

**PERANCANGAN PERMAINAN TRADISIONAL KELERENG
DENGAN KOMBINASI BILLIARD UNTUK REMAJA PADA
KAFE 372 KOPI DENGAN PENDEKATAN ASPEK MATERIAL
DAN VISUAL**

**TRADITIONAL MARBLES GAME DESIGN
WITH BILLIARD COMBINATIONS FOR
TEENS AT 372 COFFEE CAFES WITH
MATERIAL AND VISUAL ASPECTS
APPROACH**

Indah Ratna Sari¹, Yanuar Herlambang, S.Sn., M.Ds.², Hardy Adiluhung, S.Sn., M.Sn.³

Prodi S1 Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹indahratnas@student.telkomuniversity.ac.id, ²yanuarh@telkomuniversity.ac.id,

³hardydil@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perancangan permainan untuk remaja di 372 Kopi ini di dasari atas peluang dalam desain permainan tradisional, karena remaja pada saat ini yang sudah sangat jarang memainkan permainan tradisional, dan kurangnya interaksi sosial dan karekter kerja sama. Pada perancangan ini, adapun yang menjadi fokus bagi penulis adalah untuk merancang permainan tradisional yang mengkombinasikan permainan kelereng dengan permainan billiard. Adapun metodologi yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif, kuantitatif dan deskriptif. Metode kualitatif digunakan dalam mengumpulkan data lapangan, dimana penulis melakukan observasi di 372 Kopi, Taman Balaikota Bandung, Kampoeng Hompimpa, dan The Maple Board Game Café. wawancara pada Pendiri Kampoeng Hompimpa, dan Manager The Maple Board game café. dan melakukan dokumentasi bersama responden. Metode kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data dari pengunjung 372 Kopi dengan cara membagikan kuesioner kepada responden 372 Kopi. Metode deskriptif yang digunakan adalah dengan komparasi untuk mendapatkan data-data dalam menentukan batasan pada aspek yang digunakan. Penulis juga mengumpulkan beberapa landasan teori untuk mendukung data lapangan yang penulis dapatkan. Seperti landasan teori, material, dan lainnya. Dengan adanya perancangan ini, penulis bertujuan dapat memberikan solusi bagi masalah dan peluang yang ada.

Kata kunci Billiard, permainan kelereng, permainan tradisional, remaja.

Abstract

Game design for teenagers in 372 This coffee is based on opportunities in traditional game design, because teenagers at this time are very rarely playing traditional games, and lack of social interaction and cooperative character. In this design, as for the focus for the writer is to design a traditional game that combines the game of marbles with billiard games. The methodology used in this design is qualitative, quantitative and comparative methods. The qualitative method was used in collecting field data, where the writer made observations at 372 Coffee, Bandung City Hall Garden, Kampoeng Hompimpa, and The Maple Board Game Café. interview with Kampoeng Hompimpa Founder, and Manager of The Maple Board game café. and documentation with respondents. Quantitative method is used to get data from 372 coffee visitors by distributing questionnaires to 372 coffee respondents. The descriptive method that author's use is comparison used to obtain data in determining the limits on the aspects used. The author also collected several theoretical bases to support the field data that the writer obtained. Like the theoretical foundation, material, and others. With this design, the author aims to provide solutions to existing problems and opportunities

Keywords: Billiards, marbles game, teenagers, traditional game.

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Permainan tradisional pada masa kini sudah terlanjur tergerus oleh zaman. Karena banyaknya generasi muda yang sudah beralih kepada game online dan mulai meninggalkan permainan tradisional yang sudah menjadi permainan turun temurun dari sejak zaman dahulu. Hal ini kemungkinan dikarenakan mudahnya akses untuk bermain game online contohnya pada telfon genggam ataupun komputer pribadi. Maka dari itu, permainan tradisional harus dilestarikan kembali, dan kembali diperkenalkan kepada generasi muda agar permainan tradisional tidak punah. Karena, permainan tradisional memunculkan adanya kebersamaan antara orang yang memaikannya, sehingga rasa kebersamaan tetap terjaga dan juga permainan tradisional juga turut dilestarikan.

Adapun hal yang menjadi fokus penulis pada hal ini, adalah fungsi-fungsi pada permainan tradisional untuk

meningkatkan minat masyarakat terhadap permainan tradisional, khususnya generasi muda. Karena, kaula muda lah yang akan meneruskan generasi bangsa dan turut melestarikan budaya yang sudah ada.

Pada era sekarang, permainan tradisional kedudukannya semakin tersingkir oleh permainan-permainan yang semakin modern. Hal ini juga yang membuat permainan tradisional sudah semakin jarang dimainkan. Berdasarkan data lapangan yang sudah penulis dapatkan, kaula muda era sekarang sudah jarang mengenal permainan tradisional seperti kelereng, congklak atau bentengan yang biasa dimainkan pada jaman dulu. Pada era sekarang, justru mereka sangat paham dengan permainan yang ada di gadget atau yang ada di dunia maya. Tersisihnya permainan tradisional adalah efek samping dari kemajuan teknologi. Membawa konsekuensi pada kemajuan pada berbagai hal, termasuk jenis dan macam permainan. Melihat kenyataan tersebut, upaya pelestarian menjadi sebuah strategi budaya agar nilai-nilai dari permainan tradisional tetap hidup dan setidaknya dikenal oleh kaula muda saat ini. Diharapkan dengan dibuatnya produk ini, akan membantu pelestarian permainan tradisional oleh kaula muda di Indonesia. Berdasarkan hasil dari observasi dan pencarian data yang telah dilakukan oleh penulis, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa permainan tradisional sudah mulai dilupakan oleh remaja pada era ini, padahal sesungguhnya nilai nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sangatlah bagus, dan permainan tradisional adalah permainan yang penuh makna dan terkandung nilai-nilai yang positif untuk kehidupan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada latar belakang, berikut adalah hasil identifikasi masalah yaitu, Kurangnya minat Masyarakat terutama remaja akan permainan tradisional, Fungsi Permainan tradisional yang kurang dikenal dan dilestarikan, Interaksi sosial yang kurang pada remaja.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditulis, terdapat perumusan masalah sebagai berikut, Bagaimana cara agar minat remaja meningkat terhadap permainan tradisional, Bagaimana cara agar fungsi dari permainan tradisional dikenal oleh remaja, dan Bagaimana cara membuat produk permainan tradisional yang dapat meningkatkan interaksi sosial pada remaja serta meningkatkan karakter kerja sama?

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam perancangan adalah jenis kelamin untuk target user adalah pria dan wanita, usia untuk target user adalah 19-21 tahun, produk hanya dapat dimainkan di café, target user adalah remaja.

1.5. Tujuan

Tujuan Umum

Merancang sebuah produk yang dapat meningkatkan minat remaja kepada permainan tradisional, dan merancang sebuah produk yang dapat mengenalkan fungsi dari permainan tradisional.

Tujuan Khusus

Meningkatkan minat remaja terhadap permainan tradisional, Mengenalkan kembali permainan tradisional dengan menggabungkan dua permainan, Merancang permainan tradisional agar dapat meningkatkan minat remaja terhadap permainan tradisional.

1.6. Manfaat

Manfaat perancangan menjelaskan manfaat yang dilakukan langsung maupun tidak langsung terhadap:

Keilmuan: Manfaat bagi keilmuan desain produk adalah dapat menjadi bahan acuan untuk penelitian dan perancangan selanjutnya

Pihak Terkait: Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat untuk perancang agar dapat menjadi bahan pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas dan menambah keilmuan disain produk.

Masyarakat Umum: Bagi pengguna produk dari perancangan ini, di harapkan menjadi salah satu produk yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

2. Dasar Teori /Material dan Metodologi/perancangan

2.1. Dasar Teori

2.1.1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional ialah suatu permainan yang diturunkan secara generasi ke generasi lanjut, dari zaman dahulu yang didalamnya terdapat berbagai macam unsur dan juga nilai yang mempunyai manfaat yang besar bagi pemainnya, serta aktifitas yang diatur oleh peraturan-peraturan permainan yang merupakan warisan dari generasi dahulu yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan untuk mendapatkan suatu kegembiraan dan kesenangan

2.1.2. Remaja

“Remaja” berasal dari salah satu bahasa Latin, yaitu *adolescens* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity*. *Adolescence* atau remaja, ialah periode yang kritis yang merupakan proses peralihan dari fase anak menjadi fase dewasa. Pada fase remaja terjadi suatu perubahan fisik, psikologis, sosial maupun hormonal. Pada anak perempuan, pubertas dapat terjadi diusia 8 tahun, dan anak laki-laki dapat terjadi diusia 9 tahun. Faktor nutrisi, faktor lingkungan, dan genetik, dianggap berperan dalam pubertas. Perubahan fisik yang terjadi pada periode pubertas juga diikuti dengan maturitas psikis dan emosi.

2.1.3. Material Produk

2.1.3.1 Kayu

Kayu ialah suatu bahan yang didapatkan dari hasil pohon di hutan. Kayu merupakan salah satu bagian dari pohon tersebut, sesudah memperhitungkan bagian mana saja yang lebih banyak dimanfaatkan untuk suatu tujuan penggunaan. Baik berbentuk kayu bakar, kayu industri maupun kayu pertukangan. Kayu ialah hasil hutan berasal dari kekayaan alam, adalah bahan mentah yang bisa mudah untuk diproses lalu dijadikan suatu barang yang sesuai dengan kemajuan teknologi. Kayu mempunyai beberapa sifat, yang tak bisa ditiru oleh bahan-bahan atau material lain.

Jenis kayu yang digunakan pada permainan ini, yaitu kayu Pinus.



Gambar 2. 1 Kayu Pinus
(Sumber :pinterest.com, 2020)

2.1.3.2 Resin

Pengertian dari kata resin menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah zat padat yang tanpa bentuk, yang berwarna kuning menyerupai kecokelat-cokelatan, dan berasal dari getah pohon damar dan merupakan sebagai bahan pembuat lem, patri, pernis, danlain-lain’

Jenis Resin yang digunakan pada permainan ini adalah resin akrilik.



Gambar 2. 2 Resin Akrilik
(Sumber :Pinterest.com, 2020)

2.2. Landasan Empirik

Kafe 372 Kopi



Gambar 2. 1 Logo 372 Kopi

(Sumber : Coffechat.id, 2020)

Kafe 372 Kopi berada di Jl. Karangsari No.21, Pasteur, Kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat 40161. Kedai kopi ini menyediakan tempat duduk outdoor dan juga indoor, Selain itu ada beberapa spot yang bisa dimanfaatkan untuk berfoto. Fasilitas di kedai ini bisa dibidang cukup lengkap. Mulai dari parkir luas, musholla, stop kontak, wifi, dan toilet. Jam buka tempat kopi ini beroperasi setiap hari, mulai pukul 11 siang hingga 2 dini hari. Tempat di kafe ini ada beberapa tipe, yaitu indoor atau bagian dalam, dan outdoor atau bagian luar. Di bagian luar sendiri ada beberapa tipe tempat duduk, yaitu dengan duduk lesehan atau tanpa meja dan kursi pada bagian bawah, dan pada lantai atas dengan 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.

Pengumpulan Data Kuesioner Permainan Tradisional

Hasil Kuesioner yang telah didapatkan oleh penulis yang telah penulis sebar dengan media google forms dengan responden sebanyak 70 responden adalah sebagai berikut:

1. sebanyak 72.9% responden berjenis kelamin wanita, dan sebanyak 27.1% responden berjenis kelamin laki-laki
2. sebanyak 78.6% responden berusia 19-21 tahun dan sebanyak 21.4% responden berusia 22 tahun keatas
3. sebanyak 87.1% responden adalah pelajar dan sebanyak 12.9% adalah karyawan/wiraswasta
4. sebanyak 68.6% responden pergi ke Café dengan lebih dari 2 orang, dan sebanyak 31.4 responden pergi ke Café hanya dengan 2 orang
5. sebanyak 74.3% responden lebih memilih jenis permainan yang asik/seru, sebanyak 14.3% responden lebih memilih jenis permainan yang lucu/menyenangkan, dan sebanyak 11.4% responden lebih memilih permainan yang menantang
6. sebanyak 92.9% responden memilih permainan yang bisa dimainkan oleh lebih dari 2 orang dan sebanyak 7.1% responden memilih permainan yang bisa dimainkan oleh 2 orang
7. sebanyak 41.4% responden menilai permainan kombinasi kelereng dengan billiard menarik, dan sebanyak 35.7% responden menilai permainan kombinasi permainan bola bekel dengan kartu interaktif menarik.

2.3. Metodologi Penelitian

2.3.1. Teknik Pengumpulan data

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

1. Observasi Lapangan

Observasi tempat yang penulis lakukan yaitu Kampung Hong, Warunk Upnornal, Taman Balaikota, The maple Boardgame Cafe, dan tempat observasi utama yaitu 372 Kopi.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan penulis untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan pertanyaan pada narasumber untuk mendapatkan informasi dan keterangan.. Narasumber penulis dalam pengumpulan data ini adalah Pendiri Kampong Hompimpa (Akhmad Muslih), dan Manager The Maple Boardgame Cafe (Evan)

3. Studi Literatur

Studi literatur adalah salah satu upaya penulis untuk mengumpulkan data dengan cara mencari referensi dari teori-teori yang mendukung permasalahan dalam perancangan. Referensi dicari melalui buku, jurnal, artikel laporan penelitian, dan juga situs-situs di internet.

4. Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk dijawab. pertanyaan-pertanyaan tersebut bertujuan untuk menganalisis sikap, karakter, maupun perilaku dari responden.

2.3.2. Metode Perancangan

Metode perancangan berisikan penjelasan mengenai tahapan perancangan yang meliputi.

1. Pendekatan Perancangan

Strategi dan proses desain dalam perancangan permainan tradisional untuk remaja ini adalah dengan menerapkan Aspek-aspek Desain yang digunakan dalam perancangan produk pada penelitian ini. Aspek-aspek desain yang diterapkan pada perancangan papan permainan tradisional untuk remaja ini, adalah aspek fungsi, aspek material dan aspek visual.

2. Teknik Analisis Data

Dalam perancangan kali ini, penulis menggunakan teknik analisa data studi komparatif.

Metode komparatif atau perbandingan ialah penelitian pendidikan menggunakan teknik perbandingan suatu object dengan object lainnya. Bersifat membandingkan antar 2 kelompok ataupun lebih dari suatu variabel tertentu.

Berdasarkan pengertian studi komparatif yang telah dikemukakan, penulis dapat memahami bahwa, studi komparatif adalah bentuk analisa yang membandingkan antara variabel-variabel yang berhubungan dengan menentukan perbedaan-perbedaan atau persamaannya.

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 Parameter Aspek Desain

Parameter	keinginan	kelebihan
Sistem Permainan	Lebih kecil dari ukuran permainan aslinya	Untuk menyesuaikan luas meja, papan harus dibuat lebih kecil dari ukuran permainan aslinya. Karena, ukuran permainan yang asli terlalu besar jika ditempatkan di meja dan tidak dapat berfungsi dengan baik.
	Cukup untuk setidaknya 4-6 orang pemain	Demi mencapai harapan pada aspek fungsi ini, papan permainan ini diharapkan dapat meningkatkan minat kaum remaja pada permainan tradisional dan membangun relasi yang baik antar sesama, maka diharapkan papan permainan ini setidaknya cukup untuk 4-6 orang pemain.
	Mengkombinasikan permainan kelereng dengan billiard	Mudah dalam mengenalkan kembali permainan tradisional yaitu kelereng dengan mengkombinasikan permainan kelereng dengan permainan billiard
	Permainan memiliki sistem rintangan	Permainan dengan rintangan akan menjadi lebih menarik dan seru untuk dimainkan berkelompok
	meningkatkan interaksi sosial	Permainan ini dapat meningkatkan interaksi sosial terhadap remaja
	Meningkatkan karakter kerjasama tim	Sistem permainan ini dibuat dengan sistem dua tim, agar pemain dapat mengasah karakter kerja sama tim
Visual	Warna yang terkesan menarik	Untuk mengimbangi penampilan produk, warna juga diperlukan agar produk terkesan menarik untuk dilihat
	Warna earth tone	Warna earth tone dipilih karena warna yang tidak mencolok

3.2. Tabel Analisa Aspek Desain

Pemaparan secara jelas mengenai hasil analisa aspek-aspek desain yang digunakan dalam perancangan. Aspek Primer

Tabel 3.2 Tabel Analisa Aspek Desain

Sistem permainan	Kelebihan	Kekurangan
Kombinasi kelereng dengan billiard	Permainan yang dapat mengenalkan kembali ataupun untuk bernostalgia.	Ukuran permainan dimodifikasi menjadi lebih kecil
	Dapat muat banyak pemain jika target pengguna ingin bermain ramai-ramai	permainan tidak berukuran seperti aslinya
Hulahoop	Dapat dijadikan olahraga	Tidak dapat dimainkan secara strategi ataupun tim
	Dapat menguji ketangkasan	Kurang mempunyai nilai yang cukup untuk psikologi remaja

3.3. Hipotesa Desain

3.3.1. SWOT

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

a. *Strenghts*

Dengan mengangkat tema permainan tradisional dan menggabungkan dengan permainan billiard. Karena, selain untuk bermain produk ini juga sebagai sarana untuk melestarikan permainan tradisional yang telah ada dan turun temurun sejak zaman dahulu, dan juga meningkatkan minat kaula remaja terhadap permainan yang membangun rasa kebersamaan, juga mengenal dan memiliki pengalaman baru terhadap permainan kelereng dengan kombinasi permainan billiard.

b. *Weaknesses*

Adapun kelemahan dari produk ini adalah ukurannya yang cukup besar sehingga harus disesuaikan dengan ukuran meja yang besar, dan juga cukup memakan tempat yang luas.

c. *Oppotunities*

Peluang yang ada pada produk ini adalah dengan turut melestarikan budaya yang telah ada dan dengan melestarikan permainan tradisional sehingga mempunyai tempat tersendiri di masyarakat.

d. *Threats*

Adapun ancaman atau persaingan terhadap produk ini adalah produk-produk permainan lain yang sudah ada di pasaran dengan harga yang mungkin lebih murah dan dengan material yang lebih terjangkau.

3.3.2. 5W1H

What (Permainan apa yang ada pada kombinasi permainan ini?)

Pada permainan ini, terdapat permainankelereng dengan kombinasi billiard.

Where (Dimanakah peletakan permainan ini?)

Peletakan permainan ini berada di café.

Who (Siapakah target pengguna permainan ini?)

Permainan ini ditujukan kepada kaula remaja

When (Kapan saja permainan ini bisa dimainkan?)

permainan ini bisa dimainkan saat sedang makan ataupun sedang santai di cafe.

Why (Mengapa permainan ini ditujukan untuk kaula remaja?)

Karena untuk mengenalkan kembali permainan tradisional sekaligus mengenalkan permainan kelereng dengan kombinasi billiard, serta meningkatkan karakter kerja sama tim.

How (Bagaimana cara untuk memainkan permainan tradisional ini?)

Caranya adalah, permainan ini dapat dimainkan oleh 2 sampai 4 orang, yang terbagi dalam dua tim. Permainan ini memiliki 8 bola kelereng utama dan 6 bola kelereng "reward", Setiap tim memiliki 3 bola kelereng utama dan 3 bola kelereng reward, dan satu bola final permainan. Masing masing pemain hanya boleh membidik satu kali untuk memasukan kelereng ke lubang papan permainan, dan dimainkan secara bergantian dengan tim lawan. Setiap pemain yang berhasil membidik kelereng masuk kedalam lubang, boleh memutuskan ingin memberi tambahan kelereng kepada lawan atau tidak. Semakin banyak kelereng yang harus dibidik kedalam lubang, semakin lama tim untuk mendapat giliran memasukan bola kelereng final. Tim yang jumlah kelerengnya sudah habis terbidik masuk ke dalam lubang, boleh membidik bola final yang dinamakan "fire ball" tim dinyatakan menang jika berhasil memasukan bola final kedalam lubang papan permainan.

3.3.3. Term Of References (TOR)

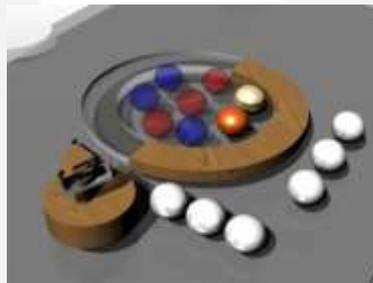
- a. Pertimbangan Desain
 - Desain harus sederhana namun menarik
 - Desain harus menarik untuk dilihat
 - Desain harus menarik target pengguna, yaitu kaula remaja
 - Desain harus cocok ditempatkan di *cafe*.
- b. Batasan Desain
 - Target pengguna adalah kaula remaja
 - material yang ringan
 - material yang tidak mudah rusak
- c. Deskripsi

Sebuah produk yaitu permainan yang terdapat 2 permainan dengan kombinasi, yaitu kombinasi kelereng dengan billiard, dengan tujuan mengenalkan kembali permainan tradisional dan dengan mengombinasikan dengan permainan modern dan untuk meningkatkan minat remaja pada permainan tradisional, serta meningkatkan karakter kerja sama tim.

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. 1 Final design
(Sumber : Data Pribadi, 2020)

3.3.5. Standar Operasional Produk

Permainan ini dapat dimainkan oleh 2 sampai 6 orang, yang terbagi dalam dua tim. Permainan ini memiliki 8 bola kelereng utama, yaitu 3 bola kelereng berwarna merah dan 3 bola kelereng berwarna biru, 1 bola kelereng berwarna orange yang dinamakan “fire ball”, dan 1 bola kelereng berwarna emas yang dinamakan “final ball”. dan juga terdapat 6 bola kelereng “reward” yang berwarna putih, Setiap tim memiliki 3 bola kelereng utama, dan 3 bola kelereng reward, dan satu bola final permainan. Masing masing pemain hanya boleh membidik satu kali untuk memasukan kelereng ke lubang papan permainan, dan dimainkan secara bergantian dengan tim lawan. Setiap pemain yang berhasil membidik kelereng masuk kedalam lubang, boleh memutuskan ingin memberi tambahan kelereng kepada lawan atau tidak, sebagai reward karna telah berhasil membidik kelereng kedalam lubang dengan tepat. Semakin banyak kelereng yang harus dibidik kedalam lubang, semakin lama tim untuk mendapat giliran memasukan bola kelereng final. Tim yang jumlah kelerengnya sudah habis terbidik masuk ke dalam lubang, boleh membidik bola final yang dinamakan “final ball” tim dinyatakan menang jika berhasil memasukan bola final kedalam lubang papan permainan.

4. Kesimpulan

Dalam penulisan Tugas Akhir ini dimaksudkan agar menambah ilmu, serta pengetahuan maupun wawasan mengenai proses perancangan permainan tradisional kelereng yang dikombinasikan dengan permainan billiard untuk remaja, selain dari itu, juga agar dapat memberikan bekal kepada mahasiswa untuk kedepannya dan dapat meningkatkan generasi agar dapat lebih baik. Berdasarkan hasil penyusunan Tugas Akhir, maka dapat diambil kesimpulan:

Perancangan permainan tradisional kelereng dengan kombinasi billiard untuk remaja ini dimaksudkan dapat menjadi jawaban dari masalah dan peluang yang telah dipaparkan oleh penulis, yaitu meningkatkan interaksi sosial dan meningkatkan karakter yang baik bagi remaja. Perancangan permainan tradisional kelereng dengan kombinasi billiard untuk remaja ini, dirancang dengan konsep dan sistem yang menggabungkan dan mengembangkan dua permainan yang ada. Dengan material kayu dan akrilik sebagai material utama. Perancangan ini bagi penulis selain untuk memenuhi tugas akhir, adalah untuk meningkatkan keilmuan dan juga untuk mengembangkan desain produk. Menjadikannya sebagai sesuatu yang baru yang semoga dapat diterima oleh masyarakat dengan tujuan dan pembelajaran ataupun referensi yang baik yang berhubungan langsung ataupun yang tidak langsung dengan dunia desain produk..

Daftar Pustaka:

- [1] Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- [2] Satyastono, Michael Deandro, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik. "Perancangan Produk Game Table Bertemakan Persib." *eProceedings of Art & Design 5.1* (2018)
- [3] Koster, Raph. (2013). *a theory of fun for game design*. Volume 1, 253.
- [4] Elsasser, Virginia Hencken, Julia Ridgway Sharp. (2017). *Know Your Home Furnishings*. Volume 2, 456. LCCN 2016019112

