

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PERSIB adalah sebuah klub sepak bola yang terbesar di Indonesia., dengan julukan Maung Bandung atau Pangeran Biru, PERSIB cukup banyak mengantongi gelar juara di berbagai kompetisi seperti di liga kasta tertinggi Indonesia sudah juara tujuh kali liga, selain itu PERSIB belum lama ini menjuarai liga Piala Presiden pada 2015, dan tepat pada tanggal 25 oktober 2015 Piala yang berhasil di bawa pulang PERSIB datang ke Bandung serta di sambut ribuan Bobotoh (sebutan pendukung PERSIB) yang hadir demi team dambaan sekaligus ikut merayakan kemenangan PERSIB. Bobotoh ini lah yang membuat PERSIB menjadi klub sepak bola terbesar di Indonesia pembeda dengan klub sepak bola lain pendukung klub sepak bola Indonesia dengan jumlah terbesar yang sempat membawa PERSIB memiliki predikat klub sepak bola terpopuler se-Asia menurut AFC.

Bobotoh memiliki titik kumpul yaitu pada gedung Graha Persib sebagai tempat home base Persib yang di tempati PT Persib Bandung Bermartabat, selain sebagai kantor PT Persib Bandung Bermartabat. Pada lantai satu gedung Graha Persib memiliki mini cafe yang biasa menjadi Tongkrongan Bobotoh di kala waktu senggang untuk berkumpul membicarakan seputar sepak bola ataupun isu yang sedang hangat di kalangan masyarakat, hadirnya mini cafe ini juga bertujuan untuk mendekatkan Persib dengan pendukungnya, kadang para pemain Persib pun turut hadir cafe milik Graha Persib yang saat ini dalam tahap renovasi. Fasilitas cafe ini menyediakan makanan, minuman dan juga ada beberapa etalase jersey Persib yang bersejarah. Sayangnya pada cafe ini sering dijumpai Bobotoh yang malah sibuk sendiri dengan gadget nya, walau ini sebenarnya tidak dapat di pungkiri pada zaman yang serba canggih di bidang teknologi saat ini, selain faktor tersebut fasilitas hiburan yang di sediakan juga minim untuk bobotoh saling berbincang satu sama lain seperti hanya di sediakan pengeras suara untuk memutar lagu, televisi namun hal ini masih kurang membuat Bobotoh saling berinteraksi. Padahal di beberapa cafe terkenal di kota Bandung sudah menyediakan beberapa fasilitas untuk

pengunjungnya lebih dekat tanpa sibuk dengan gadget nya, seperti fasilitas menyediakan *board game*, *puzzel*, kartu uno yang menggandrungi anak muda kota bandung, jika saja hal ini dapat di terapkan pada cafe milik graha Persib hal ini akan menjadi salah satu hiburan tersendiri bagi Bobotoh ketika berkumpul yang membangun suasana yang lebih ceria dan hangat antar sesama bobotoh.

Melihat fenomena tersebut, penulis berinisiatif merancang produk meja permainan dengan bertemakan Persib Bandung. Produk yang akan di rancang sebagai sarana bobotoh untuk lebih mendekatkan diri satu sama lain sekaligus, menambah kecintaan nya kepada klub sepak bola Persib. Produk ini yang akan menargetkan sebagai fasilitas alternatif yang ada pada Graha Persib sekaligus figure mainan yang dapat di bawa pulang sebagai merchandise resmi Persib.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah yang dapat di identifikasi sebagai berikut:

1. Minimnya fasilitas hiburan permainan yang di sediakan oleh Graha Persib
2. Bobotoh lebih sibuk dengan gadget nya
3. Pengangkatan tema persib akan menjadi daya tarik Bobotoh untuk memainkan suatu permainan
4. Fasilitas hiburan yang di sediakan *cafe & lounge* Persib hanya pengeras suara dan juga televisi.

1.3 Rumusan Masalah

Bobotoh yang berkumpul di cafe graha persib masih sering sibuk dengan gadget nya sendiri, sehingga perlu adanya fasilitas untuk mengakali hal tersebut, mainan papan yang membantu bobotoh saling berkomunikasi namun memiliki tema Persib agar bobotoh tertarik karena memiliki karakter klub kesayangannya, dan fungsi yang bisa memanfaatkan space di ruang yang minim.

Dari isu tersebut, didapat permasalahan yang akan di angkat yaitu bagaimana merancang mainan papan mencirikan klub sepak bola PERSIB?

1.4 Batasan Masalah

Agar tujuan perancangan produk ini berhasil maka penulis merasa perlu untuk membatasi permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Produk yang bisa digunakan di berbagai tempat
2. Produk ini memiliki hubungan sepak bola
3. Produk ini mempunyai karakter Persib Bandung terkenal akan kerja sama team nya
4. Produk ini untuk bobotoh pria – wanita di usia 18 – 25 tahun
5. Produk ini akan menjadi fasilitas hiburan permainan cafe di Graha Persib
6. Produk ini memiliki fungsi yang sederhana dan tidak memakan tempat yang banyak.

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

1. Mempelajari faktor—faktor apa saja yang selalu menjadi kendala dalam melakukan kegiatan komunikasi seseorang di zaman modern
2. Mengidentifikasi masalah yang paling urgent untuk segera atasi menggunakan keilmuan desain produk
3. Membantu mendekatkan Persib dengan media produk mainan kepada masyarakat luas

1.5.2 Tujuan Khusus

Menghadirkan sebuah produk yang digunakan untuk mengalihkan seseorang terpaku dengan gadget nya dalam kegiatan sosial. Sehingga kegiatan seseorang bisa lebih aktif dalam komunikasi dalam situasi tertentu

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Keilmuan

Manfaat perancangan ini untuk keilmuan desain produk yaitu:

- Mendesain ulang produk yang sudah ada dengan keunggulan lain.
- Sebagai portfolio yang teruji.
- Menambah portfolio dan karya baru.

1.6.2 Pihak Terkait

Membantu tujuan PT Persib Bandung Bermartabat dalam mengoptimalkan fasilitas yang sudah di bangun agar lebih di manfaatkan oleh penggunanya. Khususnya di bidang produk

1.6.3 Masyarakat

Menambah penelitian baru agar bisa diteliti lebih dalam oleh peneliti berikutnya tentang pemanfaatan ruang mini serta pengguna produk yang tertarik akan gadget nya ketimbang berkomunikasi secara langsung dengan seseorang.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Teknik Pengumpulan data

Metode yang akan digunakan untuk pengumpulan data sebagai berikut:

1. Pengamatan

Dalam metode pengamatan, peneliti akan secara langsung terlibat dalam

Kegiatan sehari hari atau situasi yang diamati sebagai sumber data.

2. Wawancara

Pengambilan data secara langsung dengan sumber datanya, melalui tatap muka dan jawaban tersebut di rekam oleh peneliti.

3. Kuesioner

Kuesioner berupa daftar pertanyaan tertulis yang dituju kepada responden. Jawaban responden atas semua pertanyaan dalam kuesioner kemudian di catat

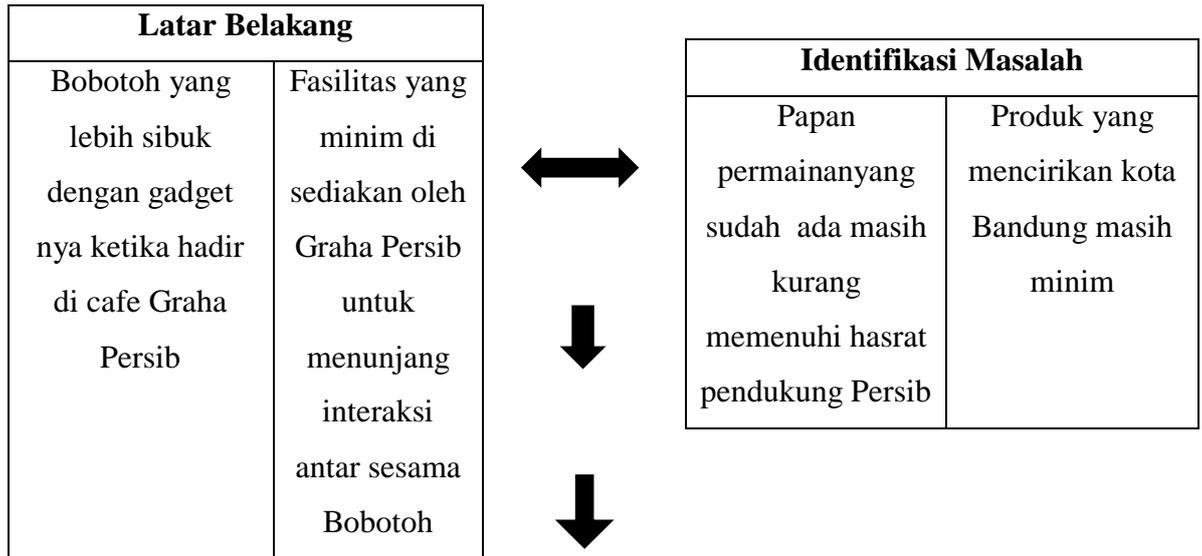
4. Referensi Buku

Metode pengumpulan data dengan mencari informasi melalui buku, majalah, jurnal, koran, yang berkaitan dengan masalah yang ingin di pecahkan.

1.7.2 Teknik analisis

Metode yang akan penulis gunakan adalah metode SCAMPER, SCAMPER merupakan metode yang membantu untuk memikirkan perubahan apa yang dapat dilakukan pada suatu produk, proses, dan jasa lainnya yang sudah ada sehingga muncul produk, proses , dan jasa lain yang baru.

1.8 Tahapan Penelitian



Rumusan Masalah
<p>Bagaimana merancang meja permainan mencirikan klub sepak bola PERSIB sebagai salah satu identitas Kota Bandung yang bisa di gunakan setiap golongan, serta bisa menjadi media yang di gunakan untuk melestarikan budaya Kota Bandung</p>
Batasan Masalah
<ul style="list-style-type: none"> • Produk yang bisa digunakan di berbagai tempat • Produk ini memiliki hubungan sepak bola • Produk ini mempunyai karakter Persib Bandung • Produk ini untuk semua menyentuh kalangan • Produk ini akan menjadi fasilitas cafe milik PT PERSIB

Tinjauan Pustaka		
Bermain	Tahap Bermain	Faktor – faktor Bermain

Lanjut di halaman berikutnya

Tinjauan Empiris	
Identitas Persib Bandung	Kebutuhan bobotoh



Analisa	
Bentuk	Produk yang ada



Konsep	
Produk yang dirancang merupakan papan mainan berserta meja	



Hasil Desain	
Prototipe	Rekomendasi Desain

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menjabarkan secara garis besar isi dari keseluruhan laporan penelitian ini yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan dan analisis.

BAB II TINJAUAN UMUM

Menjabarkan gambaran umum yang mencakup pengertian umum dari masalah yang di angkat dalam perancangan. Serta berisikan data empirik mengenai masalah yang ada di lapangan.

BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN

Menjabarkan hasil analisis peneliti terhadap aspek desain yang di terapkan dalam penelitian ini.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Berisi rancangan produk yang di gagas untuk menyelesaikan permasalahan yang diangkat, rancangan ini berupa konsep hingga visualisasi produk yang di rancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan hasil dan kesimpulan yang didapat dari perancangan produk.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi seluruh daftar literatur dalam perancangan ini

LAMPIRAN