

## PERANCANGAN PAPAN KARAMBOL PORTEBEL DENGAN SISTEM T&G DENGAN TEMA TUGU SURABAYA

Bagus Pambudi<sup>1</sup>, Asep Sufyan<sup>2</sup>, Hanif Azhar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
baguspambudi@student.telkomuniversiti.ac.id, asepsufyan@telkomuniversity.ac.id,  
hanifazhar@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini di latar belakanginya banyaknya pecinta papan karambol di daerah Surabaya tepatnya di Ploso Tambaksari Jl.Bogen gang dua. 90% Pencinta papan karambol lebih 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. Meskipun memiliki ruangan terbatas, pecinta papan karambol tetap dapat memiliki papan karambol karena perancangan karambol ini menggunakan sistem lipat yang dapat menghemat tempat penyimpanan dan mudah untuk dibawa. Penelitian ini menggunakan metode perancangan teknik scamper, yang mana artinya memodifikasi desain lama menjadi desain baru . Hasil dari pembahasan ini adalah perancangan papan karambol menggunakan teknik sambung lidah, atau T&G, yang sesuai dengan latar belakang permasalahan ruang yang terbatas dengan mengoptimalkan fungsi dasar permainan karambol untuk tetap dapat menunjang kegiatan bermain karambol di mana saja

**Kata Kunci:** perancangan, karambol, aktivitas bermain, memudahkan, minimalisme.

**Abstract:** *This research is motivated by the large number of carrom board lovers in the Surabaya area, precisely in Ploso Tambaksari Jl. Bogen gang two. 90% of carrom board lovers prefer or like carrom boards with a large size, precisely measuring 100x100 cm. With so many carrom board lovers with a large size that takes up space for storage, and with a large size making it difficult to carry. Therefore, this research was conducted with the aim of being able to produce one of the preferred solutions for carrom board lovers to have the carom board. Even though they have limited space, carom board lovers can still have a carom board because this carom design uses a folding system that can save storage space and is easy to carry. This study uses a scamper technique design method, which means modifying the old design into a new design. The result of this discussion is the design of the carom board using the tongue grafting technique, or T&G, which is in accordance with the background of the problem of limited space by optimizing the basic functions of the carom game to still be able to support carrom playing activities anywhere.*

**Keywords:** *design, carrom, play activities, ease, minimalism.*

## PENDAHULUAN

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.

## **METODE PERANCANGAN**

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

### **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.

### **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 :

### **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.

### **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.

### **Dokumentasi**

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

### **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.

### **KAJIAN LITERATUR**

Gim karambol adalah permainan meja dengan kemiripan dengan snooker dan biliard, Gim ini dimainkan dengan mendorong cakram dengan jari-jari dengan tujuan memasukkannya ke salah satu dari empat kantong sudut di papan bermain kayu, sebagian besar karambol dimainkan hanya dengan tangan dan tidak ada peralatan khusus yang menyimpan papan dan cakram-cakram yang dapat dibuat sederhana seperti koin atau botol. Karambol paling banyak dimainkan di India tetapi semakin populer di Barat (Sahid, 2013).

Permainan karambol diyakini berasal dari sub benua India. Sedikit yang diketahui tentang asal-usul gim yang tepat sebelum abad ke-19 tetapi diyakini bahwa ini telah dimainkan dalam berbagai bentuk mungkin sejak jaman dahulu. Ada teori bahwa carrom ditemukan oleh Indian Maharajas. Indian Maharajas juga telah diakui untuk penemuan polo, bulu tangkis dan hockey sehingga ada kemungkinan bahwa mereka juga bertanggung jawab untuk permainan karambol tetapi tidak ada bukti yang pasti. Sangat mungkin bahwa karambol telah dimainkan di India selama ratusan tahun tetapi belum pernah didokumentasikan

(Iriyanto, 2007).



Papan Karambol  
Sumber : Dokumen Google.com



buah Papan Karambol  
Sumber : Dokumen Google.com



Pelicin Papan Karambol  
Sumber : Dokumen Google.com

## HASIL PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan membahas tentang aspek pada perancangan yang meliputi 3 Aspek

### **Aspek Primer**

Aspek Primer merupakan aspek utama dalam sebuah perancangan serta menjadi prioritas utama dalam sebuah perancangan papan karambol kali ini. Berikut Analisa aspek primer pada perancangan papan karambol kali ini:

### **Rupa**

Rupa merupakan aspek yang tergolong penting, karena rupa merupakan sesuatu yang tampak atau dapat dilihat. Rupa merupakan implementasi dari sebuah bentuk dan motif. Maka dengan data ini dapat diidentifikasi dari sebuah bentuk dan motif yang menjadi ciri khas papan karambol itu sendiri.

### **Warna**

warna adalah implementasi pendukung dalam sebuah rupa perancangan. Dalam perancangan sebuah papan karambol, penentuan warna dapat dipengaruhi oleh dasar pokok pemilihan material atau tindakan yang dilakukan saat pembuatan. Jika perancangan menginginkan hasil yang doff maka menggunakan dulux v- gloss cat kayu tapi jika perancangan ingin menghasilkan tekstur dan glossy dapat menggunakan finising yang ber tekstur untuk hasil yang glossy. Berdasarkan observasi penggunaan papan karambol banyak menggunakan warna coklat sesuai dengan kayu yang di gunakan. Dapat dilihat dari hasil observasi di bawah ini :

### **Sambungan**

Sambungan adalah hasil dari penyatuan beberapa bagian atau konstruksi dengan menggunakan suatu cara tertentu. Dalam perancangan papan karambol ini penulis menggunakan sistem sambung T&G atau sambung lidah, yang mana sistem sambung ini di ambil dari rumusan masalah yang ada, atau hasil dari observasi yang dilakukan oleh penulis.

### **Aspek Sekunder**

Aspek sekunder dalam perancangan ini merupakan aspek pelengkap yang

dibutuhkan dalam desain. Memiliki skala prioritas kedua. Dari pembahasan warna pada aspek primer yang telah dibahas, warna dari sebuah papan karambol dapat di tentukan dari material yang akan di gunakan karena Material memiliki sifat yang berbeda. Selain itu material dalam perancangan ini memiliki tingkat harga yang berbeda- beda.

### Aspektersier

Aspek tersier merupakan aspek terendah dari skala prioritas dalam kebutuhan perancangan. Dalam merancang sebuah papan karambol memiliki beberapa sistem yang digunakan untuk membuat papan karambol.

Tabel Parameter

Aspek Desain	Variabel	Parameter
Aspek Rupa	Bentuk	Bentuk yang di pilih berdasarkan bentuk asli dari papan karambol yang di desain portebel dengan menggunakan sambungan T & G
	Motif	Motif yang di gunakan pada papan karambol ini yaitu penerapan tugu surabaya dan bambu runcing sebagai lambang memperingati perjuangan arek- arek surabaya
Aspek material	Warna	Putih , hitam, dan abu
	Material	Material aternatif yang di gunakan pada perancangan ini adalah kayu mahogani
	Material pendukung	Material pendukung berupa multiplex

**Tabel Parameter Aspek Desain**

Dalam parameter aspek desain, diperlukan analisis komparatif dari beberapa produk yang sudah terlebih dahulu berada di pasaran. Analisis komparatif meliputi aspek bentuk, fungsi, dan material pada produk yang sejenis. Berikut merupakan tabel analisis komparatif dengan nilai angka ,meliputi : Tabel

Tabel perbandingan produk papankarambol

Produk	Bentuk	Material	Kesimpulan
	3	3	Bentuk persegiempat dan fungsimekanisme bermain sangat sederhana seperti pada umumnya, diperuntukkan untuk orangdewasa usia 18 – 50 tahun ke atas
	3	4	Bentuk persegi empat dan fungsi mekanisme bermain sangat sederhana seperti pada umumnya, diperuntukkan untuk anak kecil usia 7tahun ke atas

	4	4	Bentuk persegiempat dan fungsimekanisme bermain sangat sederhana seperti pada umumnya, tapi pemain harus bermain dengan posisi berdiri, diperuntukkan untuk orangdewasa usia 18 – 50 tahun ke atas
-----------------------------------------------------------------------------------	---	---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dari tabel komparasi di atas, maka dapat dilihat bahwa setiap meja karambol memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Semua papan karambol di atas hampir memiliki bentuk- bentuk yang sama, tapi memiliki ukuran yang berbeda-beda sesuai dengan yang memainkannya. Pada penelitian ini, tabel komparasi di atas akan dijadikan sebagai acuan untuk pertimbangan merancang sebuah papan karambol yang dapat di lipat dan mudah untuk di bawa kemana saja . Papan karambol dirancang dengan konsep minimalis ini bertujuan agar dapat mencapai optimalisasi ungsi ruangan sehingga menemui kebutuhan target pengguna kelas menengah kebawah dengan ruang dan budget yang terbatas.

**Rancangan Anggaran Biaya**

Pembuatan Papan Karambol Adapun Rancangan Anggaran pembuatan Papankarambol sebagai berikut

## Bahan yang di gunakan

NO	Material	Ukuran	Jumlah	Harga satuan	Harga menyeluruh
1	Multiplek 1 lebar	50x50x1.8 cm	4	Rp.15.000	Rp.60.000
2	Kayu balok 1	50,76x7.6x10 cm	4	Rp.5.000	Rp.20.000
3	Kuas balok 2	50x7,6x10 cm	4	Rp.5.000	Rp.20.000
4	Cat kayu	8x8x12 cm	3	Rp.4.000	Rp.12.000
5	Cat finising	8x8x12 cm	1	Rp.10.000	Rp.10.000
6	Karet karambol	405x0,3x3 cm	1	Rp.15.000	Rp.15.000
7	Pelicin karambol	4x1x7 cm	1	Rp.10.000	Rp.10.000
8	Biji karambol	5x5x0,3 cm	1	Rp.12.000	Rp.12.000
<b>Total Harga</b>					<b>Rp.159.000</b>

## Biaya Produksi

No	Keperluan	Harga
1	Assembling	Rp.25.000
<b>Total Harga</b>		<b>Rp.25.000</b>

## Biaya Pendukung

No	Bahan	Jumlah	Harga
1	Lem kayu	250 gram	Rp.2.500
2	Ampals p320	20 cm	Rp.2.000
<b>Total Harga</b>			<b>Rp.4.500</b>

## KESIMPULAN

Penelitian perancangan Papan Kerambol dilakukan dalam upaya memberikan salah satu solusi pilihan bagia Masyarakat terutama pencinta papan Kerambol. Solusi pada desain kalia ini adalah Kerambol yang bisa dilipat dengan menerapkan sistem sabung T&G mudah dibawa kemana saja, mudah dimainkan oleh siapa saja dan kapan saja. Pada desain kali ini Ppan Karambol akan menonjolkan perbedaan pada Karambol biasanya seperti menambahkan fitur-fitur baru pada kerambol, diantaranya memisahkan koin/ biji Karambol agar mudah untuk ditata ulang. Produk ini dirancang dengan ukuran 100 cm X 1000cm meskipun ukurannya seperti Gim Kerambol pada biasanya desain lipatan nya lah yang memberikan perbedaan pada Kerambol biasanya. Meskipun begitu tidak memastikan Masyarakat dapat menyukai produk ini, dikarenakan pendesain yang baru terlihat dikalangan masyarakat. Namun, bukan berarti produk ini tidak akan diterima di kalangan masyarakat, animo masyarakat yang menyukai gim Kerambol ini akan memberikan kesenangan pada pencinta Gim Kerambol.

## SARAN/REKOMENDASI

Penelitian perancangan Papan Kerambol ini masih memerlukan penelitian desain yang lebih dalam, dikarenakan desain dari produk ini menggunakan desain lipat, jadi membutuhkan desain penyambungan yang baik, dan tepat.

**DAFTAR PUSTAKA**

Suryahdharma, D. 2019,7 29. "Pengertian papan karambol"

<https://www.google.com/search?q=pengertian+karambol&ei=BUS3YJbRMYe09QPfrorQB g&o>.

Suryahdharma, D. 2019,7 29. "Mengenal sejarah permainan papan karambol di Arab Saudi", <https://ihram.co.id/berita/q8igjk366/ mengenal-sejarah-permainan-karambol-di-arab-saudi>.

"Jurnal mengenai papan karambol".

<https://www.google.com/search?q=jurnal+menenai+papan+karambol&oq=jurnal+menenai+papan+karambol&aqs=chrome..69i57j33i10i160l3.8243j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

"Ukuran Papan Karambol",

<https://www.google.com/search?q=jurnal+menenai+papan+karambol&oq=jurnal+menenai+papan+karambol&aqs=chrome..69i57j33i10i160l3.8243j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

"Alat-alat untuk bermain papan karambol"

<https://www.google.com/search?q=alat+alat+untuk+bermain+papan+karambol&oq=alat+alat+untuk+bermain+papan+karambol&aqs=chrome..69i57j33i160l2.8587j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

“Sejarah Surabaya”

<https://www.google.com/search?q=sejarah+surabaya&oq=sejarah+surabaya&aqs=chrome..69i57j33i10i160.16319j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

0i512j0i433i512j0i512j46i512j0i512l3j46i512j0i512l2.4379j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF

- 8

“Warna karakteristik Surabaya”

<https://www.google.com/search?q=warna+karakteristik+surabaya&oq=warna+karakteristik+surabaya&aqs=chrome..69i57j33i10i160.16319j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

&aqs=chrome..69i57j33i10i160.16319j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

