



INOVASI DESAIN FURNITUR *TOP TABLE* TERINSPIRASI DARI PERMAINAN TRADISIONAL KELERENG

Nurhadi Mahfudz¹, Dinullah Bayu Ibrahim², Rio Setia Monata³, Gracia Veronica⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Gunadarma

E-mail : ¹nurhadi.mf@gmail.com ²dinullah.ibrahim@staff.gunadarma.ac.id ³riosetia@staff.gunadarma.ac.id

⁴gracia@staff.gunadarma.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menyebabkan berkurangnya minat masyarakat terhadap permainan tradisional, yang mengancam pelestarian nilai-nilai budaya di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengadaptasi elemen permainan tradisional kelereng ke dalam desain produk kontemporer sebagai media pelestarian budaya. Dengan menggunakan metode perancangan kualitatif, penelitian ini berfokus pada eksplorasi material inovatif, khususnya kombinasi resin dan kelereng, dalam perancangan *top table* furnitur. Proses penelitian ini dimulai dari studi literatur dan analisis konsep untuk merumuskan ide desain. Selanjutnya, dilakukan eksperimen material untuk menguji proporsi ideal dan sifat visual dari kombinasi resin dan kelereng. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kelereng susu utuh dalam medium resin berwarna lebih efektif menciptakan kontras visual dan representasi konsep yang kuat, dibandingkan dengan pecahan kelereng. Berdasarkan temuan tersebut, prototipe *side table* dengan *top table* berbahan resin kelereng berhasil direalisasikan. Hasil akhir penelitian ini membuktikan bahwa integrasi permainan tradisional ke dalam desain produk modern tidak hanya menghasilkan furnitur yang fungsional dan estetis, tetapi juga memiliki nilai budaya. Produk ini berfungsi sebagai artefak kontemporer yang menjembatani masa lalu dan masa kini, serta berpotensi menjadi media edukasi untuk mengenalkan kembali warisan budaya kepada masyarakat.

Kata Kunci: desain, kelereng, resin, furnitur, pelestarian budaya

ABSTRACT

The development of digital technology has led to a decrease in public interest in traditional games, threatening the preservation of their cultural values. This study aims to adapt elements of the traditional marble game into contemporary product design as a medium for cultural preservation. Using a qualitative design research method, this research focuses on the innovative material exploration, specifically the combination of resin and marbles, in the design of a furniture top table. The research process began with a literature review and concept analysis to formulate a design idea. Subsequently, material experiments were conducted to test the ideal proportions and visual properties of the resin and marble combination. The evaluation results showed that whole milky marbles in a colored resin medium were more effective in creating visual contrast and a strong conceptual representation, compared to marble fragments. Based on these findings, a side table prototype with a resin-marble top table was successfully realized. The final outcome of this study proves that integrating traditional games into modern product design not only creates functional and aesthetic furniture but also holds significant cultural value. This product serves as a contemporary artifact that bridges the past and present, and has the potential to become an educational medium to reintroduce cultural heritage to society.

Keywords: design, marbles, resin, furniture, cultural preservation

Diterima pada 4 September 2025

Direvisi pada 20 September 2025

Disetujui pada 30 Oktober 2025

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang kaya akan nilai sejarah dan sosial. Permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berperan penting dalam membangun interaksi sosial serta melatih kemampuan motorik dan kognitif anak (Farida dkk., 2025). Namun, seiring kemajuan zaman dan teknologi, minat terhadap permainan tradisional menjadi berkurang. Generasi muda lebih tertarik pada permainan digital yang menawarkan grafik canggih dan modern, sehingga memudahkan pengguna dalam bergonta-ganti permainan sesuai keinginannya (Ngaisah dkk., 2023).

Salah satu jenis permainan tradisional yang mulai hilang di lingkungan anak-anak adalah permainan kelereng atau *nekeran*. Menurut Yudaparmita dkk. (2021) dalam Ngaisah dkk. (2023), permainan ini memiliki ciri kedaerahan yang terkadang memiliki perbedaan nama atau bentuk yang disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Permainan tradisional *nekeran* berasal dari Jawa Timur. Namun, di beberapa daerah lain lebih dikenal dengan istilah kelereng. Permainan kelereng menjadi populer dan digemari pada tahun 90-an dan mulai mengalami kelangkaan pada tahun 2000-an, karena peralihan minat anak yang lebih menyukai permainan digital (Ngaisah, 2023).



Gambar 1. Permainan Kelereng
(Tampang.com, 2024)

Di tengah perubahan ini, muncul kebutuhan untuk mengadaptasi elemen-elemen permainan tradisional agar tetap relevan dan menarik bagi masyarakat modern. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan unsur-unsur permainan tradisional ke dalam desain produk kontemporer. Meskipun banyak penelitian telah mengeksplorasi penggunaan resin sebagai material furnitur (Made dkk., 2021), riset tersebut cenderung berfokus pada estetika umum atau kombinasi dengan material lain seperti kayu atau tema-tema alam. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan penelitian yang jelas, yaitu belum adanya studi secara spesifik membahas penggunaan kelereng sebagai representasi permainan tradisional, yang dicampur dengan resin untuk perancangan *top table* furnitur. Dari sisi fungsi, resin mampu menghasilkan permukaan yang kuat, tahan lama, dan transparan sehingga kelereng yang disisipkan dapat terlihat jelas tanpa mengurangi kualitas meja. Hal ini memberikan efek visual yang unik sekaligus meningkatkan nilai estetika furnitur. Dari sisi makna, penyisipan kelereng berfungsi menghadirkan kembali ingatan kolektif tentang permainan tradisional yang kini mulai ditinggalkan.

Dalam perancangan *top table* pada furnitur ini, resin digunakan sebagai bahan utama karena memiliki sifat yang mudah dibentuk dan tahan lama, sehingga mendukung pembuatan bentuk-bentuk modern serta memungkinkan untuk dipadukan dengan material lain (Made dkk., 2021). Sementara itu, kelereng memiliki tampilan visual yang berwarna cerah dengan motif beragam dan bentuk yang dinamis sehingga sering menarik perhatian anak-anak sehingga membuat mereka senang memainkannya (Alfi & Mayar, 2024). Kombinasi kedua elemen ini tidak hanya menghasilkan produk furnitur yang fungsional dan estetis, tetapi juga mengundang pengguna untuk kembali mengenang dan menghargai permainan tradisional kelereng.



Gambar 2. Contoh Eksperimen Material Resin Tema Laut
(Sumber : Art, 2023)

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi inspirasi dari permainan tradisional dalam perancangan *top table* furnitur dengan campuran resin dan kelereng. Perancangan Dengan

pendekatan yang menggabungkan aspek desain, nilai budaya, dan inovasi material, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam melestarikan dan mempopulerkan kembali permainan tradisional melalui produk-produk kontemporer yang menarik dan fungsional. Berdasarkan latar belakang dan urgensi yang telah dijelaskan, penelitian ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana permainan tradisional kelereng dapat diinterpretasikan dan diintegrasikan ke dalam perancangan *top table* furnitur menggunakan material resin?
2. Apa nilai estetis dan fungsional yang dihasilkan dari perpaduan resin dan kelereng dalam desain furnitur?
3. Bagaimana produk furnitur ini dapat menjadi media untuk melestarikan dan memperkenalkan kembali nilai-nilai permainan tradisional kepada masyarakat?

METODE

Penelitian ini menggunakan metode perancangan *design research* dengan pendekatan kualitatif deskriptif analitis. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan eksplorasi ide, eksperimen material, dan perwujudan produk sebagai jawaban atas permasalahan yang diangkat. Model penelitian ini serupa dengan studi "*Furniture-Specific Life Cycle Design Guidelines and a Toolkit*" oleh Yang & Vezzol (2024) yang menggunakan tinjauan literatur dan studi kasus sebagai dasar pengembangan. Dengan pendekatan kualitatif, alur penelitian ini terbagi menjadi tiga tahapan utama.



Gambar 3. Alur Skema Penelitian
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Tahap pertama adalah pengumpulan data, yang dilakukan melalui studi literatur. Pada tahap ini, peneliti mengkaji teori tentang desain furnitur, inovasi material resin, serta sejarah dan makna permainan tradisional kelereng, yang menjadi landasan konseptual perancangan.

Tahap kedua adalah analisis dan perancangan. Data yang terkumpul dianalisis untuk merumuskan konsep desain, yang mencakup analisis konsep, yaitu dengan menginterpretasikan elemen visual kelereng ke dalam sketsa desain dan eksperimen material dengan menguji proporsi resin dan kelereng untuk memastikan kekerasan, transparansi, dan visualisasi yang optimal.

Tahap terakhir adalah produksi dan evaluasi, di mana prototipe *top table* dibuat dan dievaluasi melalui uji fungsional dan observasi visual. Evaluasi ini berfokus pada estetika melalui tampilan visual yang menarik, fungsionalitas melalui kekuatan dan ketahanan produk, dan keberhasilan representasi konsep dengan menyampaikan makna permainan tradisional kelereng.

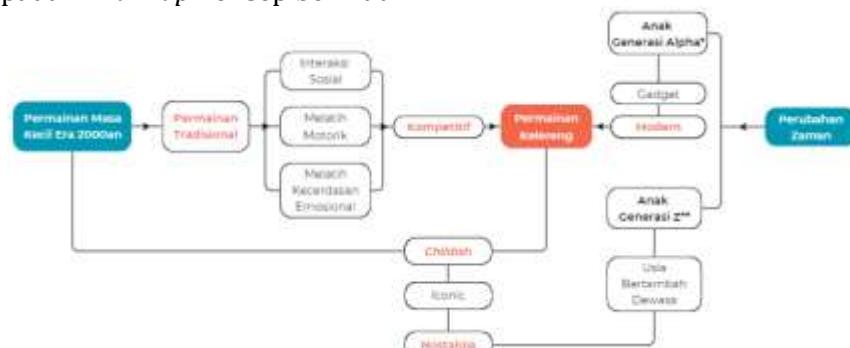
HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Konsep dan Moodboard

Trend furnitur masa kini tengah mengedepankan eksplorasi material sebagai cara untuk menghasilkan produk yang inovatif. Salah satu pendekatan menarik adalah penggunaan resin sebagai bahan utama produk furnitur yang dikombinasikan dengan material lain (Muntaha dkk., 2025) Dalam hal ini, peneliti ingin menyampaikan sebuah makna “nostalgia” yang dapat tersampaikan pada desain furnitur yang akan diciptakan sehingga mengingatkan penggunanya pada masa kecil di masa lalu.

Pada era tahun sekitar 2000-an, anak-anak lebih suka bermain bersama teman di luar rumah dengan berbagai permainan tradisional. Salah satu permainan yang sering dimainkan adalah kelereng. Permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki manfaat edukatif yang signifikan karena kelereng terbukti mampu meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata serta kemampuan motorik halus anak secara efektif (Handayani dkk., 2022).

Namun, di zaman yang serba modern saat ini, permainan tradisional sudah banyak ditinggalkan karena anak-anak cenderung bermain melalui *gadgetnya* masing-masing (Ngaisah, 2023). Hal ini tentunya menjadikan suatu kerinduan akan masa kecil bagi generasi-generasi sebelumnya, yang seringkali teringat bagaimana keseruan mereka ketika bermain bersama teman yang tidak terbelenggu dengan *gadget* semata. Berdasarkan paparan di atas, terbentuklah sebuah ide konsep dan gagasan mengenai perancangan *top table* furnitur yang tergambar pada *mind map* konsep berikut ini.



Gambar 4. Konsep Desain
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Berdasarkan gambar 4, peneliti kemudian menyusun *moodboard* perancangan untuk menggambarkan arah konsep desain yang akan diterapkan.



Gambar 5. Moodboard Design
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

b. Eksperimen Material

Interpretasi permainan kelereng dalam perancangan *top table* ini tidak hanya berfokus pada penggunaan kelereng sebagai objek material, melainkan pada esensi gerak dan warnanya. Kelereng-kelereng ditempatkan secara acak dalam medium resin cair, meniru pola sebaran

kelereng yang spontan saat permainan berlangsung. Susunan ini sengaja dirancang untuk menciptakan kesan dinamis dan tidak statis, seolah-olah permainan baru saja selesai. Secara teknis, proses penuangan resin dilakukan secara bertahap untuk memastikan setiap kelereng terendam sempurna, menghasilkan permukaan yang rata dan kuat. Dengan pendekatan ini, kelereng berfungsi sebagai 'jejak' visual dari permainan masa lalu yang kini terabadikan dalam sebuah produk fungsional.

Pada eksperimen ini bahan yang digunakan adalah campuran antara resin, katalis dan kelereng dengan 2 jenis kelereng yang dilakukan dalam 2 kali percobaan. Percobaan pertama, menggunakan resin bening transparan dan kelereng bening yang dipecahkan menggunakan media palu dengan motif di dalamnya dengan kombinasi yang beragam. Pemecahan kelereng ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi tekstur dan pola baru, serta menguji bagaimana kelereng dapat menciptakan estetika visual yang berbeda dibandingkan dengan kelereng utuh saat terintegrasi dalam medium resin. Campuran material resin dan kelereng ini dicetak menggunakan toples plastik berukuran kecil dengan ketebalan resin 0,5 cm.



Gambar 6. Resin Bening 500 Gram dan Katalis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 7. Kelereng Bening Motif Berlian
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 8. Percobaan Ke-1 Campuran Resin dan Kelereng Bening Motif Berlian
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Gambar 8 menunjukkan percobaan pertama. Hasilnya menyerupai tampilan teraso dengan kombinasi warna yang kurang menarik. Hal ini terjadi karena indeks bias cahaya pada kelereng bening hampir sama dengan resin transparan. Kondisi ini membuat cahaya yang masuk ke dalam resin diteruskan tanpa hambatan visual yang signifikan, sehingga pecahan kelereng terlihat samar dan tidak menghasilkan kontras yang kuat. Dengan kata lain, tidak ada perbedaan optik yang cukup besar antara material kelereng bening dan resin bening, menyebabkan objek kelereng tidak menonjol.

Selanjutnya, dilakukan lagi percobaan kedua dengan menggunakan jenis kelereng yang berbeda, yaitu kelereng susu dengan warna pastel. Penggunaan kelereng susu ini diharapkan akan memberikan tampilan visual yang lebih menarik dari percobaan sebelumnya, dikarenakan warna kelereng susu ini lebih solid dan tidak akan menyatu dengan warna resin bening. Berikut adalah hasil percobaannya.



Gambar 9. Resin Bening 500 Gram dan Katalis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 10. Kelereng Susu Warna Solid
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 11. Percobaan Ke-2 Campuran Resin dan Kelereng Warna Pastel Solid
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 11 menunjukkan hasil percobaan kedua, resin yang telah dicampur dengan pecahan kelereng susu dicetak di dalam cetakan yang sama pada percobaan sebelumnya. Hasilnya terbukti benar, karena material kelereng susu yang memiliki warna solid sehingga menciptakan kontras visual yang kuat dengan resin bening. Pecahan kelereng berwarna solid ini memantulkan dan menyerap cahaya, bukan meneruskannya, sehingga menghasilkan batas visual yang tegas dan mempertegas bentuk pecahan kelereng di dalam resin. Dengan demikian, kelereng susu lebih berhasil menciptakan efek mozaik yang unik dan tidak menyatu dengan medium resin.

Pada kedua percobaan, ditemukan kekurangan yang sama, yaitu hasil akhir menyerupai motif teraso sehingga tidak terlihat bahwa motif tersebut merupakan inovasi dari kombinasi antara resin dan kelereng. Warna resin yang bening dan transparan membuat tampilan akhirnya seperti kaca sehingga menghilangkan efek visual unik yang seharusnya tercipta dari kombinasi material.

Tabel 1: Perbandingan Hasil Eksperimen Material
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Percobaan	Hasil Percobaan	Kekurangan	Kelebihan
Percobaan ke-1, dengan resin bening dan kelereng bening motif berlian		Warna kelereng menyatu dengan warna resin karena sama-sama transparan/bening.	Terlihat lebih sederhana karena warna bening yang lebih dominan.
		Motif pada kelereng setelah dipecahkan tidak begitu terlihat.	
		Proporsi jumlah kelereng kurang banyak.	
		Motif pada hasil akhirnya terlalu umum ditemukan, yaitu menyerupai teraso.	
Percobaan ke-2, dengan resin bening dan kelereng susu		Motif pada hasil akhir menyerupai teraso sehingga tidak memberikan visual yang unik.	Kombinasi warna kelereng lebih menarik dan kontras antara resin dengan pecahan kelereng.
		Warna resin terlalu bening seperti kaca.	Proporsi jumlah kelereng sudah cukup.

Berdasarkan tabel 1 dari kedua percobaan tersebut, peneliti dapat mengambil kesimpulan sementara, bahwa untuk percobaan berikutnya untuk penerapan pada *top table*, resin perlu diberi sedikit pigmen warna, serta akan menggunakan jenis kelereng susu yang berwarna solid dan tidak dipecahkan sehingga memperlihatkan bentuk kelereng secara utuh dan jelas. Hal itu bertujuan agar pesan yang dibawa oleh hasil akhirnya dapat lebih terlihat sesuai dengan ide dan konsep dari isu yang diangkat. Selain itu, penggunaan resin bening berwarna putih terkesan seperti kaca sehingga peneliti bermaksud mengganti warna resin dengan warna biru muda. Selain untuk memberikan tampilan yang lebih segar dan menarik secara visual, warna biru dipilih karena mampu memberikan efek menenangkan dan menciptakan suasana nyaman secara psikologis bagi penggunanya. (Kurniawan & Tamami, 2025).

Setelah melalui dua percobaan material sebelumnya, maka berdasarkan hasil evaluasi tersebut akan dibuat produk final untuk desain *top table*. Dalam perancangan ini, dilakukan serangkaian eksperimen material untuk menemukan kombinasi terbaik antara resin dan kelereng. Eksperimen ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki nilai estetika dan berhasil merepresentasikan konsep nostalgia dengan mengangkat isu permainan tradisional kelereng.

Tabel 2: Proses Produksi *Top Table* Dari Campuran Resin dan Kelereng
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

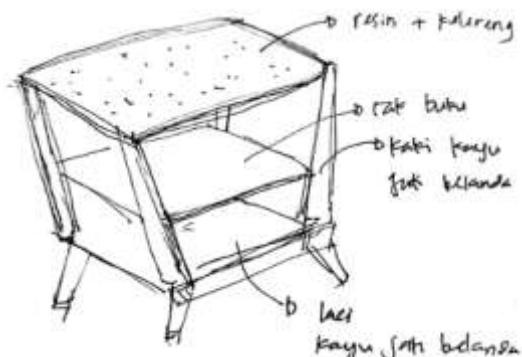
Tahap Produksi	Dokumentasi	Tahap Produksi	Dokumentasi
Langkah Pertama, Uji coba penyusunan kelereng dilakukan secara acak, meniru pola sebaran kelereng saat dimainkan.		Langkah kedua, Pembuatan cetakan resin menggunakan kayu sesuai bentuk dan ukuran <i>top table</i> , yaitu 45 x 55 cm.	
Langkah ketiga, Persiapan bahan utama, yaitu resin katalis bening sebanyak 8 liter.		Langkah keempat, Pencampuran resin dan katalis dengan rasio 1000:10 (1 liter resin : 10 ml katalis)	
Langkah kelima, Proses pewarnaan dan pengadukan resin yang telah dicampur dengan katalis dilakukan sebelum dituangkan pada lapisan atas <i>top table</i> .		Langkah keenam, Pewarnaan resin dengan warna solid untuk ditempatkan pada lapisan bawah <i>top table</i> .	
Langkah ketujuh, Proses pengecoran Resin untuk lapisan bawah dengan diletakan pada cetakan dan didiamkan selama beberapa hari hingga mengeras.		Langkah kedelapan, Setelah lapisan pertama mengering, ditambahkan kelereng yang disebar di seluruh permukaan resin.	
Langkah kesembilan, Proses pengecoran resin bening pada lapisan atas dilakukan untuk menutupi kelereng yang telah disusun di bagian bawah.		Langkah kesepuluh, Proses pengamplasan dan coating untuk finishing.	

Pembuatan *top table* ini berhasil dikembangkan dengan mengacu pada percobaan sebelumnya. Resin dan kelereng susu dipilih karena memberikan hasil yang memuaskan dalam hal transparansi dan daya tahan. Proses pembuatan *top table* ini melibatkan teknik

pencetakan resin dengan metode lapisan bertahap untuk memastikan kelereng terintegrasi dengan baik ke dalam meja, menciptakan efek visual yang menarik dan nostalgik.

c. Penerapan pada Furnitur

Bentuk furnitur meja yang dipilih adalah bentuk sederhana agar tidak mengalihkan perhatian dari desain *top table* yang menjadi fokus utama. Bagian *top table* akan dibuat dengan ukuran 45 x 55 cm, dipilih untuk menciptakan tampilan yang padat dan terfokus pada detail kelereng, sekaligus memastikan produk tetap fungsional sebagai meja samping (*side table*). Rangka meja menggunakan kayu jati Belanda karena material ini relatif kuat, mudah diperoleh, lebih ringan dibandingkan kayu jati asli, serta memiliki karakter warna yang netral sehingga dapat menyatu dengan tampilan top table berbahan resin dan kelereng.



Gambar 12. Sketsa Awal Bentuk Meja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sketsa yang sudah dibuat sebelumnya, kemudian dikembangkan lagi menjadi desain 3D dengan beberapa *view* yang ditunjukkan pada gambar 13.

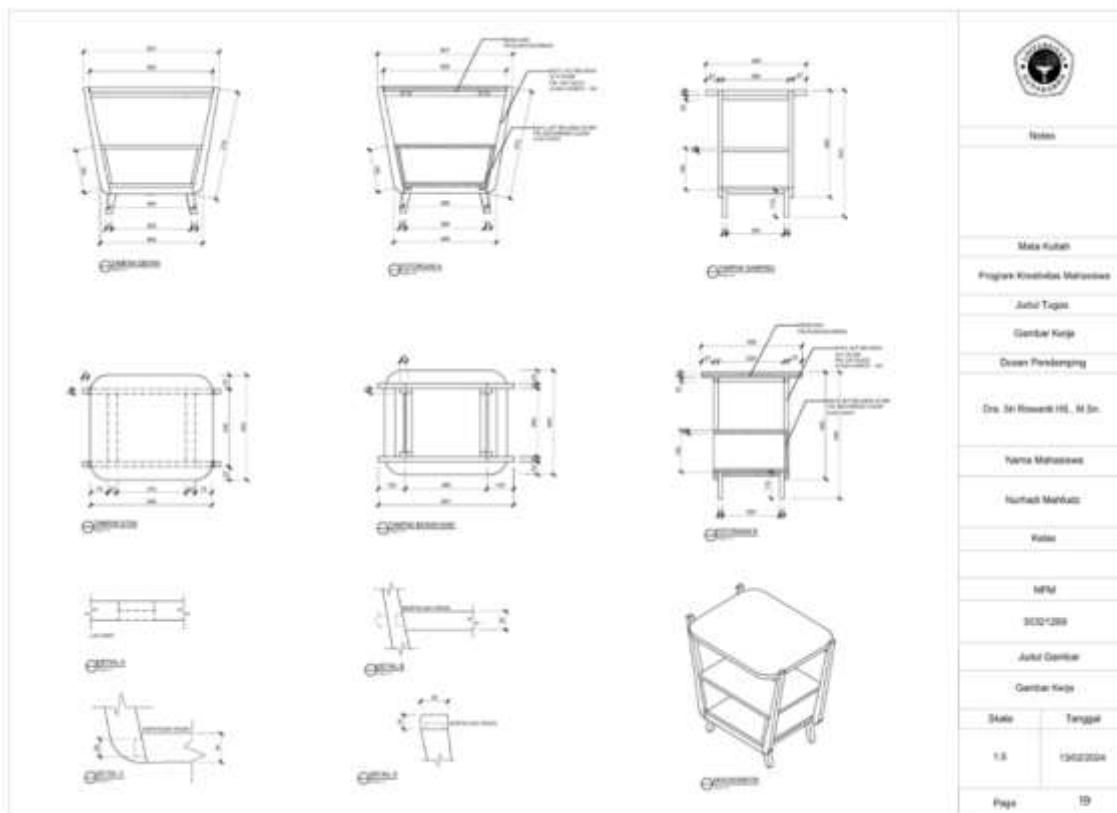


Gambar 13. Desain 3D Final
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah melalui beberapa tahap pengembangan, peneliti menetapkan desain ketiga sebagai desain final yang akan direalisasikan dalam bentuk prototipe furnitur berukuran 1:1. Desain

ini dipilih karena paling berhasil merepresentasikan konsep nostalgia dan memori masa kecil. Pemilihan warna pada desain ini menciptakan kontras visual yang kuat dan mengingatkan kita pada nuansa kekanak-kanakan. Kombinasi warna ini bukan hanya sekadar pilihan estetika, melainkan juga memiliki dasar psikologis untuk membangkitkan perasaan gembira dan kenangan masa lalu. Warna jingga (*orange*) yang diterapkan pada rangka meja, bertujuan untuk menambah energi dan kontras visual, karena “warna hangat seperti merah, *orange*, dan kuning mampu memberikan energi, menstimulasi aktivitas, dan menciptakan suasana yang lebih hidup” (Kurniawan & Tamami, 2025). Selain itu, warna jingga dapat menambahkan semangat dan kontras visual yang kuat (Miswanti, 2024). Kombinasi dengan *top table* berwarna biru menghadirkan keseimbangan visual antara ketenangan dan energi sehingga menciptakan kesan harmonis pada desain furnitur. Sementara itu, tekstur kayu alami diterapkan untuk menghadirkan kehangatan dan rasa nyaman, sekaligus membangkitkan koneksi emosional dengan elemen alami (Kwak & Choi, 2025).

Selain itu, untuk memudahkan pekerjaan tukang dalam proses pembuatan furnitur ini, disusun gambar kerja sebagai acuan produksi. Gambar kerja tersebut juga mencakup detail rangka meja yang dibutuhkan untuk menerapkan *top table* pada furnitur meja samping, sehingga proses perakitan dapat dilakukan secara lebih terarah dan presisi.



Gambar 14. Gambar Kerja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam perancangan furnitur, rangka meja berperan penting sebagai elemen penopang utama yang memastikan *top table* dapat digunakan dengan baik. Selain fungsi struktural, rangka juga perlu disesuaikan dengan konsep desain agar tidak mengurangi fokus visual pada *top table*. Oleh karena itu, tahap produksi rangka meja harus dilakukan dengan cermat, baik dalam pemilihan material maupun teknik konstruksi yang digunakan. Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis, tahapan produksi rangka *top table* ini akan dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 3: Proses Produksi Rangka *Top Table*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Tahap Produksi	Dokumentasi
Progres Minggu Pertama, Pengukuran, pemotongan, dan simulasi perakitan rangka meja dari kayu jati Belanda	
Progres Minggu Kedua, Perakitan rangka dan penyimpanan terbuka	
Progres Minggu Ketiga, Proses finishing rangka meja dan penyimpanan terbuka menggunakan cat kayu warna jingga solid dan <i>clear coat wood semi glossy</i> .	
Progres Minggu Keempat, Pemasangan <i>top table</i> campuran resin dan kelereng pada rangka meja.	

d. Hasil Akhir

Hasil akhir penelitian ini membuktikan bahwa sebuah produk furnitur dapat memiliki makna yang lebih dalam dari sekadar fungsi. Perancangan furnitur dengan *top table* ini berfungsi sebagai media pelestarian budaya yang efektif. Kehadiran kelereng di dalamnya menciptakan koneksi emosional dan nostalgia bagi mereka yang pernah memainkan permainan tersebut, memicu ingatan kolektif tentang masa kecil dan interaksi sosial yang terjalin. Produk ini berpotensi menjadi 'pembuka percakapan' di ruang keluarga atau kantor, di mana orang tua dapat menceritakan kepada anak-anaknya tentang makna dan cara

bermain kelereng. Dengan demikian, *top table* tidak hanya sekadar meja, tetapi juga sebuah narasi visual yang mengenalkan kembali nilai-nilai kebersamaan dan kreativitas yang ada dalam permainan tradisional kepada generasi saat ini. Inovasi ini membuktikan bahwa pelestarian budaya tidak harus kaku, melainkan dapat diadaptasi ke dalam bentuk-bentuk baru yang menarik dan fungsional mengikuti perkembangan zaman.

Tabel 4: Foto Produk Final Furnitur 1:1 Dengan *Top Table* Campuran Resin dan Kelereng
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Evaluasi terhadap prototipe *top table* ini menunjukkan keberhasilan integrasi konsep, inovasi material, dan fungsionalitas, sejalan dengan tujuan penelitian yang berupaya

melestarikan permainan tradisional. Secara estetika, *top table* berhasil menampilkan visual yang menarik dan unik. Kombinasi resin biru transparan dengan kelereng susu yang utuh menciptakan efek mozaik yang dinamis, tidak lagi menyerupai teraso seperti pada percobaan awal. Warna biru pada *top table* berhasil membangkitkan nuansa kekanak-kanakan dan keceriaan, selaras dengan konsep nostalgia yang diusung dalam pendahuluan. Kelereng yang utuh terlihat jelas di dalam resin, bukan hanya sebagai pecahan, sehingga identitas "kelereng" sebagai representasi permainan tradisional sangat menonjol. Kontras visual antara *top table* berwarna biru cerah dan rangka kayu jati Belanda berwarna jingga solid memberikan kesan energik sekaligus harmonis, seperti yang dijelaskan dalam pembahasan. Tekstur kayu alami pada bagian penyimpanan juga menambah kehangatan dan koneksi emosional, sesuai dengan kriteria evaluasi visual.

Dari sisi fungsionalitas, prototipe *top table* ini menunjukkan kekuatan dan ketahanan yang memadai. Proses pengecoran resin berlapis dan pengeringan yang tepat menghasilkan permukaan meja yang rata, kokoh, dan tahan terhadap goresan ringan, memenuhi standar penggunaan furnitur sehari-hari. Ukuran produk (P.61 x L.45 x T.56 cm) juga sesuai sebagai *side table* yang praktis. Penggunaan resin sebagai material utama terbukti efektif dalam memberikan fleksibilitas bentuk dan daya tahan, sesuai dengan harapan yang dijelaskan pada bagian eksperimen material.

Adapun keberhasilan representasi konsep, produk final ini secara efektif menyampaikan makna permainan tradisional kelereng. Visual kelereng yang jelas tertanam dalam resin secara langsung mengingatkan pengguna pada permainan masa kecil, sesuai dengan isu pergeseran minat yang diangkat di pendahuluan. *Top table* ini berhasil menjadi media fisik yang memicu ingatan dan diskusi tentang warisan budaya, membuktikan bahwa inovasi desain dapat menjadi jembatan antara masa lalu dan masa kini. Pemilihan warna dan material secara keseluruhan mendukung narasi ini, menjadikan *top table* bukan hanya furnitur, melainkan juga artefak budaya kontemporer.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil menggabungkan elemen permainan tradisional kelereng dengan desain modern dalam bentuk *top table* menggunakan resin dan kelereng. Penggunaan kelereng memberikan efek visual nostalgik yang kuat, sementara resin menawarkan fleksibilitas desain dan daya tahan yang memadai. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa inspirasi dari permainan tradisional dapat diadaptasi ke dalam produk kontemporer yang fungsional dan estetis, sekaligus berpotensi melestarikan nilai-nilai budaya yang mulai ditinggalkan.

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap kajian desain berbasis budaya dan material inovatif. Studi ini menunjukkan bahwa kombinasi material resin dan kelereng membuka ruang eksplorasi baru dalam perancangan furnitur, melampaui penggunaan material konvensional. Penelitian ini juga membuktikan bahwa pendekatan *design research* efektif dalam menghubungkan ide dari budaya lokal ke dalam inovasi produk modern sehingga memberikan kerangka kerja baru bagi peneliti lain yang ingin mengangkat isu budaya serupa.

Secara praktis, hasil penelitian ini memiliki implikasi luas bagi industri furnitur dan edukasi budaya. Produk seperti *top table* ini dapat menjadi alternatif produk furnitur yang unik dan bernilai jual tinggi, menarik bagi pasar yang mencari produk dengan narasi kuat. Di sisi lain, produk ini juga berfungsi sebagai media edukasi yang efektif, mengenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi muda. Dengan menempatkan objek budaya dalam konteks sehari-hari, kita dapat memperkaya pengalaman pengguna dan mendorong kesadaran akan pentingnya pelestarian warisan budaya.

Meskipun demikian, penelitian ini menyadari bahwa masih banyak ruang untuk pengembangan, terutama terkait eksplorasi material lainnya dan penerapan pada jenis furnitur yang berbeda. Oleh karena itu, dukungan dari berbagai pihak sangat penting agar inovasi desain berbasis

budaya ini dapat terus berkembang sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, P. I., & Mayar, F. (2024). Pengaruh Kegiatan Menggambar dengan Teknik Kelereng terhadap Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak Cahaya Bunda. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dsar*, 9(1), 278–284.
<https://doi.org/https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/22498/10578>
- Art, B. (2023). *How to Make STUNNING Ocean Resin Art on Foam with Embossed Design*. <https://www.youtube.com/watch?v=jJ7Ot212s-8>
- Farida, Y. R. S., Ayuningsih, Z. F., Dwinata, A., & Nuruddin, M. (2025). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Motorik Anak Sekolah Dasar. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 234–244. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1470>
- Handayani, A. S., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Pemanfaatan Media Kelereng Marble Slide untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Kewanegaraan*, 6(2), 4003–4007.
- Kurniawan, A., & Tamami, A. Z. (2025). Estetika Visual dan Pengaruhnya terhadap Kenyamanan Psikologis dalam Ruang. *Imajinasi: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, Dan Teknologi*, 2(2), 82–94. <https://journal.asdkvi.or.id/index.php/Imajinasi/article/view/620>
- Kwak, S., & Choi, K. (2025). Visual perceptions of wood-integrated material combinations: effects on psychological and physiological responses. *Journal of Wood Science*, 71(1). <https://doi.org/10.1186/s10086-025-02191-3>
- Made, I., Wibawa, S., Kencanawati, C. I. P. K., & Putra Negara, D. N. K. (2021). Karakteristik Kekuatan Mekanik Papan Partikel Komposit Serbuk Kayu Jati Dengan Matriks Resin Epoksi Elka-311 Dengan Variasi Fraksi Massa. *Jurnal Ilmiah TEKNIK DESAIN MEKANIKA*, 10(1), 1174–1180. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/mekanika/article/view/73162/39543>
- Miswanti, D. (2024). *FAKULTAS SEBAGAI PENGUAT CORPORATE Pendahuluan Konsep Media Konsep Perancangan*. 2(2), 110–114.
- Muntaha, A., Khulwaturihmi, M., Sunardi, S., Yulianto, E. S., Wardana, F. C., & Supriono, S. (2025). Pemanfaatan Limbah Kayu Kapal sebagai Kerajinan Meja Resin Bernilai Tinggi: Pemberdayaan Masyarakat melalui Inovasi Produk Kreatif: Utilization of Boat Wood Waste for High-Value Resin Table Crafts: Community Empowerment through Creative Product Innovation. *Jurnal Pengabdian Perikanan Dan Kelautan: Piskarias Ministerium*, 2(2), 38–48.
- Ngaisah, N. C., Al Ayyubi, M., Fajzrina, L. N. W., Aulia, R. M., Fadillah, C. N., & Zohro, N. P. (2023). Permainan Tradisional Kelereng dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 103–113. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.103-113>
- Tampang.com. (2024). *Kelereng: Permainan Tradisional yang Tak Lekang oleh Waktu*. <https://tampang.com/berita/nasional/kelereng-permainan-tradisional-yang-tak-lekang-oleh-waktu-xm08rkg15mo0v8b1fo/page-1>
- Yang, D., & Vezzoli, C. (2024). Designing Environmentally Sustainable Furniture Products: Furniture-Specific Life Cycle Design Guidelines and a Toolkit to Promote Environmental Performance. *Sustainability (Switzerland)*, 16(7). <https://doi.org/10.3390/su16072628>