

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Kemdibud.ri 25 April 2020 permainan papan karambol merupakan permainan rakyat di Indonesia, permainan papan karambol ini sering di jumpai saat perayaan hari kemerdekaan, salah satunya tempat yang telah penulis surfe yaitu di Surabaya. Menurut Pak Siswanto selaku kepala desa tepatnya di Ploso Tambaksari Jl. Bogen gang dua, disana terdapat satu organisasi pencinta karambol yang bernama PKPB ( Persatuan Karambol Pemuda Bogen ). Organisasi ini dibentuk sejak tahun 2018, di daerah ini sering diadakan kompetisi permainan papan karambol setiap 17 Agustus, pergantian tahun dan ulang tahun Surabaya. Yang mana latihan ini dilakukan setiap malam Kamis dan malam Minggu, pukul 19.30 WIB.

Menurut surfe yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 29 Mei 2021 tepatnya di Ploso Tambaksari Jl. Bogen gang dua Lebih banyak memilih atau menyukai papan karambol dengan ukuran yang besar tepatnya berukuran 100x100 cm. Dengan banyaknya pecinta papan karambol dengan ukuran yang besar sehingga memakan tempat untuk penyimpanan, serta dengan ukurannya yang besar sehingga sulit untuk dibawa. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan dapat menghasilkan salah satu solusi pilihan bagi pecinta papan karambol untuk memiliki papan karambol tersebut. Hingga dari permasalahan tersebut muncullah ide perancangan papan karambol sistem sambung T&G.

Menurut data kecamatan Tambak Sari yang di konfirmasi oleh Bapak Yusuf S.pd selaku Camat di Tambak Sari bahwasanya setiap tanggal 17 Agustus diadakan perlombaan papan karambol, maka di sini penulis juga akan menerapkan tema Surabaya pada perancangan Papan Karambol yaitu memakai lambang Sura dan Baya, serta tugu bambu runcing sebagai lambang perjuangan arek-arek Surabaya melawan penjajah. Lambang sura dan baya serta lambang bambu runcing ini akan diterapkan sebagai gambar di papan karambol, hal ini bertujuan untuk memperingati momen 17 Agustus, sekaligus memperkenalkan perjuangan arek-arek Surabaya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang terdapat pada Papankarambol antara lain :

1. Pemain sulit untuk membawa papan karambol karena ukurannya yangterlalu besar
2. Ukuran papan karambol yang besar memakan tempat apabila tidak dimainkan.
3. Penulis ingin memperkenalkan identitas Surabaya melalui iven 17 Agustus di acaraperlombaan papan karambol

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, maka di rumuskan masalah yangdiambilsebagai berikut :

1. Cara mempermudah Pemain saat membawa papan karambol dengan ukuan yangterlalubesar
2. Cara menyimpan papan karambol dengan ukuran yang besar, tidak memakantempatapa bila tidak dimainkan
3. Cara Penulis ingin memperkenalkan identitas Surabaya melalui iven 17 Agustus dicara perlombaan papan karambol

## **1.4 Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana cara mempermudah Pemain saat membawa papan karambol dengan ukuran yang terlalu besar?
2. Bagaimana cara menyimpan papan karambol dengan ukuran yang besar tidak memakan tempat apa bila tidak dimainkan ?
3. Bagaimana Penulis ingin memperkenalkan identitas Surabaya melalui iven 17 Agustustus acara perlombaan papan karambol?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk memenuhi tujuan perancangan penelitian, di lakukan Re-desain pada Papan karambol dengan menyesuaikan kebutuhan pemain yang lebih banyak menyukai papan karambol dengan ukuran yang besar.
2. Untuk mengetahui ukuran paling efektif pada papan karambol penulis melakukan wawancara ke beberapa pencinta papan karambol. Dan diterapkan lah sistem sambung T&G pada perancangan papan karambol ini.
3. Untuk memperkenalkan identitas Surabaya, penulis menerapkan desain tugu Surabaya pada desain papan karambol. Hal ini bertujuan untuk memperingati momen 17 Agustus sekaligus ingin memperkenalkan arek-arek Surabaya

## **1.6 Batasan Masalah**

1. Produk ini bisa dipakai untuk semua Usia
2. Ukuran papan karambol ini disesuaikan dengan standar orang Indonesia
3. Produk ini akan fokus menggunakan sistem sambung T&G, sehingga tidak memakan tempat dan mudah untuk dibawa.

## **1.7 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang Lingkup perancangan terbagi beberapa aspek yaitu:

1. Perancangan papan Karambol menggunakan Redesain dengan memberikan desain baru sesuai dengan kebutuhan pemain.
2. Perancangan sistem sambung yang digunakan yaitu menggunakan sistem Sambung T&G dengan tujuan mempermudah saat membawa dan tidak memakan tempat apabila tidak memainkan.
3. Perancangan menggunakan material kayu dan menerapkan sistem sambung T&G
4. Perancangan ini menggunakan ukuran standar orang Indonesia.

## **1.8 Keterbatasan /Penelitian Dan perancangan**

Adapun beberapa kendala pada proses perancangan:

1. Jadwal pemain papan krambol terkadang berganti kapan saja, hal ini disebabkan belum adanya tempat pelatihan khusus untuk para pemain papan krambol.
2. Tidak boleh mewawancarai peserta sebelum mendapatkan izin dari pelatih papankrambol.

## **1.9 Manfaat Penelitian**

Berisi tentang uraian mengenai manfaat apa saja yang dihasilkan dari prancangan ini bagi:

### **1. Manfaat bagi Penelitian**

Manfaat yang didapat dari penelitian ini bagi penulis yaitu dapat menemukan jalan keluar dari papan krambol yang beredar dipasaran, yang susah untuk di bawa kemana saja dan terlalu banyak memakan tempat jika tidak digunakan.

### **2. Manfaat bagi Pihak Terkait**

Manfaat yang didapat dari penelitian ini dari sudut pandang terkait dari segi desain adalah dapat merancang bahkan menciptakan suatu produk papan krambol yang berinovasi, lebih modern dan mengikuti perkembangan atau keadaan pada saat ini, dan jika dilihat dari sudut pandang pengguna atau konsumen adalah dapat memberikan konsumen kenyamanan saat bermainkrambol dan dapat mempermudah memainkan krambol di mana saja.

### **3. Manfaat Bagi Masyarakat**

Manfaatnya dalam ruang lingkup masyarakat adalah dengan adanya penelitian ini maka akan menarik masyarakat untuk memainkan krambol di waktu luang, apalagi dilengkapi dengan fitur pemisah koin/biji krambol otomatis akan mempermudah permainan ,dan bentuknya yang praktis bisa dilipat akan mempermudah untuk di mainkan di mana saja dan kapan saja.

## 1.10 Metode Perancangan

Dalam perancangan ini, di lakukan tahapan metode yang dilakukan, antara lain :

### A. Penentuan Objek

Penentuan objek dilakukan berdasarkan fenomena dan juga isu yang ada pada papan karambol. Fenomena dan isu ini menjadi sesuatu yang dapat dijadikan latar belakang adanya sebuah perancangan ini. Dari objek tersebut dapat diidentifikasi dan juga ditemukan permasalahan yang akan dijadikan sebuah Batasan perancangan.

### B. Pengumpulan Data

Pada tahap ini data dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu, data primer yang dapat dijabarkan menjadi beberapa tahapan seperti observasi, wawancara, dokumentasi, dan data sekunder merupakan studi pustaka serta studi banding objek sejenis, yang akan dijabarkan sebagai berikut :

#### a. Studi Literature

Mengumpulkan data literatur sebagai acuan yang terkait dengan objek perancangan. Data literature yang dikumpulkan berupa media cetak, maupun digital seperti artikel, jurnal, buku, e-book dan Peraturan Pemerintah.

#### b. Observasi

Observasi dilakukan dengan Menganalisis fungsi papan karambol secara keseluruhan agar dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mendesain yang berkaitan dengan identifikasi masalah pada papan karambol seperti ukuran dan desain pada papan karambol.

Observasi dilakukan di GENERAL Sport dan Stationery yang berada di Jl. Karang klumprik, kec. Wiyung, kota SBY, Jawa timur 60222.

#### c. Dokumentasi

Dokumen dilakukan dengan mengumpulkan data digital berupa foto maupun video yang dapat dijadikan sebagai bukti maupun fakta yang didapatkan saat melakukan observasi.

#### d. Wawancara

Melakukan wawancara dengan tanya jawab langsung antara perancang terhadap narasumber untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan objek perancangan. Wawancara dilakukan dengan narasumber bapak Opi selaku pemain di tempat tersebut

### C. Analisa Data

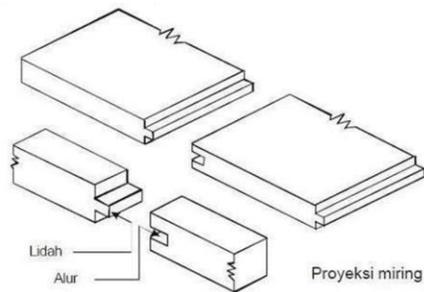
Dari data yang sudah didapatkan lalu dilakukan analisis mulai dari studi literature, hasil observasi, hasil dokumentasi, hasil wawancara, dan hasil kuesioner sebagai acuan untuk mendapatkan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

### D. Ide Gagasan

Ide gagasan ini merupakan tema dan konsep yang akan diterapkan pada perancangan sebagai solusi dari pemecahan permasalahan yang telah dianalisis dari data-data yang sudah didapatkan.

### E. Hasil Akhir Perancangan

Hasil akhir dari perancangan ini berupa gambar kerja perancangan dengan menggunakan teknik sistem sambung lidah alur atau T&G pada papan karambol



**Gambar 1.1 Sambung Lidah atau T&G**

Sumber : Dokumen Google

#### 1.11 Sistematika Penulisan

##### BABI

- Membahas mengenai permasalahan dan latar belakang sesuai dengan kebutuhan user tersebut.

##### BAB II

- Membahas tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis.

##### BAB III

- Membahas mengenai metode penelitian yang digunakan sehingga membantu

dalam perancangan penulisan.

- Membahas mengenai beberapa aspek sesuai dengan kebutuhan penulisan.

#### **BAB IV**

- Membahas mengenai desain akhir dan anggaran proses produksi sesuai dengan kebutuhan perancangan ini

#### **BAB V**

- Membahas mengenai kesimpulan dan saran dari keseluruhan laporan ini agar mendapatkan hasil dari produk yang akan dirancang.