

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 dicari, 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