

Perancangan Permainan Kartu Interaktif dengan Kombinasi Bola Bekel untuk Anak Remaja pada Kafe 372 Kopi Setiaudhi dengan Aspek Material dan Visual

Interactive Card Game Design with Bekabudi Ball Combination for Teenagers at 372 Kopi Setiaudhi Cafes with Material and Visual Aspects

Nabila Choirunnisa¹, Yanuar Herlambang², Hardy Adiluhung³

Prodi Desain Industri, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹nabilachoirunnisa@student.telkomuniversity.ac.id,

²yanuarh@telkomuniversity.ac.id, hardydil@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perancangan permainan kartu interaktif dengan kombinasi bola bekel yang akan ditempatkan pada kafe 372 kopi didasari atas permasalahan kurangnya minat anak remaja terhadap permainan tradisional dan saat ini anak remaja lebih tertarik dengan permainan *online* (*video game*). Ketika sedang berkumpul bersama dengan teman, kerabat atau saudara anak remaja saat ini lebih sering berinteraksi dengan gawainya, dengan kecanduan akan gawainya tidak sedikit dari mereka menjadi kurang peduli terhadap lingkungan dan keadaan disekitarnya. Pada zaman dahulu permainan tradisional menjadi suatu interaktif yang sangat menyenangkan bagi kaum manapun dan permainan tradisional sendiri memiliki nilai-nilai tersendiri pada setiap permainannya dan permainan tradisional dapat mengembangkan atau membentuk suatu karakter serta keahlian yang dimiliki oleh seseorang. Permainan tradisional tidak hanya dan tidak selalu melakukan gerakan fisik seperti ber-olahraga tetapi adapula yang dimainkan diatas papan. Negara Indonesia merupakan negara yang melewati tahapan permainan papan, sedangkan di negara Jerman saat ini setiap tahunnya mengadakan pameran permainan papan yang dapat diikuti oleh seluruh negara dan pada saat tahun 2014 menjadi awal mula bagi Indonesia untuk mengikuti pameran yang di adakan di Jerman dengan membawakan 5 judul permainan papan. Dengan sedang berkembangnya permainan papan yang ada di Indonesia dan dengan adanya perancangan ini para pengunjung kafe 372 kopi dapat mengurangi penggunaan gawainya dan dapat menyukai permainan papan yang dikemas atau dikombinasikan dengan sejarah atau cerita rakyat Indonesia.

Kata kunci: Bola bekel, Kartu interaktif, Permainan Papan

Abstrack

The design of an interactive card game with a combination of bekel balls that will be placed in 372 coffee cafes is based on the problem of the lack of interest in adolescents towards traditional games and currently teenagers are more interested in online games (video games). When gathering together with friends, relatives or relatives of teenagers are now more often interacting with the device, with addiction to the device, not a few of them become less concerned about the environment and circumstances. In ancient times traditional games became interactive which was very fun for any people and traditional games themselves have their own values in each game and traditional games can develop or shape a character and expertise possessed by someone. Traditional games are not only and do not always carry out physical movements such as sports but those that are played on the board. The country of Indonesia is a country that passes the board game stage, whereas in Germany at present every year there is a board game exhibition which can be participated by all countries and in 2014 became the start for Indonesia to take part in the exhibition held in Germany with 5 titles. board game. With the development of board games in Indonesia and with this design 372 coffee cafe visitors can reduce the use of the device and can like board games that are packaged or combined with Indonesian history or folklore.

Keywords: *Bekel ball, board games, interactive card*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Permainan tradisional adalah suatu permainan yang dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa pada zaman dahulu. Permainan tradisional biasanya dilakukan dengan cara berkelompok dan permainan tradisional memiliki ciri kedaeraah asli sesuai dengan budaya dan kebiasaan suatu adat atau daerah tertentu. Namun, dengan berkembangnya zaman permainan tradisional seperti terkikis dan tergantikan oleh game online. Mengapa game online? karena jika *game online* dilihat secara visual lebih menarik dimainkan dan akses untuk memainkan game online lebih mudah, hal ini dikarenakan sudah banyaknya game online yang dapat dimainkan melalui telfon genggam. Maka dari itu, permainan tradisional harus diperkenalkan kembali khususnya pada generasi muda, karena permainan tradisional ini memiliki nilai-nilai tersendiri pada setiap permainannya.

1.2 Identifikasi Masalah

- Kurangnya pengenalan atau pengetahuan kaula muda akan permainan tradisional.
- Kaula muda lebih tertarik dengan permainan yang dimainkan secara online.
- Kurangnya kepedulian antar sesama remaja, karena remaja saat ini lebih terpaku pada gadget.

1.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana memperkenalkan permainan tradisional kepada anak remaja?
- Bagaimana cara mengalihkan minat remaja pada game online menjadi mengenali permainan tradisional?
- Bagaimana cara membuat produk untuk meningkatkan interaksi sosial pada remaja agar remaja tidak terus terfokus pada gawai?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terkait pada perancangan ini adalah

- Survei dan observasi hanya dilakukan pada kafe yang berada di Kota Bandung
- Wawancara dan penyebaran kuesioner hanya dilakukan pada remaja akhir usia 19-21 Tahun.
- Target User pria dan wanita dengan usia 19-21 tahun

2. Landasan Teori

2.1 Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang diwariskan oleh nenek moyang kita, setiap permainan tradisional biasanya mengandung makna dan nilai-nilai tertentu dalam setiap permainannya. Permainan tradisional memiliki ciri kedaeraah asli sesuai dengan budaya dan kebiasaan suatu adat atau daerah tertentu, dan permainan tradisional merupakan salah satu kekayaan budaya lokal yang seharusnya dapat dijaga oleh masyarakat sekitar. Pada saat ini permainan tradisional seperti dilupakan oleh kaum milenial, karena pada saat ini teknologi sangat berkembang dengan pesat, sehingga memudahkan anak-anak dan masyarakat untuk mengakses permainan-permainan secara *online*. Menurut pendapat Nur Izatil (2017 : 35) semua jenis permainan tradisional atau permainan rakyat memiliki banyak manfaat terhadap perkembangan jiwa seseorang seperti peka terhadap lingkungan dan sosial. Dengan bermain permainan rakyat motorik seseorang juga dapat berkembang. Selain dapat mengembangkan motorik permainan rakyat juga dapat memberikan pesan moral terhadap seseorang mana yang baik dan sopan.

2.2 Remaja

Remaja atau *adolensence* memiliki arti yang luas yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock, 1992).

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa. Pada masa peralihan ini, semua anak akan mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan.

Masa perkembangan ini terjadi pada perkembangan fisik maupun perkembangan psikisnya. Zakiah Darajat (1990:23)

Masa remaja berlangsung pada umur 12-21 tahun bagi perempuan sedangkan pada laki-laki terjadi pada umur 13-22 tahun. Rentang waktu usia remaja biasanya dibedakan atas tiga bagian, 12-15 tahun merupakan masa remaja awal,

15-18 tahun merupakan masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun merupakan masa remaja akhir. Masa remaja merupakan masa dimana seseorang sedang mencari tahu tentang dirinya dan banyak anak remaja yang mulai mencari tahu dan mencoba bermacam-macam hal baru. Namun, tidak sedikit dari anak remaja yang mengalami kenakalan-kenakalan dan perubahan sikap yang tidak sesuai dengan norma dan moral yang ada.

2.3 Macam-macam permainan Tradisional

Permainan sangat banyak sekali macam-macamnya ada permainan tradisional dan permainan modern, namun pada perancangan kali ini penulis membuat permainan tradisional yang akan dikombinasikan. Ada permainan yang dapat dimainkan secara individu ada pula yang dapat dimainkan secara berkelompok.

Berikut ini adalah beberapa contoh permainan tradisional :

a. Bola Bekel

Bola bekel merupakan salah satu permainan tradisional yang telah ditinggalkan oleh anak remaja saat ini. Bola bekel merupakan permainan yang mendapat pengaruh dari budaya Belanda. Kata bekel sendiri berasal dari bahasa Belanda *bikkelspel* atau *bikkelen*. Bola bekel dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Permainan bola bekel ini terdiri atas bola bekel sendiri yang terbuat dari karet dan enam biji bekel yang terbuat dari kuningan atau plastik.

b. Kartu Interaktif

Permainan-permainan yang menggunakan kartu sebagai salah satu media yang digunakan untuk melakukan suatu aksi atau interaksi dalam permainan tersebut.

Pada saat ini kartu interaktif merupakan salah satu media yang sering digunakan sebagai salah satu perlengkapan suatu permainan. Kartu interaktif ini dijadikan alat pendukung permainan, karena didalam kartu interaktif terdapat suatu interaksi yang dapat membuat pemain tidak terfokus pada *gadget* ketika sedang berkumpul bersama teman atau kerabat. Biasanya kartu interaktif yang digunakan dalam suatu permainan sangat beragam, namun untuk saat ini kartu interaktif marak digunakan untuk tebak gambar, kartu interaktif pertanyaan dan perintah.

a) Kartu

Menurut KBBI kartu merupakan suatu benda yang terbuat dari kertas tebal, dan umumnya berbentuk persegi panjang. Pada saat ini banyak sekali permainan-permainan yang menggunakan kartu sebagai salah satu media yang digunakan untuk melakukan suatu aksi atau interaksi dalam permainan tersebut.

b). Interaktif

Menurut KBBI interaktif merupakan suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi (antarhubungan) atau saling aktif (adanya respon). Interaksi yang dilakukan berkaitan dengan dialog dan dapat dilakukan oleh manusia dengan manusia atau manusia dengan komputer. Saat ini kartu interaktif pun sudah digunakan sebagai salah satu metode yang digunakan untuk melakukan pembelajaran pada anak karena media interaktif ini dinilai cukup efisien

2.4 Visual

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) visual memiliki arti sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan.

Didalam buku Semiotika Produk dan Semiotika Visual oleh (Susann & Seppo, 2009: 16) dijelaskan bahwa bahasa visual digunakan dalam desain industri sebagai komunikasi. Visual produk yang akan digunakan dalam pembuatan produk ini meliputi visual Bentuk, dan warna

- Warna

Warna merupakan unsur yang sangat penting, bahkan lebih jauh dari pada itu warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia. Hal ini dapat dilihat dari berbagai benda atau peralatan yang digunakan oleh manusia yang selalu diperindah dengan penggunaan warna. Mulai dari pakaian, perhiasan, peralatan rumah tangga, dari barang kebutuhan sehari-hari sampai barang eksklusif semua memperhitungkan kehadiran warna. Warna merupakan suatu fenomena persepsi cahaya dan visual yang dapat digambarkan bagi setiap individu. Warna juga merupakan suatu atribut terjelas dalam membedakan sebuah bentuk dari lingkungannya dan warna dapat mempengaruhi beban visual pada sebuah produk.

- Bentuk

Bentuk dasar merupakan aspek prinsip yang dapat membantu dalam mengidentifikasi dan mengategorikan bentuk.

Bentuk memiliki 2 macam bangun dasar

- a) Bentuk beraturan :
Bangun/bentuk yang memiliki banyak sudut dan memiliki sisi sama panjang dan sudut sama besar.
- b) Bentuk tidak beraturan : Bangun/bentuk yang tidak memiliki banyak sisi dan sudut-sudutnya tidak sama.

Bentuk atau wujud dapat mengundang keingintahuan, menawan perhatian, serta dapat memberikan suatu rasa yang menyenangkan ataupun tidak dalam berbagai cara. Bentuk dapat memuat suatu pesan- pesan khusus dalam setiap garis yang diberikan dan bentuk dapat memengaruhi yang melihatnya dengan cara yang mudah dimengerti.

Bentuk dapat dikenali dengan karena memiliki ciri-ciri visual, yaitu (ching,1979) :

- a) Dimensi : Dimensi suatu bentuk adalah panjang, lebar, dan tinggi. Dimensi-dimensi ini dapat menentukan proporsinya sesuai dengan yang dibutuhkan oleh suatu produk.
- b) Warna : Lambang Intensitas dan nada pada suatu bentuk. Warna merupakan atribut yang paling mencolok yang dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungan disekitarnya.
- c) Tekstur : Karakter permukaan suatu bentuk. Tekstur dapat mempengaruhi perasaan seseorang ketika menyentuhnya.

2.5 Material

Material merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam membuat sebuah produk, karena material merupakan suatu komponen yang dapat memberikan nilai tersendiri pada suatu produk.

Pada perancangan kali ini material yang akan digunakan untuk membuat permainan bola bekel yang akan dikombinasikan dengan kartu interaktif ini adalah :

a. Kuningan

Kuningan adalah campuran dari unsur tembaga dan seng. Kuningan memiliki warna yang bervariasi mulai dari coklat kemerahan gelap hingga kuning keperakan tergantung pada jumlah kadar seng. Komponen utama dalam kuningan adalah tembaga sehingga pada umumnya kuningan biasa diklasifikasikan sebagai tembaga. Kuningan lebih kuat dan lebih keras daripada tembaga, tetapi kuningan tidak sekuat atau sekeras seperti baja atau stainless steel.

b. Mohawk Option

Mohawk option merupakan kertas daur ulang dari kertas- kertas bekas. Kertas ini tidak dilapisi (uncoated) dan memiliki permukaan yang sangat halus dan mengakibatkan daya serap tinta yang tinggi

c. Art Cartoon

Art cartoon memiliki tekstur yang sama dengan kertas art paper yang membedakan antara kertas art cartoon dengan art paper adalah ketebalan kertasnya. Art cartoon memiliki ketebalan mulai dari 190 gsm, 210 gsm, 230 gsm, 260 gsm, dan 310 gsm

d. Resin

Zat kimiawi yang bersifat agak kental, cenderung transparan, mudah terbakar, dan tidak larut dalam air.

2.6 372 kopi

Kafe 372 Kopi berada di Jl. Karang Sari No.21, Pasteur, Kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat 40161. Kafe ini terletak di pusat kota Bandung. Kedai ini menyediakan tempat duduk *outdoor* dan juga *indoor*. Selain itu ada beberapa *spot* yang bisa dimanfaatkan untuk berfoto. Fasilitas di kedai ini bisa dibilang cukup lengkap yaitu memiliki parkir luas, musholla, stop kontak, wifi, dan toilet. Di bagian luar sendiri terdapat beberapa tipe tempat duduk, yaitu dengan duduk lesehan atau tanpa meja dan kursi pada bagian bawah, dan pada lantai atas tanpa kursi tetapi tetap ada meja. Pada bagian tempat duduk lain, tipe meja dan kursinya yaitu dengan meja dan kursi yang panjang yang cukup muat untuk sekitar 10 orang, dan ada meja yang tempat duduknya berpasangan yang cukup untuk 2 orang. Kafe 372 Kopi beroperasi setiap hari, mulai pukul 11 siang hingga 2 dini hari. Kafe 372 Kopi memiliki sistem pelayanan yang cukup unik dibanding kafe lainnya.

3. Metode Penelitian

- Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih yang dilakukan secara langsung dengan narasumber dan pewawancara. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber terpercaya.

- Observasi

Observasi merupakan suatu aktivitas pengamatan terhadap suatu objek secara cermat dan dilakukan langsung dilokasi penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai informasi yang telah didapat.

- Kuesioner

Sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (arikanto, 2002:140) . Menurut KBBI kuesioner merupakan alat riset atau survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, kuesioner bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari kelompok orang terpilih melalui daftar pertanyaan

3.1 T.O.R

Analisis TOR atau *Term of References* digunakan sebagai batasan desain yang secara spesifik dapat membantu peneliti agar desain yang dibuat sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Berikut adalah analisis batasan dan pertimbangan desain pada proses perancangan permainan bola bekel yang akan dikombinasikan dengan kartu interaktif.

- a. Pertimbangan Desain

Desain dapat sedikit membantu para anak remaja untuk mengingat kembali sejarah dan permainan tradisional yang mungkin sudah lama tidak dimainkan.

- b. Batasan Desain

Batasan desain dalam proses perancangan produk ini adalah :

- Penggunaanya adalah anak remaja akhir laki-laki atau perempuan, usia 19-21 Tahun
- Penggunaanya adalah pengunjung kafe 372 kopi

- c. Kebutuhan Desain

Pemilihan material dan materi pada kartu interaktif yang sesuai dengan fungsi, karakteristik target pengguna.

- d. Deskripsi Produk

Permainan ini merupakan penggabungannya dari dua permainan yang sudah ada yaitu kartu interaktif dan bola bekel.

4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan memiliki tujuan untuk membantu perancang dalam membuat suatu produk dan dapat membantu pembaca atau target pengguna dalam memahami bagaimana cara menggunakan produk permainan kartu interaktif dengan kombinasi bola bekel. Permainan ini diharapkan dapat membuat suatu interaksi yang saat ini sudah sangat minim dilakukan oleh seseorang atau suatu kelompok ketika sedang berkumpul bersama teman atau kerabat

Material	Jenis Material	Nilai	Kelebihan	Kekurangan
----------	----------------	-------	-----------	------------

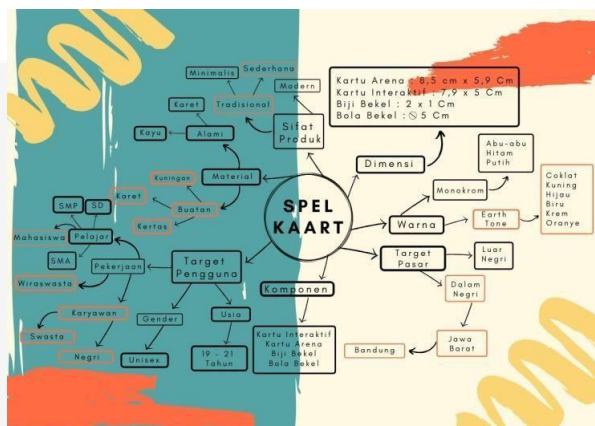
Resin	Resin Epoxy	★ ★ ★	- Memiliki kualitas yang paling baik - Tidak membutuhkan <i>finishing</i> karena hasilnya sudah cukup bagus dan tidak lengket	- Cenderung berubah menguning jika terkena suhu dan terpapar air - Harga yang cukup tinggi
	Resin Akrilik	★ ★	- Harga yang terjangkau - Sering menjadi bahan utama dalam membuat kerajinan	- Tidak dapat mengering dengan sempurna jika tidak diberi katalis atau <i>hardener</i> - Tidak cocok digunakan sebagai perekat
	Lycal Resin	★ ★ ★ ★	- Bentuk dapat mengikuti medianya - Pengaplikasiannya mudah - Daya tahan yang cukup bagus untuk digunakan di dalam	- Harga yang cukup tinggi - Memiliki tekstur yang cukup kental - Menimbulkan gelombang yang susah hilang dan

			atau diluar ruangan - Permukaannya lentur sehingga cocok untuk benda yang bersifat elastis	terjebak didalam kerajinan atau produk
Kuningan	Kuningan	★ ★ ★	- Mudah dibentuk - Memiliki daya tahan yang tinggi	- Mudah penyok - Sulit untuk disambungkan
Kertas	Mohawk Option	★ ★ ★	- Menggunakan bahan dasar ramah lingkungan (Daur ulang) - Dapat dicetak pada ke-2 sisi	- Daya Serap Tinggi
	Art Cartoon	★ ★ ★ ★	- Memiliki ketebalan yang cukup dengan berbagai macam ukuran - Dapat dicetak pada ke-2 sisi - Harga yang terjangkau	- Hanya memiliki satu warna (putih)
Laminasi	Laminasi Doff	★ ★ ★ ★	- Melindungi kertas dari papan air - Lipatan pada kertas tidak terkelupas - Tidak rentan rusak jika sering dipegang - Harga terjangkau	- Hasil akhir menjadikan media cetakan terlihat sedikit buram

	Laminasi UV	★ ★ ★	- Harga lebih murah dibandingkan laminasi <i>glossy</i> - Melindungi kertas dari papan air	- Pada bagian lipatan kertas kemungkinan kertas akan terkelupas

4.2 Proses Perancangan

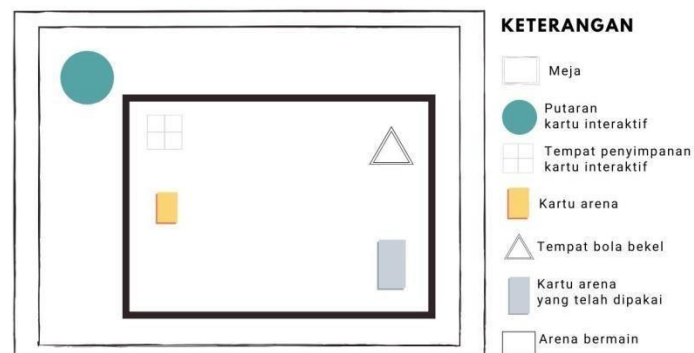
Mindmap merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk memaksimalkan suatu potensi pikiran/ide seseorang dengan cara memetakannya dengan singkat dan jelas.



4.3 Blocking sistem

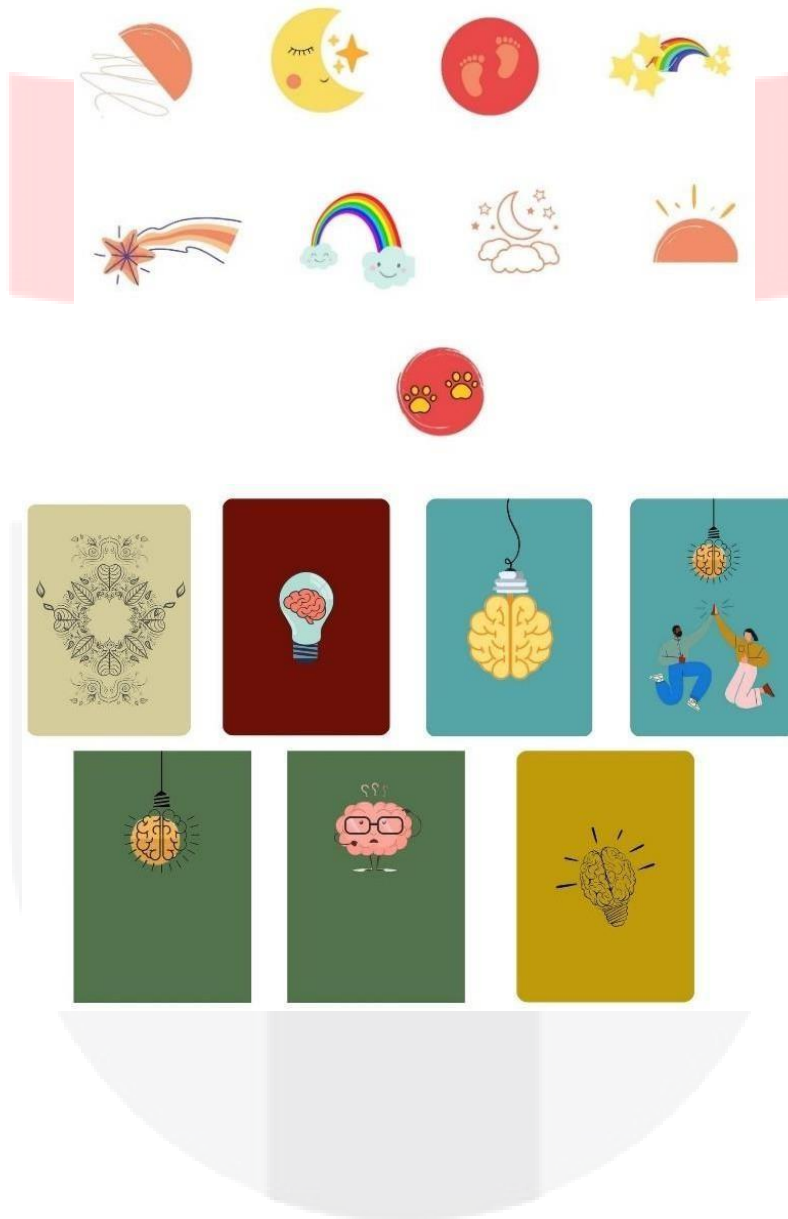
Blocking sistem pada perancangan bertujuan untuk mengetahui bagian atau penempatan yang sudah pas.

BLOCKING SYSTEM



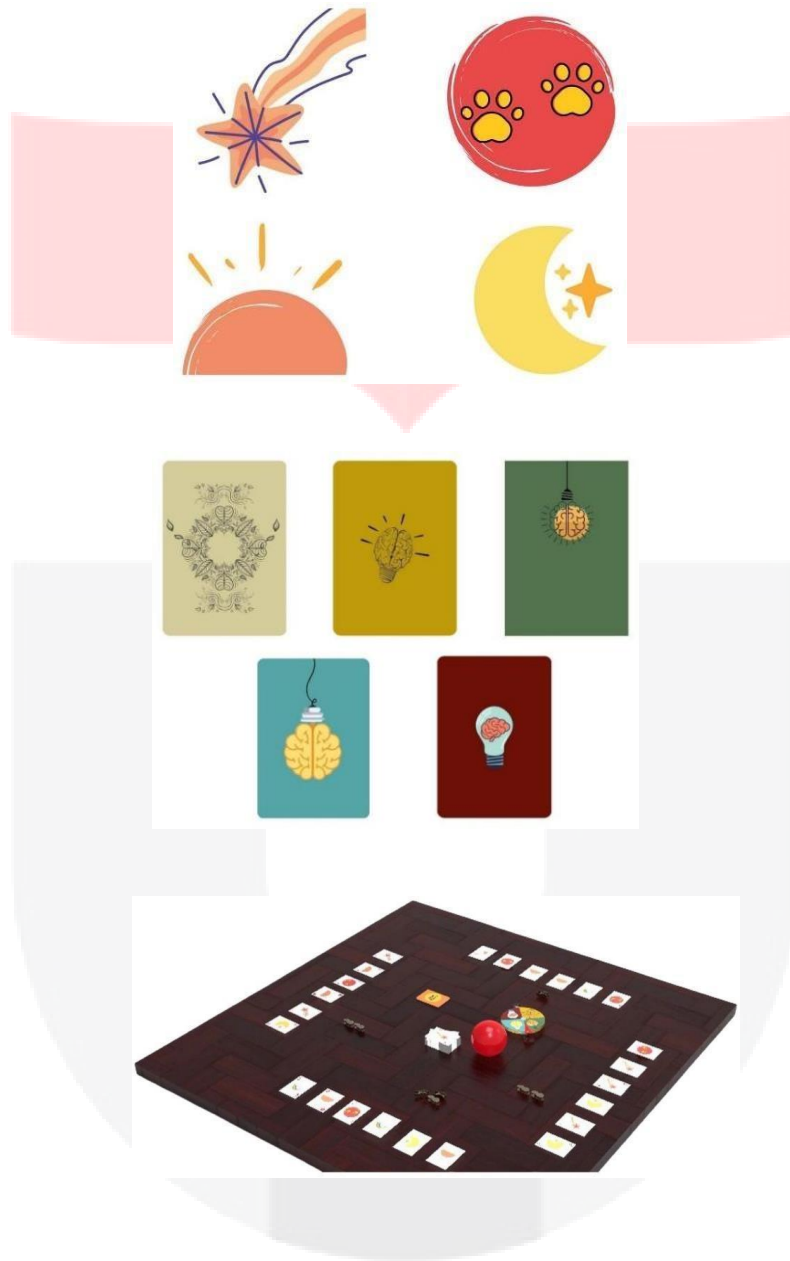
4.4 Sketsa Alternatif

Sebelum menentukan sketsa final, diperlukan sketsa untuk menemukan desain yang paling tepat untuk menjadi penyelesaian dalam sebuah masalah.



4.5 Sketsa Final

Sketsa Final merupakan sketsa yang telah dipilih berdasarkan kriteria atau yang menggambarkan anak remaja



5. Kesimpulan

1. Perancangan Menitik beratkan pada aspek Material dan visual untuk dapat disesuaikan dengan karakteristik anak remaja
2. Mengenalkan dan meningkatkan minat anak remaja pada permainan tradisional
3. Perancangan permainan kartu interaktif dengan kominasi bola bekel ini ditempatkan pada kafe 372 kopi Setiabudhi Bandung

Daftar Pustaka

- Anggito, albi dan Johan setiawan S.Pd. 2018. Metodologi peneliatian kualitatif. Sukabumi: CV. Jejak.
- Amida, Athia D. 2018. 3 Dampak dari percaya diri berlebih yang bisa berpengaruh buruk pada otakmu <https://www.rimma.co/64039/health/3-dampak-dari-percaya-diri-berlebihan-yang-bisa-berpengaruh-buruk-pada-otakmu/>. 19 Des 19 (13:30)
- Aprilia, ade. 2018. *Color coded* rahasia pilihan warna untuk kecantikan anda. Jakarta : Kompas Gramedia.
- Deswika, Fitriana. 2018. Berbagai penyebab *mood swing*, gejala suasana hati yang bukan sekedar *bad mood*. <https://hellosehat.com/hidup-sehat/psikologi/penyebab-mood-swing/>. 19 Des 2019. (14:05)
- Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.
- Sumardinata, J dan Wahyu Kris AW, Generasi Z dan A, Jakarta: Kompas Gramedia
- Sumarni, Diahpeni. 2008. Hubungan antara Ketergantungan Terhadap Teman Sebaya dengan Prilaku Anti Sosial. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Herlambang, Yanuar. 2016. Media pembelajaran interaktif adobe flash pada lpp sanggar saki. Bandung. LPPM POLITEKNIK LP3I BANDUNG

