in children's interest in congklak, largely due to advancements in technology and the proliferation of digital games that provide a more engaging and accessible playing experience. Observations and interviews conducted with the Hompimpa community reveal that children currently favor digital games over traditional options like congklak. Contributing to this trend are the sophisticated technological developments and the fact that the design of traditional congklak often fails to align with contemporary children's preferences. Furthermore, a significant challenge arises from the congklak seeds, which are prone to scattering and being lost during play, thereby disrupting the enjoyment and flow of the game. Such conditions have led to a growing disinterest in congklak among the current generation. To address these issues, this study proposes an innovative approach through the redesign of congklak, emphasizing functionality. The proposed innovation includes a seed storage compartment that is seamlessly integrated with the game board, which is designed to be foldable for enhanced portability. Additionally, the use of vibrant colors and appealing motifs will be tailored to align with children's preferences, serving as key elements to enhance attractiveness. Through this innovation, congklak aims to become not only more practical and comfortable to use but also a more functional and efficient product, particularly for young users.

Keywords: Traditional games, Congklak, Children, functional, Portable, Innovation

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, pertama tama marilah kita panjatkan puja dan puji syukur kita kehadirat Allah swt, yang mana senantiasa selalu memberi rahmat, taufik, hidayah, serta petunjuk selama merancang proses pembuatan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Congklak Dengan Inovasi Sekat Penyimpanan Sebagai Upaya Meningkatkan Fungsionalitas Pada Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 8-12 Tahun”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi S1 Desain Produk Fakultas Industri Kreatif, Telkom University.

Dengan rasa hormat dan terima kasih yang mendalam selama proses penyusunan skripsi ini, banyak sekali hambatan serta tantangan yang datang dan tidak di undang. Namun, berkat dukungan, bantuan, serta bimbingan dari berbagai pihak, penulis bisa menyelesaikan dengan baik. Dengan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih tersebut kepada :

1. Ibu Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds selaku dosen pembimbing I dan Ibu Ica Rahmawisari, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing II skripsi yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasehat, arahan, serta dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dan penulisan skripsi ini.
2. Keluarga penulis Umi (Heni Rohayati), Abi (Dede Sulaeman) dan Adik – adik (M. Ghozalba Sulaeman & Ahmad Alghan Sulaeman) sebagai support system sekaligus penghibur bagi penulis. Terima kasih atas segala hiburan, dukungan, semangat, nasehat, do’a, motivasi, dan segala pengorbanan yang sudah diberikan sepenuh hati sehingga penulis bisa bertahan dan menyelesaikan pendidikan Sarjana Desain ini.
3. Tempat pulang dan berkeluh (Kak Evan, Biyo, Esan, Kayeppi, Alfi, Hana, Grey, Alya, Kak sisy) dan juga Kesebelasan yang selalu menjadi

tempat menumpahkan segala *overthinking*, memberikan hiburan, dan selalu mendukung apapun yang penulis lakukan selama menemani proses penulisan.

4. Galondoor (Yina, Muti, Hazel, Eja, Juin, Abin) yang sama sama berjuang selama proses skripsi sehingga bisa menyelesaikan sampai akhir.
5. Kemudian ENHYPEN dan BOYNEXTDOOR yang karya dan perjalanan kariernya memberikan banyak inspirasi serta motivasi bagi penulis terutama dalam berkarya, sehingga bisa menyelesaikan tugas ini.
6. Sebelum menuju pihak terakhir, penulis ingin berterima kasih kepada diri sendiri karena sudah berhasil melewati banyak hal selama menjadi mahasiswi Desain Produk. Terima kasih sudah bertahan dan ayo lebih semangat lagi untuk menghadapi step kehidupan yang selanjutnya.
7. Dan yang terakhir, kepada semua pihak yang tidak bisa di sebutkbn karena telah membantu, baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Penulis menyadari, bahwa laporan ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, keritikan, saran kepada penulis sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Semoga, baik dari pembaca dan sebagai penulis bisa sama – sama belajar untuk lebih baik lagi, serta laporan ini bisa memberikan manfaat dan wawasan bagi pembacanya.

Bandung, 15 Juni 2025



Choiriyatussyarifah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	26
1.1. Latar Belakang	26
1.2. Identifikasi Masalah.....	28
1.3. Rumusan Masalah (<i>Problem Statement</i>).....	28
1.4. Pertanyaan Penelitian (<i>Research Question/s</i>).....	29
1.5. Tujuan Penelitian (<i>Research Objectives</i>).....	29
1.6. Batasan Masalah (<i>Delimitation/s</i>).....	29
1.7. Ruang Lingkup Penelitian (<i>Scope</i>)	30
1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan (<i>Limitation</i>).....	30
1.9. Manfaat Penelitian	30
1.10. Sistematika Penulisan	31
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	32
2.1. Penelitian Terdahulu	32
2.2. Kajian Teoretis.....	35
2.2.1. Pengertian Permainan Tradisional.....	35
2.2.2. Sejarah Dan Asal Usul Congklak.....	37
2.2.3. Nilai Edukasi Dan Sosial Pada Congklak.....	38
2.2.4. Tantangan Permainan Tradisional Di Era Modern.....	39
2.2.5. Inovasi Permainan Tradisional.....	40
2.2.6. Aspek Fungsional Pada Desain Produk.....	40

2.2.7.	Aspek Portabilitas Pada Desain Produk.....	41
2.2.8.	Tahapan Perkembangan Anak Usia 8-12 Tahun.....	41
2.2.9.	Estetika Visual Sebagai Pendukung Desain Produk.....	41
2.2.10.	Material.....	43
2.2.11.	Rangkuman Kajian Teoritis.....	45
2.3	Kajian Empiris.....	46
2.3.1	Temuan Penelitian.....	46
2.3.2.	Produk Eksisting.....	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		51
3.1.	Rancangan Penelitian.....	51
3.2.	Metode Penelitian	53
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.3.1.	Wawancara.....	52
3.3.2.	Observasi.....	53
3.3.3.	Dokumentasi	53
3.3.4.	Studi Literatur	53
3.4.	Proses Pengumpulan Data.....	56
3.5.	Metode Perancangan.....	57
3.6.	Proses Perancangan.....	58
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		59
4.1.	Konsep Umum	59
4.2.	Konsep Perancangan.....	60
4.2.1.	<i>Mind Mapping</i>	60
4.2.2.	<i>Product Positioning/Image Chart</i>	61
4.2.3.	<i>Mood Board</i>	63
4.2.4.	<i>User Image</i>	64
4.2.5.	<i>flowchart</i>	65
4.2.6.	<i>TOR (Term Of Reference)</i>	66
4.2.7.	Perbandingan Produk Eksisting.....	67
4.3.	Proses Perancangan Produk	68
4.4.	Analisis Perancangan	71
4.4.1.	Sekat Penyimpanan Biji.....	71

4.4.2.	Portabilitas Produk.....	72
4.4.3.	Visual.....	72
4.4.4.	Material.....	74
4.5.	Desain Alternatif.....	75
4.6.	Gambar Teknik	76
4.7.	Konsep Produk.....	77
4.8.	Proses Prduksi.....	78
4.9.	Final Produk.....	79
4.10.	Refleksi dan Evaluasi Produk.....	80
4.11.	Validasi Produk.....	81
4.11.1.	Tujuan Validasi.....	81
4.11.2.	Prosedur Validasi.....	82
4.11.3.	Instrumen Validasi.....	83
4.11.4.	Hasil Validasi.....	85
4.11.5.	Evaluasi.....	86
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1.	Kesimpulan	87
5.2.	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		89
LAMPIRAN.....		94

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu.....	32
Tabel 2.2.8	Warna.....	42
Tabel 2.3.2	Produk Eksisting.....	48
Tabel 3.1.	<i>Flowchart</i> Penelitian.....	51
Tabel 3.4.	Proses Pengumpulan Data.....	56
Tabel 3.6.	Proses Perancangan.....	58
Tabel 4.2	<i>Mindmap</i>	60
Tabel 4.2.2.	<i>Product Positioning</i>	62
Tabel 4.2.4	<i>Flowchart Gameplay</i>	64
Tabel 4.2.7	Perbandingan Produk Eksisting.....	66
Tabel 4.11.3	Instrumen Validasi.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.10. Kayu Pinus.....	43
Gambar 2.2.10. Kayu Mindi.....	44
Gambar 2.2.10. Kayu Manglid.....	44
Gambar 2.3.1. Permainan Komunitas Hompimpa.....	46
Gambar 2.3.1. Kelompok Bermain Anak.....	47
Gambar 4.2.3. <i>Moodboard</i>	62
Gambar 4.4.3. Motif.....	73
Gambar 4.4.4. Material.....	74
Gambar 4.5. Desain Alternatif 1.....	75
Gambar 4.5. Desain Alternatif 2.....	76
Gambar 4.6. Gambar Teknik.....	77
Gambar 4.8. Proses Produksi.....	78
Gambar 4.9. Final Produk.....	79
Gambar 4.10. Refleksi dan Evaluasi Produk.....	80
Gambar 4.10. Pertimbangan Perubahan.....	81
Gambar 4.11.4. Hasil Validasi.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Validasi User.....	94
Lampiran Wawancara	106

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Permainan tradisional di Indonesia sangat beragam karena Indonesia terdiri dari berbagai suku dan budaya, salah satunya adalah congklak. Congklak memiliki nilai edukasi yang tinggi, serta banyak dikenal di berbagai daerah di Indonesia dengan nama yang berbeda-beda salah satunya dakon dari Jawa, maggaleceng di Sulawesi, serta lamban di Lampung. Permainan congklak biasanya dimainkan oleh dua orang memakai papan, dan papan tersebut memiliki 16 lubang yang ketika dimainkan lubang tersebut akan dimasukkan biji bijian, dan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah biji yang berhasil dikumpulkan. Permainan congklak tidak hanya menghibur, tetapi juga permainan strategi yang dapat mengasah keterampilan kognitif serta berhitung pada anak. Melalui permainan congklak, anak – anak bisa belajar berpikir kritis serta meningkatkan koordinasi motorik mereka (Arlianda, Triyogo, & Egok, 2022).

Namun, seiring berkembangnya zaman, minat anak – anak pada permainan congklak mengalami penurunan yang cukup signifikan. Berdasarkan hasil observasi sekaligus wawancara bersama kak sony dari komunitas Hompimpa yang telah dilakukan, anak – anak saat ini memang lebih banyak yang tertarik pada permainan digital dan video interaktif yang menawarkan pengalaman bermain yang lebih menarik serta memberikan kemudahan akses kapan saja dan dimana saja. Sehingga, penurunan ini tidak hanya mengancam permainan congklak akan semakin dilupakan, tetapi juga dapat mengurangi kesempatan untuk memperoleh manfaat yang terkandung di dalam permainan congklak. Selain itu, desain pada suatu permainan juga sangat berpengaruh pada faktor

penurunan minat anak, seperti yang sudah dijelaskan oleh penelitian (Arlinkasari, Cushing, & Miller, 2019) menjelaskan bahwa ketidaksesuaian desain pada permainan tradisional pada preferensi anak modern menjadi salah satu faktor berkurangnya ketertarikan mereka. Tidak hanya itu, terdapat kelemahan lain pada permainan congklak tradisional, yaitu biji – biji congklaknya yang mudah tercecer dan juga hilang saat bermain sehingga mempengaruhi aspek kenyamanan saat bermain (Yuniar, 2021). Hal ini, dapat mengganggu kelancaran bermain serta menimbulkan ketidaknyamanan bagi anak – anak ataupun pendamping yang mengawasi dan mengatur peralatan permainan congklak tersebut. Kendala seperti yang sudah disebutkan ini, semakin memperkuat mengapa permainan congklak semakin ditinggalkan oleh anak – anak pada saat ini.

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu solusi yang tepat adalah dengan melakukan pendekatan inovatif dengan redesain kembali congklak dengan mengembangkan desainnya menjadi congklak yang portabel dan fungsional. Menurut (Masniah & Irfansyah, 2021) menjelaskan bahwa pendekatan inovatif yang relevan sangat dibutuhkan untuk menghidupkan kembali permainan tradisional, serta perlu di perhatikan juga relevansinya supaya tetap sesuai dengan kebutuhan masa kini. Dengan demikian, inovasi yang akan dilakukan adalah dengan membuat congklak menjadi portabel dengan inovasi baru yang akan ditambahkan yaitu sekat khusus penyimpanan biji congklak, yang mana hal tersebut merupakan tujuan utama untuk memenuhi aspek fungsional dan portabilitas untuk memudahkan pengguna nantinya, sehingga aman bagi pengguna terutama untuk anak – anak usia 8 hingga 12 tahun. Di lain sisi, memilih warna yang sesuai dengan preferensi anak – anak juga, bisa menjadi salah satu daya tarik pada congklak yang akan dikembangkan sebagai elemen pendukung fungsi. Sehingga, hal ini dapat memberikan kenyamanan serta meningkatkan kembali minat pada anak terhadap permainan congklak.

Dengan demikian, pendekatan inovasi bentuk congklak yang portabel dan juga fungsional bisa menjadi salah satu strategi untuk menjaga relevansi di era modern. Selain karena mudah dibawa, estetis serta praktis, inovasi ini juga tetap mempertahankan nilai asli pada congklak tersebut. Sehingga permainan tradisional congklak bisa tetap hidup dan dikenal sebagai salah satu warisan budaya permainan Indonesia yang penuh dengan nilai dan makna.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Penurunan minat anak usia 8-12 tahun terhadap permainan tradisional congklak
2. Tidak ada tempat penyimpanan khusus pada congklak sehingga bijinya mudah hilang dan tercecer
3. Kurang inovasi dari segi fungsi yang dapat meningkatkan kenyamanan dan keamanan pada permainan congklak

1.3. Rumusan Masalah (*Problem Statement*)

Berdasarkan latar belakang dan juga identifikasi masalah diatas, dijelaskan bahwasannya minat anak – anak terutama pada usia 8-12 tahun pada permainan tradisional terutama congklak mengalami penurunan. Selain karena faktor perkembangan teknologi yang lebih banyak menawarkan permainan yang lebih interaktif, alasan lainnya adalah karena aspek fungsional pada permainan congklak yang kurang praktis, yaitu tidak ada tempat penyimpanan khusus untuk biji pada congklak tersebut. Sehingga bijinya mudah tercecer dan hilang hilangan. Karena ini, membuat penyimpanan menjadi kurang efisien. Dengan itu, perlu adanya inovasi khusus pada desain congklak. Sehingga bisa meningkatkan kenyamanan dan juga keamanan pada produk congklak tersebut.

1.4. Pertanyaan Perancangan

Bagaimana strategi dari pengembangan permainan tradisional congklak dengan desain yang fungsional dan praktis supaya bisa diterima oleh anak- anak usia 8-12 tahun?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan yang dilakukan adalah untuk mengembangkan permainan congklak menjadi produk yang fungsional untuk anak - anak usia 8 hingga 12 tahun. Sehingga dari pengembangan desain ini, produk yang dikembangkan di harapkan bisa memudahkan serta memberikan kenyamanan penggunaanya terutama dikalangan anak – anak.

1.6. Batasan Masalah (*Delimitation/s*)

1. Pada penelitian ini, hanya berfokus pada pengembangan aspek fungsional terhadap permainan tradisional congklak yang memiliki inovasi penambahan sekat khusus penyimpanan, dan bagaimana pengguna mudah dalam mengaksesnya.
2. Perancangan dibuat untuk anak usia 8-12 tahun yang senang bermain berpindah pindah tempat
3. Pada aspek visual tidak akan dibahas secara mendalam dan hanya di fokuskan sebagai fungsi pendukung tampilan pada desain congklak tersebut.
4. Perancangan ini berfokus pada permainan congklak yang akan dikembangkan menjadi lebih relevan juga praktis sesuai dengan anak anak saat ini
5. Pengembangan ini berfokus pada inovasi bentuk yang portabel dengan sekat penyimpanan biji khusus pada congklak supaya biji tersebut tidak tercecer, dan aman jika dibawa kemana mana

1.7. Ruang Lingkup Penelitian (*Scope*)

Pengembangan congklak ini, akan meliputi pengembangan dari desain congklak yang sudah ada kemudian inovasi yang dikembangkan berupa portabilitas dan fungsional yang meliputi bentuk pada congklak, sehingga bisa lebih fungsional dan praktis yang diperuntukkan anak-anak yang berusia 8 hingga 12 tahun.

1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan (*Limitation*)

Keterbatasan yang selama proyek penelitian ini dilakukan adalah kita sebagai peneliti selama terjun langsung dan memantau sudah sejauh apa anak-anak ini mengenal permainan tradisional congklak, dan juga terbatasnya jangkauan jurnal/tesis yang di cari, serta keterbatasan waktu dan sumber daya yang dicari.

1.9. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Pengembangan congklak dengan inovasi sekat penyimpanan biji dapat menjadi salah satu kontribusi terhadap pengembangan ilmu pada desain produk, terutama pada modifikasi fungsi tanpa menghilangkan nilai asli dari permainan tradisional tersebut.

2. Bagi Masyarakat

Dengan hadirnya desain pada congklak yang lebih praktis dan juga mudah dibawa. Permainan congklak dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja, baik di ruangan terbuka ataupun tertutup.

3. Bagi Industri

Inovasi baru pada desain congklak ini, bisa menjadi salah satu acuan industri atau UMKM yang berada dalam bidang mainan dan juga produk budaya.

1.10. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat beberapa landasan utama seperti latar belakang, rumusan masalah, identifikasi masalah, pertanyaan dan tujuan perancangan, batasan masalah, ruang lingkup/*scope*, keterbatasan penelitian dan manfaat penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini terdapat beberapa penjelasan mengenai data yang dihasilkan dari studi literatur, yang terdiri dari beberapa referensi yang berasal dari jurnal, buku serta beberapa website resmi

BAB III METODOLOGI

Bab ini menjelaskan tentang metode yang pakai selama penelitian dan perancangan, yang terdiri dari pendekatan analisis data serta pendekatan perancangan.

BAB IV ANALISIS DAN KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisa terkait perancangan dengan pertimbangan desain produk, yang dikaji dari beberapa aspek. Mulai dari aspek primer, sekunder, dan tersier. Selain aspek tersebut, pada bab ini terdiri dari beberapa tabel parameter dan analisa yang kemudian dituangkan dalam hipotesis

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini mengacu pada penemuan dan juga rekomendasi dari bahan yang sudah diteliti

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan disertasi dari hasil penemuan studi literatur yang dilakukan selama proses penelitian atau perancangan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu
(Sumber: Data Penulis, 2024)

No.	Nama, Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	(Ana Muslihatun, et al., 2019)	Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Media Pembelajaran: Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	Metode pelatihan dan Pendampingan	Pengenalan COGAN pada siswa SD Negeri 3 Karangasem berlangsung dengan lancar. Sebanyak 84,6% siswa tertarik dengan permainan COGAN serta 88% siswa menyatakan pemanfaatan COGAN menjadikan pembelajaran menyenangkan. Selanjutnya, efektivitas pemanfaatan COGAN dalam pembelajaran matematika dapat dikaji lebih jauh. Selain itu, berbagai permainan tradisional dapat dikaji lebih dalam sehingga dapat digunakan untuk media pembelajaran matematika, sekaligus melestarikan permainan tradisional.

2	(Vina Dwi Sartika, et al.,2023)	Pelestarian Aset Budaya Permainan Congklak Melalui Desain Karakter Untuk Anak	Metode kualitatif deskriptif	<p>Dengan dibuatnya desain karakter yang lucu serta mengajak anak-anak untuk kembali bermain Congklak agar dapat menarik perhatian mereka. Desain karakter dua anak kecil yang mengajak bermain Congklak adalah karakter utama pada perancangan ini. Perancangan desain karakter tentang permainan congklak ini akan memudahkan anak-anak untuk mendalami serta mengetahui permainan congklak dengan cara yang menyenangkan dan tentunya edukatif serta praktis karena desain karakter ini nantinya bisa diimplementasikan di berbagai media berbasis cetak maupun digital. Sehingga akan mudah diakses dan memiliki jangkauan yang luas. Hal ini juga mengingat anak-anak di generasi ini lebih dekat dengan dunia digital.</p>
---	---------------------------------	---	------------------------------	--

			dapat mentaati aturan dalam sebuah permainan
3	(Sugiyanti. et al., 2023)	Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Permainan Tradisional Congklak di Kelompok B TK Al Ikhlas 01 Sambong Batang	Metode Kualitatif
			Melalui permainan tradisional congklak mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak. Seperti yang dapat kita lihat pada Gambar 6 berupa Grafik Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Kelompok B TK Al Ikhlas 01 Sambong Batang dari observasi kegiatan awal hingga kegiatan akhir persentase indikator perkembangan sosial terus meningkat, dari penelitian awal yang masuk pada kategori mulai berkembang hingga penelitian akhir sudah pada tahap berkembang sesuai harapan
4	(Apriyanda, et al., 2024)	Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Psikomotorik dan Kognitif Siswa Sekolah Dasar	Pendekatan Kajian Pustaka
			Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan congklak memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap perkembangan psikomotorik serta anak di tingkat sekolah

Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah ada, banyak yang sudah menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran melalui alternatif permainan congklak ini bisa membawa kembali daya tarik anak-anak terhadap suatu pembelajaran dan bisa menstimulasi sosial emosional anak. Dari sekian penelitian yang sudah diamati, kebanyakan permainan ini mengarah ke sosial dan edukasinya. Dari penelitian (Ana Muslihatun, et al., 2019) yang menjelaskan tentang pengaruh congklak terhadap pengenalan konsep bilangan pada anak-anak. Kemudian dari peneliti (Sugianti, Achmad Buchori, Joko Sulianto., 2023) yang menjelaskan tentang congklak terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini (5-6 Tahun), kemudian penelitian ketiga yaitu (Apriyanda, et. Al., 2024) yang menjelaskan congklak terhadap kemampuan kognitif anak sekolah dasar. Dari beberapa penelitian terdahulu yang diambil, fokus utama penelitian kebanyakan mengarah pada kemampuan sosial emosional anak. Namun dari banyaknya pilihan terdahulu, penelitian dari (Vina Dwi Sartika, et al., 2023) sangat relevan sebagai bahan acuan untuk pengembangan yang akan dilakukan, karena dasarnya penelitian ini mengembangkan kembali congklak supaya lebih relevan, dan menarik anak-anak kembali untuk belajar melalui desain karakter yang menarik.

2.2. Kajian Teoretis

2.2.1. Pengertian Permainan Tradisional

A. Definisi Permainan Tradisional

Permainan merupakan salah satu dari sekian banyaknya alternatif yang bisa menjadi sebuah media yang komunikatif dan juga atraktif bagi pemainnya. Salah satunya adalah permainan tradisional. Menurut (Mulyani, 2016) Permainan tradisional adalah suatu warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Selain itu, permainan tradisional juga dipercaya memiliki unsur kesenangan yang

harapannya bisa diimplementasikan. Dan dimengerti dalam aspek perbuatan dalam kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional juga di Indonesia sangat beragam, karena Indonesia sendiri terdiri dari berbagai macam suku dan budaya. Hal ini, permainan tradisional selain sebagai hiburan juga bisa dijadikan sebagai sumber pembelajaran berharga atas warisan budaya kepada generasi muda saat ini. Menurut (Makdum et al., 2021) menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki beberapa fungsi diantaranya yaitu:

1) Pendidikan

Pada permainan tradisional, anak – anak dapat belajar tentang kerjasama, kejujuran, dan tanggung jawab. Selain itu, anak – anak juga bisa belajar seputar sejarah, dan nilai – nilai moral yang terkandung dalam permainan tersebut.

2) Pengembangan keterampilan

Pengembangan keterampilan bisa dilihat bagaimana aspek motorik mereka dalam berkoordinasi selama bermain. Menurut Widoyoko (2011: 213-214) keterampilan sosial (*social skill*) diartikan sebagai keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup (*lifeskill*) dalam masyarakat yang multikultur, masyarakat demokrasi dan masyarakat global yang penuh dengan persaingan dan tantangan. Keterampilan sosial meliputi keterampilan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis dan kecakapan bekerja sama dengan orang lain, baik dalam kelompok kecil maupun besar.

B. Karakteristik

Permainan tradisional memiliki karakteristik yang beragam dan juga unik, setiap permainan mencerminkan masing – masing nilai budaya dan sosial yang mengembangkannya. Salah satu karakteristik utamanya adalah keterlibatan sosial yang tinggi. Menurut (Mulyani., 2016) permainan tradisional tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengajarkan nilai moral, seperti kejujuran, tanggung jawab dan kerja sama. Karakteristik lain dari

permainan tradisional itu adalah dari penggunaan alat dan bahan yang sangat sederhana, dan biasanya terbuat dari bahan alami atau bekas yang masih bisa terpakai.

Selain itu, permainan tradisional umumnya mencerminkan aspek sejarah dan budaya masyarakat. Masing – masing permainan memiliki makna dan cerita yang mendalam, sehingga dapat memberikan wawasan tentang tradisi dan nilai yang dianut oleh masyarakat tersebut. Dengan ini, permainan tradisional sering kali digunakan sebagai media yang efektif untuk melestarikan budaya dan identitas lokal.

2.2.2. Sejarah dan asal usul congklak

Congklak merupakan permainan tradisional yang juga dikenal sebagai dhakon adalah permainan tradisional yang berasal dari Indonesia yang sudah ada sejak zaman dahulu. AJ Resink-Wilkens dalam ‘Het Dakonspel ’(1926) menjelaskan bahwa dhakon adalah permainan yang sangat populer di Jawa. Pada umumnya, Permainan ini dimainkan oleh dua orang memakai papan, dan papan tersebut memiliki 16 lubang yang nantinya akan dimasukkan biji – bijian. Kemudian pemenang akan ditentukan berdasarkan jumlah biji yang berhasil dikumpulkan. Congklak atau dhakon menurut Steward Culin, permainan ini tersebar luas di Asia dan Afrika, dan permainan ini tersebar di tempat kebudayaan islam telah masuk. dan beberapa daerah menyebutkan dhakon/congklak ini dengan sebutan yang berbeda – beda. Di Srilanka sendiri namanya adalah *canka*, di semenanjung Melayu di sebut *conkak*, kemudian di Filipina disebut *cunkayon*, dan di Afrika di sebut sebagai *mankala*. Dalam ‘Nusa Jawa Silang Budaya: Jaringan Asia’, Dennys Lombard menjelaskan bahwa permainan ini berada di berbagai tempat lainnya seperti Samudera Hindia, Madagaskar, dan Turki sejak abad ke-17.

Disisi lain, dalam buku ‘Permainan Tradisional’ oleh Rhama Nurwansyah menjelaskan bahwa banyak ahli yang menduga bahwa congklak berasal dari Timur Tengah dan dari sana tersebar ke Afrika. Yang mana setelah itu

menyebar ke Asia dari perdagangan Arab dan datang ke Karibia sekitar tahun 1640 melalui perdagangan budak Afrika.

2.2.3. Nilai edukasi dan sosial pada congklak

Menurut (Makdum et al., 2021) menjelaskan bahwa permainan congklak tidak hanya melatih keterampilan motorik halus tetapi juga meningkatkan kemampuan kognitif seperti berhitung, berlogika, dan berstrategi. Di samping itu, permainan tradisional lain juga mencakup aspek – aspek tersebut, yang menjadi karakteristik pada permainan congklak ini dengan permainan tradisional lainnya adalah relevansinya juga dalam konteks pendidikan dan juga pelestarian.

Beberapa penelitian melalui sumber pelestarian budaya dan pendidikan (2023) mengungkapkan bahwa permainan ini juga bisa melatih pengendalian diri, karena harus menunggu giliran serta menghitung langkah dengan hati hati. Selain itu, dalam pendidikan menurut sumber jurnal pendidikan dasar (2022) menjelaskan bahwa 90% siswa yang bermain congklak selama 2 minggu mengalami peningkatan dalam pemahaman pola dan strategi dan 70% mengatakan bahwasannya dengan bermain congklak ini bisa lebih tertantang secara intelektual. Masih dari penjelasan sumber pendidikan dasar (2022) melaporkan bahwa anak – anak yang terlibat dalam permainan congklak mengalami peningkatan juga dalam aspek kemampuan sosial dan emosional mereka. Salah satu contohnya itu, pengelolaan emosi saat di posisi menang atau kalah serta belajar berempati dengan lawan saat bermain.

Dan dari beberapa data diatas congklak sangat berpotensi untuk meningkatkan berbagai aspek pada perkembangan anak, dengan adanya data yang relevan ini bisa menekankan bagaimana perbedaan permainan congklak dengan permainan tradisional lainnya karena dari aspek kognitif, motorik dan juga sosial emosional ada dalam satu permainan congklak, sehingga congklak bisa

dijadikan salah satu alternatif untuk perkembangan anak serta berperan untuk pelestarian budaya tradisional yang ada di Indonesia.

2.2.4. Tantangan Permainan Tradisional di Era Modern

A. Perubahan Minat Anak Terhadap Permainan Tradisional

Perubahan minat anak pada permainan tradisional mengalami banyak penurunan seiring dengan berkembang pesatnya teknologi pada saat ini. Dari banyak fenomena yang sudah ada, hal ini merupakan salah satu bagian dari perubahan globalisasi dan modernitas, sehingga menyebabkan kurangnya aktivitas berinteraksi secara langsung serta aktivitas yang hanya diperoleh dari permainan tradisional. Permainan tradisional sendiri pada umumnya dimainkan dengan alat dan bahan yang sederhana, menurut (Prasetyo dan Rahardja 2023) menjelaskan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa banyak anak-anak yang tidak familiar dengan aturan dan cara bermain permainan tradisional, yang menyebabkan mereka lebih memilih permainan modern yang lebih mudah diakses dan dipahami, sehingga selain kurang familiar dengan permainan tradisional saat ini, mereka juga kurang mengetahui cara bermain permainan tersebut.

B. Faktor sosial dan ekonomi

Faktor sosial ekonomi memiliki peran yang signifikan pada penurunan minat anak – anak pada permainan tradisional. Selain itu, kondisi ekonomi juga mempengaruhi kemampuan dalam menyediakan fasilitas serta waktu untuk anak – anak bermain permainan tradisional. Kondisi status sosial ekonomi rendah mungkin sulit dalam memfasilitasi ruang dan membeli alat permainan tradisional. Sedangkan dalam kondisi ekonomi dengan status sosial yang tinggi, cenderung memberikan akses dan fasilitas terhadap anak dengan pemberian permainan yang lebih modern seperti permainan digital.

2.2.5. Inovasi Permainan Tradisional

A. Menurut beberapa penelitian, terutama dalam penelitian (Dwi Agus Susila., 2020) menjelaskan bahwa congklak banyak mengalami transformasi dengan perubahan desain yang banyak melibatkan limbah serbuk dari kayu kelapa yang kemudian melalui proses kombinasi dengan resin dan besi, dan menghasilkan congklak yang inovatif serta ramah lingkungan. Dari perubahan penelitian ini, memiliki tujuan untuk bisa menarik kembali minat anak- anak serta masyarakat untuk kembali memainkan congklak. Dengan inovasi yang dilakukan ini, bisa mengurangi limbah bahan plastik serta kayu yang dapat mencemari lingkungan.

B. Kemudian dari penelitian (Lida Maulidah. et.al., 2025) yang membahas tentang pelestarian aset budaya permainan tradisional congklak, yang mana desain tersebut dikembangkan melalui desain karakter yang disesuaikan dengan anak – anak. Sehingga, pendekatan ini merupakan penggabungan dari unsur budaya lokal dengan unsur modern dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik permainan congklak tanpa menghilangkan esensi tradisionalnya.

C. Kemudian dari segi bentuk, ada perubahan desain sebagaimana untuk meningkatkan portabilitas dan kemudahan pengguna. Salah satunya dari raja pola, Tasikmalaya, mereka mengurangi jumlah lubang kecil menjadi 6 untuk memenuhi aspek portabilitasnya tanpa menghilangkan esensi tradisional serta nilai budaya yang terkandung pada congklak tersebut (Satwikasanti, 2012)

2.2.6. Aspek Fungsional Pada Desain Produk

Pada desain pada suatu produk, tidak hanya memperhatikan hanya pada aspek tampilan saja. Biasanya konsumen juga memikirkan apakah produk ini bisa digunakan secara efektif atau tidak. Maka dari itu desain produk perlu menekankan aspek fungsi sebagai salah satu tujuan utama, agar konsumen tertarik pada produk tersebut. Untuk mempertimbangkan desain yang baik, harus bisa menggabungkan bentuk – bentuk yang memiliki fungsi yang aman, mudah dibawa serta menarik ketika digunakan. Menurut (Aprilia & Darmawan, 2025) menjelaskan

bahwasannya produk yang fungsional dapat membangun identitas yang membedakan dengan produk yang sudah beredar oleh kompetitor. Maka dari itu pentingnya fungsional pada produk supaya produk yang dirancang memiliki reputasi sendiri dan bisa bersaing dengan produk lain.

2.2.7. Aspek Portabilitas Pada Desain Produk

Pada desain produk, aspek portabilitas juga memiliki perannya tersendiri. Pada suatu perancangan terkadang portabilitas bisa menjadi elemen pendukung pada aspek fungsionalitas. Karena dasarnya aspek portabilitas ini, memudahkan penggunaannya agar suatu produk bisa dirancang lebih praktis dan juga mudah dibawa kemanapun. Menurut (Purba, et al., 2020) menjelaskan bahwasannya pada pengembangan produk permainan, portabilitas dapat terkait dengan memudahkan akses penggunaan produk pada berbagai situasi. Dengan ini portabilitas bisa menjadi salah satu elemen untuk menarik pengguna untuk merasakan pengalaman baru lewat produk yang lebih praktis.

2.2.8. Tahapan Perkembangan anak usia 8-12 Tahun

Pada tahap usia 8-12 tahun ini merupakan usia dimana anak-anak sedang berada di tahap yang sangat pesat dari segi perkembangan fisik, sosial, emosional, moral, serta kognitif. Dalam aspek kognitif, anak-anak usia 8-12 tahun mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis dan sistematis. Menurut (Nurasyiah & Atikah, 2023), anak-anak dalam rentang usia ini berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka dapat berpikir secara logis tentang objek dan peristiwa nyata. Maka dari itu, perkembangan anak saat ini bisa sangat mempengaruhi bagaimana anak di masa yang akan datang. Menurut Sadulloh (dalam Harianti, 2016), anak membutuhkan bimbingan, dorongan, dan lingkungan yang mendukung agar mampu memperoleh nilai-nilai moral, keterampilan, serta pembentukan sikap dan perilaku yang mandiri.

2.2.9. Estetika Visual sebagai Pendukung Desain Produk

A. Warna

Berbicara tentang estetika visual pada produk, pada setiap desain warna sangat berpengaruh pada estetika suatu produk. Warna bisa menjadi salah satu alasan mengapa produk tersebut bisa diminati dan juga bisa lebih terlihat hidup. Selain itu, warna juga bisa mempengaruhi pada psikologi anak – anak berikut dibawah ini penjabaran warna oleh Yulianti :

Tabel 2.2.9 Warna
(Sumber: Yulianti R, 2021)

Warna	Pengaruh Pada Psikologi
Oranye	Dapat memberikan keceriaan, semangat serta kenyamanan
Kuning	Dapat meningkatkan kreativitas, optimism serta komunikasi
Merah	Dapat memberikan energi, meningkatkan fokus serta semangat. Namun, jika berlebihan akan membuat stress
Biru	Dapat memberikan ketenangan, mengurangi kecemasan, serta memberikan kemudahan dalam berkonsentrasi
Hijau	Dapat menetralsisir emosi, mengurangi stress serta memberikan kesegaran

B. Motif

Motif merupakan suatu hal yang penting dalam desain, baik dari segi unsur estetika atau identitas visual pada suatu karya. Pada desain, motif bukan hanya sekedar pola yang dirancang secara berulang. Tetapi bisa berupa bentuk elemen yang muncul dalam sebuah komposisi dalam satu kali. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Kight, 2011, sebagaimana dikutip dalam Azzahira, Rosandini, & Viniani, 2023) yang mengatakan bahwasannya motif merupakan

sebuah istilah pada sebuah desain yang dapat berupa elemen berulang ataupun tidak berulang. Dengan ini, designer diberi kebebasan untuk mengeksplor banyak motif dari berbagai macam pola dan bentuk agar menciptakan produk yang unik dan juga bermakna, entah dari produk mainan atau kerajinan.

2.2.10. Material

Papan congklak merupakan elemen utama dalam permainan ini, pemilihan material merupakan hal yang penting untuk memastikan daya tahan, estetika dan kenyamanan saat bermain. Maka dari itu, material merupakan elemen penting dalam permainan. Berikut beberapa jenis bahan yang digunakan. Diantaranya adalah

1) Kayu Pinus



Gambar. Kayu Pinus
(sumber: flooringdeckingbali.wordpress.com, 2014)

Kayu pinus merupakan salah satu jenis kayu yang cukup ringan. Selain itu, menurut lefteri (2014) kayu pinus memiliki beberapa kelebihan seperti :

1. Memiliki stabilitas dimensi yang baik
2. Fleksibel
3. *Sustainable*
4. Memiliki finishing yang baik

Selain memiliki kelebihan, kayu pinus juga memiliki beberapa kekurangan yang dijelaskan juga oleh lefteri (2014) :

1. Bahan kayu yang tidak terlalu kuat
2. Simpul yang bisa mati dari kayu

2) Kayu Minda

Kayu mindi merupakan salah satu kayu yang memiliki karakteristik. Menurut Herlinda dan mardiana (2019) menjelaskan bahwasannya kayu mindi memiliki karakteristik yang ringan, lunak, serat yang halus, dan tidak banyak memiliki mata kayu.



Gambar. Kayu Minda
(sumber: rajawaliparquet.com, 2019)

3) Kayu Manglid



Gambar. Kayu Manglid
(sumber: lantaikayu.biz, 2025)

Kayu manglid atau *Manglieta Glauca BI* merupakan salah satu kayu yang memiliki bentuk fisik yang teliti, variasi fisiknya mengarah pada aksial dan radial batang. Beberapa peneliti yang sudah melakukan penelitian oleh (Siarudin, Sudomo, & Indrajaya, 2016) di hutan Sodonghilir, Tasikmalaya, menunjukkan kayu manglid memiliki kadar air segar sekitar 168,77%, kadar air kering sekitar 14,63% dengan volume sebesar 0,53 untuk volume segar dan 0,38 untuk volume kering tanur. Kayu manglid memiliki variasi pada beberapa arah, sekitar 1,51% (longitudinal), 4,08% (radial), 5,84% (tangensial) dengan penyusutan tangensial dan radial sebesar 1,54. Kadar air dan berat pada jenis kayu ditunjukkan berdasarkan pola pada arah aksial dan radial, yang dijadikan sebuah patokan untuk pertimbangan dalam pemanfaatan kayu ini.

2.2.11. Rangkuman Kajian Teoritis

Permainan tradisional merupakan salah satu budaya Indonesia yang memiliki nilai edukatif dan sosial yang tinggi, seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab serta keterampilan kognitif dan komunikasi yang terkandung di dalamnya. Salah satu contoh permainan tradisionalnya yaitu congklak. Congklak sendiri merupakan permainan tradisional yang berstrategi sehingga bisa meningkatkan aspek sosial, kognitif serta komunikasi pada anak. Selain itu, congklak juga bisa melatih kesabaran serta pengendalian diri.

Anak – anak rentang usia 8 hingga 12 tahun sedang berada dalam masa pertumbuhan kognitif yang sangat pesat. Sehingga bisa dikatakan bahwasannya permainan congklak ini, bisa menjadi salah satu media permainan yang relevan untuk membantu proses perkembangan kognitif serta motorik mereka. Namun, seiring berkembangnya zaman anak – anak saat ini kebanyakan mengalami penurunan minat terhadap permainan tradisional, kebanyakann anak saat ini lebih cenderung menyukai permainan digital atau permainan yang memang mengandalkan interaktivitas yang tinggi, sehingga permainan tradisional mulai

ditinggalkan. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi atau pengembangan kembali supaya permainan tradisional terutama congklak, agar bisa relevan dan tetap menarik menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan saat ini.

2.3. Kajian Empiris

2.3.1. Temuan Penelitian

A. Komunitas Tradisional Hompimpa



Gambar. Partisipan Komunitas Hompimpa
(sumber: Instagram @hompimpa.smg, 2014)

Komunitas Hompimpa merupakan sebuah komunitas permainan tradisional yang sudah berdiri pada tahun 2016. Mereka memperkenalkan banyak permainan tradisional dan totalnya ada sekitar 30 permainan termasuk congklak. Selain memperkenalkan permainan, tim hompimpa juga mengajarkan cara bermainnya, komunitas ini mengenalkan sejarah serta filosofi dibalik permainan tersebut. Dengan ini, diharapkan dapat membuat anak – anak tidak hanya bermain tetapi bisa memahami nilai – nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut.

Keberadaan komunitas ini, terdiri dari anggotanya yang berisi mahasiswa, banyak dari anggota komunitas disini, yang merasakan dampak positif selama

tergabung dengan komunitas ini. Selain memperkenalkan permainan, mereka bisa mengembangkan kemampuan kepemimpinan mereka, manajerial serta komunikasi melalui kegiatan yang dijalankan. Disamping dampak positif terhadap mahasiswanya, komunitas hompimpa juga menghadapi berbagai tantangan, terutama pada sumber daya manusia dan tantangan dalam menarik perhatian anak-anak yang saat ini kurang familiar dan lebih banyak yang tertarik dengan hiburan digital.

Secara keseluruhan, komunitas hompimpa memiliki peran penting dalam pelestarian permainan tradisional. Namun, untuk keberlanjutan komunitas perlu banyak berkolaborasi dengan banyak pihak dan melakukan penyesuaian dengan perkembangan zaman. Dengan cara ini, permainan tradisional bisa lebih relevan ditengah digitalisasi yang semakin maju.

B. Kelompok Bermain Anak



Gambar. Kelompok Bermain Anak
(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Kelompok bermain anak yang berlokasi di daerah Banjarni ini merupakan salah satu wadah pendidikan nonformal untuk mendukung perkembangan anak-anak. Dalam kelompok tersebut, pada tahapan awal pendamping memberikan sebuah bekal awal terhadap lingkungan sosial melalui aktivitas bermain

terstruktur. Pada kelompok ini, anak – anak tersebut berasal dari lingkungan masyarakat yang ada di sekitarnya, sehingga tercipta interaksi yang menciptakan karakteristik sosial budaya lokal, yang memiliki peran untuk mengembangkan keterampilan berbagai hal menyangkut kerja sama, berbagi, serta berkomunikasi.

Kegiatan pada kelompok bermain ini meliputi berbagai macam hal, biasanya kegiatan tersebut meliputi aktivitas yang melatih motorik kasar dan juga halus seperti mewarnai, menggambar, dan masih banyak lagi. Selain itu, kelompok ini juga selalu melakukan pembiasaan agar anak – anak bisa membangun kebiasaan yang baik.

2.3.2. Produk Eksisting

NO	Nama Produk	Foto Produk	Deskripsi
1	Dakon Congklak Naga		<p>Dakon Congklak Naga pada versi ini tidak ada perubahan yang signifikan pada gameplaynya, namun yang berubah dari congklak ini adalah dari bentuk papannya yang menyerupai seekor naga</p>

*Gambar. Dakon Naga
(Sumber: Ebay.com, 2025)*

2

*Foldable
Mancala
Board Game
Fish*



Gambar. Foldable Mancala Board Game Fish
(Sumber: Ebay.com, 2025)

Pada versi ini perubahan signifikan yang terjadi pada congklak ada pada papannya yang berbentuk seperti ikan dengan corak batik khas Indonesia

3

Dakonan



Gambar. Rajapolah Dakon
(Sumber: Shopee.com, 2025)

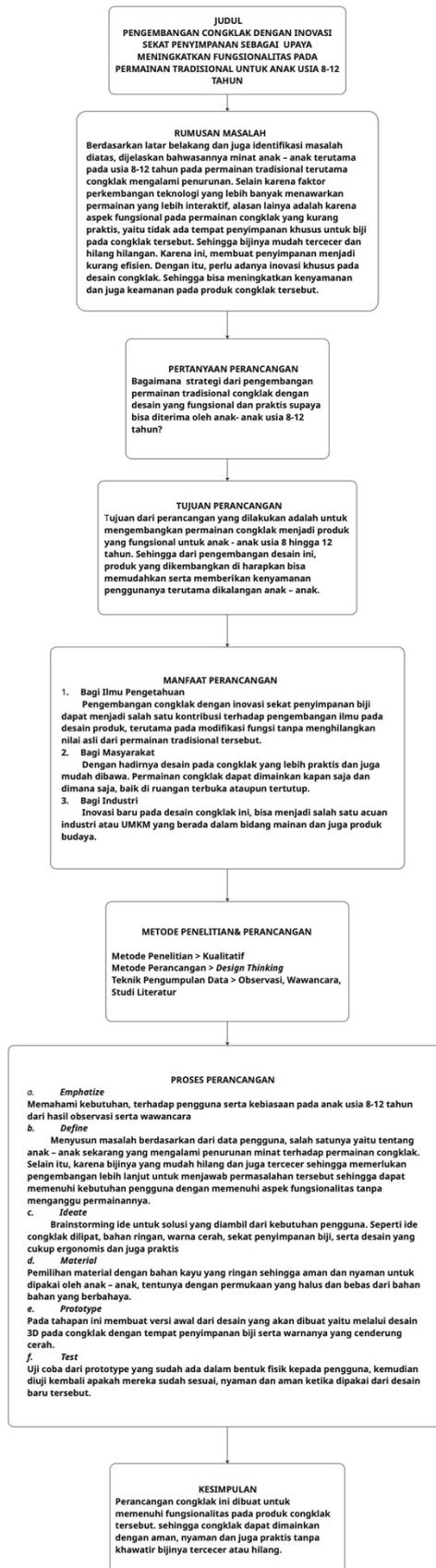
Pada versi ini perubahan pada congklak yang membedakan dengan congklak lain adalah dari papannya yang bisa dilipat

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian

(Diagram dihalaman selanjutnya)

Tabel 3.1. flowchart Penelitian
(Sumber: Penulis, 2025)



3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif yang mana metode ini, sebagai peneliti harus banyak menggali, medalami, memahami dari fenomena yang ada dari permasalahan yang ada pada congklak. Menurut Sugiyono (2013) Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada perancangan penelitian ini, kita sebagai penulis menganalisis dari beberapa data perancangan sebelumnya serta memahami karakteristik juga kriteria untuk di gunakan pada perancangan yang akan dibuat, sebagai sarana acuan dan menyesuaikan target utamanya untuk membuat sebuah pengembangan yang lebih fungsional pada permainan tradisional congklak.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan Tradisional Congklak Untuk Memenuhi Fungsionalitas Produk Pada Anak usia 8-12 Tahun”. Menurut Sugiyono (2013) menjelaskan bahwasannya teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data yang valid dan relevan dengan tujuan penelitian. Teknik ini meliputi :

1. **Observasi:** Melakukan pengamatan langsung terhadap subjek atau fenomena yang diteliti.
2. **Wawancara:** Mendapatkan data langsung dari narasumber melalui pertanyaan lisan.
3. **Dokumentasi:** Pengumpulan data dari dokumen tertulis, foto, video, atau sumber lain yang sudah ada.
4. **Studi Literatur:** melakukan reserach dari sumber jurnal yang mendukung.

Dengan teknik pengumpulan data, merupakan sebuah langkah yang strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. (Sugiyono, 2013)

3.3.1. Teknik Observasi

Pada teknik ini tidak jauh berbeda dengan teknik wawancara, yang membedakan dengan teknik ini adalah kita sebagai peneliti terjun secara langsung kelapangan untuk mengamati secara langsung pada suatu kelompok bermain anak yang berlokasi di Banjaran, Menurut sugiyono (2013) observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek yang diteliti, baik dalam kondisi alami maupun yang telah dirancang. Dilain sisi, observasi dapat dilakukan dengan partisipatif atau observasi yang dilakukan dengan peneliti yang terlibat langsung, kemudian observatif non partisipatif atau observasi dimana peneliti hanya mengamati tanpa ada keterlibatan secara langsung.

Dalam kegiatan observasi, peneliti turun secara langsung untuk mengetahui kejadian dilapangan. Dimulai dari observasi pada lingkungan kelompok bermain yang berada di Banjaran untuk melihat perilaku anak usia 8-12 tahun. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui seputar kekurangan, kesulitan pada permainan tradisional congklak. Sehingga, bisa mengetahui step selanjutnya yang harus dilakukan ketika melakukan pengembangan pada perancangan congklak tersebut. Dengan hal ini, memberikan pemahaman bagaimana cara membuat sebuah desain baru yang sesuai dengan kebutuhan yang memberikan kenyamanan yang relevan sesuai kebutuhan.

3.3.2. Teknik Wawancara

Pada teknik ini sebagai peneliti, kita dianjurkan untuk mewawancarai target pewawancara yang memang sejalur dengan hal yang berketerkaitan dengan perancangan yang akan dibuat, Kriyanto (2020) menjelaskan, dalam wawancara responden diberi kebebasan untuk memberikan jawaban. Dan

sebagai pewawancara harus bisa memastikan bahwa jawaban yang diberikan sudah cukup lengkap serta menghindari suatu pernyataan yang disembunyikan. Maka yang perlu dilakukan yaitu melakukan wawancara secara informal dan interaksi antara pewawancara dan responden dilakukan dengan santai.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti melakukan sesi Wawancara-Mendalam untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Lewat teknik ini, peneliti menemukan beberapa masalah yang ditemukan dari beberapa kelompok bermain yang berlokasi di Banjarnegara ini, dengan rentang anak – anaknya yang berusia 8-12 tahun yang tentunya disertai dengan pendampingnya yaitu Teh Nirwana yang mana beliau ini merupakan seorang pendamping pada kelompok tersebut.

3.3.3. Teknik Dokumentasi

Dalam teknik ini penelitian ini, digunakan sebagai pelengkap dari beberapa teknik penelitian yang ada, menurut (Mardawani,2020), dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencermati dan menganalisis dokumen yang dibuat oleh subyek sendiri atau orang lain untuk penelitian. Dan beberapa hal yang bisa dimasukkan dalam teknik ini pun cukup beragam mulai dari foto, video serta bukti tertulis. Dokumentasi selama penelitian berlangsung, berupa data hasil yang tertulis dan juga dokumentasi foto dari pendamping dan juga anak – anak dari kelompok bermain tersebut.

3.3.4. Teknik Studi Literatur

D. Teknik studi literatur merupakan sebuah teknik yang memerlukan peneliti untuk mencari data melalui membaca, serta mengolah dari data penelitian yang sudah ada. Catatan literatur yang diperlukan harus relevan dan dengan penelitian perancangan yang akan dibuat, hal ini bisa menjadi salah satu sumber informasi bagi para peneliti untuk memulai suatu sumber informasi bagi para peneliti untuk memulai suatu perancangan yang akan

dibuat. Menurut Booth, Sutton & Papaioannou (2016) mendefinisikan studi literatur sebagai proses sistematis dalam mengidentifikasi, mengevaluasi dan mensistesi hasil-hasil penelitian yang relevan dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Studi literatur bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik yang diteliti dan menemukan celah penelitian yang belum terjawab.

3.4. Proses Pengumpulan Data

Tabel 3.4. Proses Pengumpulan Data
(Sumber: Data Penulis, 2024)

NO	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1	Wawancara Komunitas Hompimpa	Mendapatkan informasi seputar pelestarian permainan tradisional	- <i>Handphone</i> - <i>Tablet</i>
2	Studi literatur : Permainan tradisional Congklak	Mendapatkan informasi seputar congklak	- <i>Handphone</i> - <i>Tablet</i>
3	Studi literatur : Pengembangan permainan tradisional supaya lebih relevan seiring berkembangnya zaman	Mendapatkan informasi sebagai elemen modern yang nantinya akan di padukan dengan permainan tradisional	- <i>Tablet</i>

3.5. Metode Perancangan

Design Thinking adalah pendekatan untuk memecahkan suatu masalah, yang di pakai oleh para designer untuk mengintegrasikan kebutuhan kebutuhan pengguna sebagai kemungkinan untuk teknologi, serta persyaratan untuk keberhasilan suatu bisnis (Yunidar, Zulkarnain, & Barr 2024). Mengingat pada tujuan untuk menghidupkan kembali minat pada permainan congklak, design thinking sendiri merupakan salah satu metode yang akan dimulai dengan tahap empati terhadap pengguna, kemudian mendefinikan dari masalah yang sudah ada, menghasilkan sebuah ide, dan juga menguji hasil akhir. Hal tersebut juga dapat di capai melalui proses wawancara, survey, observasi dari preferensi pengguna congklak tersebut.

Pada tahap selanjutnya, yaitu definisi. Pada tahapan ini, banyak melibatkan hasil dari tahapan empati yang sudah dilaksanakan sebelumnya yang kemudian dirumuskan kembali pernyataannya secara jelas. Setelah selesai, bisa melanjutkan ke tahapan selanjutnya yaitu ideasi. Pada tahapan ideasi, kita sebagai designer diarahkan pada segala solusi yang potensial, yang mana melibatkan banyak hal seperti material, bentuk, mekanisme penyimpanan serya estetika untuk congklak yang akan di rancang ulang. Dengan memikirkan hasil tersebut, tujuan akhirnya adalah untuk menghasilkan berbagai macam ide tanpa adanya penghakiman, yang mana hal tersebut bisa mendorong inovasi dan juga kreativitas. Tahapan selanjutnya yaitu prototype, pada tahap ini dibuat untuk menyelidiki Kembali solusi masalah pada tahapan sebelumnya, dari prototype ini bisa di uji oleh tim dari luar ataupun tim sendiri. Dan tahapan terakhir yaitu test, atau pengujian produk terhadap masyarakat atau pengguna yang mana hasilnya akan dilakukan penyempurnaan terkait produk dari penggunaanya.

3.6. Proses Perancangan

Tabel 3.6. Proses Perancangan
(Sumber: Medium.com, 2016)



NO	Tahapan	Tujuan
1	Empathize	Mengidentifikasi kebutuhan, kebiasaan terhadap pengguna
2	Define	Menyusun beberapa masalah yang sudah di dapatkan melalui data informan
3	Ideate	Menganalisis data yang sudah dikumpulkan kemudian brainstorming solusi berdasarkan kebutuhan pengguna
4	Prototype	Mengembangkan konsep hasil dari brainstorming serta membuat sketsa atau purwarupa untuk visualisasi ide desain hingga 3d
5	Test	Melakukan uji coba untuk mendapat umpan balik dari pengguna kemudian mengevaluasi hasil desain

II. BAB IV KONSEP PERANCANGAN

4.1 Konsep Umum

Perancangan produk ini bertujuan untuk meningkatkan aspek fungsionalitas pada permainan tradisional congklak. Pada permainan tradisional congklak sendiri, biji yang dipakai cukup banyak dan ditemukan masalah dari hasil observasi lapangan terhadap kelompok bermain anak - anak yang berlokasi di daerah Banjarnegara yang mengatakan bahwasannya bijinya yang mudah tercecer, baik itu pada saat penyimpanan atau saat bermain. Pembahasan pada konsep umum ini akan menjawab permasalahan tersebut, sehingga dirancang sebuah inovasi sekat penyimpanan biji yang nantinya akan diletakkan pada bagian tengah permainan congklak. Sekat penyimpanan biji ini, digunakan untuk menyimpan biji - biji cadangan agar tidak tercampur nantinya dengan biji permainan. Dengan ini, biji bisa lebih tertata dan memudahkan proses pengumpulan serta pengembalian saat permainan selesai.

Selain dari konsep inovasi penambahan sekat penyimpanan biji, congklak yang dikembangkan juga nantinya akan dibuat lebih portabel. Melalui desain portabel yang ditambahkan sekat penyimpanan biji, desain ini dipertimbangkan berdasarkan kebutuhan dari pengguna masa kini, terutama pada target utamanya yaitu anak - anak usia 8-12 tahun. Dengan bentuknya yang mudah dibawa, harapannya permainan ini bisa digunakan di berbagai situasi dan tempat, baik lingkungan sekolah, rumah, maupun ruangan publik.

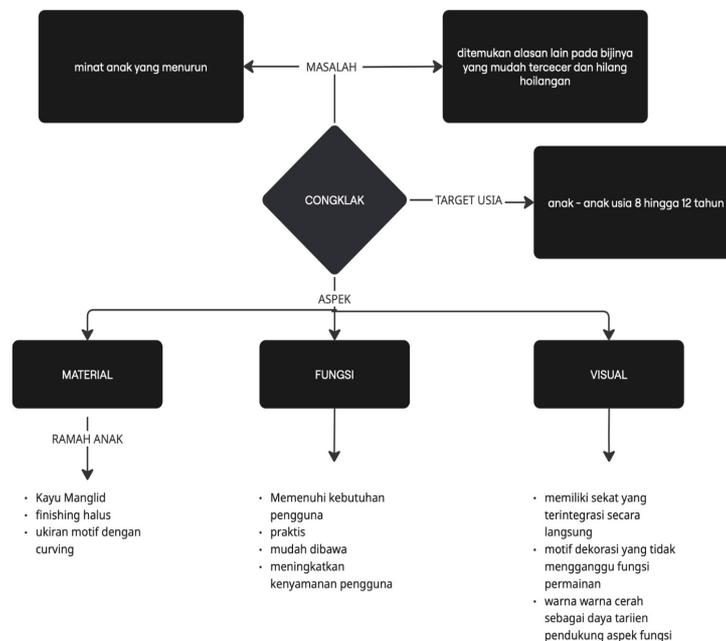
Sentuhan tambahan dari estetika warna dan juga motif sederhana disesuaikan untuk menjadi daya tarik pada anak - anak. Dari semua elemen yang sudah dipaparkan, elemen - elemen tersebut dikembangkan dengan satu tujuan utama yaitu memaksimalkan fungsionalitas pada permainan agar lebih nyaman, rapi serta menarik tanpa mengubah esensi pada permainan congklak. Aspek

portabilitas serta estetika tersebut, menjadi pertimbangan pendukung untuk memperkuat pengalaman pengguna terhadap perancangan yang dilakukan.

4.2 Konsep Perancangan

4.2.1 Mind Mapping

Mind map ini merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengorganisir ide serta konsep utama dari produk yang dirancang sehingga bisa menjelaskan beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan selama perancangan. Berikut *mind map* perancangan produk :



Tabel 3.4. *mindmap*
(Sumber: Data Penulis, 2024)

1) Permasalahan

Pada *mind map* tersebut terdapat beberapa permasalahan pada congklak yang ditemukan dari hasil observasi dan juga wawancara pada Komunitas Hompimpa dan juga kelompok bermain anak, yang menjelaskan bahwa anak - anak saat ini memang mulai menurun minatnya terhadap permainan tradisional. Terlebih ditemukan juga

masalah pada biji congklak juga mudah tercecer dan hilang, karena tidak adanya tempat penyimpanan khusus. Sehingga perlu adanya pengembangan yang relevan dan juga praktis sesuai kebutuhan, terutama untuk target rentang usia 8 hingga 12 tahun.

2) Fungsi

Pada perancangan congklak ini, produk dirancang agar lebih fungsional dengan adanya tambahan sekat penyimpanan biji ini. Bentuk yang dibuat menjadi lebih portabel memudahkan anak untuk bisa mengakses permainan di mana saja.

3) Visual

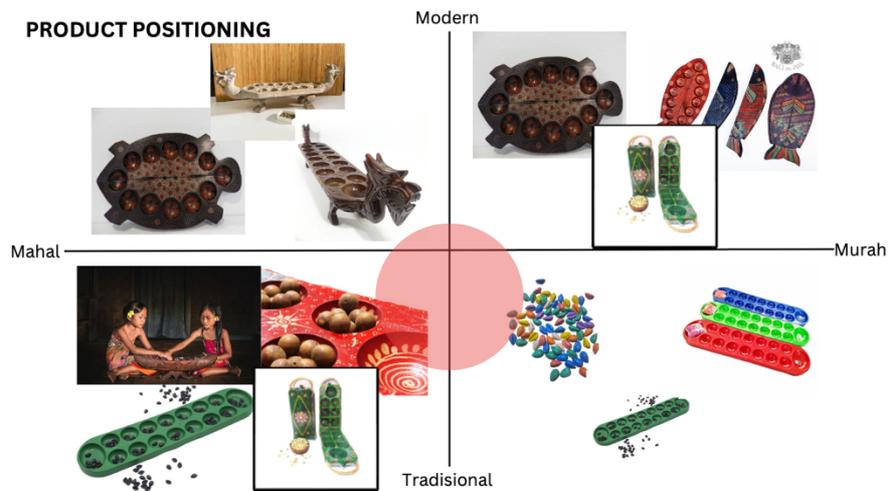
Aspek visual produk yang dirancang menjadi pendukung dari fungsionalitas pada produk. Pemakaian warna - warna yang cenderung cerah, serta motif sederhana yang digunakan sebagai dekorasi ditonjolkan pada aspek ini tanpa mengganggu kenyamanan bermain anak.

4) Material

Material yang digunakan untuk perancangan produk ini menggunakan bahan yang ringan dan aman untuk anak - anak sebagai target utama pada perancangan ini. Detail material akan dibahas pada sub bab analisis.

4.2.2 *Product Positioning/Image Chart*

Product Positioning/Image Chart adalah alat yang digunakan untuk menggambarkan bagaimana perbandingan produk dengan produk pesaing dalam pasar, serta bagaimana produk tersebut ingin dipersepsikan oleh konsumen.



Tabel 3.5. *Product Positioning*
(Sumber: Data Penulis, 2025)

4.2.3 *Mood Board*



Gambar 4.2.3. *Moodboard*
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Pada *moodboard* yang sudah dibuat tertera motif tradisional congklak yang dikombinasikan dengan warna yang dipakai meliputi coklat, toska, oranye, kuning dan juga oranye muda. Pada *moodboard* tersebut juga digambarkan bahwa nantinya produk yang dibuat memiliki sekat untuk memenuhi aspek fungsionalitas pada produk yang dirancang. Selain itu, biji yang dipakai juga

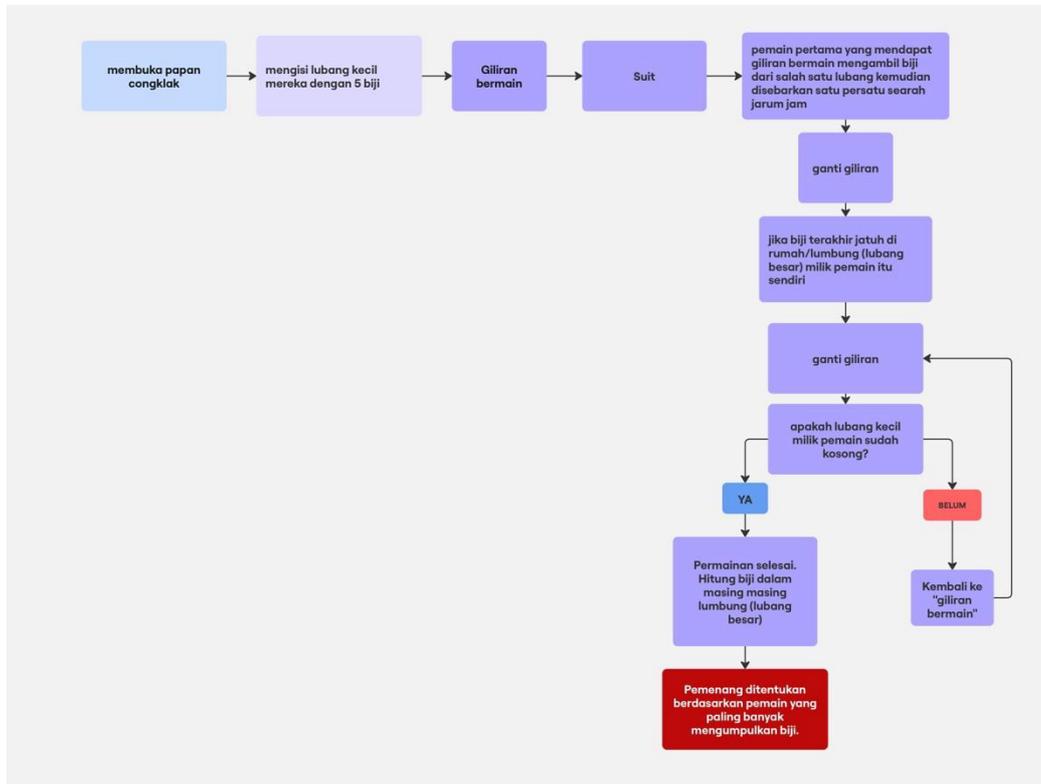
akan tetap menggunakan kerang dan tidak akan diubah dari congklak yang sudah ada sebelumnya.

4.2.4 *User Image*

User image pada konteks permainan tradisional congklak meliputi *user* anak – anak berusia 8-12 tahun. Pada usia tersebut anak cenderung sedang dalam fase perkembangan kognitif, motorik serta sosial yang sangat pesat. Beberapa penelitian sudah menunjukkan, bahwa permainan congklak merupakan alternatif yang relevan untuk meningkatkan konsentrasi serta merangsang motorik halus pada anak. Pada usia ini, anak – anak sudah mulai mampu berpikir logis, menyukai hal yang bersifat kompetitif, memahami aturan yang membuat congklak sangat relevan sebagai media bermain sambil belajar. Selain itu, permainan congklak dapat mengasah aspek sosial anak meliputi kerjasama, kejujuran, tanggung jawab, serta empati yang membantu pembentukan pada karakter anak.

Pada studi penelitian dari SD Supriyadi Semarang (2024) menunjukkan bahwa integrasi congklak dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman budaya lokal, serta penguatan karakter siswa secara holistik, seperti kerjasama dan kejujuran. Dengan ini, pertimbangan desain yang relevan menjadi hal penting selama perancangan, karena ditujukan untuk anak - anak usia 8 hingga 12 tahun, agar desain yang dihasilkan memenuhi aspek fungsionalitas serta memenuhi

4.2.5 flowchart



Tabel 3.5. *Gameplay*
(Sumber: Data Penulis, 2025)

Alur *gameplay* tertera pada gambar, menjelaskan alur permainan congklak. Tanpa merubah *gameplay* congklak yang ada sehingga tetap menjaga nilai – nilai asli yang terkandung di dalamnya. Permainan dimulai dengan kedua pemain suit untuk menentukan giliran pertama bermain, selanjutnya pemain yang mendapat giliran mengambil biji dari salah satu lubang, kemudian disebarakan sesuai arah jarum jam. Jika biji terakhir jatuh dilubang kosong maka pemain harus berganti giliran dengan lawan.

Dalam permainan congklak, pemain harus mengumpulkan biji sebanyak mungkin di dalam lubang atau lubang besar atau lubang induk mereka. Aturan di dalam permainan tetap dipertahankan supaya anak - anak bisa belajar strategi, keterampilan berhitung serta kesabaran dengan menyenangkan.

Inovasi yang dilakukan yaitu menambah sekat penyimpan biji, memang tidak mempengaruhi permainan. Tetapi mempermudah pengelolaan biji congklak sehingga memenuhi aspek fungsionalitas yang memperhatikan kenyamanan terhadap pengguna serta membuatnya lebih praktis.

4.2.6 TOR (*Terms Of Reference*)

1) Deskripsi Desain

Pada produk perancangan yang akan dibuat nantinya akan menghasilkan produk yang mengutamakan aspek fungsional, portabel dan juga praktis. Sehingga tujuan dari perancangan pengembangan produk ini aman untuk mencapai target utamanya yaitu anak – anak usia 8 hingga 12.

2) Persyaratan

a. Desain Ergonomis dan jumlah lubang sesuai dari congklak sebelumnya

Mempertimbangkan ergonomis sebagai salah satu aspek, karena target utamanya yaitu anak – anak.

b. Sekat penyimpanan biji

Sekat penyimpanan yang memudahkan penyimpanan biji agar tidak tercecer, sehingga mudah di akses dan juga aman untuk anak.

c. Material

Pemilihan material kayu yang aman dan juga ringan sehingga memenuhi syarat memudahkan dibawa kemana – mana

d. Desain visual

Desain visual dibuat lebih menarik dan sesuai untuk anak anak

e. Uji coba

Melakukan uji coba lapangan dengan kelompok anak-anak untuk mendapatkan umpan balik terhadap pengalaman bermain serta pemahaman terhadap aturan.

3) Keterbatasan

a. Tidak mengubah aturan permainan congklak

Perancangan yang dibuat tetap mempertahankan aturan bermain pada congklak yang sudah ada, tanpa mengganti atau mengubah aturan bermain tersebut.

b. Waktu dan sumber daya

Keterbatasan dalam waktu dan sumber daya yang dapat mempengaruhi pengembangan pengujian pada produk

4.2.7 Perbandingan produk eksisting

Tabel 4.2.7 Perbandingan Produk
(Sumber: Data Produk Eksisting, 2025)

NO	Gambar	Nama Produk	Aspek	Keterangan
1		Dakon Naga	Ukuran	Besar dan cenderung berat, kurang praktis untuk anak – anak usia 8-12 tahun
			Fungsionalitas	Tidak memiliki tempat penyimpanan biji
			Visual	Bentuk papannya yang menyerupai naga dan desainnya cenderung

				masih sangat tradisional
2		<p><i>Foldable Mancala Board Game Fish</i></p>	<p>Ukuran</p> <hr/> <p>fungsionalitas</p> <hr/> <p>visual</p>	<p>Ukurannya praktis untuk anak – anak dan bisa dilipat</p> <hr/> <p>Belum memiliki sekat penyimpanan biji yang terintegrasi secara langsung</p> <hr/> <p>Berbentuk seperti ikan, colorful, ceria dan memakai motif batik khas Indonesia</p>
3		<p><i>Rajapolah Dakon</i></p>	<p>Ukuran</p> <hr/> <p>Fungsionalitas</p>	<p>Mudah dilipat dan mudah dibawa kemana mana</p> <hr/> <p>Tempat penyimpanan biji</p>

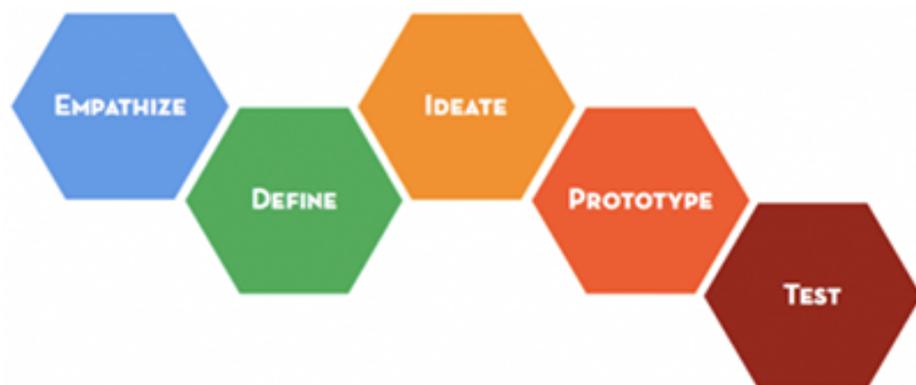
	tidak terintegrasi secara langsung dengan papan congklak
visual	Visual kurang menarik untuk anak-anak dan belum sesuai dengan preferensi anak usia 8-12 tahun

Berdasarkan hasil dari perbandingan produk eksisting tersebut, ditemukan bahwasannya masih ditemukan desain yang menggunakan bentuk yang cenderung konvensional dan papan yang besar tanpa adanya tempat penyimpanan yang terintegrasi secara langsung pada papan tersebut. Kemudian ditemukan juga pada perbandingan produk eksisting, bahwasannya produk portabel memang sudah banyak sekali dikembangkan. Namun, tempat penyimpanan biji masih di desain secara terpisah, dan pengembangan tersebut masih sebatas aspek bentuk lipat atau portabel tanpa adanya inovasi untuk kebutuhan aspek fungsionalitas anak – anak, seperti tempat pengaturan biji – biji congklak agar tidak mudah tercecer atau hilang setelah dipakai bermain.

Dalam hal ini, desain yang dikembangkan tidak hanya menjawab pada permasalahan ukuran dan juga penyimpanan, tetapi juga dengan

menambahkan dan meletakkan sekat penyimpanan biji pada tengah papan memudahkan jangkauan pengguna sehingga menjadikannya lebih efisien. Dan hal tersebut, menjadi salah satu inovasi yang membedakan dengan produk yang sudah ada sebelumnya. Dengan demikian, pengembangan desain ini bisa menjadi salah satu alternatif yang dapat menjawab permasalahan sebelumnya, sehingga bisa menjadi solusi yang relevan terhadap target penggunaannya serta memenuhi fungsi dari produk yang nantinya akan dirancang.

4.3 Proses Perancangan Produk



Tabel 4.3 *Proses Design Thinking*
(Sumber: Medium.com, 2016)

Pada proses perancangan desain thinking mengintegrasikan beberapa aspek seperti berikut :

a. *Emphatize*

Memahami kebutuhan, terhadap pengguna serta kebiasaan pada anak usia 8-12 tahun dari hasil observasi serta wawancara

b. *Define*

Menyusun masalah berdasarkan dari data pengguna, salah satunya yaitu tentang anak – anak sekarang yang mengalami

penurunan minat terhadap permainan congklak. Selain itu, karena bijinya yang mudah hilang dan juga tercecer sehingga memerlukan pengembangan lebih lanjut untuk menjawab permasalahan tersebut sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan memenuhi aspek fungsionalitas tanpa mengganggu permainannya.

c. Ideate

Brainstorming ide untuk solusi yang diambil dari kebutuhan pengguna. Seperti ide congklak dilipat, bahan ringan, warna cerah, sekat penyimpanan biji, serta desain yang cukup ergonomis dan juga praktis

d. Material

Pemilihan material dengan bahan kayu yang ringan sehingga aman dan nyaman untuk dipakai oleh anak – anak, tentunya dengan permukaan yang halus dan bebas dari bahan bahan yang berbahaya.

e. Prototype

Pada tahapan ini membuat versi awal dari desain yang akan dibuat yaitu melalui desain 3D pada congklak dengan tempat penyimpanan biji serta warnanya yang cenderung cerah.

f. Test

Uji coba dari prototype yang sudah ada dalam bentuk fisik kepada pengguna, kemudian diuji kembali apakah mereka sudah sesuai, nyaman dan aman ketika dipakai dari desain baru tersebut.

4.4 Analisis Perancangan

4.4.1 Sekat penyimpanan biji

Salah satu pembahasan utama atau elemen utama pada perancangan congklak ini adalah penambahan sekat penyimpanan biji yang

dirancang untuk diletakkan pada bagian tengah papan permainan tanpa penutup. Inovasi ini dirancang sebagai jawaban untuk kebutuhan efisiensi dalam penyimpanan serta penggunaan biji congklak tanpa adanya elemen terpisah dari papan congklak tersebut. Fungsi utama sekat ini adalah menjadi tempat menyimpan biji yang langsung terintegrasi pada papan congklak rancangan, sehingga memudahkan pengguna dalam proses persiapan atau penataan kembali ketika permainan telah selesai. Selain itu, lokasi penempatan juga dipertimbangkan secara fungsional dan juga ergonomis. Selain dapat dijangkau dengan mudah, penempatan dipilih karena posisinya yang paling netral. Dengan ini memudahkan aktivitas penyimpanan dan pengambilan selama permainan berlangsung. Selain itu juga, posisi tengah penempatan sekat tersebut, dapat menyeimbangkan papan pada saat dilipat dan dibawa dalam bentuk yang lebih praktis atau portabel, juga peletakkan sekat penyimpanan ini pada posisi tertutup akan ditandai dengan sedikit ornamen berbeda. Sehingga, lokasi sekat ini masih bisa terlihat walaupun dalam posisi tertutup.

Meskipun secara visual atau struktural pada penambahan sekat ini terlihat menonjol, posisi sekat tersebut dianggap sebagai solusi yang paling efisien serta tidak mengganggu fungsi utama pada permainan tersebut. Kekhawatiran terkait terganggunya alur permainan karena penambahan sekat tersebut akan dibahas pada bagian validasi. Pada bagian validasi tersebut, anak - anak berinteraksi secara langsung dengan produk dan menunjukkan bagaimana respon mereka terhadap desain baru yang sudah dirancang.

4.4.2 Portabilitas Produk

Portabilitas pada pengembangan produk yang akan dirancang ini merupakan salah satu elemen yang penting juga selain dari sekat

penyimpanan yang sebelumnya sudah dibahas. Portabilitas sangat penting karena target utama dari perancangan ini juga adalah anak – anak usia 8-12 tahun yang mana rentang usia tersebut anak – anak sangat menyukai bermain diberbagai tempat dan juga sedang dalam masa yang sangat aktif.

Berdasarkan dari hasil beberapa studi pustaka sebelumnya, telah ditemukan bahwasannya dari produk eksisting memang sudah banyak yang merancang congklak tersebut secara portabel, sehingga memudahkan penggunaanya untuk dibawa kemana – mana. Namun, ditemukan juga bahwasannya dari pengembangan tersebut belum ditemukan secara khusus yang membuat kompartemen penyimpanan biji yang langsung terintegrasi pada papan congklaknya. Sehingga, solusi desain ini mengusung fitur portabel yang memiliki sekat yang terintegrasi secara langsung, sehingga biji tidak tercecer dan memudahkan menyimpan produk.

4.4.3 Visual

A. Warna

Penggunaan warna pada produk congklak yang dirancang, banyak mempertimbangkan aspek – aspek pada psikologi anak terutama usia 8-12 tahun sebagai target utama. Warna tersebut meliputi beberapa kombinasi warna psikologi dari (Yulianti R, 2021) seperti:

1. Toska

Warna ini merupakan turunan warna biru dan hijau, yang dimaknai secara psikologi memiliki arti ketenangan dan dapat mengurangi kecemasan. Selain itu, warna ini juga dapat memberikan sebuah kesegaran, sehingga dapat menciptakan permainan yang lebih menyenangkan

2. Oranye dan kuning

Kedua warna ini merupakan dua kombinasi warna hangat, sehingga berkaitan dengan optimism, keceriaan dan juga kebahagiaan

3. Merah

Warna merah sering kali digunakan sebagai kesan yang semangat, memberikan energi serta meningkatkan fokus.

Dari kombinasi warna yang telah disebutkan, dipilih untuk menjadi strategi agar produk bisa lebih menarik dikalangan anak – anak yang mendukung fungsi pada produk. Selain itu, dari pemilihan warna ini juga diharapkannya bisa memberikan suasana yang menyenangkan, nyaman dan dinamis, serta menjadi identitas pada produk yang akan dirancang agar berbeda dari produk – produk yang sudah ada sebelumnya.

B. Motif



Tabel 4.4.3 *Motif*
(Sumber: Tempo.com, 2024)

Motif pada perancangan produk yang akan dibuat, merupakan hasil penemuan dari observasi produk congklak tradisional. Berdasarkan hasil dari penelusuran lebih lanjut terhadap literatur serta visual yang tersedia dari congklak yang beredar di internet dan juga e-commerce, motif tersebut tidak memiliki keterikatan pada budaya

manapun. Sehingga, motif tersebut dijadikan sebagai elemen dekoratif guna untuk memperkuat daya tarik pada produk, terutama untuk target utamanya yaitu anak – anak. Penempatan pada motifnya pun dimasukkan pada area permukaan pada papan yang tentunya ada pertimbangan, sebab motif tersebut dipilih dengan alasan untuk menonjolkan area utama pada permainan congklak tanpa mengganggu permainan tersebut. Dengan penempatan yang strategis dan juga bentuk yang sederhana dan berulang, motif tersebut bisa memperkuat daya tarik visual pada anak – anak tanpa mengganggu fungsionalitas produk dan tetap mempertahankan unsur lokal pada permainan tersebut.

4.4.4 Material



Tabel 4.4.4 *Kayu Manglid*
(Sumber: lantakayu.biz, 2025)

Material yang digunakan pada perancangan ini adalah memakai bahan material kayu manglid. Kayu manglid memiliki karakter kayunya yang keras namun ringan, kayu ini berasal dari pohon manglid atau *manglieta glauca*. Kayu manglid juga, memiliki tekstur yang halus serta menurut beberapa penelitian memiliki kadar air segar sebesar 168,77% , kadar air kering sekitar 14,63%.

Untuk segi kekuatan dari kayu manglid, kayu ini memiliki ketahanan yang cukup terhadap tekanan ringan sehingga bahan kayu ini cocok untuk digunakan pada permainan seperti congklak. Bobot pada kayu

manglid juga masuk dalam kategori yang ringan, sehingga mendukung aspek fungsionalitas yang mengutamakan kenyamanan dan portabilitas yang memudahkan anak – anak untuk dibawa pergi kemanapun tanpa membebani pengguna.

4.5 Desain Alternatif 3D Desain alternatif 1



Gambar 4.4 *Desain Alternatif 1*
(Sumber: Data Penulis, 2025)

Desain Alternatif 2



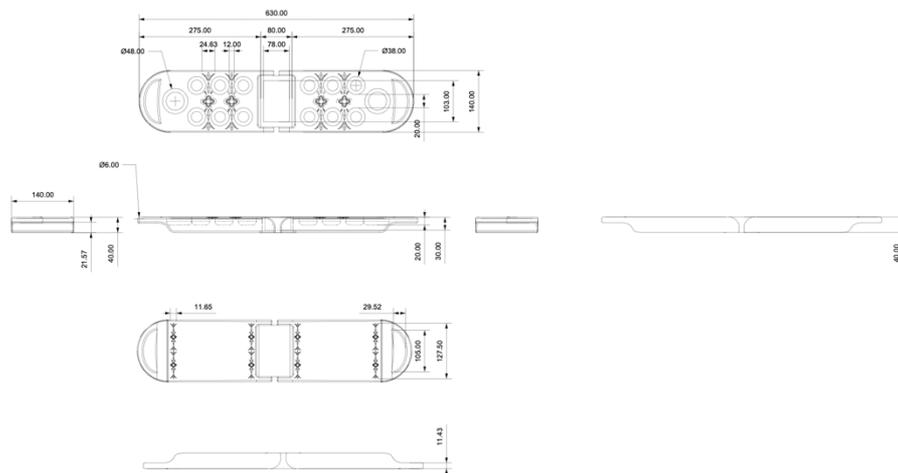
Gambar 4.4 *Desain Alternatif 2*
(Sumber: Data Penulis, 2025)

Berdasarkan hasil dari analisis desain yang telah dilakukan, desain yang terpilih adalah desain yang pertama. Alasan dari pemilihan desain alternatif pertama adalah kesesuaiannya dengan aspek fungsionalitas dan tujuan dari desain yang telah ditetapkan. walaupun dari kedua desain tampaknya hampir sama yang membedakan adalah aspek ergonomisnya, sehingga desain pertama setelah di analisis kembali lebih memenuhi aspek ergonomi tersebut, dikarenakan desain ini fokus utama targetnya adalah anak – anak. sehingga, desain alternatif kedua masih kurang memenuhi kriteria dari desain yang sudah ditetapkan.

4.6 Gambar Teknik

Gambar teknik yang sudah dibuat pada gambar dibawah ini, merupakan hasil detail dari ukuran desain alternatif 1, yang mana nantinya akan menjadi ukuran yang dipakai saat proses pembuatan *prototype*. Hasil

dari prototype ini dirancang kemudian akan melewati proses uji coba lapangan, dengan tujuan untuk mendapatkan sebuah evaluasi dan juga masukkan untuk masuk ke tahap selanjutnya.



Gambar 4.5 Gambar Teknik
(Sumber: Data Penulis, 2025)

4.7 Konsep Produk

Produk ini dirancang dengan tujuan untuk membuat permainan tradisional bisa lebih fungsional dan juga praktis, serta menjawab permasalahan yang ada. Seperti masalah pada bijinya yang mudah tercecer.

Papan congklak yang akan dirancang nantinya akan memenuhi kebutuhan penggunanya yang ingin congklak bisa dibawa menjadi lebih praktis sehingga congklak dirancang menyerupai sebuah tas. Kemudian elemen tambahan sekat penyimpanan yang akan diletakkan pada bagian tengah congklak dan terintegrasi secara langsung dengan papannya. Penempatan tersebut tentunya dipertimbangkan sesuai kebutuhan agar tidak mengganggu dan pemain tetap nyaman saat bermain.

Selain itu, pemilihan warna dan motif sebagai dukungan daya tarik visual untuk anak – anak tanpa mengganggu fungsi dari mainan yang memberikan kesan ceria dan juga energik. Material yang dipilih juga tentunya menyesuaikan dengan kenyamanan anak – anak yaitu menggunakan bahan kayu manglid yang ringan, kuat dan bisa mendukung kebutuhan desain portabel yang fungsional. Sehingga dengan kombinasi beberapa elemen ini bisa menciptakan produk yang aman, nyaman dan juga praktis untuk penggunaannya.

4.8 Proses Produksi





4.9 Final Produk



Gambar 4.9 *Final Produk*
(Sumber: Data Penulis, 2025)

Final dari produk congklak dengan inovasi pada sekat penyimpanan biji ini, dibuat untuk kebutuhan praktis pada pengguna dalam membawa serta pengaturan penyimpanan biji sehingga bisa lebih praktis, dengan adanya sekat penyimpanan biji tersebut. Biji congklak pada akhirnya bisa disimpan dengan rapi dan juga aman, tanpa tercecer sekalipun. Bahan pada pembuatan congklak tersebut menggunakan kayu ringan yang mana hal ini bisa membuat congklak tersebut, terpakai dalam jangka waktu yang cukup lama.

Ukuran pada congklak yang di desain ulang ini, menyesuaikan kembali dengan kebutuhan para penggunanya. Sehingga, congklak tersebut dapat dengan nyaman dimainkan diberbagai tempat. Dengan desain yang praktis ini, sangat diharapkan permainan ini dapat sehingga permainan tradisional ini tetap bisa dikenali hingga generasi – generasi selanjutnya.

4.10 Refleksi Dan Evaluasi Produk

A. Penjelasan Perubahan Finishing

Pada tahap akhir produk, terjadi kendala pada proses finishing pada warna papan congklak. Hal itu, membuat hasil 3D yang sudah dibuat dengan hasil jadi tidak sesuai. Warna yang di dihasilkan tidak rata dan tidak sesuai ekspektasi visual. Oleh karena itu, strategi pada finishing di ubah menjadi warna natural dari kayu maglid tersebut, dan pada bagian lubang kecilnya dibiarkan tetap berwarna menyesuaikan dengan rencana awal.



Gambar 4.10 Refleksi dan Evaluasi Produk
(Sumber: Data Penulis, 2025)

B. Pertimbangan Perubahan

Pertimbangan yang diambil pada produk congklak ini adalah tetap mempertahankan dua tari dari visual pada lubang pada congklak tersebut, kemudian estetika terhadap esensi tradisionalnya juga tetap dijaga pada papan utamanya. Perubahan ini, mengacu pada finishing pada papan congklak yang natural serta warna yang cukup kontras pada detail tertentu. Dengan demikian, walaupun tidak sesuai dengan hasil 3D yang sudah dibuat, produk akhir tetap memenuhi aspek fungsionalitas dan estetikanya dari yang sudah diharapkan.



Gambar 4.10 Refleksi dan Evaluasi Produk
(Sumber: Data Penulis, 2025)

4.11 Validasi Produk

4.11.1 Tujuan validasi

Tujuan dari validasi yang telah dilakukan adalah untuk mengetahui tentang sejauh mana desain baru dari perancangan sesuai dengan kebutuhan dan juga preferensi dari anak – anak tersebut. Validasi ini merupakan salah satu tahapan penting untuk memastikan aspek fungsionalitas pada produk yang dirancang juga terpenuhi, sehingga dapat diuji secara nyata dan langsung terhadap pengguna.

Selain itu, validasi ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana sekat penyimpanan biji yang terintegrasi secara langsung memberikan kemudahan penyimpanan atau menimbulkan suatu kendala pada saat bermain. Karena sekat tersebut merupakan sentral utama dari aspek fungsionalitas pada produk ini, sehingga tanggapan pengguna sangat penting untuk mengetahui bahwa desain tersebut layak dan aman pada saat digunakan. Sehingga penilaian validasi tersebut, akan menjawab keseluruhan baik dari pengguna ataupun tujuan desain.

4.11.2 Prosedur validasi

Prosedur validasi ini dilakukan ditempat terbuka dengan cara mengamati secara langsung anak – anak ketika mencoba produk yang sudah dirancang, masing masing kelompok diamati bermain sekitar +- 1jam. Sebelum bermain, hal pertama yang dilakukan pada anak – anak adalah memberikan intruksi mulai dari bagaimana cara memainkannya, membuka produk, dan juga menyimpan produk.

Proses validasi ini, berlangsung mulai pukul 10.00 pagi hingga pukul 14.00 siang. Sehingga validasi ini menghabiskan waktu sekitar 4 jam yang melibatkan sekitar 4 kelompok dari jumlah responden sekitar 5 orang. Pada proses validasi ini juga, anak – anak di dampingi oleh fasilitator dan pendamping kelompok bermain mereka sehingga permainan bisa tetap terkontrol, aman dan juga nyaman. Selama validasi berlangsung, dilakukan observasi aspek yang berkaitan dengan interaksi pengguna dengan produk seperti bagaimana melipat dan menyimpan biji, kenyamanan saat memegang, serta kemudahan penggunaan produk. Dan di akhir observasi juga, anak – anak diberikan lembar kuesioner yang berisi pertanyaan tertutup dengan pilihan “YA” dan “TIDAK”. Kemudian jawaban mereka dicatat sebagai data analisis.

Rancangan prosedur validasi ini berjalan secara natural dan juga menyenangkan tanpa terkendala untuk anak – anak. Respon yang didapatkan juga bersifat jujur, dan juga spontan sesuai dengan hasil pengalaman mereka mencoba produk yang sudah dirancang. Hasil ini nantinya akan menjadi bagian penting untuk menjawab fungsionalitas dan kenyamanan pengguna saat memakai produk final yang sudah dirancang.

4.11.3 Instrumen validasi

Tabel 4.11.3 Instrumen Validasi
(Sumber: Data Pribadi, 2025)

NO	Pertanyaan Validasi	Yang memilih “YA”	Yang memilih “TIDAK”	Keterangan
1	Produk CongklakSaku mudah digunakan?	5	0	Anak – anak setuju bahwa produk mudah digunakan
2	Apakah tempat penyimpanannya berguna?	5	0	Penyimpanan berguna sehingga biji tidak tercecer
3	Kamu suka warna dan bentuknya?	5	0	4/5 Anak menyukai warnanya, namun satu anak memberikan saran agar memberi warna dasar pada congklaknya agar lebih menarik
4	Apakah ukuran sesuai dan nyaman saat dimainkan?	5	0	Ukuran nyaman saat dimainkan
5	Apakah sekat menghalangi permainan?	0	5	Tidak menghalangi
6	Apakah cara menggunakan sekat penyimpanan biji mudah dipahami?	5	0	Mudah dipahami dan letaknya juga strategis dan

				mudah dijangkau
7	Apakah ingin menggunakan produk ini lagi di masa mendatang?	5	0	Anak – anak ingin memakai produk ini lagi
8	Apakah mudah untuk dibawa?	5	0	Praktis dan ringan dibawa kemana mana
9	Apakah bahan produk bisa dipakai dalam waktu yang lama?	5	0	Akan tahan lama karena memakai kayu
10	Apakah kamu puas dengan inovasi congklak portabel dengan sekat ini?	5	0	Anak – anak merasa puas

Pada instrumen validasi yang digunakan, penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan kuesioner sederhana yang berisi pertanyaan dengan jawaban “YA” dan “TIDAK”. Selain kuesioner, dilengkapi juga dengan observasi lapangan serta wawancara secara langsung kepada anak – anak usia 8-12 tahun. Dari pertanyaan tersebut, digunakan untuk memudahkan anak – anak menjawab tanpa adanya rasa terbebani, tentunya dengan pengawasan pendamping juga agar memudahkan maksud dari pertanyaan – pertanyaan yang diberikan.

Dari hasil validasi ini, peneliti bisa mengetahui sejauh mana produk yang dirancang tersebut dapat digunakan tanpa hambatan. Dilain sisi, wawancara lisan yang dilakukan juga untuk mengetahui tanggapan lebih lanjut terkait efisiensi, kenyamanan serta dari ketertarikan pengguna pada produk tersebut. Dengan rangkaian pendekatan ini, instrumen validasi mampu menangkap fungsi dari produk yang sudah dirancang dari sudut pandang pengalaman pengguna.

4.11.4 Hasil Validasi

Hasil akhir dari produk congklak portabel dengan inovasi sekat penyimpanan biji ini, melibatkan anak – anak usia 8-12 tahun sebagai target utamanya. Dari hasil validasi ini, berguna untuk mengetahui bagaimana produk yang sudah dikembangkan dapat lebih diterima oleh target yang di tujui. Selama uji validasi berlangsung, anak – anak diperkenankan untuk mencoba produk tersebut, setelah mencoba anak – anak juga diarahkan untuk mengisi beberapa pertanyaan yang sudah tertulis di dalam angket. Isi pada angket tersebut juga, berisi seputar bagaimana produk tersebut sudah bisa digunakan, memudahkan penyimpanan, daya tarik pada desainnya, kenyamanannya, serta fungsi dari sekat penyimpanan bijinya.

Hasil dari validasi yang sudah dilakukan, menunjukkan bahwasannya anak – anak menyukai hasil akhir dari desain yang sudah terpilih. Mereka juga mengatakan bahwasannya produk ini sangat mudah di gunakan dan juga nyaman. Warna pada lubangnyapun menarik perhatian mereka, dan bisa membuat permainan lebih menyenangkan. Selain itu, mereka juga memberikan respon yang sangat baik terhadap sekat penyimpanan biji tersebut, mereka mengatakan bahwa inovasi sekat ini sangat inovatif karena membantu biji – bijian pada congklak menjadi lebih rapi dan tidak tercecer.



Gambar 4.11.1 Hasil Validasi
(Sumber: Data Penulis, 2025)

4.11.5 Evaluasi

Dari hasil validasi yang sudah dilakukan kepada user utama yaitu anak – anak berusia 8-12 tahun. Berdasarkan tanggapan pengguna dapat disimpulkan bahwasannya congklak yang dirancang berhasil memenuhi fungsinya, yaitu memberikan kenyamanan serta kompartemennya yang membuat biji lebih beratur dan tidak tercecer saat disimpan. Pengguna juga mengatakan bahwasannya sekat penyimpanan tersebut tidak mengganggu dan bahkan memperkuat pada aspek fungsionalitas yang menjadi tujuan pada perancangan ini. Disisi lain, dukungan visual dan juga bentuknya portabel menjadi salah satu alternatif yang cukup efisien terhadap pengguna, diakhiri pengguna juga mengatakan jika waktu mendatang jika ada congklak dengan desain seperti ini lagi mereka pasti akan memainkannya lagi. Sehingga alternatif desain yang dirancang bisa menjadi solusi yang adaptif untuk permainan tradisional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan yang dilakukan, produk tersebut berhasil menjawab permasalahan terkait aspek fungsionalitas pada permainan tradisional congklak. Mulai dari bijinya yang mudah tercecer, ukurannya yang kurang praktis sehingga tidak mudah dibawa kemana – mana sudah terjawab melalui pendekatan *design thinking* yang terstruktur mulai dari tahapan awal hingga akhir.

Perancangan tersebut merupakan hasil dari pendekatan tersebut, sehingga dapat memberikan solusi yang relevan sesuai dengan keinginan pengguna utamanya yaitu anak – anak usia 8- 12 tahun. Mulai dari bagaimana pemilihan material hingga tahapan ergonomis sebagai penyesuaian terhadap anak – anak. Sehingga bisa dipakai dengan nyaman oleh pengguna.

Dari segi hasil evaluasi, produk ini juga dinyatakan berhasil secara fungsional. Dengan dukungan elemen visual dan juga portabilitas, membantu penyempurnaan pada perancangan ini. Dengan demikian, solusi ini diharapkan bisa menjadi alternatif pada pengembangan permainan tradisional menjadi produk yang lebih fungsional dan tentunya tetap adaptif dengan perkembangan sesuai kebutuhan pengguna.

5.2. Saran

Sebagai saran untuk pengembangan selanjutnya, produk tersebut perlu melakukan banyak pengembangan desain serta riset ulang apabila ingin produk congklak bisa lebih di tonjolkan dari segi pewarnaannya. Kemudian, uji coba pada produk juga perlu subjek yang lebih luas agar produk tersebut bisa mendapatkan lebih banyak feedback dan bisa lebih menyesuaikan kembali dengan kebutuhan kebutuhan selanjutnya dari penggunanya, hal ini dapat membantu validasi dari produk tersebut juga lebih kompherensif dan bisa mencakup lebih luas lagi oleh berbagai kalangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti R., e. a. (2024). Pengaruh Olahraga Permainan Tradisional Congklak terhadap Perkembangan Psikomotorik dan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Kajian Pustaka Universitas Gadjah Mada*.
- Arief, M. (2021). Analisis Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak.
- Arlianda, Dena Nova, Agus Triyogo, and Asep Sukenda Egok. 2022. "Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Basicedu* 6(2):1837–44. doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2341.
- Aulia, N. Andryana, S. & Gunaryati, A. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Charity Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal SISFOTENIKA*, 26-36.
- Azzahira, Syarifah, Morinta Rosandini, and Prafitra Viniani. 2023. PENGEMBANGAN MOTIF DENGAN SISTEM RWD MELALUI PENGGAYAAN ILUSTRASI FLAT DESIGN DENGAN INSPIRASI DAMAR KURUNG. Vol. 10.
- Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2016). Systematic Approaches to a Successful Literature Review (2nd ed.). *Los Angeles: SAGE Publications*.
- Cahyani, Amelia Putri, Devi Oktaviani, Salma Ramadhani Putri, Sofi Nur Kamilah, Jennyta Caturiasari, and Dede Wahyudin. (2023). "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar." *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2(3):183–94. doi: 10.51574/judikdas.v2i3.796.
- CENDIKIA PENDIDIKAN*. (n.d.). <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- D., S., & Handayani, T. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 145-160.
- Dewi, R. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional.
- Eliya Putri Aprilia, and Didit Darmawan. 2025. "Pengaruh Desain Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Elektronik." *MASMAN Master Manajemen* 3(1):50–61. doi: 10.59603/masman.v3i1.709.

- Fawzi R., e. a. (2019). The Psychology of Color in Visual Communication. *Journal of Design Studies*, 45-60.
- Fitri Arlinkasari, Debra Flanders Cushing, and Evonne Miller. 2019. *Making Smart Cities More*. edited by Anton Nijholt. Springer Nature Singapore Pte Ltd. 2020.
- Harbiyah, Armi, and Marmawi R. Lukmanulhakim. 2025. "PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD TAMAN PENA." 11. doi: 10.26418/jppk.v11i10.58787.
- Harnani, C. A. (2024). Permainan Tradisional dalam Perspektif Pendidikan Budaya. *Bandung: Alfabeta*.
- Herlinda, & Mardiana. (2019). Karakteristik kayu mindi dan penggunaannya dalam kerajinan. *Jurnal Teknologi dan Industri Kayu*, 7(1), 23-30.
- Hisna, S., Nugraha, S., & Marhadi, A. (2024). *Pariwisata dan permainan tradisional* (hlm. 142). Penerbit Garudhawaca.
- Hompimpa Community. (2024). Profile and Activities. *diakses dari <https://instagram.com/hompimpa.smg>*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). Pelestarian Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya. <https://www.kemdikbud.go.id>.
- Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 320–333. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801>
- Khoiriyah, Siti. 2024. "Digitalisasi Permainan: Dampak Dan Tren Pergeseran Dari Permainan Tradisional Ke Dunia Digital." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3(4):320–33. doi: 10.58192/sidu.v3i4.2801.
- Kimberly Kight. 2011. *A Field Guide to Fabric Design : Design, Print, & Sell Your Own Fabric : Traditional & Digital Techniques for Quiloting, Home Dec & Apparel*.
- Kriyanto, R. (2020). Teknik Wawancara Penelitian Kualitatif. *Jakarta: Gramedia Pustaka Utama*.

- Lacksana, Indra. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah.
- Makdum, M. A., Sari, D., & Handayani, T. (2021). The role of traditional games in character education. *International Journal of Educational Research and Development*, 3(1), 1-10.
- Mardawani, A. (2020). Metode Dokumentasi dalam Penelitian Kualitatif. *Yogyakarta: Deepublish*.
- Masniah, and Irfansyah. 2021. *Utilization of Games as a Media of Introduction to Indonesian Attractions for Tourists (Comparative Study of Games: Papon, Probo and Dorang)*.
- Mohamad Siarudin, Aris Sudomo, and Yonky Indrajaya, 2016. *Hutan Rakyat Manglid : Status Riset Dan Pengembangan*. BOGOR: FORDA PRESS.
- Mulyani, S. (2016). Permainan tradisional sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(1), 45-56.
- Netry, M. L. (2023). Enhancing Cognitive Skills Through Traditional Congklak Game. *Educational Psychology Journal*, 211-230.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. New York: Basic Books.
- Nugroho, H. (2020). Permainan Tradisional sebagai Media Edukasi Anak.
- Nurasyiah, N., & Atikah, N. (2023). Cognitive development in children aged 8-12 years. *Journal of Child Development*, 12(2), 100-110.
- Olvi Atnasari Goko Rato et al., (2021). Penerapan Permainan Tradisional Congklak Pada Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Bilangan Cacah Dengan Model Kooperatif Student Teams-Achievement Divisions (STAD).
- Paulus, A., Sari, D., & Handayani, T. (2021). The impact of technology exposure on children's social skills. *Journal of Child Psychology*, 15(4), 200-210.
- Pertiwi, R., & Anggraeni Widyastuti, P. (2019). VISUALISASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 (Studi Kasus: Kajian Semiotika Pierce). In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)* (Vol. 2).

- Prasetya, Y. (2023). Permainan Tradisional Sebagai Sumber Nilai Karakter Bagi Anak Di Kelurahan Simokerto Surabaya (Vol. 11).
- Prasetya, Yoga. (2023). Permainan Tradisional Sebagai Sumber Nilai Karakter Bagi Anak Di Kelurahan Simokerto Surabaya. Vol. 11.
- Prasetyo, A. (2020). Penggunaan Teknologi untuk Mendukung Pelestarian Permainan Tradisional.
- Prasetyo, E., & Rahardjo, S. (2023). The importance of traditional games in preserving cultural heritage. *Cultural Studies Journal*, 8(1), 30-40.
- Putra, D. (2023). Pelestarian Aset Budaya Permainan Congkak Melalui Desain Karakter untuk Anak.
- Rusyda, Citra, Purwanto Jurusan, Seni Rupa, Fakultas Bahasa, and Dan Seni. 2016. *REDESAIN MAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK*. Vol. 5.
- Santoso, B. (2022). Inovasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran.
- Sartika, V. D., Wulandari, S., & Ayuswantana, A. C. (2023). Pelestarian Aset Budaya Permainan Congklak Melalui Desain Karakter Untuk Anak. In *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSLA)* (Vol. 07, Issue 02).
- Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Era Globalisasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 765–772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6030>
- Siarudin, B. M., Widiyanto, A., Penelitian, B., Agroforestry, T., Raya, J., & Km, C.-B. (2012). Sifat Fisik Kayu Manglid (Bl.) Pada Arah Aksial Dan Radial (*Manglieta glauca.*) *Manglieta glauca Physical Properties of Manglid Wood Bl on Axial and Radial Orientation*. 30(2), 135–143.
- Sugiyanti, A., Buchori, A., & Sulianto, J. (2023). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Perainan Tradisional Congklak di TK Al Ikhlas Sambong Batang. *Universitas Diponegoro*.
- Sugiyono. 2013. METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D.
- Wertheimer, M. (1923). Laws of Organization in Perceptual Forms. *Psychologische Forschung*, 301-350.

- Wibowo, A. (2016). Motif Budaya Indonesia dalam Desain Tradisional. *Jakarta: Balai Pustaka*. Anak Usia Dini. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Wibowo, A. (2018). Revitalisasi Permainan Tradisional dalam Konteks Modern. *Universitas Indonesia*.
- Widoyoko, E. P. (2011). Keterampilan sosial dan pendidikan karakter. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yulfiani, Nadya. (2024). “Permainan Tradisional Congklak Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini (8-10 Tahun) Di Wonokarto Sekampung Lampung Timur.” *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi* 8(2):120–42.
- Yulianti, R. (2021). Psikologi warna dalam desain produk untuk anak. *Jurnal Desain dan Teknologi*, 5(3), 67–75.
- Yunidar D, Zulkarnain M, and Barr T.J. 2024. *Simplicity Amplified*. edited by Cicilia Heni. PT Kanisius

LAMPIRAN VALIDASI USER

LEMBAR SUBJEK UJI COBA LAPANGAN

A. Produk

Nama : CongklakSaku

Tujuan : Memperkenalkan Kembali congklak dengan inovasi baru yang memiliki aspek fungsionalitas serta praktis

Sasaran : Anak Usia 8-12 Tahun

Nama Anak : Citra Husna k

B. Penilaian Instrumen

1. Pada lembar evaluasi dibawah ini, dimaksudkan untuk penilaian terhadap produk DakonSaku tersebut. Subjek dai uji coba lapangan ini merupakan anak – anak usia 8-12 tahun.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom dibawah ini, pilihlah salah satu antara YA atau TIDAK.

C. Penilaian

NO	Pertanyaan	Jumlah Butir	
		YA	TIDAK
1	Produk CongklakSaku mudah digunakan?	✓	
2	Apakah tempat penyimpanannya berguna?	✓	
3	Kamu suka warna dan bentuknya?	✓	
4	Apakah ukuran sesuai dan nyaman saat dimainkan?	✓	
5	Apakah sekat menghalangi permainan?		X
6	Apakah cara menggunakan sekat penyimpanan biji mudah dipahami?	✓	

7	Apakah ingin menggunakan produk ini lagi di masa mendatang?	✓	
8	Apakah mudah untuk dibawa?	✓	
9	Apakah bahan produk bisa dipakai dalam waktu yang lama?	✓	
10	Apakah kamu puas dengan inovasi congklak portabel dengan sekat ini?	✓	

LEMBAR SUBJEK
UJI COBA LAPANGAN

A. Produk

Nama : CongklakSaku

Tujuan : Memperkenalkan Kembali congklak dengan inovasi baru yang memiliki aspek fungsionalitas serta praktis

Sasaran : Anak Usia 8-12 Tahun

Nama Anak : Rasya R.S

B. Penilaian Instrumen

1. Pada lembar evaluasi dibawah ini, dimaksudkan untuk penilaian terhadap produk DakonSaku tersebut. Subjek dai uji coba lapangan ini merupakan anak – anak usia 8-12 tahun.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom dibawah ini, pilihlah salah satu antara YA atau TIDAK.

C. Penilaian

NO	Pertanyaan	Jumlah Butir	
		YA	TIDAK
1	Produk CongklakSaku mudah digunakan?	✓	
2	Apakah tempat penyimpanannya berguna?	✓	
3	Kamu suka warna dan bentuknya?	✓	
4	Apakah ukuran sesuai dan nyaman saat dimainkan?	✓	
5	Apakah sekat menghalangi permainan?	✓	X
6	Apakah cara menggunakan sekat penyimpanan biji mudah dipahami?	✓	

7	Apakah ingin menggunakan produk ini lagi di masa mendatang?	✓	
8	Apakah mudah untuk dibawa?	✓	
9	Apakah bahan produk bisa dipakai dalam waktu yang lama?	✓	
10	Apakah kamu puas dengan inovasi congklak portabel dengan sekat ini?	✓	

LEMBAR SUBJEK
UJI COBA LAPANGAN

A. Produk

Nama : CongklakSaku

Tujuan : Memperkenalkan Kembali congklak dengan inovasi baru yang memiliki aspek fungsionalitas serta praktis

Sasaran : Anak Usia 8-12 Tahun

Nama Anak : Rizki

B. Penilaian Instrumen

1. Pada lembar evaluasi dibawah ini, dimaksudkan untuk penilaian terhadap produk DakonSaku tersebut. Subjek dai uji coba lapangan ini merupakan anak – anak usia 8-12 tahun.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom dibawah ini, pilihlah salah satu anatara YA atau TIDAK.

C. Penilaian

NO	Pertanyaan	Jumlah Butir	
		YA	TIDAK
1	Produk CongklakSaku mudah digunakan?	✓	
2	Apakah tempat penyimpanannya berguna?	✓	
3	Kamu suka warna dan bentuknya?	✓	
4	Apakah ukuran sesuai dan nyaman saat dimainkan?	✓	
5	Apakah sekat menghalangi permainan?		X
6	Apakah cara menggunakan sekat penyimpanan biji mudah dipahami?	✓	

7	Apakah ingin menggunakan produk ini lagi di masa mendatang?	✓	
8	Apakah mudah untuk dibawa?	✓	
9	Apakah bahan produk bisa dipakai dalam waktu yang lama?	✓	
10	Apakah kamu puas dengan inovasi congklak portabel dengan sekat ini?	✓	

LEMBAR SUBJEK
UJI COBA LAPANGAN

A. Produk

Nama : CongklakSaku

Tujuan : Memperkenalkan Kembali congklak dengan inovasi baru yang memiliki aspek fungsionalitas serta praktis

Sasaran : Anak Usia 8-12 Tahun

Nama Anak : Rizki

B. Penilaian Instrumen

1. Pada lembar evaluasi dibawah ini, dimaksudkan untuk penilaian terhadap produk DakonSaku tersebut. Subjek dai uji coba lapangan ini merupakan anak – anak usia 8-12 tahun.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom dibawah ini, pilihlah salah satu anantara YA atau TIDAK.

C. Penilaian

NO	Pertanyaan	Jumlah Butir	
		YA	TIDAK
1	Produk CongklakSaku mudah digunakan?	✓	
2	Apakah tempat penyimpanannya berguna?	✓	
3	Kamu suka warna dan bentuknya?	✓	
4	Apakah ukuran sesuai dan nyaman saat dimainkan?	✓	
5	Apakah sekat menghalangi permainan?		X
6	Apakah cara menggunakan sekat penyimpanan biji mudah dipahami?	✓	

7	Apakah ingin menggunakan produk ini lagi di masa mendatang?	✓	
8	Apakah mudah untuk dibawa?	✓	
9	Apakah bahan produk bisa dipakai dalam waktu yang lama?	✓	
10	Apakah kamu puas dengan inovasi congklak portabel dengan sekat ini?	✓	

LEMBAR SUBJEK
UJI COBA LAPANGAN

A. Produk

Nama : CongklakSaku

Tujuan : Memperkenalkan Kembali congklak dengan inovasi baru yang memiliki aspek fungsionalitas serta praktis

Sasaran : Anak Usia 8-12 Tahun

Nama Anak : FIKO

B. Penilaian Instrumen

1. Pada lembar evaluasi dibawah ini, dimaksudkan untuk penilaian terhadap produk DakonSaku tersebut. Subjek dai uji coba lapangan ini merupakan anak – anak usia 8-12 tahun.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom dibawah ini, pilihlah salah satu antara YA atau TIDAK.

C. Penilaian

NO	Pertanyaan	Jumlah Butir	
		YA	TIDAK
1	Produk CongklakSaku mudah digunakan?	✓	
2	Apakah tempat penyimpanannya berguna?	✓	
3	Kamu suka warna dan bentuknya?	✓	
4	Apakah ukuran sesuai dan nyaman saat dimainkan?	✓	
5	Apakah sekat menghalangi permainan?		X
6	Apakah cara menggunakan sekat penyimpanan biji mudah dipahami?	✓	

7	Apakah ingin menggunakan produk ini lagi di masa mendatang?	✓	
8	Apakah mudah untuk dibawa?	✓	
9	Apakah bahan produk bisa dipakai dalam waktu yang lama?	✓	
10	Apakah kamu puas dengan inovasi congklak portabel dengan sekat ini?	✓	





Lampiran wawancara



Speaker	Content
Peneliti :	Kak, ini boleh perkenalan dulu kak sama kenalin komunitasnya terus sejarahnya kaya gimana biar saya sendiri bisa lebih tau apa aja sih gitu waktu itu di dalamnya
Narasumber :	Kalau Kalau gitu ya kenalin namaku Sony di hompimpa itu selaku koordinator komunitas udah mulai bergabung sejak Tahun 2022 Nah pas itu mulai aktif lagi setelah vakum selama 2 tahun pas Covid terus mulai aktif Sony sama Mas Siddick namanya, pinjam alat dari Hombic, terus mulai terbentuk pengurusan daerah Utara 2023 kalau komunitas pembimpah sendiri itu komunitas yang membidangi sosial pendidikan budaya lewat permainan tradisional.
Narasumber :	sejarah komunitas Homumimpa sendiri itu terbentuk tahun 2016 pas itu justru malah pengurus dari Tangerang, namanya Homimbau Tangerang, komunitas kampung Homimbau Tangerang sebagai pusat Homimbau Nah kalau di Semarang kan termasuk regionalnya atau cabangnya pas tahun 2016 itu kebetulan HOMIMPA Tangerang sedang melaksanakan kegiatan yang namanya HKS HOMIMPA ke sekolah salah satu program home PIPA nah kebetulan programnya mau melaksanakan di Semarang Nah secara kebetulan juga pas itu membuka volunteer buat mahasiswa Semarang ikut kegiatan HKS tadi Nah kenallah sama yang namanya Mbak Anita yang kebetulan pas itu sedang melaksanakan PPL atau magang di sekolah Nah Mbak Anita tahu informasi kalau ada bukan volunteer ada kegiatan HKS terus diusulkan tempat Mbak Anita tadi untuk melaksanakan kegiatan HKS tadi di tempat sekolah PPLnya tepatnya di SD Negeri

	<p>sekarang 01 di wilayah sekarang huruf Pati daerah Unes terus selesai kegiatan HKS tadi, temanteman volunteer yang ada di Semarang ada Mas Sulvikar, Mas Wawi dan Mbak Anita tadi beserta temantemannya buat ini inisiatif buat buat ini bikin regional sendiri dengan nama Homipa Semarang booster bentuk tahun 2016 tepatnya 22 Desember tahun 2016.</p>
<p>Narasumber :</p>	<p>Untuk program yang berjalan di komunitas hompimpa itu ada kegiatan HKS tadi, Hompimpa ke sekolah, ada juga HKK hompimpa ke kampung, ada HKP HOMIMPA ke Panti, terus rutinnnya kegiatan di CFD Bukalapak Permen tradisional ada juga event 17an semacam itu ada lumbalumba terus ada juga puncaknya di festival permainan tradisional itu beberapa program hompimpa program tahunannya terus selain kita jalani program sendiri, kita juga kadang diajak kolaborasi sama organisasi mahasiswa dari Unes, Undip, USF, mahasiswa se Semarang terus ada juga event dengan tiket setempat seperti Dispora, DP3A diajak buat kadang isi kegiatan atau event katanya sama komunitas Semarang atau tentang kebudayaan dan juga ajakan kolaborasi dengan instansi yang lain di wilayah kota Semarang khususnya mungkin itu untuk gambaran awal ya tentang komunitas hompimpa</p>

Peneliti :	Berarti secara keterlibatan juga rata-rata dari komunitas ini dari mahasiswa ya kak? atau ada dari kalangan lainnya juga?
------------	---

Narasumber :	<p>Iya untuk rata-rata memang kebanyakan mahasiswa walaupun sebetulnya kita terbuka sih artinya kelas pelajar yang masih SMA minimal tapi kami yang bergabung sebagai pengurus itu usianya 17 karena kita kegiatannya di wilayah Semarang itu kan dan enggak menetap artinya kita kadang juga perlu bergeser untuk berkegiatan itu, banyak pengurus terlibat dan keterlibatannya tentu diakses dengan transportasi biasanya lebih mudah kan ya pakai sepeda motor. Katakan itu sebagai syarat minimal kami buat sebagai pengurus tapi enggak hanya di pelajar atau mahasiswa, kami juga terbuka buat buat masyarakat umum. Katakanlah yang sudah lulus kuliah atau sudah tidak kuliah gitu atau bekerja tapi juga boleh kok atau bisa dibilang ya welcome untuk menerima temanteman yang mau berkegiatan dengan komunitas hompimpa.</p>
Peneliti :	<p>Dari komunitas hompimpa sendiri nih kak permainan tradisional yang biasanya sering dikenalkan gitu ya kepada anak-anak nih kak terutama karena kebetulan skripsi ini kan</p>

	<p>mengarah ke anakanak gitu ya kirakira apa aja sih kak? Ada gak kirakira congklak gitu</p> <p>yang dikenalkan gitu salah satunya kepada anakanak tersebut?</p>
<p>Narasumber :</p>	<p>ya kadang gini, kalau soal permainan kan kadang tiap daerah gitu juga namanya beda gitu ya kadang beberapa ada yang beda kalau Chongklak mungkin masih tahu sih Chongklak atau Dakon untuk permainan yang kami kenalkan, jawab pertanyaan dari Mbak Fadla tadi kami sementara ini hanya punya Katakanlah 30 permainan 30 permainan dari total permainan rakyat dan olahraga tradisional yang pernah ada yang meneliti itu sampai 2600 jumlah permainan itu permainan baik yang pakai alat maupun dari yang tidak pakai alat ada namanya komunitas Hong yang di Bandung, terus ada juga yang meneliti Kapoti Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional.</p>

<p>Narasumber :</p>	<p>Kalau untuk pusatnya sepertinya di baru juga sih karena ketuanya kebetulan orang-orang Bandung, Kang Zen, terus ada juga itu tadi komunitas hong yang aktif tentang pelestarian permata di Swt kami permainannya ya permainan yang sifatnya umum dikenal itu kayak egrang, terus Bahagia lebih ke permainan yang bisa dilakukan secara bergerak aktif itu buat anak-anak, terus ada permainan yang Congklak atau Dakon itu ada juga terus bekel atau bola bekel ada juga permainan engkle sundamanda ada juga lompat tali terus rangkoalu, sreng terus apa ya banyak lah tapi kalau untuk yang permainan semacam kayak dakon atau congklak tadi kami ada permainan Damdaman atau macanan itu ada permainannya dengan menggunakan papan. permainan Surakarta Kim itu juga pakai Papan terus ada juga permainan apa namanya ya tiga jadi, jadi tinggal menggeser kayak tutup botol untuk di tarik satu garis gitu ada sembilan kotak terus nanti nyusun jadi satu garis yang bisa ditarik gitu untuk permainannya kami gitu.</p>
<p>Peneliti :</p>	<p>oke selain itu nih kak kira-kira dari permainan tradisional tersebut nilai-nilai apa sih kak yang biasa diajarkan terutama congklak</p>

Narasumber :

Nilai - nilai yang bisa diberikan lewat permainan congklak itu sebetulnya nilai karakter bisa, terus pengetahuan dan juga keterampilan juga bisa artinya memang setiap permainan itu ada nilai-nilai tersendiri lah yaitu tadi nilai karakter terus untuk perkembangan kognitifnya motoriknya khususnya juga. Terus kalau untuk permainan jumlah sendiri nilai yang bisa untuk diambil khususnya untuk karakter penanaman karakter yang pertama tentu ini nilai tentang kesabaran, kesabaran artinya dalam bermain congklak kan dua pemain langsung bermain secara bersamaan artinya ada nilai yang didapatkan dengan bermain bergantian itu tadi terus ada juga nilai tentang mengatur strategi artinya kita memilih lubang yang mana agar dalam bermain bisa untuk memenangkan permainannya artinya dalam mencapai atau melakukan suatu tindakan atau melangkah yang di sini mengambil salah satu lubang yang berisi bijibiji itu itu kan perlu pertimbangan. Nah itu juga menjadi bagian untuk meningkatkan cara berpikir atau mengatur strategi itu tadi Terus kalau dari filosofi dari permainan congklak sendiri itu kan biji congklak atau dakon itu kan berjumlah 7 kalau umumnya ya mainnya ya diisi 7 walaupun kadang ada yang mengisi 56 tapi secara umum diisi 7 biji

Narasumber	<p>biji dengan 7 jumlah lubang juga termasuk lubang yang besar artinya 7 itu 7 biji maupun 7 lubang atau disebut sumur itu diartikan sebagai jumlah hari dalam satu minggu nah jumlah hari Senin satu minggu kan jumlahnya tujuh dalam jumlah tujuh itu diartikan kita dalam mengambil suatu tindakan dengan mengambil bijibiji congkel itu tadi akan menggeser ke lubanglubang selanjutnya dengan mengisi lubanglubang selanjutnya itu nanti akan berdampak pada perputaran perputaran dalam bermencongklak Nah diibaratkan kita dalam menderai hari itu akan memberikan pengaruh untuk harihari selanjutnya Nah</p>
------------	---

	<p>jadi untuk filosofi bermain coklat dari jumlah biji dan jumlah lubang itu tadi ibaratkan seperti itu dalam kita menjalani harihari keseharian jika kita memang mau bergerak tentu akan memberikan pengaruh untuk kehidupan kita selanjutnya bergerak dalam arti melakukan suatu kegiatan yang positif tentunya lah ya ini itu sih untuk nilai yang bisa diambil dari permainan selanjutnya</p>
<p>Peneliti :</p>	<p>selanjutnya nih Kak dari komunitas sendiri kirakira bagaimana sih Kak cara menarik perhatian anakanak zaman sekarang nih yang mana kan anakanak zaman sekarang nih udah mulai kurang familiar ya sama namanya permainan tradisional gitu dan cenderung anakanak zaman sekarang ini lebih suka bermain di rumah gitu dibandingkan dengan tradisional yang mana kan biasanya permainan tradisional ini banyak interaksinya. Gimana sih kak biar menarik perhatian anakanak lagi di generasi sekarang ini?</p>

Narasumber :

menjawab dari pertanyaan Mbak Fadla. Sebetulnya untuk minat dari anak-anak sendiri dalam bermain permainan tradisional sebetulnya sangatlah tinggi tinggi dalam arti memang usia anak-anak kan area atau tempatnya dan momennya untuk mereka bermain gitu masamasanya bermain lah anak-anak artinya kita ketika memberikan kegiatan pengenalan permainan tradisional tidak ada itu yang namanya apa sih itu permainan Jadul kayak gitu, artinya anak-anak tetap tertarik karena tertariknya mereka menganggap permainan ini sebagai permainan yang baru idenya, karena latar belakangnya tadi mereka yang sebelumnya nggak terfasilitasi sama nggak ada yang ngajarin tentang permainan tradisional khususnya. Jadi kalau pas kegiatan kayak gitu ya anak-anak tentu antusias mulai kegiatan di CFD, terus kegiatan di sekolah kegiatankegiatan yang bersama anak-anak, anak-anak antusias sih enggak ada penolakan dalam kita mengajak mereka bermain cuman memang yang jadi poinnya atau kuncinya itu selama kita melaksanakan kegiatan contohnya kan pas CFD itu kan dibuka buat umum kita buka permainan tradisional memfasilitasi, kita sudah catat permainanpermainannya tapi kuncinya perlu adanya ajakan, artinya kita nggak cuman sekedar memfasilitasi di tempat itu tadi tetapi juga perlu

	<p>untuk memberikan ajakan kepada anakanak yang berlalu lalang atau melintasi di depan area kami Bukalapak itu tadi ya. Kunci</p>
--	---

Narasumber :	Kunci ajakan itu tadi ya sebagai apa ya sebagai dukungan lah dukungan untuk mereka bermain bersama kami tentang permainan tradisional. yaitu juga perlu adanya dukungan dari orang tua, kalau orang tua nggak menyempatkan untuk ikut bermain kan anaknya nggak ikut kalau ditinggal kan nggak bisa juga artinya orang tua juga berperan penting dalam memberikan edukasi khususnya lewat permainan tradisional seperti itu Mbak Fadla
--------------	--

Peneliti :	Selanjutnya nih Kak, selain itu upaya apa sih Kak dari komunitas gitu yang dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional? Terutama congklak
Narasumber :	Iya oke, menjawab dari Mbak Fadla upaya kami tentu melaksanakan kegiatan secara rutin ya rutin dalam arti kita menyusun program tiap program tahunan terus Katakanlah dalam satu bulan ada satu program yang kami jalankan ya bagaimanapun caranya upaya kita ya melaksanakan programprogram yang sudah tersusun itu tadi dan didukung program atau kegiatan tambahan dengan kolaborasi dari ormawa atau dari dinas terus ada juga dari instansi yang lain, yaitu juga menjadi bagian upaya kami untuk mengenalkan permainan tradisional dan setiap kami kegiatan mesti congklak juga, juga dibawa selalu artinya ini jadi bagian ini juga sih permainan yang lebih santai tetapi juga penting untuk permainan jumlah itu, kan untuk ketika kami kegiatan kan enggak hanya kegiatan yang melakukan dedak secara fisik tetapi ya di area juga yang buat permainan Katakanlah cara bermainnya lebih santai kayak congklak itu tadi atau begelan, boleh begelan dan permainan yang lainnya lebih santai yang dimainkan dengan cara duduk berpasangan, kita tetap membuat atau menentukan area khusus untuk area tempat yang lebih permainan

	<p>gitu menarik minat mereka dengan permainan tradisional ini gitu kak?</p>
Narasumber :	<p>khususnya congklak apa secara umum?</p>
	<p>santai kayak gitu. Terus upayanya ya itu tadi dengan menjalankan program dan melaksanakan kegiatan berkolaborasi dan setiap kegiatan kami selalu membawa permainan congklak begitu mbak</p>
Peneliti :	<p>Oke baik Kak. Selanjutnya Selanjutnya nih Kak, aku kan di sini sebagai peneliti dan sebagai designer juga nih Kak. Kirakira dari kakak sendiri ada nggak sih saran untuk saya sebagai designer gitu untuk membantu pelestarian permainan tradisional ini gitu untuk generasigenerasi muda saat ini gitu supaya lebih banyak</p>

Peneliti :	Untuk congklak kak
Narasumber :	Fadla designer apa maksudnya lebih ke apa?
Peneliti :	lebih produk Kak, produk gitu
Narasumber :	<p>ya untuk permainan khususnya congklak ya yang tentu ini sih pertama tampilan dari permainan congkraknya, itu kan jadi poin penting untuk menarik anakanak bisnya Katakanlah dengan cara mungkin ada gambar kartu penata animasi mungkin dalam visual permainan congklanya tadi, terus mungkin untuk bijibiannya dibuat apa ya semacam biji katakanlah berwarnawarni gitu maksudnya untuk menarik anakanak khususnya artinya memang untuk daya tarik dari visual itu kan menjadi pendukung lah untuk ketertarikan khususnya anakanak dalam bermain salah satunya itu tadi Terus kalau yang lain apa ya, mungkin secara katakanlah untuk promosinya atau penyebaran informasinya mungkin lebih memberikan pesan atau kesan yang edukatif khususnya buat anakanak ajakan agar mereka mau untuk bermain permainan tradisional khususnya congklak kalau dari aku itu sih paling</p> <p>Mbak Fadlan selanjutnya</p>

<p>Peneliti :</p>	<p>kakak sendiri dan temanteman komunitas kirakira ada nggak sih kak tantangan utama yang dihadapi nih dari temanteman komunitas dalam melestarikan permainan tradisional ini gitu kak</p>
<p>Narasumber :</p>	<p>kita tantangannya ini sih lebih ke personil keanggotaan kepengulusannya lebih ke pengurusan, kan untuk berkegiatan tentang permainan yang secara kenyataannya memang permainan jadul ya sudah bisa dikatakan nggak zamannya lah lah karena memang sekarang zamannya modern kalau permainan ya mungkin lebih ke permainan gadget jadi untuk membangun persepsi permainan tradisional ini menjadi bagian yang penting khususnya buat edukasi untuk tunggu kembang anak itu kan nggak mudah lah ya dan nggak banyak yang tahu nah dari situ maksudnya dengan nggak banyak yang tahu ini kan menjadi bagian yang menyulitkan pengurus dari Khofifah sendiri untuk ikut kegiatan secara aktif di setiap kegiatan yang kami cantumkan ditambah lagi dengan adanya kepengurusan dari berbagai kampus dengan berbagai kampus kadang punya tugas ataupun kesibukan masingmasing di tiap kampusnya untuk menyatakan temanteman pengurus ini kadang juga jadi kendala buat kami buat melaksanakan kita secara bersama artinya kalau secara keanggotaan kurang, Tentukan selama kegiatan kurang maksimal begitulah dengan keanggotaan yang kurang itu tadi kalau secara terusterusan kan ya mungkin ada yang aktif tapi kalau yang anti pun nggak dapet dukungan, nggak dapat support luar biasa sama pengurus artinya kan juga kadang merasa katakanlah lelah atau capek gitu selama berkegiatan jadi memang menjadi faktor utama kami dalam menjalani kegiatan di komunitas itu lebih ke ini sih itu tadi gimana caranya kita bisa untuk saling bersama untuk melaksanakan kegiatan dengan berbagai kesibukan yang kita miliki Poinnya disitu sih Mbak Badak, kalau yang lainlain terkait katakanlah pendanaan kami selalu tercukupi untuk itu terus kalau yang apa alat alat sejauh ini amanaman aja sih terus selama menjalani kegiatan ya nggak ada masalah yang jadi faktor utama kendala dari komunitas Homyped yaitu tadi lebih ke kepengurusan</p>

Peneliti :	Pertanyaannya yang selanjutnya, dari Komunitas hompipa sendiri nih kak bagaimana sih dari komunitas menanggapi perubahan zaman nih dan teknologi dalam menjaga keberlanjutan permainan tradisional ini?
------------	---

Narasumber :	<p>Ya menjawab dari pertanyaan mbak Fadla itu tadi kita menanggapinya tidak menolak adanya perkembangan zaman ini ya, kita enggak terus pemelaran untuk perkembangan siapa yang sudah semakin membaik atau semakin maju kita nggak nolak untuk adanya perkembangan atau kemajuan itu tapi lebih kepada bagaimana kita menyikapi sebagai komunitas yang melestarikan permainan tradisional untuk menghidupkan lagi di era modern ini artinya kita perlu untuk menyesuaikan perkembangan zaman yang ada Katakanlah salah satu contohnya ya untuk memperkenalkan Permainan tradisional kita enggak hanya sekedar terjun secara langsung di lapangan tetapi bisa terbantu dengan adanya teknologi membuat konten katakanlah Instagram untuk diposting di berbagai media sosial artinya dari situ kan bisa untuk membantu kami mengenalkan mensosialisasikan tentang permainan tradisional itu menjadi salah satu poin untuk tadi dikaitkan sama penyesuaian perkembangan zaman agar komunitas kami tetap tetap bisa dikenal maupun permintaan tarijunan juga tetap bisa tetap Lestari poinnya ini sih lebih ke menghidupkan karya dulu dalam kekinian begitu</p>
Peneliti :	<p>Dari komunitas sendiri nih kak, gimana sih melihat peran mereka dalam pelestarian budaya permainan?</p>

Narasumber :	Untuk komunitas sendiri ya? Peran komunitas atau gimana?
--------------	--

Peneliti :	dari komunitas sendiri kak, lingkup komunitas.
Narasumber :	<p>Untuk memperkenalkan permainan coklat khususnya Iya dengan cara itu tadi melaksanakan kegiatankegiatan di sekolah di panti di kampung bahkan di universitas juga terus melaksanakan festival Puncak kegiatan kami atau program kami dan setiap kegiatan juga kami tadi memperkenalkan salah satunya permainan congkrak atau Dagon karena permainan ini juga bisa dikatakan permainan yang yang udah sejak ini sih udah paling tua Katakanlah gitu salah satu permainannya paling tua terus upaya kami juga melakukan penulisan berupa artikel permainan salah satunya permainan coklat itu tadi mungkin Mbak Fadla nanti bisa coba cek lah ya permainan coklat di Kompas itu sempat ada tulisan</p>

	<p>artikel yang membahas tentang permainan coklat itu tadi coklat itu tadi selain berkegiatan langsung juga menyusun artikel untuk sekedar informasi terus ya paling tambahannya membuat konten khusus tentang permainan congklak.</p>
--	--