




UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

	<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> <b>SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL</b> <b>FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF</b> <b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
---	---	----------

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizki Rian Andriani

Nomor Induk Mahasiswa : 41917310022

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan Mata Kuliah/Skors/DO.

Demikian pernyataan ini saya sampaikan dibuat dengan sesungguhnya untuk dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Depok, 29 Juli 2021

Yang memberikan pernyataan,



**(Rizki Rian Andriani)**

	<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> <b>SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL</b> <b>FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF</b> <b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
---	---	---

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2020 / 2021

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Bekasi.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Dan Pengembangan Desain Papan Permainan Anak Bertema Permainan Tradisional Congklak

Nama : Rizki Rian Andriani

NIM 41917310022

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

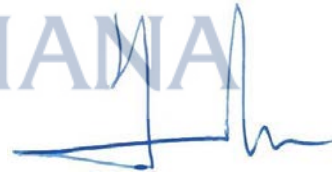
Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **22 Juli 2021**

Depok, 25 Agustus 2021

Mengetahui,

Pembimbing

Koordinator Tugas Akhir

**Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom**

**Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



**Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds**



**Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, CS**

# DESIGN AND DEVELOPMENT OF BOARD DESIGN CHILDREN'S GAMES THEMED TRADITIONAL GAMES CONGKLAK

Rizki Rian Andriani

41917310022

## ABSTRACT

Traditional games are full of culture, national values, and even elements that are useful for children's development. One example of a traditional game that used to be very popular among children is the Congklak and Surakarta board games.

Congklak and Surakarta board games are traditional Indonesian games originating from Central Java. Congklak and Surakarta board games are one of the traditional games that are no longer in demand by children, so this game is lost and lost to the current game.

After obtaining data from research writing about what kind of games children want and what designs and materials are safe for children, the author designs a congklak and surakarta board game product. The interesting and more colorful design of the Congklak and Surakarta board games is expected to make children interested in playing and preserving this game.

**Keywords:** Traditional games, Congklak board games, Surakarta board games

# PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN DESAIN PAPAN PERMAINAN ANAK BERTEMA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK

Rizki Rian Andriani

41917310022

## ABSTRAK

Permainan tradisional yang sarat akan budaya, nilai-nilai kebangsaan, bahkan unsur yang berguna bagi perkembangan anak. Salah satu contoh permainan tradisional yang dulu sangat populer dikalangan anak adalah papan permainan congklak dan papan permainan surakarta.

Permainan papan congklak dan surakarta merupakan permainan tradisional indonesia yang berasal dari daerah Jawa Tengah. Papan permainan congklak dan surakarta merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah tidak diminati oleh anak-anak, sehingga permainan ini hilang dan kalah dengan permainan yang ada pada saat ini.

Setelah memperoleh data dari penulisan riset tentang permainan seperti apa yang anak-anak inginkan serta desain dan material apa yang aman untuk anak-anak penulis melakukan perancangan sebuah produk papan permainan congklak dan surakarta. Desain papan permainan congklak dan papan surakarta yang menarik dan lebih berwarna diharapkan dapat membuat anak-anak tertarik untuk memainkan dan melestarikan permainan ini.

**Kata Kunci** : Permainan Tradisional, Permainan papan congklak, permainan papan surakarta

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat serta karuniaNya penyusun dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN DESAIN PAPAN PERMAINAN ANAK BERTEMA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK”. Tugas Akhir ini disusun untuk syarat memperoleh gelar S1 ( Strata Satu ) di Universitas Mercubuana.

Penulis menyadari sebagai manusia biasa dalam penelitian ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan serta pengalaman. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis ucapkan alhamdulillah atas kekuatan Allah SWT yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini juga terutama kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Ngadino Surip, MS selaku Rektor Universitas Mercu Buana Jakarta.
2. Ariani Kusumo Wardhani, S.Sn., M.Ds Selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana Jakarta.
3. Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds Selaku Ketua Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana Jakarta.
4. Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom selaku pembimbing yang selalu membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun Tugas Akhir ini.
5. Kedua orang tua penulis yang selalu memberi do'a dan dukungan baik secara moril maupun materil.
6. Seluruh Staff Dosen Jurusan Desain Produk, yang kiranya telah banyak memberikan pengetahuan pada penulis, selama menimba ilmu di Fakultas Desain dan Seni Kreatif Mercu Buana ini.
7. Teman-teman Despro terima kasih atas dukungan dan kebersamaanya.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan naskah skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta

masukannya bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Akhir kata dan kerendahan hati, penulis mohon maaf apabila ada kesalahan dan kelemahan dalam skripsi ini.

Depok,

Rizki Rian Andriani  
NIM 41917310022



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN .....	1
1.2 JUDUL DAN INTERPRETASI JUDUL .....	4
1.2.1 Judul .....	5
1.2.2 Interpretasi Judul.....	5
1.3 TUJUAN PERANCANGAN.....	6
1.4 PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	7
1.5 MANFAAT PERANCANGAN.....	7
<b>BAB II METODE PERANCANGAN</b>	
2.1 Orisinalitas.....	9
2.2 Kelompok Pengguna Produk.....	12
2.2.1 Kelompok Pengguna Produk.....	12
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	13
2.3.1 Sosialisasi.....	14
2.3.2 Budaya.....	15
2.3.3 Logika Dasar Perancangan.....	15
2.4 Peralatan Yang Dibutuhkan .....	15
<b>BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN</b>	
3.1 Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Perancangan .....	25



3.2 Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan	
Data .....	27
3.2.1 Bentuk dan Ukuran .....	27
3.2.2 Warna .....	31
3.2.3 Fungsi .....	32
3.3 Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Sistem Produk	
3.3.1 Aspek Sistem Mekanik .....	35
3.3.2 Aspek Sistem Makna .....	35
3.4 Tema Desain .....	36
3.4.1 Aspek Ekonomi .....	33
3.4.2 Aspek Sosial .....	37
3.4.3 Aspek Psikologi .....	38
3.4.4 Aspek Estetika Produk Perancangan .....	38
3.4.5 Aspek Sosial .....	39
3.5 Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	
Data .....	40

#### BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN

4.1 Konsep Desain .....	41
4.2 Konsep Ukuran .....	41
4.3 Konsep Bentuk .....	44
4.4 Konsep Material .....	45
4.5 Konsep Warna .....	46
4.6 Konsep Mekanik .....	47
4.7 Cara Bermain .....	47
4.7.1 Cara bermain permainan papan congklak .....	47
4.7.2 Cara bermain permainan papan surakarta .....	47

#### BAB V KONSEP PAMERAN

5.1 Desain Final .....	49
5.2 Uji Coba Produk .....	52
5.3 Konsep Pameran .....	53

#### BAB VI KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan.....	57
6.2 Saran.....	58
6.3 Manfaat.....	58
Daftar Pustaka.....	59
LAMPIRAN	
Lampiran 1.....	60
Lampiran 2.....	60



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mesin Ketam Kayu .....	17
Gambar 2.2. Mesin Gergaji .....	17
Gambar 2.3. Laptop .....	18
Gambar 2.4. Adobe Illustrator .....	18
Gambar 2.5 Kayu Jati Belanda .....	19
Gambar 3.1 Papan congklak berbahan kayu .....	26
Gambar 3.2 Papan Congklak yang dapat dilipat .....	26
Gambar 3.3 Papan Congklak Berbentuk panjang .....	27
Gambar 3.4 Papan Congklak Bongkar Pasang .....	27
Gambar 3.5 Papan Surakarta .....	28
Gambar 3.6 Colorwheel .....	29
Gambar 3.7 Sistem Mekanik Papan Permainan Congklak dan Surakarta.....	32
Gambar 4.1 Gambar kerja 1 .....	38
Gambar 4.2 Gambar kerja 2 .....	38
Gambar 4.3 Ukuran papan permainan surakarta tampak depan.....	39
Gambar 4.4 Ukuran papan permainan congklak tampak depan.....	39
Gambar 4.5 Ukuran Papan Congklak .....	40
Gambar 4.6 Ukuran Papan Surakarta.....	40
Gambar 4.7 Ukuran Papan Congklak Saat Dibuka .....	41
Gambar 4.8 Papan permainan congklak dan surakarta yang terbuat dari kayu jati belanda.....	42

Gambar 4.9 Konsep Warna dan Desain Papan Congklak.....	42
Gambar 4.10 Konsep Mekanik Papan Congklak dan Surakarta.....	43
Gambar 5.1 Skecth Papan Permainan Congklak dan Papan Surakarta.....	45
Gambar 5.2 Desain Digital Papan Permainan Congklak dan Papan SurakartaTampak Depan.....	45
Gambar 5.3 Desain Digital Papan Permainan Congklak dan Papan Surakarta Saat dibuka.....	46
Gambar 5.4 Final Papan Permainan congklak dan papan surakarta .....	46
Gambar 5.5 Final Papan Permainan congklak dan papan surakarta .....	47
Gambar 5.6 Final Papan Permainan congklak saat dibuka.....	47
Gambar 5.7 Final Papan Permainan surakarta saat dibuka .....	47
Gambar 5.8 Konsep Pameran .....	48
Gambar 5.9 Konsep Pameran .....	48
Gambar 5.10 Konsep Pameran .....	49
Gambar 5.11 Konsep Pameran .....	49
Gambar 5.12 Jumlah Pengunjung .....	50
Gambar 5.13 Respon Pengunjung.....	50
Gambar 5.14 Respon Pengunjung.....	51

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 contoh papan permainan congklak yang ada di pasaran .....	20
Tabel 1.2 contoh papan permainan congklak yang ada di pasaran .....	21
Tabel 2.1 Rincian Biaya Produk.....	29

