

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Masyarakat Indonesia cenderung menghabiskan waktu dengan telepon pintar untuk membuka permainan online atau sosial media dilansir dari *Global Web Index*, Indonesia menduduki posisi ketiga Asia Tenggara dalam penggunaan internet sebanyak delapan jam tiga puluh menit (www.voaindonesia.com diunggah tanggal 25 Februari 2020). Pada tahun 2014 bulan Nopember sebuah penelitian menghasilkan data tentang kebiasaan orang tua di Asia Tenggara. Penelitian yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insights* tersebut menghasilkan sebanyak 2.714 orang tua di Asia Tenggara yaitu 98% mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa komputer, *smartphone*, atau tablet dengan rentan usia anak sekitar 3-8 tahun. Indonesia menjadi salah satu negara yang mengikuti survey tersebut. Tujuan orang tua memberikan mereka *gadget* adalah untuk edukasi namun pada kenyataannya survey menyebutkan anak-anak lebih sering bermain game online (Alia & Irwansyah, 2018). Kebiasaan tersebut memiliki beberapa dampak negatif diantaranya adalah kurangnya sosial terhadap lingkungan terutama di rumah, antara orang tua dan anak serta kurangnya bersosialisasi dengan teman sebayanya di sekitar rumahnya.

Selain adanya permasalahan dalam lingkungan sosial, penggunaan *gadget* juga mempengaruhi motorik halus dan kasar anak terutama saat masa pertumbuhannya, karena kurangnya bersentuhan secara langsung dengan media. Ketergantungan menjadi faktor lain dalam pengaruh lemahnya motorik.

Walaupun penggunaan *gadget* juga memiliki banyak manfaat terutama menambah wawasan namun jika penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol maka menjadi pemicu untuk melemahnya otot-otot karena kurangnya aktivitas fisik. Faktor orang tua yang menjadi kunci dalam pengawasan bagi seorang anak dalam bermain *gadget*.

Pengalihan permainan yang ada di *gadget* dapat digantikan dengan permainan yang langsung dapat merangsang anak, banyaknya permainan yang berbasis *nondigital* atau analog dapat dibuat untuk menambah kreatifitas maupun mempelajari aritmatika atau pelajaran lain, selain itu dapat merasakan pengalaman langsung dari permainan itu sendiri. Seperti yang disampaikan oleh Plato (dalam Yumarlin MZ, 2013) anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Pengalaman langsung ini yang dapat memudahkan seseorang untuk mengetahui jawab dari permasalahan secara visual. Beberapa golongan mainan yang dapat dimainkan secara langsung dan dapat memiliki banyak manfaat salah satunya adalah *puzzle*.

Puzzle merupakan permainan yang masuk jenis konstruksi karena membangun atau membentuk suatu bangunan atau benda. *Puzzle* juga sangat baik untuk membuat motorik anak berkembang selain itu dapat menumbuhkan rasa sosialnya.

penelitian mengatakan *puzzle* menjadi sarana dalam mengajarkan anak-anak beretika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu menjadi sarana

untuk anak-anak yang memiliki kekurangan seperti ASD (*Autism Spectrum Disorders*). Manfaat permainan ini memiliki dampak yang ditunjukkan oleh anak-anak adanya respon dan aktivitas yang meningkat. Ada pula penelitian yang meneliti permainan *puzzle* dalam *peningkatan visualisasi spasial dan rotasi mental pada anak-anak tingkat sekolah dasar*. Hasil dari penelitian ini ditunjukkan dalam pengembangan peningkatan kemampuan kognitif siswa yang lebih efektif. (Hermawan et al., 2017)

Berbagai jenis permainan *puzzle* banyak dijumpai, namun beberapa di antaranya *puzzle* 2D yang lebih populer untuk diperjual belikan, karena lebih murah dan mudah. Permainan ini yang biasa dimainkan anak usia dini di taman kanak-kanak atau permainan berupa susunan gambar yang memiliki berbagai karakter gambar, namun permainan 2D cenderung dimainkan sendiri dan hanya sedikit adanya kerja sama dalam permainan tersebut. Selain *puzzle* 2D terdapat pula *puzzle* 3D yang memiliki tingkat kesulitan dari 2D karena harus menyusun dan membentuk suatu benda. Permainan ini lebih sering membentuk suatu bangunan populer dari berbagai negeri yang menjadi ciri khas negara tersebut. Sedangkan di Indonesia sendiri jarang adanya yang menjual bangunan khas dari suatu daerah yang dapat dijadikan permainan *puzzle* 3D. Beberapa permainan yang banyak dijumpai adalah permainan dengan bentuk hewan yang biasa ditunjukkan untuk anak usia dini. Peluang inilah yang dapat dimanfaatkan untuk membuat produk baru dengan banyaknya ciri khas bangunan setiap daerah di Indonesia. Bangunan yang terpilih untuk menjadi produk *puzzle* 3D adalah rumah tradisional Betawi.

Betawi memiliki rumah yang sederhana dengan ciri khas disetiap bagiannya.

Pemilihan rumah tradisional Betawi adalah alasan penulis yang memiliki latar belakang tempat tinggal di daerah asli penduduk Betawi di Bekasi. Belasan tahun tinggal di daerah asli penduduk Betawi tidak cukup untuk mengenal lebih dekat tentang budaya tersebut terutama bangunan rumah tradisional yang sudah tidak ada di daerahnya. Selain itu penulis melakukan survei yang berlokasi-kan penduduk di JABODETABEK untuk menanyakan tentang rumah tradisional Betawi atau ciri khas yang ada di rumah tersebut dan alasan pemilihan JABODETABEK sebagai lokasi survei adalah penyebaran penduduk Betawi luar dan dalam yang tersebar tidak hanya di Jakarta saja.

Harapan yang ingin disampaikan penulis adalah untuk melestarikan salah satu warisan luhur yang sudah hampir punah, karena mengikuti aliran jaman modern yang diharuskan merubah bentuk rumah tradisional dan filosofi yang biasa dijelaskan hanya melalui lisan yang suatu saat seiring berjalannya waktu akan hilang. Kurangnya minat dalam membaca juga alasan penulis untuk membuat produk ini disatukan dengan informasi mengenai latar belakang rumah tradisional agar menarik minat konsumen, dibanding dengan hanya menjelaskan melalui buku saja.

B. Ide penciptaan Karya

Ide ini berawal dari hobi menonton video di internet. Video itu berisi tentang seseorang yang menyusun *puzzle* 3D sehingga menjadi bentuk yang sama persis dari sampul produk itu. Untuk menyusun produk tersebut bangunan yang biasa ditampilkan adalah tempat yang khas dari suatu negara. Selain menonton *puzzle* 3D juga sering melihat kanal youtube dengan tema pembuatan diorama. Selintas ada ide yang menarik untuk membuat tugas akhir yang berfokuskan dengan bentuk rumah tradisional di Indonesia dengan bentuk mini. Awal dari ide ini juga didasari dengan penulis yang pernah menyusun *puzzle* 3D dari suatu produk paket majalah anak saat kelas 5 SD. Namun hanya bangunan Borobudur saja yang menampilkan salah satu khas nusantara. Ide awal ini dibuat hanya untuk membuat *puzzle*-nya saja dengan isinya, hal ini dapat dilihat dari produk karya eksplorasi yang sudah penulis buat.

C. Perkembangan Ide Penciptaan

Pengambilan ide rumah tradisional Betawi, salah satu alasan penulis yang bukan keturunan suku Betawi adalah karena tempat tinggal penulis yang berada di daerah dengan mayoritas masyarakat Betawi dengan kekhasan mereka yang kental. Serta mudahnya untuk meneliti karena tempat rumah tradisional Betawi berada dan beberapa tempat narasumber dapat dijangkau oleh penulis.

Sulitnya mencari bahan pokok yang harus diproduksi malah membuat banyak perubahan-perubahan yang terjadi dalam perencanaan karya ini.

Sempat mengalami banyak kendala dikarenakan harus membuat bagian-bagian yang tidak dapat dikerjakan penulis. Dalam menghemat biaya produksi untuk mendapatkan hasil yang tidak mahal pertimbangan segi biaya juga cukup diperhitungkan. Studi yang dilakukan selanjutnya adalah magang dengan mencari *workshop* yang sama dengan produk yang dibuat, agar memudahkan penulis untuk menutup kekurangan karya sebelumnya. Kesulitan untuk mencari tempat juga menjadi salah satu kendala yang cukup besar untuk kelanjutan pembuatan karya ini, karena penulis sangat kebingungan untuk membuat bahan produksinya. Pencarian dilakukan dalam jejaring internet dan menemukan salah satu *workshop* yang ada di Bandung, yang ternyata membuat bangunan *puzzle* 3D dan salah satu karyanya adalah rumah mini.

Pada akhirnya penulis membuat karya dengan bahan yang sama saat magang di Bandung. Produksi akan dilakukan disana dengan mengirim pola melalui pesan elektronik dan setelah produk selesai akan dikirim via logistik. Beberapa perubahan ide yang dirasa lebih baik dari sebelumnya yaitu membuat suatu informasi mengenai latar belakang rumah tradisional tersebut untuk menjelaskan bagaimana filosofi yang terkandung didalamnya dengan tujuan agar sejarah yang ada tidak pernah dilupakan. Selain itu beberapa segi bentuk dan ukuran juga mengalami perubahan dari awal penciptaan karya tersebut.

Karya yang dibuat Penulis berawal untuk kalangan pelajar saja, setiap daerah biasanya memiliki MuLok (Muatan Lokal) berupa pengenalan

daeranya masing-masing. Seperti di Jakarta ada *hello Jakarata* atau PLJB (Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta) dan di Jawa Barat ada Bahasa Sunda, pelajaran tersebut mengenalkan bahasa daerah juga budaya seperti Tari, makanan, kesenian, bangunan dan lain-lain. Namun tidak semua jenjang pendidikan mendapat Mulok tersebut. Karena itu usia dan kalangan untuk permainan *puzzle* 3D dirubah menjadi umum. Seperti halnya pada petunjuk yang ditulis pada keterangan di *packaging* memuat angka 7+ atau diperuntukan untuk usia diatas tujuh tahun keatas dengan alasan usia tersebut atas dasar studi produk yang dilakukan oleh penulis di SDN Johar Baru 3 Pagi selain itu tujuh tahun keatas adalah usia minimal anak untuk masuk Sekolah Dasar (SD).

D. Fokus Penciptaan

1. Konseptual

- a. Konsep karya *puzzle* ini meliputi permainan yang bisa dimainkan secara berkelompok.
- b. *Puzzle* 3D dengan tema rumah tradisional daerah.
- c. *Puzzle* 3D yang berfungsi sebagai media pembelajaran dan pelengkap interior.

2. Visual

- a. *Puzzle* 3D dengan bentuk arsitektur rumah tradisional lengkap dengan ragam hiasnya.
- b. Memanfaatkan warna dasar kayu olahan dan menggunakan cat dengan warna khas daerah.

c. *Puzzle* 3D dengan ukuran 210 x 297 x 400mm.

3. Oprasional

- a. Bahan bahan pembuatan *puzzle* 3D dapat dibuat dari MDF, triplek dan sterofoam.
- b. Teknik yang dipakai dapat dilakukan dengan mengelem, bongkar pasang dan memakai stiker serta dapat dilakukan pengecatan.

4. Proses

- a. Setelah itu proses pembuatan yang akan dikerjakan di *workshop* yang ada di Bandung.
- b. Tahapan akhir adalah menguji coba produk untuk mencari celah jika ada beberapa kuncian yang tidak pas.

E. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan karya seni dengan judul “ Desain Produk dalam Permainan Interaktif Berupa *puzzle* 3D Rumah Tradisional Betawi” yaitu:

1. Menciptakan produk multifungsi sebagai alat bermain, belajar dan sebagai pelengkap interior.
2. Sebagai media pembelajaran untuk mengenal kebudayaan terutama dalam ragam hias dan ciri khas dari bangunan tradisional Betawi.
3. Melestarikan bentuk bangunan rumah tradisional yang sudah jarang ditemui melalui permainan *puzzle* 3D.

F. Manfaat Karya

Manfaat dari penciptaan karya tersebut yaitu:

1. **Bagi anak-anak**, untuk mengasah kemampuan motoriknya dan mengasah kreatifitas dari memecahkan masalah menyusun produk *puzzle* 3D tersebut.
2. **Bagi orang tua**, yaitu sebagai sarana bermain bersama dengan anak-anaknya. Untuk menumbukan interaksi yang ada di lingkungan keluarga.
3. **Bagi penulis**, lebih banyak bereksplorasi dengan berbagai jenis teknik dan bahan untuk mendapatkan hasil produk yang lebih baik lagi

