

# PERANCANGAN PRODUK GAME TABLE BERTEMAKAN PERSIB

## PRODUCT DESIGN GAMES TABLE PERSIB THEMED

Michael Deandro Satyastono , HARDY ADILUHUNG, S.Sn., M.Sn , ASEP SUFYAN MUHAKIK  
ATAMTAJANI, S.Ds., M.Sn.

Prodi S1 Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

[mikedeandro@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:mikedeandro@student.telkomuniversity.ac.id)

---

### Abstrak

Persib adalah klub sepak bola terbesar di Indonesia, memiliki jumlah supporter terbanyak se-Indonesia menamakan mereka Bobotoh. Bobotoh kota Bandung sering melakukan kegiatan berkumpul untuk menjaga kerukunan bertempat di cafe & lounge Persib sebagai tempat berkumpulnya Bobotoh (pendukung Persib). Ada kendala yaitu minimnya fasilitas hiburan permainan yang disediakan. Dengan keterbatasan fasilitas permainan, Bobotoh menjadi lebih sibuk dengan gadgetnya sendiri ketimbang berkomunikasi antar sesama pendukung. Memang zaman yang serba praktis saat ini gadget menjadi kebutuhan pokok tidak langsung, namun ketergantungan terhadap gadget setiap berkumpulnya Bobotoh kota Bandung dapat dikurangi dengan adanya fasilitas hiburan permainan seperti papan permainan dengan tema yang dekat dengan identitas Bobotoh. Ketika desain papan mainan secara optimal yang nantinya papan mainan bisa dimeja mini cafe yang di miliki Graha Persib fasilitas yang bisa digunakan Bobotoh untuk memainkannya serta menghemat tempat yang tersedia. Papan mainan yang memiliki karakter permainan Persib yang tidak individualis yaitu satu dan dua sentuhan atau umpan pendek tidak one man show. Melihat fenomena tersebut penulis akan merancang meja permainan menggunakan tokoh Pemain Persib sebagai tema untuk menarik minat Bobotoh memainkan permainan ini nantinya serta menambah fasilitas hiburan permainan yang belum disediakan oleh Cafe & Lounge Persib

Kata Kunci: Persib, Bobotoh, papan permainan, meja permainan persib

---

### ABSTRACT

Persib was the biggest football clubs in Indonesia, has one of the largest supporter of se-Indonesia they named the Bobotoh. Bobotoh Bandung often do activities together to keep harmony bertempat at cafe & lounge as a place gathering Bobotoh Persib (Persib supporters). There are obstacles, namely the lack of game entertainment facilities provided. With limited facilities, games became more preoccupied with Bobotoh gadgetnya his own rather than communicating between their fellow supporters. Indeed the times technologically current practical gadgets into Staples direct, but not against any gathering gadget dependence Bobotoh Bandung can be reduced by the presence of on-site entertainment games such as Board games with a theme close to the identity of the Bobotoh. When the design Board toys Board that would optimally be toys on mini cafe that owned Graha Persib facilities that can be used to play it as well as the Bobotoh save spots available. Board games have character toys Persib not individualist i.e. one and two short of bait or touch is not a one man show. Viewed such phenomena of writers will design a table game using a character as the theme for Persib Player interest Bobotoh play this game later and add the game entertainment facilities have not been provided by the Cafe & Lounge Persib.

Keywords: Bobotoh, Persib, board games, table games

---

### 1. Latar Belakang

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*, *puzzle*, 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 kecintaannya 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.

### 1.1 Tujuan Penelitian

#### a 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

#### b 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

### 1.2 Manfaat Penelitian

#### a. Keilmuan

Manfaat perancangan ini untuk keilmuan desain produk yaitu:

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

#### b. Pihak Terkait

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

#### c. 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.

### 1.2 Metode Penelitian

#### a. Teknik Pengumpulan data

Metode yang akan digunakan untuk pengumpulan data sebagai berikut:

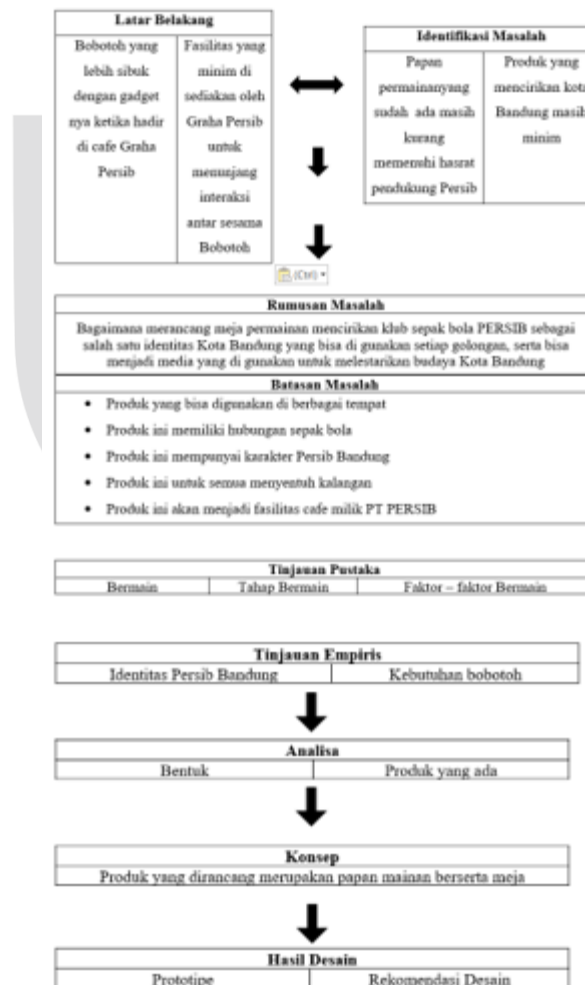
1. Pengamatan  
 Dalam metode pengamatan, peneliti akan secara langsung terlibat dalam Kegiatan sehari hari atau situasi yang diamati sebagai sumber data.
2. Wawancara
3. Pengambilan data secara langsung dengan sumber datanya, melalui tatap muka dan jawaban tersebut di rekam oleh peneliti.
4. Kuesioner  
 Kuesioner berupa daftar pertanyaan tertulis yang dituju kepada responden. Jawaban responden atas semua pertanyaan dalam kuesioner kemudian di catat
5. Referensi Buku
6. Metode pengumpulan data dengan mencari informasi melalui buku, majalah, jurnal, koran, yang berkaitan dengan masalah yang ingin di pecahkan.

**b. 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.

**c. 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.



Gambar 1.1 Teknik Analisa

## 2 Tinjauan Umum

### 2.1 Board Game

Board Game, Beragam jenis permainan dapat digunakan sebagai media belajar untuk anak usia sekolah dasar. Permainan merupakan salah satu media yang sudah lama digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah board game. Bermain board game dapat dijadikan salah satu media untuk mengembangkan kecerdasan seseorang. *Board game* tidak hanya sebatas permainan yang menyenangkan, tetapi juga bisa menjadi alat edukasi yang baik untuk seseorang, karena mampu mengajarkan banyak hal dan juga dapat melatih kecerdasan kognitif, melatih konsentrasi, daya ingat, juga motorik anak. *Board game* merupakan jenis permainan di mana bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut buku aturan. Jenis permainan papan permainan terus berkembang seiring perkembangan zaman, bahkan sudah banyak *board game* yang sudah menggabungkan unsur edukasi ke dalam struktur permainannya sehingga membuat *board game* menjadi permainan yang dapat menjadi edukasi.

### 2.2 Persib

Persib sebagai salah satu jawara kompetisi perserikatan mulai dibangun. Selama kompetisi perserikatan, Persib tercatat pernah menjadi juara sebanyak empat kali yaitu pada tahun 1961, 1986, 1990, dan pada kompetisi terakhir pada tahun 1994. Selain itu Persib berhasil menjadi tim peringkat kedua pada tahun 1950, 1959, 1966, 1983, dan 1985. Keperkasaan tim Persib yang dikomandoi Robby Darwis pada kompetisi perserikatan terakhir terus berlanjut dengan keberhasilan mereka merengkuh juara Liga Indonesia pertama pada tahun 1995. Persib yang saat itu tidak diperkuat pemain asing berhasil menembus dominasi tim eks galatama yang merajai babak penyisihan dan menempatkan tujuh tim di babak delapan besar. Persib akhirnya tampil menjadi juara setelah mengalahkan Petrokimia Putra melalui gol yang diciptakan oleh Sutiono Lamso pada menit ke-76.

### 2.3 Graha Persib

fasilitas yang di sediakan orang PT Persib di cafe miliknya sangat minim hal ini menyebabkan kadang di waktu tertentu Bobotoh malah asik dengan gadget nya sendiri sehingga suasana cafe kadang menjadi hening, dan tidak ramai seperti ketika bobotoh saling berbincang membahas suatu hal yang menarik bagi mereka hal ini amat di sayangkan bagi beliau hal ini sedang di akali seperti yang akan di lakukan cafe ini nantinya akan di desain ulang agar lebih menarik dan juga menarik peminat akan pernah pernik Persib tentu ini juga akan menguntungkan pihak PT Persib dalam segi finansial.

Cafe pada graha Persib ini sendiri hanya memiliki delapan meja dengan masing-masing memiliki 4 kursi yang biasa di gunakan Bobotoh untuk sekedar berbincang, selain itu cafe ini juga menawarkan beberapa menu makanan dan minuman yang cukup terjangkau. Dan kala Persib sedang bertanding cafe ini juga menjadi titik temu Bobotoh untuk membeli tiket pertandingan jauh di karenakan Tiket perbandingan Persib yang selalu habis terjual baik laga yang sengit maupun latihan tanding. Sayangnya cafe ini tidak memiliki fasilitas hiburan untuk bobotoh.

---

## 3. Aspek Desain

### 3.1 Aspek Primer

#### 3.1.1 Rupa

Dalam perancangan game tabel ini selain fungsi serta material, ada lagi yang harus perlu diperhatikan sebagai penunjangnya yaitu Rupa dari *board game* ini nantinya. Desain rupa untuk *board game* yang nantinya akan menjadi ketertarikan pertama calon pengguna sebelum menggunakan produk ini nantinya, baik dari segi warna bentuk, maupun komponen merupakan hal yang di rasa perlu diperhatikan pada aspek perancangan produk *board game*. Pada *board game* yang sudah ada banyak yang memiliki desain menarik, namun pada perancangan *board game* ini nantinya akan lebih berkonsentrasi kepada penguatan karakter Persib yang menjadi salah satu daya tarik bobotoh, belum banyak *board game* yang mengangkat tema tentang identitas suatu klub sepak bola khususnya di Indonesia.

#### 3.1.2 Eliminate

Menghilangkan bentuk congklak yang memiliki bentuk berlubang-lubang dan terlalu memberi kesan etnik berupa lubang akan di gantikan dengan gambar-gambar yang lebih mewakili zaman sekarang dengan warna yang menarik perhatian dengan patokan yang tidak jauh dari Persib sebagai minat utama Bobotoh.

Biji atau ikon permainan congklak akan di hilangkan agar lebih memberikan kesan simple yang akan di gantikan dengan bentuk dadu yang berbentuk kotak simple dan sama-sama mudah di genggam.

### 3.1.3' *Adapt*

Desain meja permainan akan mengadaptasi jenis bentuk meja yang sudah banyak di gunakan namun tetap mengikuti ukuran meja yang ada pada graha persib yaitu 65 x 65 untuk lebar serta ukuran tinggi berukuran 75.

## 3.2 Aspek Skunder

### 3.2.1 *Subtitute*

Fungsi bidak *board game* catur yang nantinya akan bisa menjadi pajangan juga karena akan mewakili setiap pemain Persib yang melegenda sehingga bidak tidak hanya untuk di mainkan sebagai catur namun juga bisa menjadi boneka pajangan ataupun sebagai rupaan figure para pemain yang di dambakan oleh pengguna nya, sehingga memiliki fungsi lebih ketimbang bidak yang biasanya di jual di pasaran

### 3.2.2 *Adapt*

mengadaptasi desain visualnya dengan mencirikan klub sepak bola Persib baik warna maupun slogan sesuai julukan Persib yang beredar di masyarakat Logo Persib yang hampir mirip dengan logo kota Bandung nantinya akan secara tidak langsung mewakili kota Bandung itu sendiri warna yang dominan biru dan juga kuning yang mencolok akan diadaptasi kedalam warna-warna setiap bidaknya. Wajah para pemain persib akan di adaptasi kedalam permainan berbentuk kartu, sehingga bobotoh bisa mengoleksi kartu sekaligus menjadi daya tarik tersendiri untuk permainan yang di rancang nantinya. Mengadaptasi bentuk permainan laga jakarta sebagai bentuk dari permainan yang nantinya akan ada di atas meja yang sedang dirancang, pengadaptasian ini di ambil karena media yang difokuskan lebih pada meja yang akan menjadi fasilitas hiburan permainan pada *cafe & lounge* Persib

## 3.3 Aspek Tersier

### 3.3.1 **Faktor Ekonomi**

Nilai jual dari produk adalah salah satu faktor yang menjadi pertimbangan bagi pengguna board game catur ini nantinya. Board game catur yang sudah ada di pasaran saat ini sangat bervariasi ada yang sangat murah maupun sangat mahal tergantung material yang gunakan pada board game catur tersebut, tergantung kualitas dan visual produk turut membantu menjadi patokan harga produk board game catur. Faktor tersebut sebenarnya tidak terlalu menjadi kendala ketika produk sudah memiliki pasar dan tema yang di angkat sudah jelas serta belum adanya produk dengan tema yang sama, sehingga produk nantinya akan dapat mengisi kekosongan pangsa pasar ini sekaligus memenuhi hasrat Bobotoh untuk melengkapi koleksi merchandise sebagai bukti kecintaan nya terhadap Persib sekaligus secara tidak langsung menpopulerkan kota Bandung dengan Persib sebagai identitasnya.

### 3.3.2 **Adapt**

Mengadaptasi teknis dari penjual yang modern saat ini dan juga tidak membutuhkan modal besar untuk menyewa tempat, penjualan akan di lakukan secara online seperti penggunaan sosial media, web jual beli online dan offline nya mencoba berkerja sama dengan manajemen merchandise PT Persib Bandung Bermartabat yang akan membangun museum Persib pada Desember 2017 sehingga produk ini nantinya dengan mudah menyapa secara langsung Bobotoh.

## 3.4 T.O.R (Term OF Reference)

TOR	AKSI	KETERANGAN
<p>Kebutuhan desain</p>	<p>Melakukan analisis terhadap bobotoh ketika menggunakan fasilitas graha persib</p> <p>Mengambil kelebihan dari produk yang sudah ada</p>	<p>Memiliki desain yang menarik secara visual dan segi permainan tidak terlalu rumit agar mudah di pahami oleh bobotoh di berbagai kalangan</p> <p>Kegunaan meja permainan ini untuk mengurangi ketergantungan bobotoh ketika berkumpul dengan anggota lain akan gadget nya serta menambah suasana fun di cafe graha persib. Yang nantinya sekaligus icon permainan dapat menjadi koleksi tersendiri untuk para bobotoh</p> <p>Material yang di gunakan adalah kayu pinus, di gunakan karena bahan yang mudah di dapatkan serta memiliki bobot yang ringan</p>
<p>Batasan desain</p>	<p>Fokus pada fungsi dan rupa</p>	<p>Produk harus memiliki fungsi untuk sedikit mengurangi ketergantungan bobotoh pada gadget ketika sedang berada di graha persib serta mudah di gunakan ketika akan di mainkan , namun tentu juga menjadi tambahan koleksi merchandise bertemakan Persib</p>
	<p>Dimensi produk menyesuaikan dengan kebutuhan primer</p>	<p>Memiliki bentuk yang tidak memakan tempat serta mudah di mainkan,</p>
	<p>Memodifikasi desain meja</p>	<p>Membuat desain yang lebih sederhana, serta memiliki permainan yang mudah ketika di gunakan</p>
<p>Pertimbangan desain</p>	<p>Mempertimbangkan Penyimpanan tambahan</p>	<p>Adanya storage yang bisa menyimpan bidak catur ataupun bisa ada tempat untuk menyimpan permainan jenis lain</p>
	<p>Mempertimbangkan material</p>	<p>Material utama yang digunakan adalah kayu sebagai permainan serta papan permainan</p>

Tabel 3.1 T.O.R

#### 4 Konsep Perancangan

Pada perancangan ini game table ini akan bertemakan persib sebagai benang merahnya, game board ini nantinya akan berupa meja sebagai bentuk utamanya tujuan dari pengambilan meja sebagai alat penunjang fasilitas café yang terletak pada graha persib, Perancangan dilakukan berdasarkan observasi dari masalah banyaknya orang yang datang ke graha persib namun sulit mendapatkan momen yang menyenangkan dikarekan fasilitas untuk membangun suasana menyenangkan yang tidak dimiliki graha persib saat ini. Fasilitas berupa fasilitas hiburan permainan yang belum di sediakan oleh graha persib. Dengan adanya produk ini masalah tersebut di harapkan bisa terpecahkan karena bentuk meja permainan yang bertemakan persib untuk menarik minat pengunjung graha persib yang rata-rata adalah pendukung setia persib.

#### 5. Kesimpulan dan saran

### 5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan proses penelitian dan perancangan produk game table dengan bertemakan Persib Bandung penulis menarik kesimpulan antara lain:

Suasana yang monoton dapat membuat seseorang zaman sekarang lebih asik pada gadgetnya. Hal ini sebenarnya dapat di minimalisir jika lingkungan seseorang ketika bersosialisasi memiliki fasilitas penunjang untuk membangun suasana lebih hidup serta mengikat secara tidak langsung penggunaannya untuk berinteraksi satu dengan lainnya seperti contoh beberapa cafe atau warung makan di kota Bandung yang menyediakan beragam permainan *board game*. Walau memang gadget sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat di hilangkan di zaman sekarang. Namun dengan adanya fasilitas seperti game yang harus dimainkan lebih dari satu orang dapat menghentikan sementara seseorang menggunakan gadgetnya ketika berkumpul dengan orang terdekat.

### 5.2 Saran

Untuk penelitian selanjutnya produk dapat dikembangkan lebih baik, baik dari segi desain visualnya maupun komponen penunjang permainan agar nantinya bobotoh sebagai pengguna bisa lebih menggunakannya dimana saja. Dan baik dari segi fasilitas dengan jumlah pengunjung yang banyak harusnya lebih di perbanyak fasilitas yang mumpuni agar membangun suasana lingkungan lebih hidup lagi.

---

### Daftar Pustaka

- 1) Palgunadi, Bram. 2008. "Desain Produk 3: Aspek-aspek desain". Bandung: Penerbit ITB.
- 2) Bram Palgunadi., (2007). "Analisis dan Konsep Desain". Bandung: ITB
- 3) Nurmiyanto, Eko. (2003). "Ergonomi Konsep Dasar Dan Aplikasinya". Jakarta: erlangga
- 4) Hariwijaya, M, "Metodologi dan teknik penulisan skripsi, tesis, dan disertasi, elMatera Publishing". Yogyakarta, 2007
- 5) Norman, Donald A. 2004. "Emotional Design Why We Love (or Hate) Everyday Things". Basic Book: New York
- 6) Hurlock, Elizabeth B. 1997, "Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan", Erlangga
- 7) rentang kehidupan", Erlangga
- 8) Mayke S. Tedjasaputra 2001. "Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini". Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- 9) Diana Mutiah. 2010. "Psikologi Bermain Anak Usia Dini". Jakarta: Kencana.
- 10) Green, Andy.2004. "kreativitas Dalam Public Relations".jakarta : erlangga