

**PERANCANGAN PAPAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA KAFE 372  
KOPI DENGAN PENDEKATAN ASPEK MATERIAL**

**DESIGN OF TRADITIONAL GAME BOARD ON 372  
COFFEE CAFE WITH MATERIAL ASPECT  
APPROACH**

Hesti Pambudiningtyas, Yanuar Herlambang, S.Sn., M.Ds. Hardy Adiluhung, S.Sn., M.Sn.

Prodi S1 Desain produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
[hestipm@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:hestipm@student.telkomuniversity.ac.id), [yanuarh@telkomuniversity.ac.id](mailto:yanuarh@telkomuniversity.ac.id),  
[Hardydil@telkomuniversity.ac.id](mailto:Hardydil@telkomuniversity.ac.id)

---

**Abstrak**

Usia remaja menjadi periode kritis peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. Dalam hal ini terjadinya perubahan hormonal, fisik, psikologis, maupun sosial berlangsung secara signifikan. *Early* (dini), *middle* (pertengahan), dan *late adolescent* (remaja akhir) merupakan tiga tahap yang terjadi pada masa pertumbuhan remaja secara psikososial. Terdapat karakter tersendiri pada tiap-tiap tahapan tersebut dan diperlukan pemahaman yang baik tentang proses perubahan yang terjadi pada remaja dari segala aspek. Hal tersebut umum terjadi pada fase remaja khususnya remaja akhir (*late adolescent*). Permainan menjadi salah satu *treatment* yang dapat digunakan dalam mengasah dan membantu remaja menyalurkan perubahan sikap yang dialaminya ke arah positif, hal ini dikarenakan setiap permainan memiliki filosofi tersendiri yang dapat diterapkan di dalam kehidupan dan mengandung nilai moral yang dapat terserap kepada setiap individu yang memainkan permainan tersebut khususnya permainan tradisional. Namun sangat disayangkan seiring dengan adanya perkembangan zaman permainan tradisional pun semakin terlupakan bahkan hampir tidak pernah dimainkan oleh masyarakat khususnya masyarakat perkotaan. Hal ini menjadi perhatian untuk melakukan perancangan permainan tradisional agar dapat terus memiliki eksistensi di lingkungan masyarakat khususnya remaja perkotaan sekaligus menjadi *treatment* bagi perubahan sikap yang dialami oleh remaja tersebut. Adapun papan permainan yang menjadi fokus bagi penulis agar dapat merancang papan tersebut sebagai salah satu komponen atau kelengkapan permainan tradisional sehingga menjadi produk yang tepat guna.

**Kata kunci :** board game, remaja, tradisional

---

**Abstract**

Adolescence becomes a critical period of transition from childhood to adulthood. In this case hormonal, physical, and social changes take place significantly. Psychosocially, growth in adolescence is divided into three stages, namely early, middle, and late adolescent. Each of these stages has its own characteristics and requires a good understanding of the process of change that occurs in adolescents from all aspects. This is common in the adolescents phase, especially late adolescents. The game becomes one of the treatments that can be used to hone and help teens channel their attitude changes in a positive traditional games. But it is unfortunate along with the development of the era of traditional games even more forgotten and even almost never played by the community, especially urban communities. This is a concern to design traditional games so that they can continue to have a presence in the community, especially urban youth as well as a treatment for the writer so that they can design the board as one of the components or completeness of the traditional game so that it becomes an appropriate product.

**Keywords:** board games, teenagers traditional

---

**1. Pendahuluan**

**1.1 Latar belakang**

Dalam kehidupan, fase remaja merupakan fase penting yang menjadi proses kematangan baik fisik maupun sifat yang dilalui seiring pertumbuhan manusia. Usia remaja merupakan periode kritis peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. Dalam hal ini terjadinya perubahan fisik, hormonal, psikologis, maupun sosial berlangsung secara signifikan.

*Early* (dini), *middle* (pertengahan), dan *late adolescent* (remaja akhir) merupakan tiga tahap yang terjadi pada masa pertumbuhan remaja secara psikososial. Masa remaja amatlah penting karena apabila diarahkan kepada hal positif tentunya akan sangat bermanfaat, seperti yang dikatakan oleh Yanuar dalam jurnalnya (2015-6171), yaitu "Kita harus mulai mengandalkan sumber daya manusia yang kreatif, generasi muda yang menjadi solusi yang berorientasi ke masa depan". Terdapat karakter tersendiri pada tiap-tiap tahapan tersebut dan diperlukan kemampuan memahami yang baik tentang proses perubahan yang terjadi pada remaja dari segala aspek. Beberapa perubahan sikap

dan perilaku selama masa remaja menjadi suatu hal yang tak terhindarkan, diantaranya adalah peningkatan emosional yang terjadi secara cepat, takut atau bahkan lari terhadap tanggung jawab, tidak berpikir panjang pada akibat dari suatu perbuatan, dan lain-lain. Hal tersebut umum terjadi pada fase remaja khususnya remaja akhir (*late adolescent*).

Adapun *treatment* atau perlakuan untuk perubahan sikap-sikap yang dialami oleh remaja tersebut. *Treatment* tersebut bertujuan agar perubahan sikap yang dialami oleh sebagian remaja dapat terkontrol dengan baik dan tersalurkan dengan benar sehingga tidak menimbulkan dampak negatif bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya. *Treatment* tersebut dapat diterapkan melalui diri sendiri, keluarga, maupun teman sebaya. Salah satu *treatment* yang dapat dilakukan adalah dengan memainkan permainan berupa *boardgame* yang mengandung nilai moral sehingga dapat mengasah atau menyalurkan sikap-sikap yang terdapat dalam diri remaja menjadi lebih positif.

Permainan menjadi salah satu *treatment* yang dapat digunakan dalam mengasah dan membantu remaja menyalurkan perubahan sikap yang dialaminya ke arah positif, hal ini dikarenakan setiap permainan memiliki filosofi tersendiri yang dapat diterapkan di dalam kehidupan dan mengandung nilai moral yang dapat terserap kepada setiap individu yang memainkan permainan tersebut. Seiring dengan perkembangan zaman, permainan pun memiliki berbagai macam jenis, seperti permainan kartu, permainan papan, hingga *video games* yang saat ini sedang digandrungi oleh kalangan remaja. Namun sangat disayangkan seiring dengan adanya perkembangan zaman tersebut permainan tradisional pun semakin terlupakan bahkan hampir tidak pernah dimainkan oleh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat perkotaan. Hal ini menjadi perhatian untuk melakukan perancangan permainan tradisional agar dapat terus memiliki eksistensi di lingkungan masyarakat khususnya remaja perkotaan sekaligus menjadi *treatment* bagi perubahan sikap yang dialami oleh remaja tersebut. Selain itu, ketahanan yang kurang memadai akibat material yang digunakan kurang tepat menjadi perhatian bagi penulis agar dapat merancang papan permainan yang memiliki struktur serta ketahanan yang baik. Adapun papan permainan yang menjadi fokus bagi penulis agar dapat merancang papan tersebut sebagai salah satu komponen atau kelengkapan permainan tradisional sehingga menjadi produk yang tepat guna.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada latar belakang, berikut adalah hasil identifikasi masalah yaitu, Kurangnya eksistensi permainan tradisional di kalangan remaja serta kurangnya daya tahan pada papan permainan.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditulis, terdapat perumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana cara meningkatkan eksistensi permainan tradisional di kalangan remaja? Serta bagaimana perancangan papan permainan agar memiliki daya tahan (*durability*) yang baik?

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam perancangan adalah wilayah survei berada di kota Bandung, target user merupakan pria dan wanita, kalangan target user merupakan remaja, batasan waktu penelitian dan pengerjaan berlangsung selama masa studi Studio Desain Produk V (lima)

## 1.5 Tujuan

### Tujuan Umum

Perancangan ini diharapkan dapat memunculkan pengalaman baru bagi para *board gamers* seiring dengan diterapkannya material, sistem, dan visualisasi papan permainan yang menampilkan kesan tradisional sehingga permainan tradisional dapat terus terjaga eksistensinya terutama pada kalangan remaja perkotaan dalam jangka waktu yang panjang.

### Tujuan Khusus

Merancang papan permainan yang memiliki daya tahan, sistem, serta menampilkan kesan tradisional pada papan sehingga dapat memertahankan eksistensi permainan tradisional pada kalangan remaja. Hal ini dilakukan karena pada umumnya papan permainan memiliki bentuk dua dimensi yang monoton serta menggunakan material mudah rusak seperti papan kayu tipis bahkan kertas karton. Papan permainan pada umumnya pun tidak memiliki sistem yang dapat mendukung permainan tersebut dengan penempatannya.

## 1.6 Manfaat

Terdapat beberapa manfaat dalam perancangan ini, diantaranya:

### Keilmuan

Mengasah kemampuan dalam merancang suatu produk dengan nilai kebaruan serta memiliki teknologi tepat guna. Mempelajari sosial budaya yang terjadi pada kalangan remaja serta membantu mengeksplorasi papan permainan terkait dengan merancang produk yang memiliki nilai kebaruan. Selain itu, peneliti dapat mengeksplorasi perancangan papan permainan yang tidak hanya menarik bagi kalangan remaja tetapi juga memiliki daya tahan serta sistem yang baik.

### Pihak Terkait

Adapun manfaat bagi pihak terkait dalam hal ini yaitu pengelola sehingga dapat memperluas fasilitas produk pada kafe, seperti memberikan inovasi pada board game yang dapat disediakan oleh kafe tersebut dengan keunggulan papan permainan yang dapat menarik bagi pengunjung.

### Masyarakat atau User

Dapat diproduksi untuk kemudian ditempatkan pada kafe sebagai salah satu tempat yang menjadi destinasi

kalangan remaja saat berkumpul yang kemudian digunakan oleh masyarakat pengunjung kafe tersebut sehingga permainan tradisional dapat memiliki eksistensi di kalangan remaja jaman sekarang dan para pengguna pun mendapatkan pengalaman baru.

## **2. Dasar Teori /Material dan Metodologi/perancangan**

### **2.1 Dasar Teori**

#### **2.1.1 Papan Permainan**

Pada permainan tradisional, terdapat jenis permainan yang disebut dengan permainan papan. Permainan ini menggunakan sebuah papan sebagai salah satu komponen yang berfungsi untuk arena bermain yang sesuai dengan permainan tersebut. Berbeda permainan papan berbeda pula papan yang digunakan. Papan permainan merupakan salah satu komponen yang penting dalam sebuah permainan, karena papan tersebut akan memfasilitasi permainan sehingga permainan tersebut dapat berjalan sesuai dengan sistem bermainnya

#### **2.1.2 Kayu Pinus**

Terdapat banyak jenis kayu yang biasa digunakan dalam perancangan sebuah produk, salah satunya adalah kayu pinus. Kayu pinus atau yang bisa juga disebut dengan kayu jati Belanda sering digunakan sebagai bahan dasar pembuatan produk bergaya minimalis, kayu pinus memiliki harga yang terjangkau serta keberadaannya yang mudah didapatkan sehingga menjadi favorit bagi banyak orang.

Seperti yang tercantum dalam buku "Know You Home Furnishings" bahwa pinus memiliki warna pucat. Warna ini didominasi oleh warna putih dan krem, namun ada juga yang berwarna kuning kecoklatan. Warna terang inilah yang menjadikan kayu pinus dapat dengan mudah dicat menggunakan warna-warna terang maupun gelap. Warna netral yang dimiliki kayu pinus pun menjadikan kayu ini cocok untuk ditempatkan pada ruangan dengan gaya apapun.

#### **2.1.3 Akrilik**

Akrilik memiliki beberapa keunggulan dibanding kaca. Salah satunya adalah kelenturan yang dimiliki oleh akrilik menjadikan material ini tidak mudah pecah. Akrilik juga bersifat ringan, mudah dipotong, dikikir, maupun dibentuk sedemikian rupa. Selain itu, akrilik juga tahan terhadap cuaca, akrilik tidak akan mengkerut atau berubah warna meskipun terpapar oleh cuaca yang ekstrem dalam jangka waktu lama. Hal ini menjadikan akrilik dapat disesuaikan penempatannya baik di dalam maupun di luar ruangan.

#### **2.1.4 Visual**

Gaya ini memiliki karakter yang tenang, pada umumnya menampilkan suasana yang nyaman dan bersahaja. Gaya tradisional didominasi oleh material kayu dengan tekstur yang menonjol serta terkadang memiliki ukiran buatan tangan yang cukup rumit. Pada umumnya, produk dengan gaya ini memiliki tepian yang halus dan lembut serta saling menyatu.

## **2.2 Landasan Empirik Observasi**



*Gambar 2.1 Board Game Cafe*

Berdasarkan data yang diperoleh dengan mengunjungi Warunk Upnormal dan Maple Board Game Cafe sebagai kafe di Kota Bandung yang menyediakan permainan:

Warunk Upnormal menyediakan beragam jenis permainan, mulai dari congklak hingga kartu UNO. Namun pada umumnya permainan papan yang disediakan tidak memiliki material dan ketahanan yang baik sehingga terdapat beberapa kerusakan yang ditemukan pada papan permainan tersebut. Board Game Cafe memiliki sekitar dua ratus permainan yang berjenis permainan papan, mayoritas permainan papan yang dimiliki Board Game Cafe berasal dari luar negeri, salah satu tujuan utama pemilik Board Game Cafe menghadirkan konsep Board Game pada cafenya sebagai salah satu upaya agar pengunjung saling berinteraksi secara nyata ketika berkumpul khususnya di kafe tersebut, serta kebanyakan dari papan permainan yang terdapat pada kafe tersebut berwujud dua dimensi.

### **Kuesioner**

Menurut hasil kuesioner jumlah responden wanita lebih banyak dibandingkan laki-laki pada usia remaja akhir yaitu 19 sampai 21 tahun yang memiliki pekerjaan sebagian besar sebagai mahasiswa dan karyawan (pekerja).

Sebagian besar dari mereka menghabiskan waktu dengan teman di kafe dengan rentang waktu 3 sampai 4 jam pada malam hari.

Adapun permainan yang diminati oleh responden adalah permainan seru atau mengasyikkan serta dimainkan oleh lebih dari dua orang pemain. Di antara empat pilihan permainan yang terdapat dalam kuesioner tersebut, terpilih dua permainan yang paling banyak diminati berdasarkan pengembangannya. Kedua permainan tersebut adalah kelereng yang memiliki sistem bermain seperti billiard dan permainan bola bekel yang dikombinasikan dengan kartu interaktif.

## 2.3 Metodologi Perancangan

### 2.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang telah dilakukan untuk mendapat informasi yaitu :

#### 1. Observasi

Observasi merupakan tata cara penelitian yang dilakukan dengan cara mengunjungi langsung dalam kehidupan masyarakat atau tempat penelitian tanpa perantara. Melalui observasi, penelitian dapat dilakukan dengan mudah karena penulis dapat secara langsung merasakan dan melihat fenomena yang terjadi.

#### 2. Wawancara

Data penelitian pun bisa diperoleh melalui kegiatan wawancara, wawancara sendiri merupakan metode penelitian yang dilakukan secara langsung ke masyarakat dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan suatu penelitian tersebut.

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil gambar (foto) atau bukti lain terkait objek yang diteliti kemudian hal tersebut dapat menjadi salah satu sumber penelitian yang dapat dipercaya.

#### 4. Data literatur

Data Literatur merupakan teknik pencarian informasi melalui penelitian terdahulu yang kemudian dijadikan landasan teori untuk menentukan hasil penelitian. Cara ini umum digunakan untuk karya tulis ilmiah, makalah, dan sebagainya.

#### 5. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

### 2.3.2 Metode Perancangan

Terdapat prosedur serta tahapan dalam perancangan papan permainan tradisional yang meliputi:

#### 1. Pendekatan Perancangan

Terdapat dua aspek pada perancangan papan permainan tradisional, yaitu aspek material guna menciptakan papan permainan yang aman, nyaman, dan memiliki daya tahan (*durability*) yang baik bagi pengunjung serta aspek visual yang diwujudkan dengan cara penambahan aksesoris berupa kesan tradisional sebagai upaya mempertahankan eksistensi permainan tradisional pada kalangan remaja.

#### 2. Teknik Analisa Data

Adapun teknik analisa data yang penulis gunakan pada laporan ini ialah menggunakan studi komparasi. Studi komparasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan dari produk yang telah ada sebagai acuan untuk produk selanjutnya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Tabel Parameter Aspek Desain

Tabel parameter berikut ini berisikan tentang kriteria keinginan atau harapan yang diinginkan ada pada produk nantinya

*Tabel 3.1 (Tabel Parameter Aspek Desain)*

Parameter	Keinginan	Kelebihan
Material	Material kokoh	Penggunaan material yang kokoh diharapkan dapat menjadikan daya tahan papan permainan menjadi tidak perlu diragukan dan dapat memiliki usia pakai yang panjang.
	Material tidak memiliki bobot berlebih	Papan permainan berbobot ringan agar mudah ketika hendak dipindahkan.
	Material tahan terhadap cuaca	Ketahanan material terhadap cuaca diharapkan dapat mendukung daya tahan papan permainan mengingat penempatan papan permainan tersebut berada di ruangan terbuka.

Visual	Tradisional	Gaya tradisional yang sesuai dengan permainan mengajak para pengguna untuk bernostalgia pada masa lalu sehingga menimbulkan kesan yang bermakna
	Warna <i>earth tone</i>	Pengaplikasian warna bumi ( <i>earth tone</i> ) dapat menyesuaikan dengan karakter para remaja sebagai target pengguna papan permainan tradisional

3.2 Tabel Analisa Aspek Desain

Tabel 3.2 Tabel Analisa Aspek Desain

Produk	Ketahanan terhadap air	Bobot Material
Papan permainan bermaterial kertas karton	Bahan kertas karton tentunya tidak memiliki daya tahan yang baik terhadap air, hal ini menjadikan papan tersebut mudah rusak ★ ★	Kertas karton memiliki bobot yang sangat ringan dan menjadikan papan mudah dipindahkan atau dibawa ke mana saja ★ ★ ★ ★ ★
Papan permainan bermaterial plastik	Bahan plastik memiliki daya tahan terhadap air yang sangat baik ★ ★ ★ ★ ★	Memiliki bobot yang ringan sehingga mudah dipindahkan atau dibawa ke manapun ★ ★ ★ ★
Papan permainan bermaterial besi	Material besi memiliki ketahanan yang cukup kuat, tidak mudah rusak, dan tahan benturan, namun besi dapat berkarat/mengalami korosi. ★ ★ ★ ★	Besi Memiliki bobot yang terlalu berat ★ ★

Material yang sesuai untuk perancangan papan permainan adalah material yang memiliki daya tahan, ramah lingkungan, serta bobot yang tidak terlalu berat.

3.3 Hipotesa Desain

3.3.1 SWOT

Uraian Strength, Weakness, Opportunity, Threat dari produk yang dirancang.

a. Strength

Terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki oleh papan permainan ini, diantaranya adalah penggunaan material yang tepat dan sesuai sehingga memiliki daya tahan yang kuat dan berjangka waktu panjang, selain itu struktur yang diterapkan pun menambah kekuatan pada perancangan papan permainan tradisional.

b. Weakness

Papan permainan ini memiliki kelemahan karena tidak memiliki sistem lipat atau sistem yang dapat memperkecil ukuran papan agar ringkas ketika dipindahkan atau dibawa ke tempat lain. Karena struktur papan ini tidak dirancang sebagai produk bongkar pasang.

c. Opportunities

Peluang yang dihasilkan dari perancangan papan permainan tradisional ini adalah memiliki daya tahan yang kuat sebab menggunakan material yang sesuai dan tahan lama. Berbeda dengan papan permainan pada umumnya yang hanya menggunakan plastik bahkan karton sebagai bahannya.

d. Threats

Adapun ancaman dari produk sejenis di pasaran yang memiliki sistem lipat maupun bongkar pasang sehingga memudahkan mobilisasi ketika papan permainan akan dibawa atau dipindahkan.

### 3.3.2 5W1H

a. What

- Inovasi apa yang diterapkan pada perancangan papan permainan tradisional?
- Papan permainan tradisional menggunakan material yang tahan lama serta sistem struktur yang kuat dibandingkan papan permainan biasa sehingga memiliki umur yang lebih panjang dan tidak mudah rusak. Serta gaya tradisional yang diterapkan pada papan menjadi daya tarik bagi pengunjung.

b. When

- Kapan papan permainan tradisional digunakan?
- Papan permainan tradisional digunakan ketika pengguna berkumpul dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

c. Where

- Di mana papan permainan tradisional digunakan?
- Papan permainan tradisional digunakan di kafe sebagai tempat berkumpul yang digemari oleh para remaja di Bandung.

d. Who

- Siapakah pengguna / *user* papan permainan tradisional?
- Pengguna papan permainan tradisional adalah kalangan remaja akhir (19-21 tahun)

e. Why

- Mengapa papan permainan tradisional dibuat?
- Sebagai salah satu komponen permainan papan tradisional yang bertujuan untuk mengasah perilaku yang terjadi pada remaja ke arah yang lebih positif sekaligus meningkatkan kembali eksistensi permainan tradisional pada kalangan remaja.

f. How

- Bagaimana cara menggunakan papan permainan tradisional?
- Papan permainan tradisional digunakan pada saat memainkan permainan tradisional kelereng billiard dan permainan bekel dengan kartu interaktif. Papan ini dirancang untuk memfasilitasi kedua permainan tersebut.

### 3.3.3 Term of Reference (TOR)

a. Deskripsi Desain

Papan permainan tradisional menggunakan material yang tahan lama serta sistem struktur yang kuat dibandingkan papan permainan biasa sehingga memiliki umur yang lebih panjang dan tidak mudah rusak. Serta gaya tradisional yang diterapkan pada papan menjadi daya tarik bagi pengunjung. Papan ini dapat digunakan oleh para remaja akhir berusia 19-21 tahun yang sedang berkumpul bersama teman sebaya pada kafe di Bandung. Papan permainan tradisional digunakan pada saat memainkan permainan tradisional kelereng billiard dan permainan bekel dengan kartu interaktif. Papan ini dirancang untuk memfasilitasi kedua permainan tersebut.

b. Efek desain

Papan permainan tradisional dengan material kayu pinus dan akrilik dapat menghasilkan daya tahan serta kekuatan yang baik sehingga tidak mudah rusak dan memiliki usia pakai yang panjang

c. Batasan Desain

- Material papan permainan tradisional memiliki ketahanan yang baik
- Papan permainan tradisional mudah dalam perawatannya
- Gaya tradisional pada papan permainan tradisional mampu menarik perhatian pengguna

d. Pertimbangan Desain

- Penempatan produk berada di luar ruangan (*outdoor*)
- Calon pengguna kemungkinan memiliki aktivitas lain saat bermain di kafe

e. Deskripsi Pengguna

Pengguna yang menjadi target perancangan papan tradisional adalah kalangan remaja akhir berusia 19-21 tahun. Dengan penempatan pada kafe di Bandung sebagai salah satu tempat yang digemari kalangan remaja akhir untuk melakukan kegiatan berkumpul dengan teman-teman sebayanya.

### 3.3.4 Visualisasi Karya

Visualisasi karya merupakan penjelasan yang berisikan spesifikasi atau rincian karya akan dibuat secara konkret dan lengkap.

*Final Design 3D*



*Gambar 3.2 Final Design*

### 3.3.5 Standar Operasional Produk

Terdapat dua cara mengoperasikan papan permainan Acrafel, yaitu pengoperasian pada saat permainan “Spel Kaart” dan pengoperasian pada permainan “Kellard”

- a. Operasional pada permainan “Spel Kaart” (kombinasi permainan tradisional bola bekel dan kartu interaktif)
  - Permukaan Papan

Permukaan papan pada saat bermain “Spel Kaart” adalah rata seperti papan pada umumnya, permukaan papan adalah arena bermain yang menjadi tempat untuk memantulkan bola bekel dan pengambilan biji bekel.



*Gambar 3.3 (Permukaan Acrafel Saat Bermain SPEL KAART)*

- Spinning Wheel

Spinning wheel untuk bermain Spel Kaart terletak pada bagian sisi papan permainan, spinning wheel tersebut dapat dikeluarkan dari dalam papan dengan cara diputar 90° sehingga posisi spinning wheel menjadi vertikal (lihat gambar 6.26). Apabila sudah selesai bermain, spinning wheel dapat kembali dimasukkan ke bagian dalam kayu dan kembali dalam posisi horizontal.



*Gambar 3.4 Spinning Wheel*

- Tempat Kartu Interaktif



*Gambar 3.5 Tempat Kartu Interaktif*

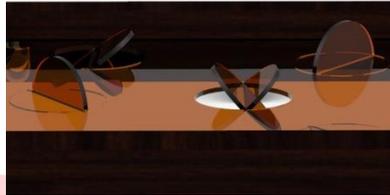
Tempat kartu interaktif digunakan untuk menyimpan kartu interaktif yang menjadi komponen pada permainan Spel Kaart. Terdapat empat *slot* yang disediakan untuk menyimpan empat jenis kartu interaktif tersebut.

- b. Operasional pada permainan “KELLARD” (kombinasi permainan tradisional kelereng dengan billiard).

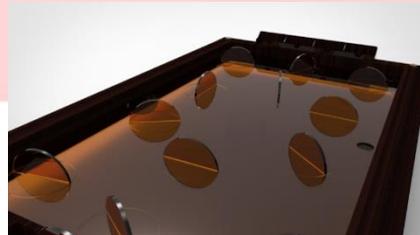
- Permukaan Papan

Permukaan papan Acrafel pada saat memainkan Kellard tidak sama halnya dengan permukaan pada saat memainkan

Spel Kaart. Pada permainan ini, beberapa bagian pada permukaan arena bermain terdapat beberapa bidang yang berbentuk lingkaran. Bidang-bidang tersebut dapat diputar 360°. Setelah berputar sebesar 180°, bidang tersebut akan bertransformasi menjadi sekat berbentuk setengah lingkaran setinggi 5cm yang berfungsi sebagai rintangan dalam permainan Kellard. Pada dua titik di sisi sekat, terdapat magnet neodmium dengan diameter 4mm dan ketebalan 1mm yang berfungsi sebagai pengunci baik ketika sekat sedang digunakan pada permainan Kellard maupun ketika tidak digunakan.



*Gambar 3.6 Perputaran Sekat*



*Gambar 3.7 Permukaan Acrafel Saat Bermain KELLARD*

- Jalur keluar kelereng

Pada bagian bawah papan akrilik, terdapat pipa yang menyambungkan antara lubang pencetak poin pada permukaan papan dengan lubang keluar kelereng yang berada pada bagian samping luar kayu



*Gambar3.8 Jalur kelereng KELLARD*

Lubang dengan diameter 3cm yang terletak pada sisi bagian samping papan menjadi tempat keluar kelereng pada permainan Kellard. Lubang tersebut tertutup oleh akrilik yang dapat dioperasikan secara naik turun, ketika kelereng akan diambil maka penutup akrilik tersebut dapat dinaikkan.

#### 4. Kesimpulan

Dengan dilakukannya perancangan papan permainan tradisional untuk kafe 372 Kopi yang menggunakan material akrilik dan kayu pinus diharapkan papan permainan dapat memiliki ketahanan yang baik, memiliki usia pakai yang panjang, serta sesuai dengan iklim lingkungan khususnya area lesehan 372 Kopi yang berada di luar ruangan (*outdoor*). Gaya tradisional yang diterapkan pada papan pun diharapkan dapat menarik bagi kalangan remaja akhir agar tertarik untuk memainkan permainan papan tradisional yang telah dirancang.

#### Daftar Pustaka:

- [1] Alfari. (2017). *Mengenal Lebih Dalam tentang Akrilik*. [online].
- [2] Elsassse, Virginia Hencken., Sharp, Julia Ridgway., 2017. *Know Your Home Furnishings*. New York, NY, USA : Bloomsbury Publishing Inc, 2017
- [3] Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- [4] Yana. (2019). *Desain Interior gaya Tradisional: Pengertian dan Ciri Khas*. [online].