

Perancangan Congklak Dengan Sekat Penyimpanan Untuk Memenuhi Aspek Fungsionalitas Pada Permainan Tradisional

Choiriyatussyarifah¹, Sheila Andita Putri² dan Ica Ramawisari³

^{1,2,3}S1 Desain Produk. Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

fasyrf@student.telkomuniversity.ac.id¹, chesheila@telkomuniversity.ac.id²,

ramawisari@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : congklak merupakan warisan budaya Indonesia yang memiliki banyak nilai edukasi untuk keterampilan kognitif dan juga motorik. Permainan congklak meskipun memiliki manfaat dan edukatif dan strategis, permainan ini mengalami banyak penurunan terutama dikalangan anak – anak. Alasan utama dari penurunan tersebut tidak lepas dari perkembangan saat ini terutama di bidang teknologi yang semakin pesat, sehingga anak – anak banyak yang lebih menyukai permainan yang lebih modern dibandingkan permainan tradisional. Hasil dari observasi di beberapa tempat seperti komunitas tepatnya di komunitas hompimpa serta anak – anak usia 8-12 tahun yang akan menjadi target utama pada perancangan ini. dari observasi tersebut mengatakan bahwasannya memang benar, anak – anak saat ini lebih menyukai permainan digital dibandingkan dengan permainan tradisional. Selain itu, faktor dari kurang sesuainya dengan preferensi anak – anak saat ini. Dilain sisi juga di temukan masalah tentang biji pada congklak yang mudah hilang dan juga berceceran, sehingga dari sini pendekatan pada penelitian ini akan mengusulkan inovasi redesign yang mengedepankan aspek fungsionalitas. Inovasi tersebut akan menambahkan kompartemen penyimpanan biji serta membuat congklak tersebut memakai warna cerah dan juga motif yang menyesuaikan dengan preferensi anak – anak sebagai elemen dukungan.

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

Abstract : Congklak is an Indonesian cultural heritage that has many educational values for cognitive and motor skills. Although the game of congklak has benefits and is educational and strategic, this game has experienced a lot of decline, especially among children. The main reason for this decline is inseparable from current developments, especially in the field of technology, which is increasingly rapid, so that many children prefer more modern games than traditional games. The results of observations in several places, such as the community, precisely in the hompimpa community and children aged 8–12 years who will be the main target in this design. From the observation, it was said that it was true, children today prefer digital games compared to traditional games. In addition, the factor of not being in accordance with the preferences of today's children. On the other hand, there was also a problem with

the seeds in congklak, which were easily lost and scattered, so from here the approach in this study will propose a redesigned innovation that prioritizes the functionality aspect. This innovation will add a seed storage compartment and make the congklak use bright colors and motifs that match the preferences of children as supporting elements.

Keywords: *article, guide, journal, scientific (calibri, italic, 11pt)*

PENDAHULUAN

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.

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.

Untuk metode perancangan yang dipakai pada penelitian ini adalah *Design Thinking*. *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.

HASIL DAN DISKUSI



Gambar 2. *Final Produk*
(Sumber: Data Penulis, 2025)

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 tuju. 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 lubangnya pun 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.1 Hasil Validasi
(Sumber: Data Penulis, 2025)

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.

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

- 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.
- 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.
- 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*.
- Hompimpa Community. (2024). Profile and Activities. *diakses dari <https://instagram.com/hompimpa.smg>*.
- Kriyanto, R. (2020). Teknik Wawancara Penelitian Kualitatif. *Jakarta: Gramedia Pustaka Utama*.
- 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)*.
- 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.
- Prasetyo, E., & Rahardjo, S. (2023). The importance of traditional games in preserving cultural heritage. *Cultural Studies Journal*, 8(1), 30-40.
- Sugiyono. 2013. METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D.
- 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