

PELESTARIAN ASET BUDAYA PERMAINAN CONGKLAK MELALUI DESAIN KARAKTER UNTUK ANAK

Vina Dwi Sartika¹, Sri Wulandari², Alfian Candra Ayuswantana³

^{1,2,3}Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

¹19052010013@student.upnjatim.ac.id, ²sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id,

³alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Permainan Tradisional kini semakin hilang disebabkan oleh adanya permainan dari bangsa asing yang banyak beredar dalam bentuk *game online*. *Game* yang mampu mengalihkan perhatian dan minat anak-anak terhadap permainan tradisional Indonesia. Melalui permainan anak-anak mampu merasakan berbagai perasaan gembira atau juga kesedihan, bermain juga melibatkan interaksi satu sama lain atau lawan. Untuk mencapai perasaan itu dapat ditemui dengan bermain permainan tradisional. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk merancang desain karakter tentang permainan tradisional Indonesia yaitu permainan Congklak. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengambilan data berupa wawancara, observasi dan studi literatur. Hasil dalam perancangan ini berupa karakter animasi berbasis 2D yang nantinya akan diimplementasikan dalam berbagai media komunikasi. Perancangan desain karakter ini merupakan salah satu cara untuk melestarikan aset budaya asli Indonesia serta mengedukasi masyarakat tentang permainan tradisional agar eksistensinya tetap terjaga.

Kata Kunci: *desain karakter, permainan tradisional, congklak, anak*

ABSTRACT

Traditional games are now disappearing due to the existence of games from foreign nations which are circulating in the form of online games. Games that can divert children's attention and interest in traditional Indonesian games. Through games, children are able to feel various feelings of joy or sadness, playing also involves interactions with each other or opponents. To achieve that feeling can be found by playing traditional games. This atmosphere can be found in traditional games. Based on this, the writer is interested in designing a character design about a traditional Indonesian game, namely the game Congklak. This design uses qualitative research methods with data collection techniques in the form of interviews, observation and literature studies. The results of this design are in the form of 2D-based animated characters which will later be implemented in various communication media. The design of this character design is a way to preserve Indonesian original cultural assets and educate the public about traditional games so that their existence is maintained.

Keywords: *character design, traditional games, congklak, child*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional adalah salah satu warisan leluhur yang telah diturunkan dari jaman dahulu hingga sekarang. Permainan tersebut adalah bukti dan nilai dari kearifan lokal yang terkandung dalam norma yang berlaku untuk memainkan suatu permainan (Susanti, S & Nurtania, Y, 2017). Permainan tradisional yang diciptakan nenek moyang atau yang disebut leluhur, yang dahulu dipercaya dan dikembangkan tidak hanya untuk kesenangan semata, melainkan dengan pertimbangan tertentu dan diharapkan agar nilai-nilai yang ditanamkan pada setiap permainan tradisional tersebut dapat diimplementasikan dan dimengerti oleh anak-anak dalam tindakan dan perbuatannya dengan penuh kesadaran.

Permainan tradisional Indonesia tentu saja memiliki ciri khas dibandingkan negara lain, sesuai dengan keberagaman suku dari berbagai daerah di seluruh Indonesia pastinya memiliki keberagaman permainan tradisional yang tidak sedikit. (Tjahjaningsih, E., RS, D. H. U. N et al., 2022). Kebudayaan tradisional merupakan aset budaya, salah satu diantaranya yaitu permainan tradisional yang sekarang mulai terkikis oleh perkembangan zaman. Permainan tradisional yang telah ada sejak zaman nenek moyang, kini mulai hilang keberadaannya disebabkan adanya permainan dari bangsa luar yang membuat anak-anak lupa dan bahkan tidak mengenal akan permainan tradisional.

Bila ditelusuri kembali, permainan dari bangsa luar itu sangat tidak menguntungkan bagi bangsa kita. Sekarang anak-anak lebih mengenal permainan *Angry Bird*, *Mobile Legend*, *Point Blank*, dan *Pokemon* daripada *Dakon*, *Bentengan*, *Gobak Sodor*, *Petak Umpet*, *Engklek*, *Enggrang* dan lain sebagainya. Berbagai permainan modern seperti sekarang ini banyak diminati oleh anak-anak dikarenakan menampilkan visualisasi dan tantangan yang tersendiri (Suryawan, I. G. A. J., 2020).

Anak-anak ada zaman sekarang telah diberikan *smartphone* oleh orang tuanya namun mereka tidak memanfaatkan sisi positif dari *smartphone* tersebut (El Chidtian, A. S. C. R et al., 2019). Kegemaran anak terhadap gawai/*smartphone* semakin tinggi dikarenakan akses yang mudah sehingga anak senang dan tidak harus keluar rumah serta berpanas-panasan, cukup di dalam rumah atau bahkan di tempat tidur pun mereka akan menikmati bermain *game* bersama dengan teman-temannya. Kesenangan bermain *game online* ini membuat ketergantungan yang menjadi sebab munculnya *malas gerak (mager)* dan sifat malas untuk keluar rumah, dan malas bertemu dengan teman sekampung walaupun dengan jarak yang dekat.

Mereka akan menggunakan gawai untuk kesenangan dan hiburan yang bisa didapatkan (Prakoso, A et al., 2020). Anak-anak beranggapan bahwa permainan *online* yang membutuhkan teknologi dan peralatan yang canggih tampak keren daripada bermain permainan tradisional yang mayoritas membutuhkan alat dan bahan yang sederhana dan bisa diperoleh dengan mudah dari lingkungan di sekitar kita seperti bambu, karet, kayu, kerang, atau batang-batang pohon yang dijadikan permainan. Anak-anak berpikir bahwa bermain permainan modern adalah hal yang keren yang selalu dilakukan anak-anak kota, sedangkan permainan tradisional hanya dimainkan oleh anak-anak di kampung dan terkesan sangat (Kinesti, R. D. A et al., 2021)

Dunia anak-anak merupakan arena bermain sehingga mengutamakan belajar dan menanamkan nilai kerap kali dilakukan melalui metode ini. Salah satu bentuk dari pembelajaran adalah untuk melestarikan aset budaya melalui permainan tradisional Indonesia kepada anak-anak (Hidayati, N.N., 2020). Hal yang perlu diketahui bahwa permainan tradisional tentu amat berpengaruh untuk tumbuh kembang anak. Melalui permainan tradisional, anak-anak dituntut untuk dapat bekerjasama dengan teman bermainnya, juga dapat menyesuaikan diri dan saling berinteraksi secara positif, bermain

permainan tradisional juga dapat belajar untuk mengontrol perilaku pada anak seperti mental, emosi dan memiliki sikap empati, serta saling menghargai. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki dampak yang besar dan positif untuk mengembangkan keterampilan, kepribadian, dan kemampuan sosial pada anak-anak (Kinesti, R. D. A et al., 2021).

Menanamkan Pendidikan atau nilai untuk anak-anak sebaiknya dilakukan sejak dini karena anak-anak berada pada masa *golden ages* yang mana anak-anak dengan mudah menyerap apa yang dia lihat, dengar dan pelajari. Selain itu, di masa *golden ages*, anak-anak mulai bertumbuh kembang berupa perkembangan fisiologik, kemampuan berbahasa, motorik dan kognitif (Syamsurrijal, A., 2020).

Dengan bermain permainan tradisional, anak akan berbagi kebahagiaan, kesedihan dan tentu saja melibatkan interaksi berupa verbal maupun fisik kepada teman yang ia ajak bermain. Suasana dan perasaan tersebut hanya dapat dijumpai dengan bermain permainan tradisional, karena melibatkan jiwa dan raga. Salah satu ciri permainan tradisional adalah lawan bermain atau teman yang mana hanya 2 orang atau mungkin lebih secara bertatap muka sebagai contoh bermain Congklak yang dilakukan oleh dua orang yang saling berhadapan. Keadaan ini tentu saja menimbulkan interaksi antar teman atau lawan bermainnya (Rut,N et al., 2020). Edukasi tentang pentingnya melestarikan permainan tradisional ini dilakukan dengan mengenalkan dan serta melatih masyarakat terutama generasi muda dan anak-anak agar bisa kembali bermain berbagai permainan tradisional sehingga budaya ini tidak luntur juga mengurangi dampak negatif dari gawai pada anak-anak. (Tjahjaningsih, E., RS, D. H. U. N et al., 2022).

Permainan tradisional Congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang yang saling berhadapan, dengan menggunakan sebuah papan yaitu Congklak dengan biji kerang/kopi. Congklak memiliki enam belas lubang, empat belas lubang kecil yang memiliki diameter sama,. Sedangkan dua di masing masing ujung memiliki diameter lebih besar daripada yang kecil. Lubang yang berada di ujung disebut dengan rumah/gudang bagi pemain untuk mengumpulkan biji Congklak yang telah dibagi (Humairo, V. M & Amelia, Z, 2021). Tanpa kita sadari, dengan bermain permainan dakon/Congklak, anak-anak mendapatkan nilai positif karena melatih pikir anak dengan cara menghitung dan memprediksi Langkah selanjutnya. Dalam bermain permainan Congklak, anak-anak membutuhkan strategi agar bisa mengumpulkan banyak biji di rumahnya, maka dari itu anak akan belajar tentang mengatur strategi agar memperoleh hasil yang baik (Kinesti, R. D. A et al., 2021).

Cara bermain *Congklak* yaitu dengan menyiapkan media Congklak serta bijinya. Lalu untuk empat belas lubang yang kecil, membagi biji masing-masing berjumlah tujuh buah. Total biji yang dimiliki adalah Sembilan puluh delapan biji. Lalu setelah dibagi, pemain pertama bisa mengambil dan membagi rata per lubang dengan putaran searah jarum jam.

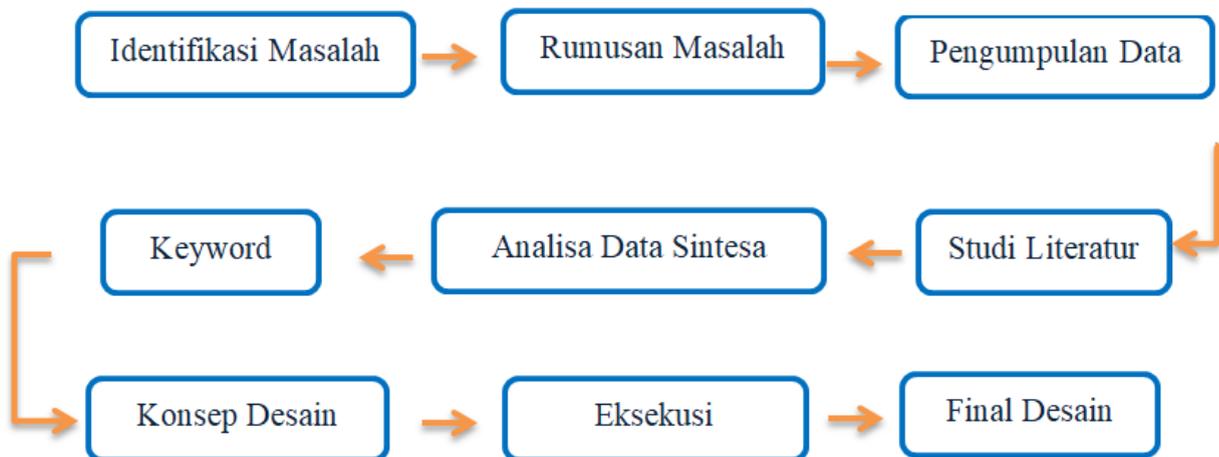
Peraturan permainan juga sederhana, *Dakon* dimainkan oleh dua pemain, pertama-tama empat belas cekungan kecil di isi dengan *kecik* masing-masing berjumlah tujuh biji, maka permainan *Dakon* sudah bisa dimulai dengan mengambil *kecik* di cekungan kecil lalu dipindahkan ke cekungan kecil yang lain per biji secara urut teratur searah jarum jam dengan mengisi lubang yang lebar sebagai rumah atau gudang pemain. Ketika saat dalam perputaran untuk membagi biji, jika berhenti di lubang yang kosong maka permainan pada pemain itu berhenti lalu dilanjut lawan yang jalan. Permainan berakhir saat cekungan kecil sudah kosong, *kecik* berjumlah sembilan puluh delapan biji tadi sudah pindah semua ke cekungan besar rumah masing-masing pemain. Pemenangnya

adalah yang rumahnya berisi kecik terbanyak. Butuh kejujuran, ketepatan, ketekukan dalam memindahkan kecik, dan kesabaran untuk menunggu giliran bermain (Prakoso, A et al., 2020).

Desain karakter memiliki poin penting seperti bentuk, warna, dan sebagainya untuk menyampaikan secara visual tentang karakter kepada penonton. Dalam perancangan desain karakter terdapat beberapa penambahan poin yang diletakkan lebih-lebih agar kesan yang dibuat dapat terekspresikan oleh karakter tersebut (Astuti, M S, 2019). Desain karakter yang baik adalah yang bisa dimengerti dan dipahami dengan baik. Merancang desain karakter perlu mengenal bagaimana kepribadian karakter yang dibuat dan bagaimana menyampaikan kepribadiannya tersebut secara visual. (Maestri, George, 2006). Selain dari segi kepribadian yang juga perlu diperhatikan dalam mendesain karakter adalah latar belakang karakter dalam cerita seperti faktor geografis yang mempunyai ciri fisik dan pakaian yang berbeda sehingga karakter tersebut bisa menggambarkan latar belakangnya dengan baik. Dari pembuatan desain karakter harus merancang sesuai dengan karakter dalam suatu cerita yang sesuai dengan sifat dan juga fisik serta apa yang dipakai oleh karakter.

Perancangan desain karakter yang terkonsep akan membuat para penonton paham apa yang dimaksudkan dan dapat merasakan sebuah personalitas dari karakter tersebut dengan baik (Abdulloh, H. et al., 2021). Desain karakter harus dirancang dengan tepat sesuai dengan perkembangan anak, baik bentuk, ekspresi, warna, maupun penokohan yang meliputi sifat, tempat tinggal, warna kostum, atribut, kelebihan dan kekurangan, dll (Zuyyina, F et al., 2021).

METODE PENELITIAN



Gambar 1. Alur Berfikir
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

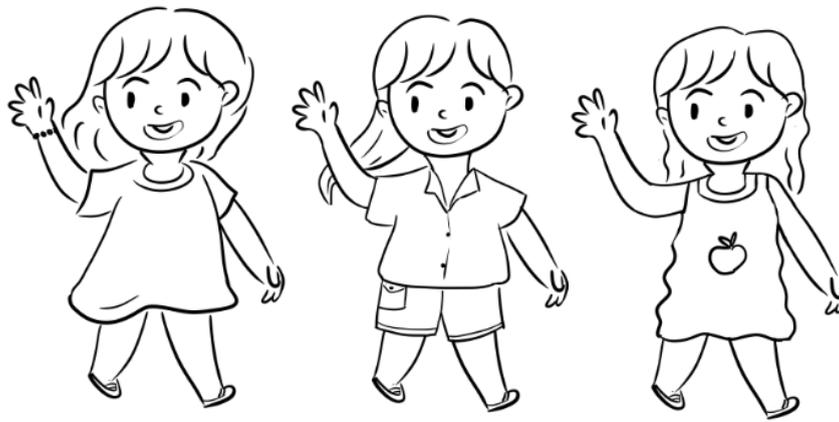
Pada perancangan ini menggunakan teknik kualitatif deskriptif. Sugiyono dalam Wulan (2022) menyatakan bahwa penelitian berbasis kualitatif deskriptif menggunakan data dan memperoleh hasil dalam bentuk kata-kata dan gambar. Teknik pengumpulan data berupa wawancara kepada narasumber, studi literatur dan observasi.

Studi literatur ini bertujuan untuk mendapatkan data dan referensi yang berkaitan dengan permasalahan pada perancangan ini. Observasi ini dilakukan dengan mengamati tingkah laku dan cara belajar serta bermain anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan,

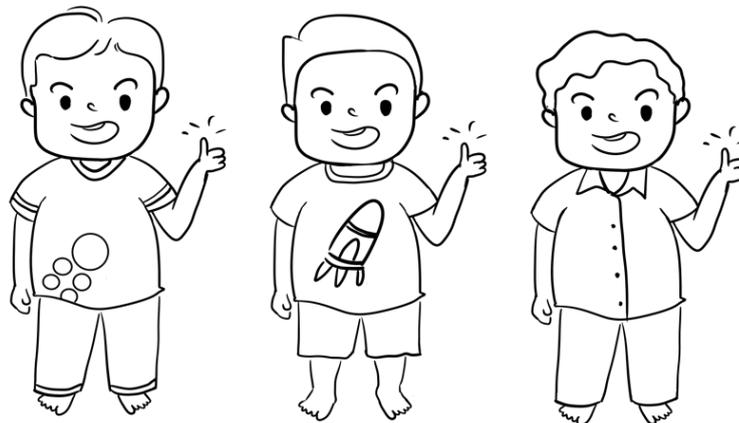
Sidoarjo. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah anak mengetahui tentang permainan tradisional yang salah satunya yaitu *Congklak*. Tujuan lain diadakannya observasi ini adalah untuk mengetahui bagaimana *style* karakter yang disukai oleh anak TK

HASIL DAN PEMBAHASAN

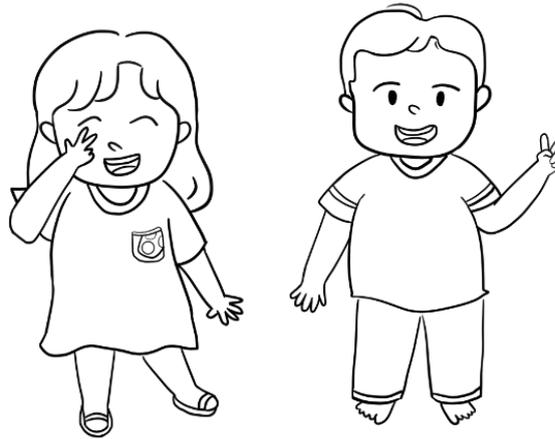
Dalam pembuatan desain karakter, langkah awal yang harus dilakukan yaitu membuat konsep yang cocok untuk anak-anak. Setelah melakukan observasi dan wawancara langsung kepada Target audien, didapatkan data berupa pemilihan acuan karakter. Dalam perancangan ini, buatlah tiga desain alternatif untuk karakter perempuan dan terpilihlah satu yang kemudian dijadikan sebagai karakter utama untuk desain karakter perempuan.



Gambar 2. Alternatif desain karakter anak perempuan
(Sumber: Data Pribadi, 2023)



Gambar 3. Alternatif desain karakter anak laki-laki
(Sumber: Data Pribadi, 2023)



Gambar 4. Desain karakter yang terpilih
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

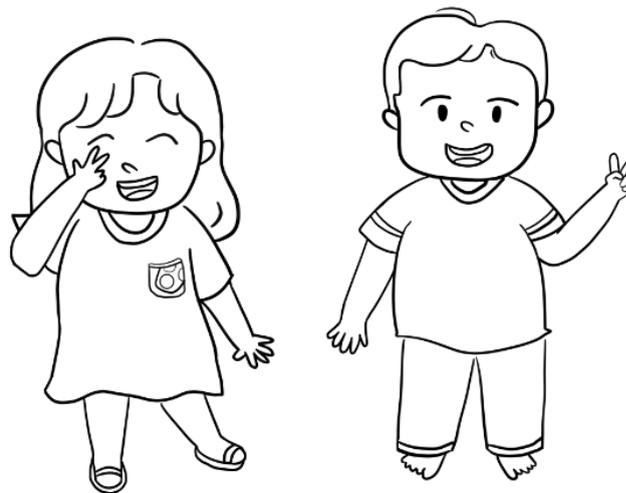
Konsep Verbal

Konsep verbal dalam perancangan ini yaitu dengan memvisualisasikan dua anak kecil (perempuan dan laki-laki) yang memakai baju dengan warna cerah. Kemudian ditambahkan objek yang melambangkan permainan *Congklak*, terdapat pada saku dari karakter perempuan yang menggambarkan permainan *Congklak*.

Sedangkan pada anak laki-laki, motif di bajunya menyerupai jejak kaki namun sebenarnya itu adalah penyederhanaan dari lubang yang berada di permainan *Congklak*, serta penambahan untuk media pendukung berupa permainan *Congklak* itu sendiri juga kalimat yang berisi ajakan.

a. Sketsa *Line Art*

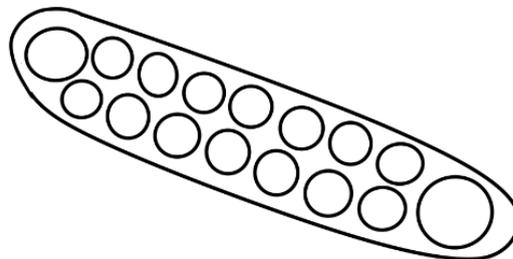
Dalam pembuatan desain karakter, langkah awal yang harus dilakukan yaitu membuat sketsa dan line art. Untuk pemilihan *style* sudah sesuai dengan karakter anak kecil yang sederhana. Berikut adalah sketsa *line art* yang telah dibuat.



Gambar 6. Sketsa *line art* desain karakter anak
(Sumber: Data Pribadi, 2023)



Gambar 7. Sketsa *line art* desain karakter anak dan permainan *Congklak*
(Sumber: Data Pribadi, 2023)



Gambar 8. Sketsa *line art* desain permainan *Congklak*
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

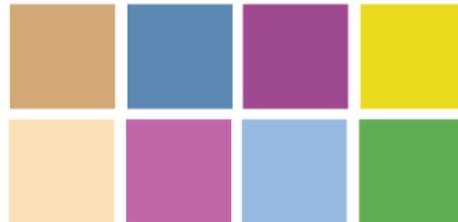


Gambar 9. *Outline* judul ajakan bermain *Congklak*
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

b. Warna

Setelah membuat sketsa line art, tahap selanjutnya yaitu pemberian warna. Warna adalah hal yang tidak kalah penting dalam sebuah gambar. Warna yang akan digunakan adalah warna yang mencolok serta ceria, sesuai dengan karakter anak kecil yang ceria. Pewarnaan baju pada karakter si Perempuan menggunakan warna Pink Magenta dengan shading Purple ditambah saku ornamen Congklak berwarna kuning dan coklat muda serta warna kulit crème (coklat cerah).

Sedangkan karakter laki-laki memakai piyama tidur berwarna biru muda dengan shading biru gelap. Untuk motif pada baju (lubang Congklak yang berbentuk jejak kaki) diberi warna biru gelap serta untuk karakter laki-laki diberi warna kulit coklat(sawo matang) agar menjadi pembeda antara karakter perempuan dan laki-laki, juga sebagai identitas suku Jawa yang memiliki kulit sawo matang. Berikut adalah palet warna untuk pewarnaan pada desain karakter.



Gambar 10. Palet Warna
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

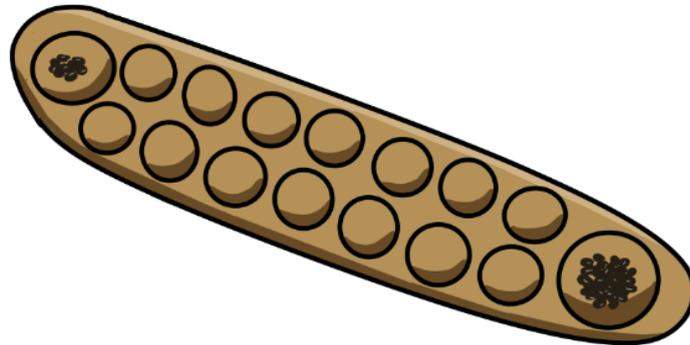
Berikut adalah pengaplikasian warna dalam pembuatan desain karakter permainan Congklak.



Gambar 11. Hasil Akhir Desain Karakter Anak
(Sumber: Data Pribadi, 2023)



Gambar 12. Hasil Akhir Desain Karakter Anak Dan Permainan Congklak
(Sumber: Data Pribadi, 2023)



Gambar 13. Hasil Akhir Desain Karakter Permainan Congklak
(Sumber: Data Pribadi, 2023)



Gambar 14. Hasil Akhir Judul Ajakan Bermain Congklak
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

PENUTUP

Melestarikan aset budaya Indonesia adalah tanggung jawab bersama masyarakat Indonesia. Permainan tradisional Congklak merupakan salah satu aset budaya milik Indonesia, maka dari itu perlu dilestarikan dengan cara mengedukasi generasi muda tentang permainan Congklak. Agar keberadaan permainan tradisional dalam hal ini Congklak sudah jarang ditemukan dan tergantikan oleh permainan baru yang berbasis digital. Maka dari itu pentingnya tetap melestarikan aset budaya dengan memperkenalkan kembali permainan tradisional khususnya kepada anak-anak karena memang usia dini merupakan tempatnya mereka untuk belajar dan bermain.

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.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, H., Sumarlin, R., & Ramadhan, Z. (2021). Perancangan Desain Karakter Untuk Animasi Kena And The Spirit Of West Java. *EProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Astuti, M. S. (2019). Perancangan Desain Karakter Animasi 3d Berjudul “Pangeran Mundinglaya” Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Anak Sekolah Dasar. *E-Proceeding of Art & Design*, 6(3), 3680–3689.
- El Chidtian, A. S. C. R., Romadhona, M., & Febrianita, R. (2019). Character Design with The Values of Bela Negara for Kindergarten Students in Surabaya. *Nusantara Science and Technology Proceedings*, 467–474. <https://doi.org/10.11594/nstp.2019.0464>.
- Hidayati, N.N. (2020). Indonesian Traditional Games: A Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom. *ISTAWA: Jurnal Pendidikan Islam (IJPI)*, 5, 81–101. <https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475>
- Humairo, V. M & Amelia, Z. (2021). Peningkatan kemampuan berhitung awal melalui modifikasi bentuk permainan Congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 9–30.
- Kinesti, R. D. A., Taqiya, N., Nurfiyani, S., Pionika, R. V., Rohayatun, R., Praharsini, A., & Makrufah, L. (2021). Melestarikan Kesenian Tradisional melalui Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Karakter Anak MI/SD. *NUSANTARA*, 3(3), 288–299.
- Prakoso, A., Pranoto, M. H., Putri, D. P. C., Maslachah, N., Artiwi, L. H., Susanti, I. N., & Fauziyah, I. (2020). Pelestarian Dolanan Tradisional Kurangi Kecanduan Gadget Pada Anak Dusun Bedomungal Krian Sidoarjo. *Among: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2).
- Rut,N, Gaol, R.L, Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Sd. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Susanti, S & Nurtania, Y. (2017). *Model Perilaku Komunikasi Komunitas Hong Dalam Melestarikan Permainan Dan Mainan Tradisional Sunda*. 09.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain sambil belajar: Permainan tradisional sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14.
- Tjahjaningsih, E., RS, D. H. U. N., Radyanto, M. R., & RS, D. H. U. N. (2022). Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan. *IKRAITH-ABDIMAS*, 5(2), 96–100.
- Wulandari, S., Aji, R. I., Izzah, N., & Permanasari, D. E. (2022). Perancangan e-booklet Tentang Pangan jajanan anak sekolah (PJAS) Berbahaya Untuk siswa SD. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 25(1), 71–78. doi:10.24821/ars.v25i1.6423
- Zuyyina, F, CREC, A. S., & Widyasari. (2021). Perancangan Aplikasi Game “DEFENSE BODY” Sebagai Media Edukasi Kesehatan Untuk Anak-anak. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 6(2), 106–118.