

## BAB 5 PENUTUP

### A. Simpulan

Proses perancangan mainan Pikko *Color Vision Busy Book* untuk deteksi dini buta warna pada anak dengan menyesuaikan kemampuan kognitif usia 3-6 tahun ini menerapkan metode perancangan *Design Thinking* yang telah dikembangkan oleh Sheila Pontis 2015 berdasarkan *Design Thinking Method* oleh *Stanford Design School* 2010. Metode perancangan tersebut terdiri dari beberapa tahap, yakni *understand; empathise, define, ideate, prototype, dan test*.

Pikko *Color Vision Busy Book* merupakan produk mainan anak yang mampu mendeteksi dini atau menemukan indikasi buta warna dengan menyesuaikan kemampuan kognitif usia 3-6 tahun. Produk ini berfokus mendeteksi buta warna jenis merah-hijau, dimana jenis buta warna tersebut merupakan jenis buta warna yang paling umum. Permainan ini tidak meminta anak untuk berhitung atau menyebutkan warna. Konten permainan berisi kegiatan mencocokkan, mengelompokkan, mencari kesamaan berdasarkan warna serasi atau serupa. Pemilihan material pada produk mainan mempertimbangkan keamanan anak saat bermain serta keakuratan warna yang dihasilkan. Material utama yang digunakan adalah *printing textile*. *Printing textile* memiliki tingkat keakuratan lebih tinggi dan mendekati warna yang dijadikan indikator pengujian.

Pada tahap perancangan *understand*, yakni memahami dan mempelajari isu atau permasalahan terkait objek perancangan, juga mengkaji produk atau penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa kepedulian atau kesadaran untuk menguji buta warna pada anak usia dini khususnya pada usia prasekolah terbilang rendah. Sebagian besar penyandang buta warna melakukan tes saat sudah dewasa atas dasar kepentingan persyaratan menuju jenjang pendidikan tertentu atau keperluan berkas administrasi melamar pekerjaan. Tes buta warna yang umum

digunakan (*Ishihara Colorblind Test*) tidak dirancang untuk anak kecil, kebanyakan membutuhkan keterampilan verbal atau kognitif yang lebih maju. Dunia anak adalah dunia bermain. Dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain. Dengan pendekatan bermain, anak tidak merasa tertekan karena bermain adalah dunia anak-anak.

Berdasarkan hasil pengumpulan data sekunder, wawancara, pengamatan, dan analisis data lapangan, dapat diketahui bahwa anak usia 2-3 tahun dapat “menyebut bagian-bagian suatu gambar seperti gambar wajah orang, mobil, binatang, dsb” pada poin tersebut, dapat diketahui bahwa anak usia 2-3 tahun sudah mengenal binatang. Juga hasil wawancara dengan guru TK Ulil Albab, mengungkapkan bahwa anak menyukai atau antusias terhadap kegiatan bercerita menggunakan buku bergambar, warna-warni, dan memiliki gambar binatang. Lalu anak usia 2-3 tahun dapat “menyebut bagian-bagian suatu gambar seperti gambar wajah orang, mobil, binatang, dsb” dan anak usia 3-4 tahun “paham bila ada bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti pada gambar wajah orang matanya tidak ada, mobil bannya copot, dsb”. Berdasarkan dua poin tersebut, dapat diketahui anak usia 2-3 tahun dan 3-4 tahun sudah mengenal transportasi atau kendaraan contoh seperti mobil. Juga anak usia 2-3 tahun “mengetahui tiga macam bentuk (lingkaran, segitiga, persegi)”. Hasil wawancara dengan guru TK Ulil Albab, mengungkapkan bahwa, kegiatan mengelompokkan, mencari benda dengan bentuk yang sama (contoh geometri), mencari persamaan tergolong kegiatan yang mudah dimengerti anak. Berdasarkan poin-poin tersebut, dapat diketahui anak sudah mengenal bentuk sejak usia 2-3 tahun, dan tema bentuk merupakan hal yang mudah dimengerti anak. Atas dasar-dasar tersebut, permainan dikemas dengan tema yang dekat dengan anak atau disukai oleh anak-anak, yakni fauna yang dikemas dengan dongeng (Kancil dan Buaya); transportasi (Transportasi Darat); dan bentuk (*Let's Make Pizza*).

Berdasarkan hasil uji coba produk mainan *Pikko Color Vision Busy Book* terhadap anak usia 3-4 tahun dengan kondisi penglihatan normal dan orang dewasa dengan kondisi penglihatan buta warna merah-hijau total dan

parsial dapat diketahui bahwa produk mainan *Pikko Color Vision Busy Book* dapat mendeteksi buta warna merah-hijau dan konten permainan sesuai dengan kemampuan kognitif anak usia 3-6 tahun. Responden anak-anak menyukai bermain *Pikko Color Vision Busy Book*. Responden 1 dengan kondisi buta warna merah-hijau total melakukan kesalahan dalam bermain sebesar 84,74%. Responden 2 dengan kondisi buta warna merah-hijau parsial melakukan kesalahan dalam bermain sebesar 77,96%. Responden 3 dengan kondisi penglihatan normal melakukan kesalahan dalam bermain sebesar 6,77%. Dengan ini dapat dikatakan bahwa perancangan *Pikko Color Vision Busy Book* selaras dengan tujuan kegiatan perancangan, yakni memperoleh rancangan produk mainan *busy book* yang mampu mendeteksi dini buta warna pada anak di usia 3-6 tahun.

## B. Saran Perancangan

1. Mainan yang dirancang khusus untuk penyandang buta warna dapat dikategorikan ke jumlah yang tidak banyak, terlebih mainan untuk mendeteksi buta warna sangat jarang ditemui. Diharapkan dapat dilakukan lebih banyak lagi inovasi perancangan mainan atau produk untuk mendeteksi dini buta warna pada anak usia prasekolah.
2. Warna merupakan kunci utama dalam mendeteksi atau menemukan indikasi buta warna. Ketepatan pemilihan warna saat perancangan dan hasil print, mempengaruhi karakter warna pengujian. Hal ini berkaitan dengan material yang digunakan oleh produk. Penting untuk mempertimbangkan jenis material yang digunakan, berkaitan dengan daya tahan warna, kemungkinan turunnya intensitas warna, dimana hal tersebut dapat mempengaruhi hasil pengujian.
3. Tema merupakan daya tarik permainan *Pikko Color Vision Busy Book*. Tema mengemas kegiatan mendeteksi buta warna pada anak usia dini menjadi kegiatan yang menyenangkan dan disukai anak-anak. Diharapkan kedepan bisa mengangkat tema lainnya, sehingga dapat menarik perhatian anak-anak lebih luas lagi.

4. Hasil produk dari perancangan ini diharapkan dapat membuka pikiran serta meningkatkan kepedulian mahasiswa desain produk dan masyarakat mengenai isu buta warna.
5. Produksi mainan Pikko Color Vision Busy Book ini masih bersifat eksperimen. Sehingga masih banyak kekurangan dari luaran berupa produk prototype. Diharapkan hasil perancangan ini dapat terus dikembangkan maupun diperbaiki guna menyempurnakan hasil akhir produk mainan.





## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2021). *Material: Pengetahuan Penting Bagi Desainer Produk*.  
<http://asyraafahmadi.com/pengetahuan/material/>
- Alfari, S. (2017). *Mengenal Lebih Dalam Tentang Akrilik*.  
<https://www.arsitag.com/article/mengenal-akrilik>
- Amaniyah, L. F. (2020). *Perancangan Mainan Smart Toys Kit Sebagai Alat Bantu Ajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Tunanetra Kelas 1 Tingkat SDLB pada Mata Pelajaran Matematika*. 135.
- Aulya, R., Purwaningrum, J. P., Kudus, U. M., & Kudus, U. M. (2021). Penerapan Teori Gestalt Dalam Materi Luas Dan Keliling Bangun Datar Untuk Sd / Mi. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(1), 1–9.
- Britannica. (2021). *Printing*. <https://www.britannica.com/topic/textile/Printing>
- Cahyani K, T., & Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. [www.prenadamedia.com](http://www.prenadamedia.com)
- Chang, D., Dooley, L., & Tuovinen, J. E. (2002). *Gestalt Theory in Visual Screen Design — A New Look at an old subject Book Chapter Subject*. July.
- Cheng, I. F., Kuo, L. C., Lin, C. J., Chieh, H. F., & Su, F. C. (2019). Anthropometric Database of the Preschool Children from 2 to 6 Years in Taiwan. *Journal of Medical and Biological Engineering*, 39(4), 552–568.  
<https://doi.org/10.1007/s40846-018-0436-4>
- Cooper, F. G. (1929). *Munsell Manual of Color* (p. 33). Munsell Color Company, Inc.
- Girvin, I. (2020). *Brand Personality*. Binus University Business School.  
[https://bbs.binus.ac.id/gbm/2020/05/08/brand-personality/#:~:text=Pengertian dari brand personality sendiri,et al.%2C 2019\) Aaker](https://bbs.binus.ac.id/gbm/2020/05/08/brand-personality/#:~:text=Pengertian%20dari%20brand%20personality%20sendiri,et%20al.%202019%20Aaker)
- Hamid, N. (2015). Penentuan Tingkat Buta Warna Dengan Metode Segmentasi Ruang Warna Fuzzy Dan Rule-Based Forward Chaining Pada Citra Ishihara. *Youngster Physics Journal*, 4(2), 211–218.
- Haruna, E. N. (2020). *Kok Bisa Buta Warna* (N. Qalby (ed.)). Pustaka Taman Ilmu.

- Hidayatullah, R. (2019). *Estetika Seni*. Arttex.  
[https://www.researchgate.net/publication/332652425\\_ESTETIKA\\_SENI](https://www.researchgate.net/publication/332652425_ESTETIKA_SENI)
- Hiloninside. (2021). *Kelebihan dan Kelemahan Polyester Fiber*.  
<https://www.hiloninside.com/blog/kelebihan-dan-kelemahan-polyester-fiber/>
- Ishihara, S. (1972). *Test For Colour-Blindness* (24 Plates). Kanehara Shuppan Co., LTD.
- Ismandari, F. (2018). Infodatin Situasi Gangguan Penglihatan. *Kementrian Kesehatan RI Pusat Data Dan Informasi*, 4.  
<https://pusdatin.kemkes.go.id/download.php?file=download/pusdatin/infodatin/infodatin-Gangguan-penglihatan-2018.pdf>
- Kalat, J. W. (2009). *Biological Psychology* (10th ed.). Wadsworth Publishing Company.
- KBBI.Lektur.ID. (2021). *Arti Minimalis di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. KBBI. <https://kbbi.lektur.id/minimalis>
- Kemendikbud, K. (2016a). *Ce.ria*. KBBI Daring Kemendikbud.  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ceria>
- Kemendikbud, K. (2016b). *Me.ny.e.nang.kan*. KBBI Daring Kemendikbud.  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/menyenangkan>
- Kemendikbud, K. (2016c). *Ra.mah*. KBBI Daring Kemendikbud.  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ramah>
- Kindel, E. (2005). *Ishihara*. Eye Magazine. <https://nc4l4bqkxmc dxknrllnrcwyuze-jxebfcy5adjyq-www-eyemagazine-com.translate.goog/feature/article/ishihara>
- Kuntjoro, K., & Halim, Y. (2019). *Patofi siologi dan Diagnosis Buta Warna*. February, 5–9.
- Kurniawati, I. (2009). *Tinjauan Faktor Risiko Ergonomi dan Keluhan Subjektif Terhadap Terjadinya Gangguan Muskuloskeletal pada Pekerja Pabrik Proses Finishing di Departemen PPC PT Southern Cross Textile Industry Ciracas Jakarta Timur Tahun 2009*.
- Kusumo, R. M. P. (2018). Perancangan produk mainan statis untuk meningkatkan kecerdasan anak. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, 3(4), 141–148.  
<https://doi.org/10.24821/productum.v3i4.2237>

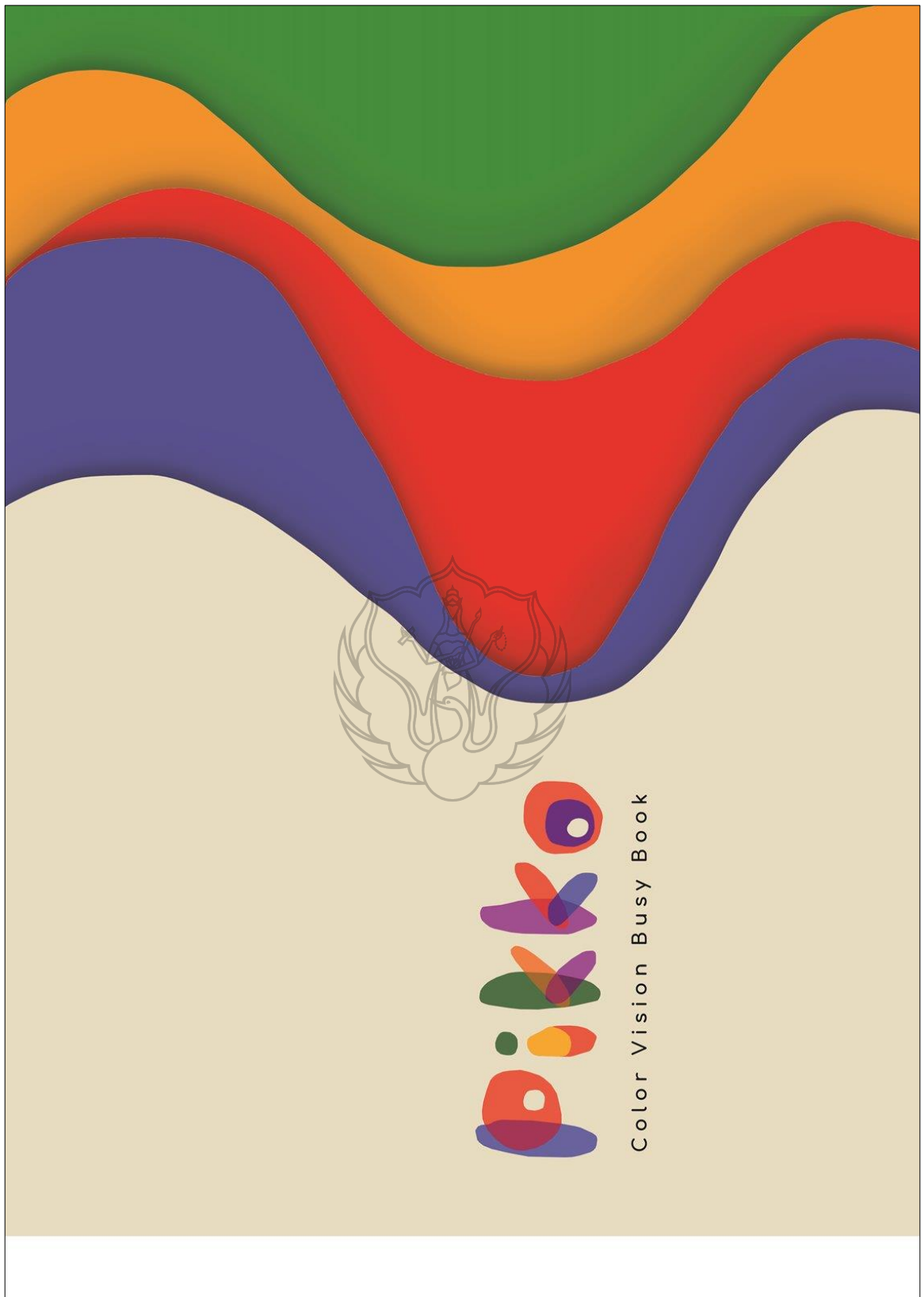
- Levine, K. (2016). Guest Article: A Mother's Journey into Colorblindness. *We Are Colorblind*. <https://wearecolorblind.com/articles/guest-article-a-mothers-journey-into-colorblindness/>
- Malinauskas, J. (2018). *EVOLUTION OF GESTALT PRINCIPLES IN CONTEMPORARY GRAPHIC DESIGN*. *Figure 1*, 525–531.
- Merriam-Webster. (2021). *Playful*. Merriam-Webster.Com Dictionary. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/playful>
- Merriam-Webster. (2022). *Aesthetic*. Merriam-Webster.Com Dictionary. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/aesthetic>
- Monks, F., Knoers, A., & Haditono, S. (2019). *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya* (Siti (ed.)). Gajah Mada University Press.
- Moudgil, T. (2020). *Prevalance of Colour Blindness in Children Prevalance of color blindness in children*. July 2016. <https://doi.org/10.19056/ijmdsjssmes/2016/v5i2/100616>
- Na'imah, S. (2019). *Apakah Buta Warna itu Penyakit Keturunan?* Hello Sehat. <https://hellosehat.com/mata/gangguan-penglihatan/buta-warna-penyakit-keturunan/>
- Narbuko, C., & Achmadi, A. (1997). *Metodologi Penelitian*. Bumi Aksara.
- Nastain, M. (2017). Branding dan Eksistensi Produk (Kajian Teoritik Konsep Branding dan Tantangan Eksistensi Produk). *Channel*, 5(1), 14–26.
- Nguyen, L.-C., Do, E. Y.-L., Chia, A., Wang, Y., & Duh, H. B.-L. (2014). DoDo Game: A Color Vision Deficiency Screening Test for Young Children. *Conference on Human Factors in Computing Systems-Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/2556288.2557334>
- Nurin, F. (2020). *Buta Warna*. Hello Sehat. <https://hellosehat.com/mata/gangguan-penglihatan/buta-warna/#gref>
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior* (H. W. Hardani & L. Simarmata (eds.)). Penerbit Erlangga.
- Perhubungan, D. (2017). *Seputar Pengertian Transportasi Darat*. Dinas Perhubungan. <https://dishub.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/seputar-pengertian->

transportasi-darat-44

- Pompe, M. T., & Kranjc, B. S. (2012). Kateri test za oceno barvnega vida je najprimernejši za otroke, stare od 3 do 9 let? *Zdravniški Vestnik*, 81(SUPPL.), 170–177.
- Pontis, S. (2015). *Design Thinking Revised*.  
<https://sheilapontis.com/2015/06/04/design-thinking-revised/>
- Rafiqua, N. (2020). *Buta Warna*. SehatQ. <https://www.sehatq.com/penyakit/buta-warna>
- Rizkha H, T. (2020). *Magnet: Pengertian, Sifat, Jenis & Bentuk*.  
<https://www.ruangguru.com/blog/pengertian-magnet-dan-bentuknya>
- Sit, M. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Grup.
- Suryana, D. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Prenadamedia Grup.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (1st ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Waggoner, T. (2017). *Color Vision Testing Made Easy*. Waggoner.  
<http://www.colorvisiontesting.com/color5.htm>
- Weiss, A. H., & Beirsdorf, W. R. (1989). Blue Cone Monochromatism. *Journal of Pediatric Ophthalmology an Strabismus*, 26.  
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/2795409/>
- Wibisono, M. (2008). *Analisis brand strategy dan brand equity terhadap consumer responses*. 1–33.
- Willy, T. (2017). *Buta Warna*. Alodokter. <https://www.alodokter.com/buta-warna>
- Wulandari Ningrum, D., Mulyani, A., & Puspita Sari, E. (2019). Perancangan Sistem Aplikasi Color and Blindness Detection dengan Metode Ishihara Berbasis Android. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 103–114.  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamarTelp.+62-21-3905050>
- Zhang, L. (2018). *Study on Children Product Design and Development Based on Fashion Consumption*. 132(Ser 2017), 194–197.



**Lampiran 1. Lembar Konsep Desain**



**PERANCANGAN MAINAN COLOR VISION BUSY  
BOOK UNTUK DETEKSI DINI BUTA WARNA PADA  
ANAK DENGAN MENYESUAIKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF USIA 3-6 TAHUN**

**TUGAS AKHIR PERANCANGAN**



**Salsabillah  
NIM 1710077027**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**



# CONTENTS

---

04

Designer  
Profile

05

Latar  
Belakang

06

Problem  
Statement

07

Design  
Brief

08

Image  
Board

11

Sketsa  
Desain

18

Analisis Desain  
Terpilih

19

Branding

20

Perspektif  
Desain

00

Foto  
Produk





# DESIGNER PROFILE



## SALSABILLAH

PRODUCT DESIGNER STUDENT

**JENIS KELAMIN**  
Perempuan

**TEMPAT, TANGGAL LAHIR**  
Bandung, 11 September 1998

**AGAMA**  
Islam

**SKILLS**

- Technical drawing
- 3D design, rendering, and animation
- 2D graphic design
- Sketching
- Prototyping

**CONTACT**

WhatsApp:  
085291008848

Email:  
sabiilsalsabillah@gmail.com

## EDUCATION

- 2004 - 2010 SD 1 YPS Pertamina Kota Prabumulih
- 2010 - 2013 SMP N 1 Kota Prabumulih
- 2013 - 2016 SMA N 3 Kota Prabumulih
- 2017 - Now Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- S1 Desain Produk

## ACHIEVEMENT

- 2021 • Peserta Workshop Kepenulisan Artikel Jurnal Berbasis Design Report - ITENAS
- 2019 • Mahasiswa Berprestasi Prodi Desain Produk
  - Top 3 - Mahasiswa Berprestasi Fakultas Seni Rupa
  - Top 10 - Lock&Lock Design Selve Tumbler Competition
  - Penerima Beasiswa PPA
- 2018 • Assistant Designer Jogja Design Week Dinas Kebudayaan D.I. Yogyakarta
  - Seminar Nasional EPSON Indonesia - Digital Printing dan Textile Printing
  - Penerima Beasiswa PPA
- 2017 • Peserta Diklat Terbaik 3D Modeling and Animation Balai Diklat Industri Denpasar

## EXPERIENCE

- 2020 - 2021 UWITAN - Unique Wooden Craft Internship
  - Graphic Designer
  - Product Designer
- 2021 - Now Temu Kangen Vintage Store Administration Staff
  - Website Development

## AFFILIATION

- 2021 - Now Anggota Mahasiswa - Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII)
- 2018 - 2019 Himpunan Mahasiswa Jurusan Desain ISI Yogyakarta
- 2018 - 2019 Relawan Rumah Dongeng Mentari
- 2018 - 2019 Relawan Panitia Lokal Kelas Inspirasi Yogyakarta

## LATAR BELAKANG



Simulasi Penglihatan Mata Normal dan Mata Buta Warna

Color Vision Deficiency (CVD) atau yang biasa disebut buta warna (colorblindness) adalah salah satu gangguan penglihatan, dimana penyandang tidak mampu untuk melihat perbedaan antara warna-warna tertentu.

- Sebagian besar penyandang buta warna melakukan tes saat sudah dewasa atas dasar kepentingan persyaratan menuju jenjang pendidikan tertentu atau keperluan berkas administrasi melamar pekerjaan.
- Para ahli merekomendasikan anak-anak untuk melakukan pemeriksaan mata saat berusia 3-5 tahun. Pemeriksaan mata direkomendasikan untuk anak-anak sebelum masuk sekolah, di antara usia 3-4 tahun.
- Salah satu jenis tes buta warna yang umum dilakukan adalah Ishihara Color Blindness Test. tes buta warna (seperti tes Ishihara) tidak dirancang untuk anak kecil, kebanyakan membutuhkan keterampilan verbal atau kognitif yang lebih maju.

- Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan pendekatan permainan, anak tidak merasa tertekan karena bermain adalah dunia anak-anak.
- Busy book merupakan media yang tepat untuk dijadikan permainan yang dapat mendeteksi dini buta warna pada anak, karena bentuknya yang compact terdiri dari beberapa halaman yang bisa dimanfaatkan sebagai pengulangan untuk memastikan kondisi anak.

Berdasarkan penjabaran di atas permasalahan yang kemudian timbul adalah permainan busy book seperti apa yang dapat mendeteksi dini buta warna pada anak usia 3-6 tahun sesuai dengan kemampuan kognitif pada tingkat pencapaian dan perkembangan sehingga memudahkan anak serta orangtua yang mendampingi. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis melakukan

## PROBLEM STATEMENT

---

Anak pra-sekolah atau anak usia dini pada rentang usia 3-6 tahun membutuhkan permainan berupa busy book yang mampu mendeteksi dini atau menemukan indikasi buta warna, dengan menyesuaikan tingkat pencapaian dan perkembangan kognitif anak, dikarenakan pendekatan bermain tidak membuat anak tertekan saat pengujian dan tes buta warna yang umum digunakan kurang cocok untuk menguji anak usia 3-6 tahun, sebagian besar membutuhkan keterampilan verbal dan kognitif yang lebih maju.

## DESIGN BRIEF

---

### Open Brief

Rancangan permainan berupa busy book yang mampu mendeteksi dini atau menemukan indikasi buta warna, dengan menyesuaikan tingkat pencapaian dan perkembangan kognitif anak pra-sekolah atau anak usia dini pada rentang usia 3-6 tahun.

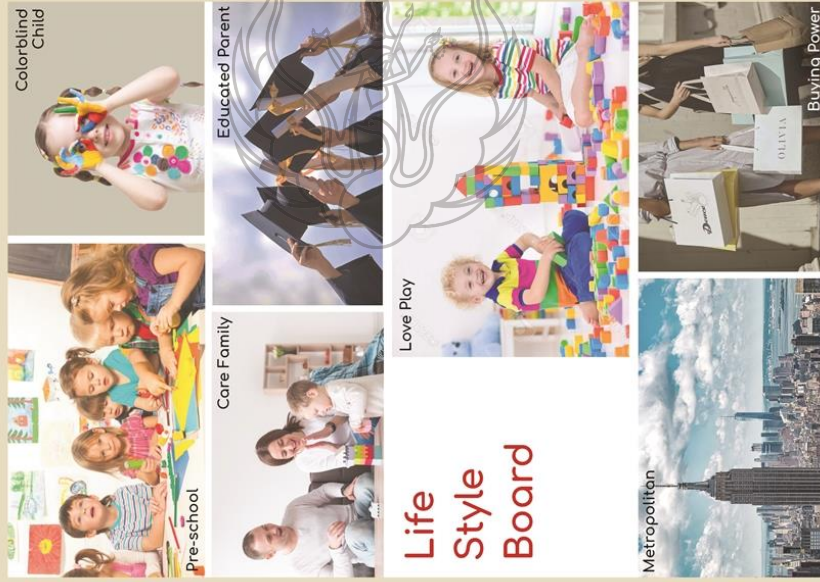


### Close Brief

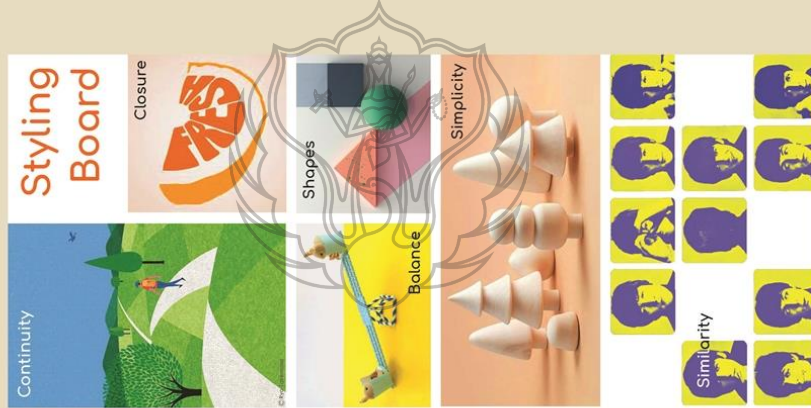
Rancangan permainan interaktif serta edukatif berupa busy book yang mampu mendeteksi dini atau menemukan indikasi buta warna pada anak pra-sekolah. Dengan sistem pendekatan bermain yang menyenangkan, tidak membuat anak merasa tertekan selama pengujian. Konten permainan disesuaikan dengan tingkat pencapaian dan perkembangan kognitif anak usia 3-6 tahun. Mainan terdiri dari beberapa babak untuk diselesaikan. Mengusung tema bentuk (shapes), transportasi, dan fauna yang digemari anak-anak.



# IMAGE BOARD



# IMAGE BOARD



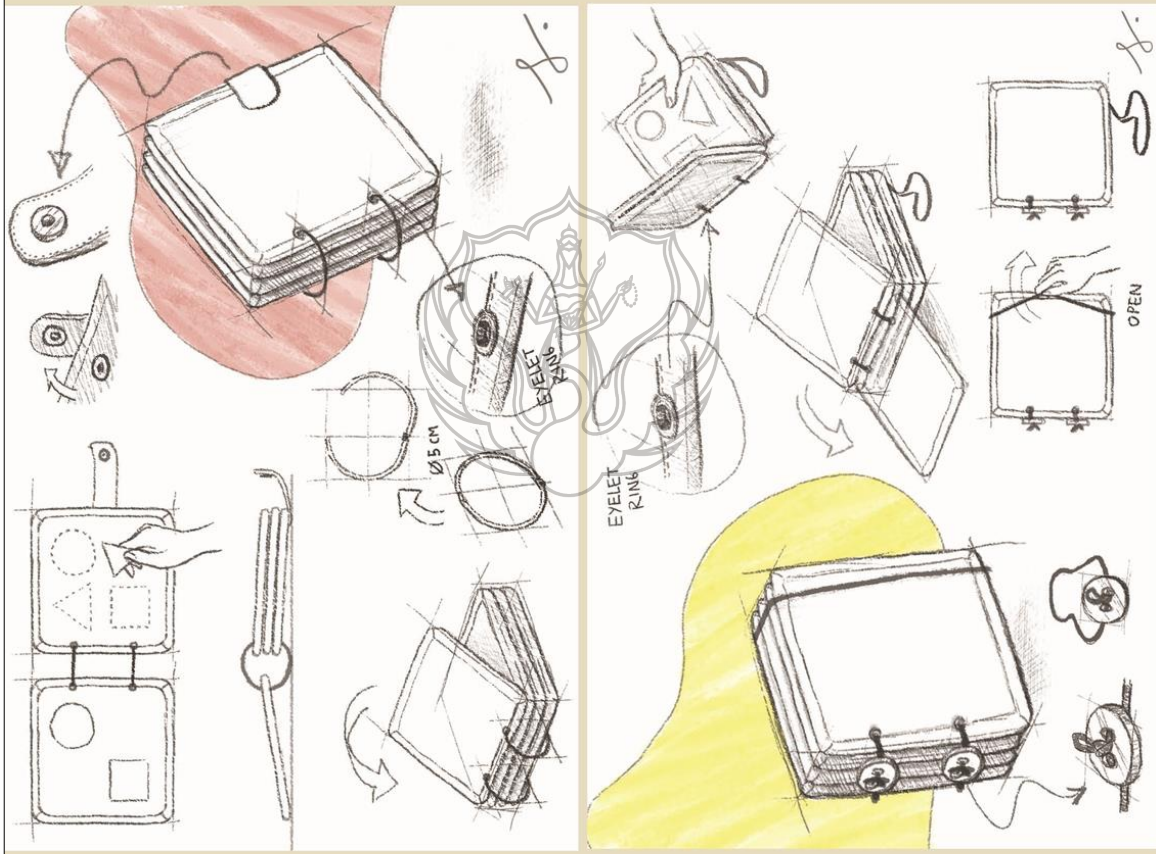


# IMAGE BOARD



# SKETSA DESAIN

## EKSPLORASI BENTUK



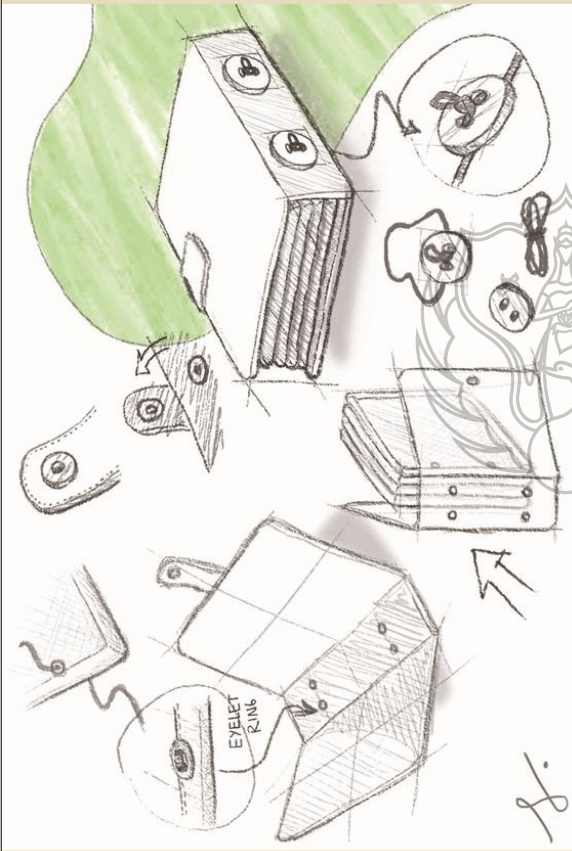
Alternatif Bentuk 1

Alternatif Bentuk 2

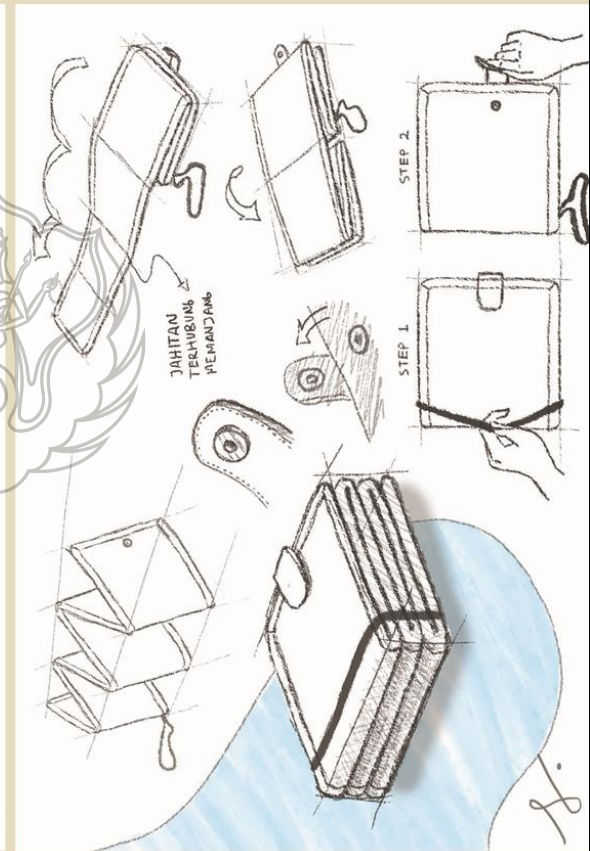


# SKETSA DESAIN

## EKSPLORASI BENTUK



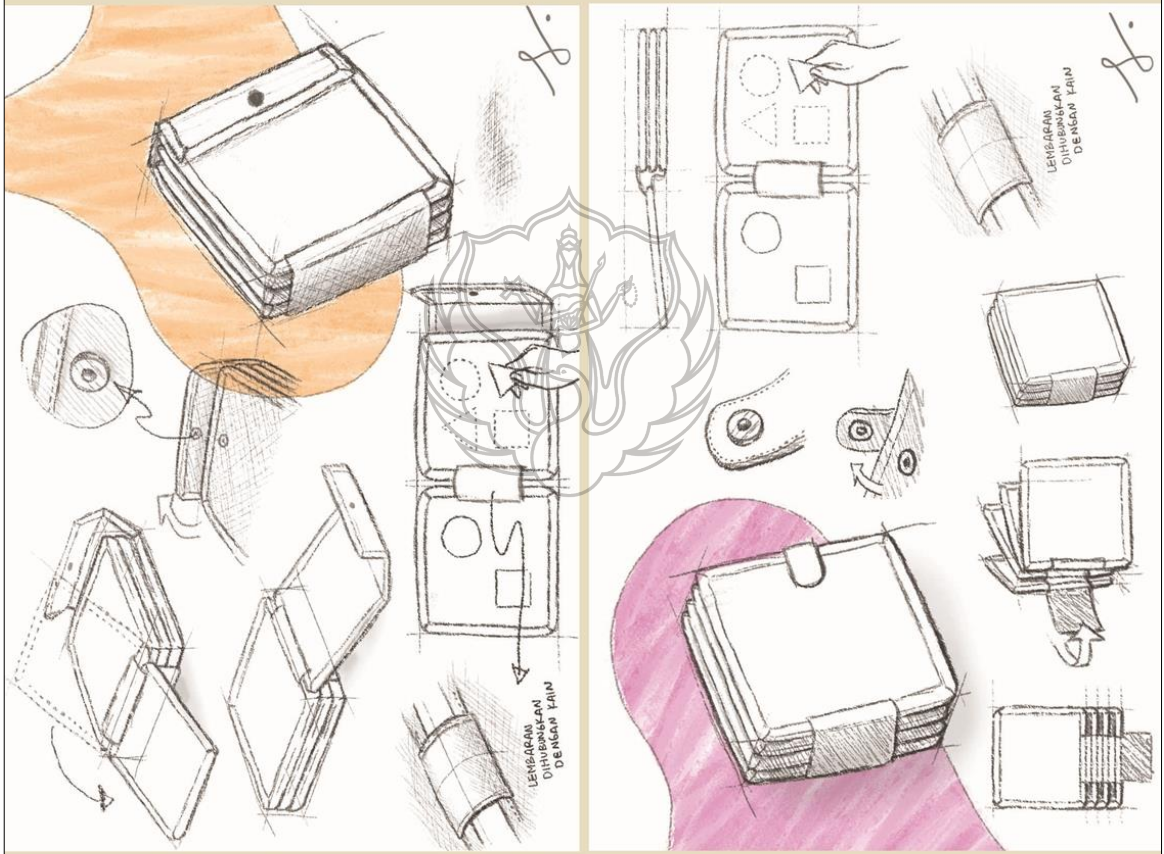
Alternatif Bentuk 3



Alternatif Bentuk 4

# SKETSA DESAIN

## EKSPLORASI BENTUK

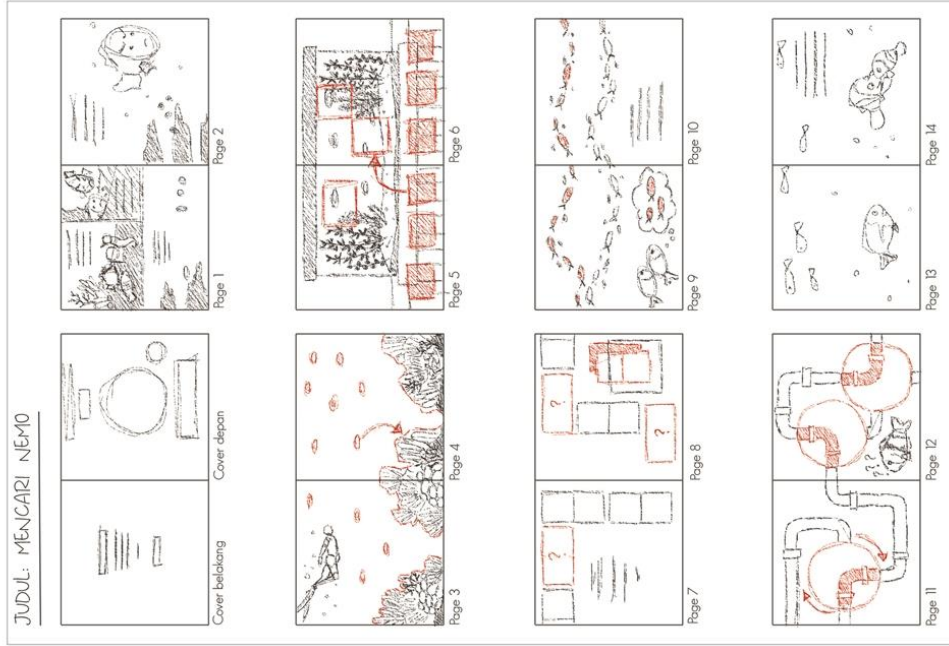


Alternatif Bentuk 5

Alternatif Bentuk 6

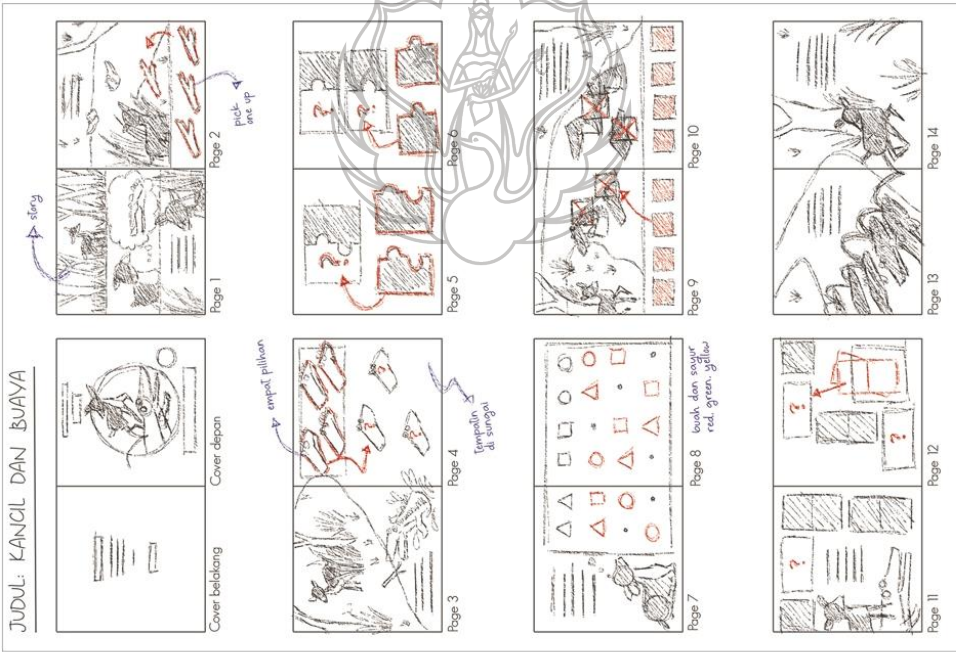
# SKETSA DESAIN

## ALTERNATIF KONTEN PERMAINAN

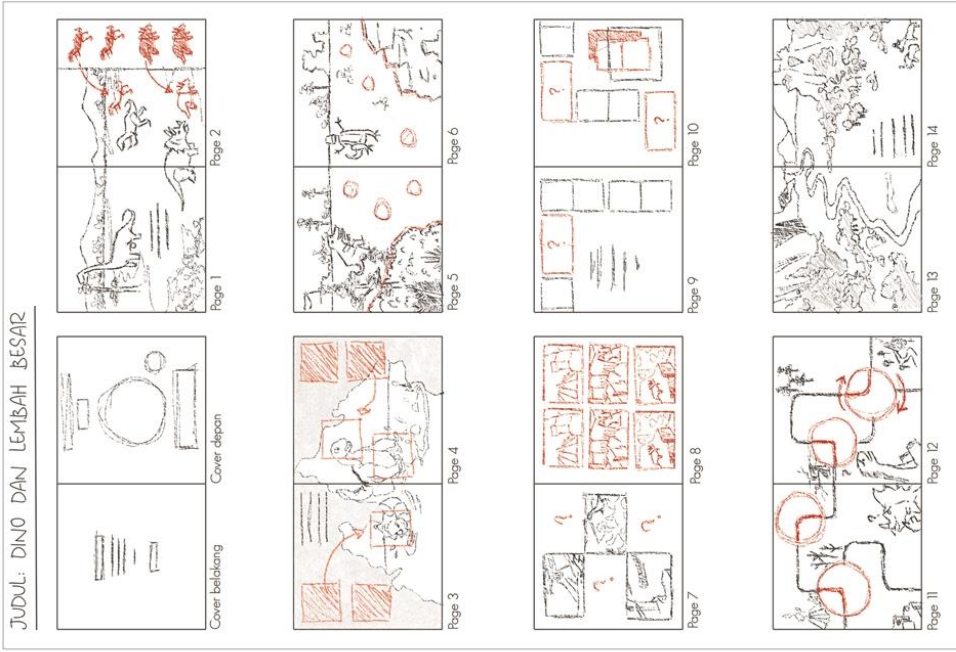


Alternatif Konten Permainan 1-A

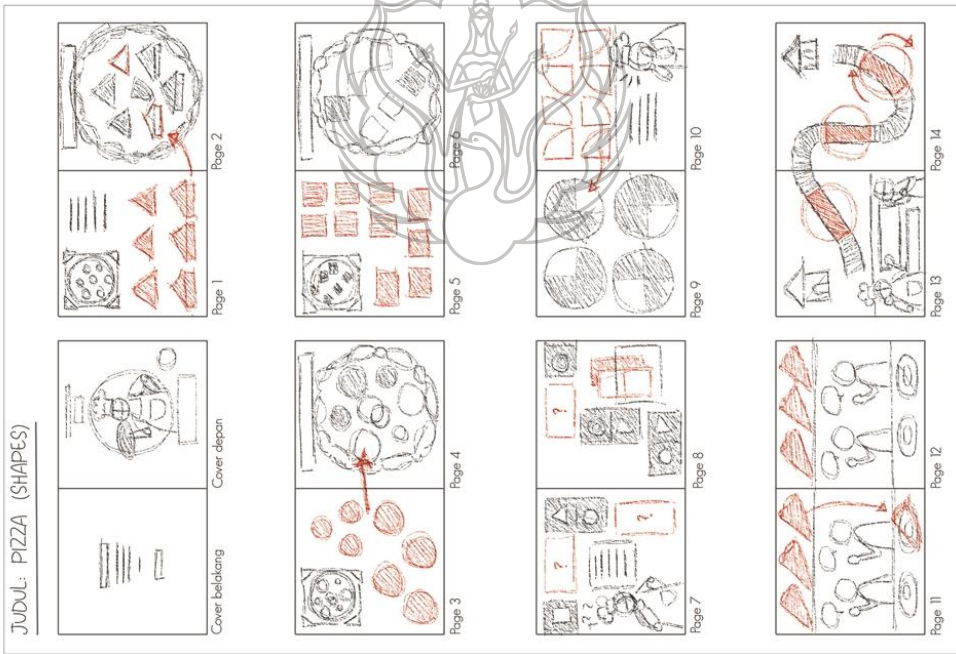




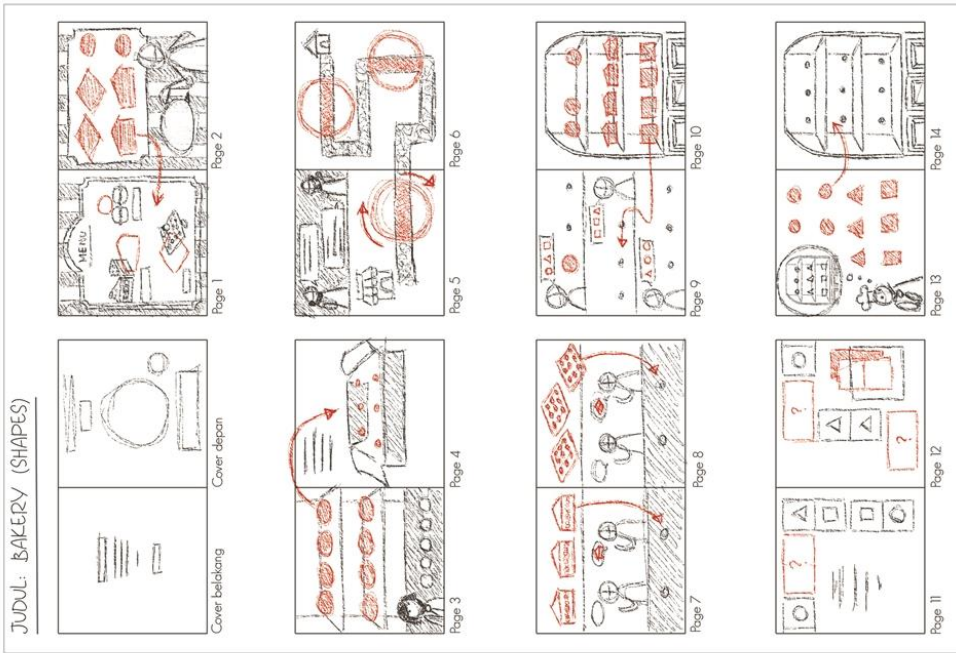
Alternatif Konten Permainan 1-B



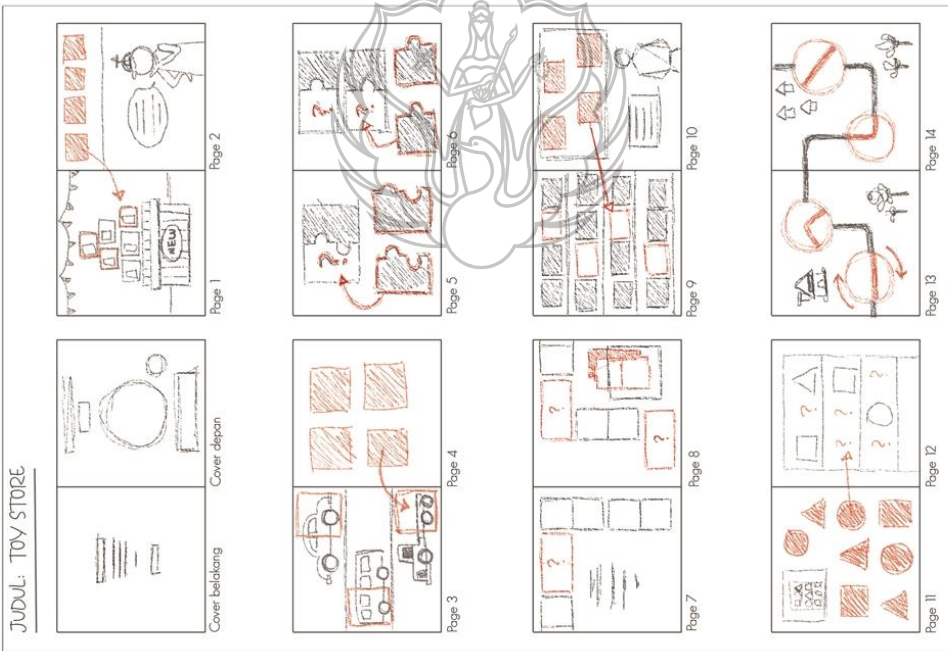
Alternatif Konten Permainan 1-C



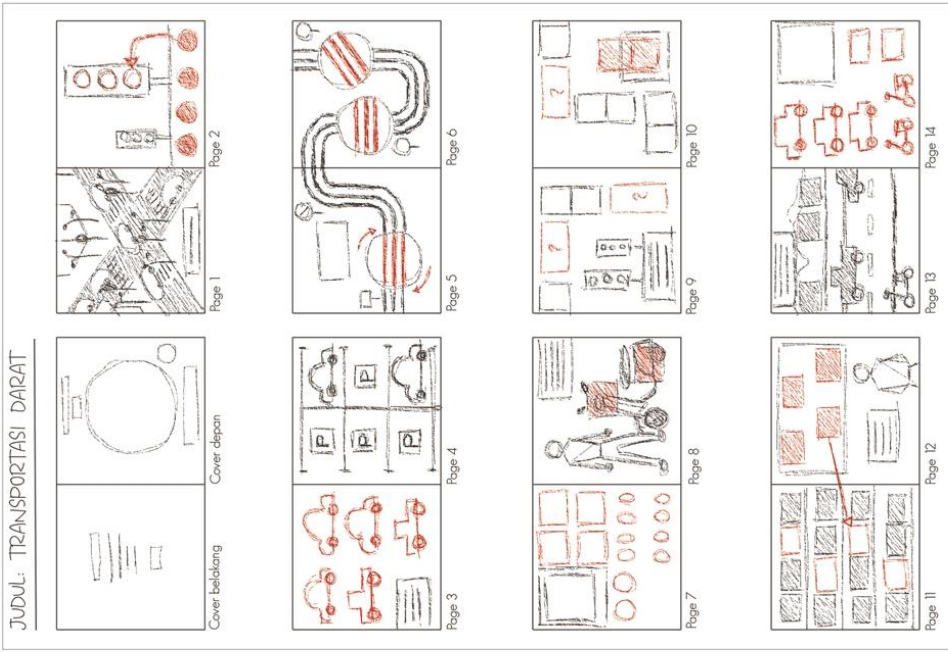
Alternatif Konten Permainan 2-A



Alternatif Konten Permainan 2-B

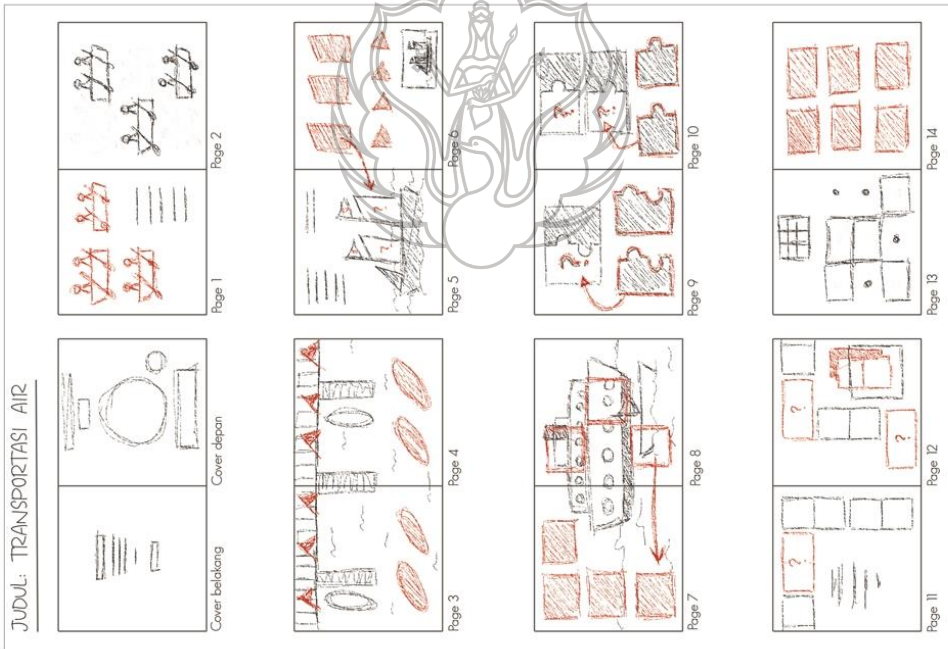


Alternatif Konten Permainan 2-C

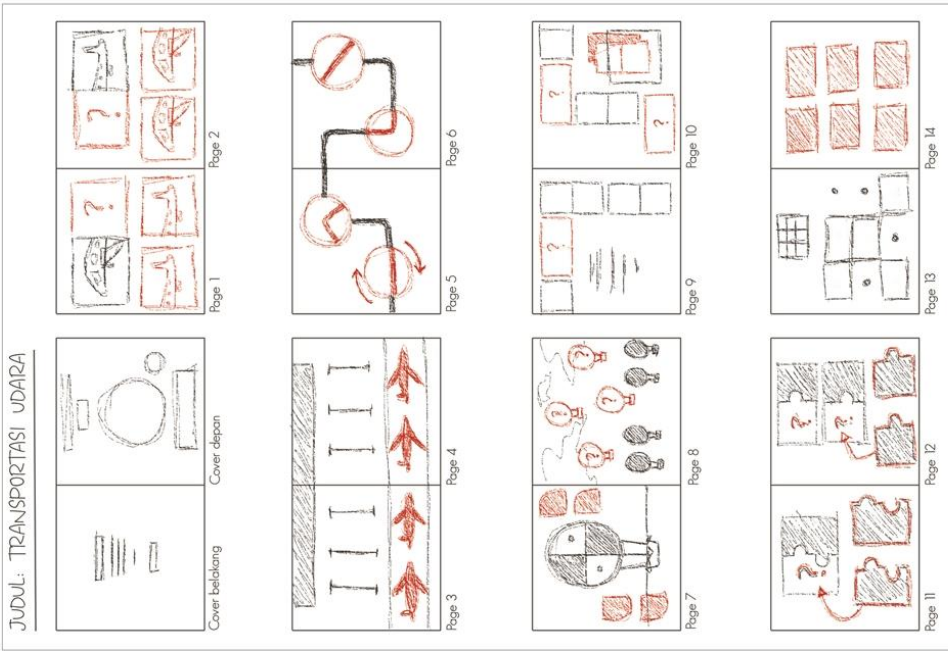


Alternatif Konten Permainan 3-A





Alternatif Konten Permainan 3-B



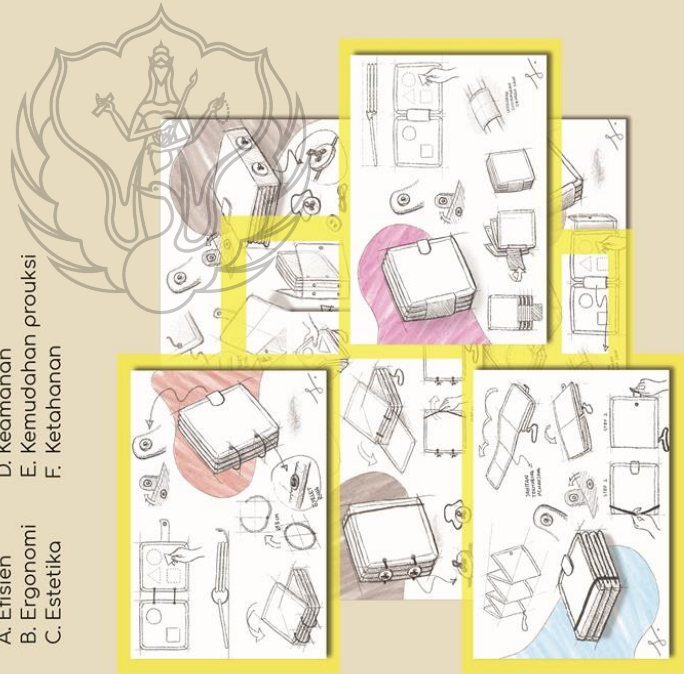
Alternatif Konten Permainan 3-C

# ANALISIS DESAIN TERPILIH

Sketsa Desain	Aspek						Total Skor
	A	B	C	D	E	F	
1	25	25	20	20	30	25	145
2	20	20	25	20	30	20	135
3	10	20	25	20	10	25	110
4	25	25	25	25	30	20	150
5	20	25	25	25	10	20	125
6	25	25	25	25	25	25	150

**Keterangan:**

- A. Efisien
- B. Ergonomi
- C. Estetika
- D. Keamanan
- E. Kemudahan produksi
- F. Ketahanan



No	Indikator	Desain 1-A	Desain 1-B	Desain 1-C
1	Kesesuaian tema dan konsep	✓	✓	✓
2	Implementasi permainan	✓	✓	✓
3	Implementasi pengujian		✓	
4	Mudah dipahami	✓	✓	✓
5	Efektifitas	✓	✓	
6	Menarik	✓	✓	
<b>Skor</b>			✓	

**Keterangan:**

- 1-A: Mencari Nemo
- 1-B: Kancil dan Buaya
- 1-C: Dino dan Lembah Besar

No	Indikator	Desain 3-A	Desain 3-B	Desain 13-C
1	Kesesuaian tema dan konsep	✓	✓	✓
2	Implementasi permainan	✓	✓	✓
3	Implementasi pengujian		✓	✓
4	Mudah dipahami	✓	✓	✓
5	Efektifitas	✓	✓	
6	Menarik	✓	✓	
<b>Skor</b>		✓		

**Keterangan:**

- 2-A: Let's Make Pizza
- 2-B: Pastry Store
- 2-C: Toy Store

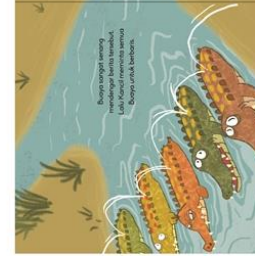
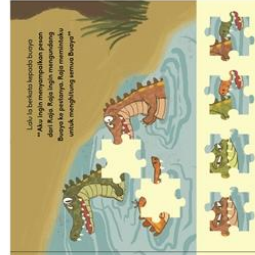
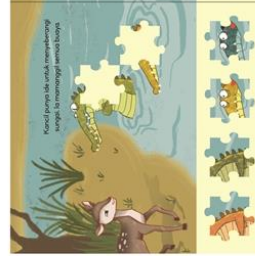
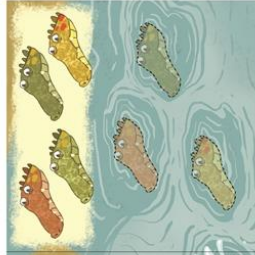
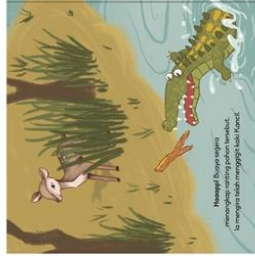
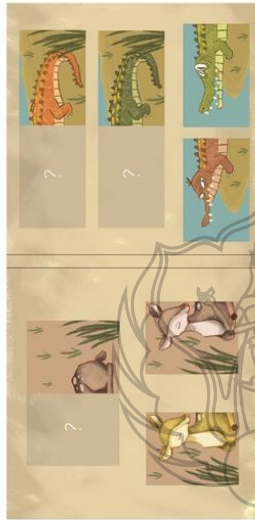
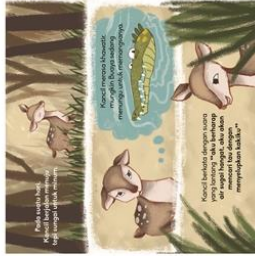
No	Indikator	Desain 2-A	Desain 2-B	Desain 12-C
1	Kesesuaian tema dan konsep	✓	✓	✓
2	Implementasi permainan	✓	✓	✓
3	Implementasi pengujian	✓	✓	
4	Mudah dipahami	✓	✓	✓
5	Efektifitas	✓	✓	
6	Menarik	✓	✓	✓
<b>Skor</b>		✓		

**Keterangan:**

- 3-A: Yuki Mengenal Transportasi Darat
- 3-B: Yuki Mengenal Transportasi Udara
- 3-C: Yuki Mengenal Transportasi Laut



# DESAIN TERPILIH

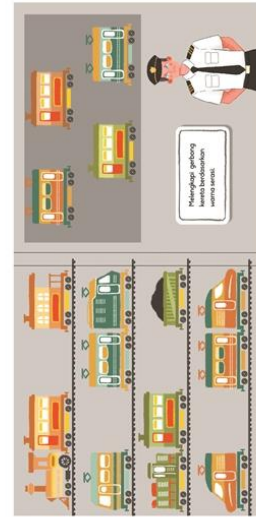
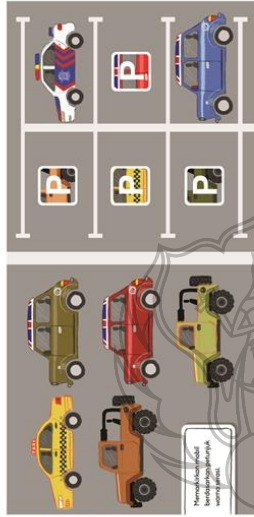
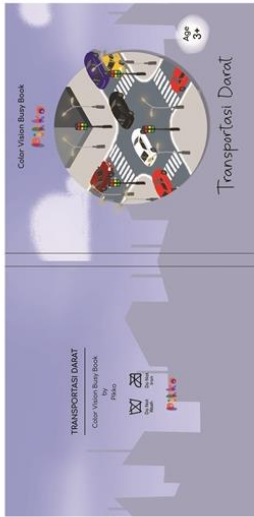


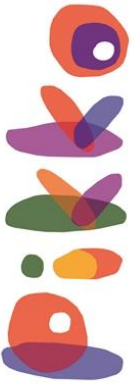
# DESAIN TERPILIH





# DESAIN TERPILIH





COLOR PALETTE



MOODBOARD

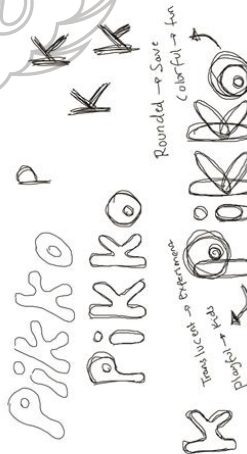


TRANSLUCENT

COLOREFUL

PLAYFUL

SKETCH



MOCKUP



# BRANDING

<b>S</b>	<b>STRENGTHS</b> Pikko merupakan brand mainan anak yang peduli akan tumbuh kembang anak. Pikko fokus mengembangkan produk berkaitan dengan isu buta warna. Pikko menawarkan produk yang dapat mendeteksi dini buta warna.	<b>W</b>	<b>WEAKNESSES</b> Isu buta warna masih awam di masyarakat luas, sehingga kepedulian masih rendah. Kesadaran untuk menguji atau mendeteksi dini masih rendah.
<b>O</b>	<b>OPPORTUNITIES</b> Rendahnya kepedulian akan isu buta warna pada anak usia dini membuka peluang untuk Pikko muncul sebagai brand yang peduli akan isu tersebut, juga turut berpartisipasi dengan berbagai produk yang mendukung tumbuh kembang penyandang buta warna, khususnya anak-anak.	<b>T</b>	<b>THREATS</b> Rendahnya kepedulian masyarakat untuk mendeteksi dini buta warna pada anak.

Brand dari produk Color Vision Busy Book adalah Pikko. Pikko berasal dari kata piccolo. Dalam bahasa Italia piccolo artinya kecil (small/little). Piccolo dapat digunakan untuk merujuk pada anak-anak, baik untuk menggambarkan mereka, atau sebagai istilah sayang.

# PERSPEKTIF DESAIN



**PERSPEKTIF DESAIN**



TERIMA KASIH



## Lampiran 2. Booth Pameran Tugas Akhir



**Suasana Pameran Tugas Akhir 1**  
(Sumber: Salsabillah, 2022)



**Suasana Pameran Tugas Akhir 2**  
(Sumber: Salsabillah, 2022)



**Suasana Pameran Tugas Akhir 3**  
(Sumber: Salsabillah, 2022)



**Suasana Pameran Tugas Akhir 4**  
(Sumber: Salsabillah, 2022)



### Lampiran 3. Foto Uji Coba Produk



**Kegiatan Uji Coba Produk Responden Orang Dewasa dengan Buta Warna 1**  
(Sumber: Uliyatul Annisa, 2022)



**Kegiatan Uji Coba Produk Responden Orang Dewasa dengan Buta Warna 2**  
(Sumber: Uliyatul Annisa, 2022)



**Kegiatan Uji Coba Produk Responden Orang Dewasa dengan Buta Warna 3**  
(Sumber: Uliyatul Annisa, 2022)



**Kegiatan Uji Coba Produk dengan Anak Usia 3-4 Tahun 1**  
(Sumber: Salsabillah, 2022)



**Kegiatan Uji Coba Produk dengan Anak Usia 3-4 Tahun 2**  
(Sumber: Salsabillah, 2022)



**Kegiatan Uji Coba Produk dengan Anak Usia 3-4 Tahun 3**  
(Sumber: Salsabillah, 2022)





**Kegiatan Bermain Bersama Anak Usia 2-3 Tahun 1**  
(Sumber: Salsabillah, 2022)



**Kegiatan Bermain Bersama Anak Usia 2-3 Tahun 2**  
(Sumber: Salsabillah, 2022)



**Kegiatan Bermain Bersama Anak Usia 2-3 Tahun 3**  
(Sumber: Salsabillah, 2022)

# Lampiran 4. Blanko Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1

TA.02



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI RUPA  
 Jalan Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta Telepon (0274) 381590 Laman www.isi.ac.id

## LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN

Nama : SALSABILLAH  
 NIM : 1710077027  
 Jurusan/Program Studi : DESAIN / PESAIN PRODUK  
 Pembimbing I (H\*) : Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.  
 Semester : ~~Gasal~~/Genap \*) Tahun Akademik : 2021  
 Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN MAINAN COLOR VISION BUSY BOOK  
 UNTUK MENDETEKSI DINI BUTA WARNA PADA ANAK  
 DENGAN MENYESUAIKAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
 USIA 3-4 TAHUN

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
09/2/21	Sempurnakan proposal - explore - dan empathize untuk memahami babasan & dalavkan pada user	
26/2/21	Perbaiki proposal - - Latar belakang - Material	
17/3/21	Lampirkan ke Bab I ( ke proposal )	
15/4/21	Bab I ok, bab II di fokus ke - pada warna, bentuk, bentuk dan	
26/4/21	Lifestyle board, Mood board, Styling board, Usage board, material board. Teori gestalt : proximity, Similarity, closure. Fajen material. durability, antropometri.	

\*) coret yang tidak perlu





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA

Jalan Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta Telepon (0274) 381590 Laman www.fsr.isi.ac.id

TA.02

LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN

Nama : SALSABILLAH  
NIM : 1710077027  
Jurusan/Program Studi : DESAIN / DESAIN PRODUK  
Pembimbing I (H\*) : Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.  
Semester : Gasal/~~Genap~~\*) Tahun Akademik : 2021  
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN MAINAN COLOR VISION BUSY BOOK  
UNTUK MENDETEKSI DINI BUTA WARNA PADA  
ANAK USIA 3-6 TAHUN

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
14/6/21	<ul style="list-style-type: none"><li>- input test print skema warna ke dalam proses perancangan.</li><li>- tambah material existing / material board.</li><li>- sistem produksi spun apa? agar bisa produksi massal.</li><li>- alternatif desain magnet, velcro</li><li>- tema laut, ikan, dll yg menarik untuk usia 3-6 tahun, objek yg disukai anak.</li></ul>	
29/6/21	<ul style="list-style-type: none"><li>- obyek gambar ke detail</li><li>- catatan, hindari detail yang menyulitkan anak</li><li>- pengujian agar material kayu keras, Akritik</li><li>- mulai produksi</li></ul>	

\*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA

Jalan Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta Telepon (0274) 381590 Laman www.fsr.isi.ac.id

TA.02

LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN

Nama : SALSABILLAH  
NIM : 1710077027  
Jurusan/Program Studi : DESAIN / desain produk  
Pembimbing I (H\*) : Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.  
Semester : Gasal/~~Genap~~\*) Tahun Akademik : 2021 / 2022  
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN MAINAN COLOR VISION  
BUSY BOOK UNTUK MENDETEKSI DINI  
BUTA WARNA PADA ANAK USIA 3-6 TH

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
29/1/21	- Sampul dan cover pada produksi - kain keras di jobk tape - Flanel jobk tape. mulai produksi.	
3/1/21	Sesuaikan produk sesuai apa yang direncanakan.	
4/02/22	Konsultasi - Revisi - Melengkap Bab V → Simpulan dan Saran	
11/02/22	Ace ditinjau - no. NIP. diperbaiki, - Saran di Gern	

\*) coret yang tidak perlu

## Lampiran 5. Blanko Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2

TA.02



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI RUPA

Jalan Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta Telepon (0274) 381590 Laman www.fsr.isi.ac.id

### LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN

Nama : SALSABILLAH  
 NIM : 1710077027  
 Jurusan Program Studi : DESAIN / DESAIN PRODUK  
 Pembimbing (I & II \*) : Dr. Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si.  
 Semester : ~~Gasal~~ (Genap \*) Tahun Akademik : 2021  
 Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN MAINAN COLOR VISION BUSY BOOK  
 UNTUK MENDETEKSI BUTA WARNA PADA ANAK  
 DENGAN MENYESUAIKAN KEMAMPUAN FOKNITIF  
 USIA 3-4 TAHUN

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
22/02 2021	- perkuat teori tentang buta warna dan perkembangan kognitif usia dini - Ungkapan dan argumentasi ilmiah tlg usia 3-4 tahun	
15/03 2021	- proposal Ace - lanjut ke Bab II s.d III	
25/03 2021	- Konsultasi Bab II (tinjauan pemecahan) → aspek demografi terkait usia persepsi & kognitif dan teori - Produk existing dikaji dan argumentasi pemilihan produk	
28/03 2021	- masuk ke produksi - persiapkan timeline produksi - buat perkiraan anggaran	
03/11 2021	- produksi alat desain - Anggaran 161 detail	

\*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA

Jalan Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta Telepon (0274) 381590 Laman www.fsr.isi.ac.id

TA.02

LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN

Nama : SALSABILLAH  
NIM : 1710077027  
Jurusan/Program Studi : DESAIN / DESAIN PRODUK  
Pembimbing (I & II \*) : Dr. Rahmawan Pwi Prasetya, S.Sn., M.Si.  
Semester : Gasal (~~Genap~~\*) Tahun Akademik : 2021  
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN MAINAN COLOR VISION BUSY BOOK  
UNTUK MENDETEKSI BUTA WARNA PADA ANAK  
DENGAN MENYESUAIKAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
USIA 3-6 TAHUN

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
08/02/2022	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kuesioner tidak perlu ada jika memang tidak diperlukan.</li><li>- foto hasil pulvis &amp; perbauri</li><li>- Abstrak tidak perlu ada kalaupun</li></ul>	
11/02/2022	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ace laporan TA</li><li>- di jilid ke 1 ketukan</li></ul>	

\*) coret yang tidak perlu



## Lampiran 6. Blanko Bimbingan Tugas Akhir Cognate



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI RUPA  
 Jalan Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta Telepon (0274) 381590 Laman www.isi.ac.id

TA.02

### LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN

Nama : SALSABILLAH  
 NIM : 1710077027  
 Jurusan/Program Studi : DESAIN / DESAIN PRODUK  
 COGNATE : SK Kartaji Suminto, S.Sn, M.Sn.  
 Semester : Gasal/Genap\*) Tahun Akademik : 2021 / 2022  
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Mainan Color Vision Busy Book  
 untuk Mendeteksi Buta warna pada Anak  
 dengan Menyesuaikan Kemampuan Kognitif  
 Usia 3-6 tahun

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
8/2 /2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tambah tema besar yang menaungi 3 sub tema (transportasi, fauna, bentuk).</li> <li>• pada kesimpulan jelaskan bahwa perancangan dibuat atas keinginan konsumen.</li> </ul>	 
11/02 /2022	ACC untuk Skripsi.	

\*) coret yang tidak perlu

## Lampiran 7. Surat Izin Survei Penelitian Play Group dan TK Ulil Albab



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA

Jalan Parangtritis km 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001  
Telepon (0274) 381590  
Laman www.fsr.isi.ac.id

Nomor : 381/IT 4.2/PP/2021  
Tanggal : 26 April 2021  
Perihal : Izin Survey/Penelitian Tugas Akhir

Yth.  
Play Group dan TK Ulil Albab  
Jl. KH. Ali Maksum, Pandes, Panggunharjo, Sewon, Bantul

Dengan hormat,  
Pimpinan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dengan ini memberitahukan bahwa yang bersangkutan di bawah ini:

Nama : Salsabillah  
NIM : 1710077027  
Program Studi : S1 Desain Produk  
Alamat : Jl. Parangtritis Km. 6,5 No. 5A Ngireng-ireng, Panggunharjo,  
Sewon, Bantul  
No. HP : 085291008848  
Alamat Tujuan : Jl. KH. Ali Maksum, Pandes, Panggunharjo, Sewon, Bantul

bermaksud melakukan survey/penelitian Tugas Akhir

Mata Kuliah : Perancangan Mainan Color Vision Busy Book untuk Deteksi Dini  
Buta Warna pada Anak dengan Menyesuaikan Kemampuan  
Kognitif Usia 3-4 Tahun

Waktu : 27 April 2021  
Jumlah Anggota Tim : 1

Schubungan dengan itu, kami mohon agar kepada yang bersangkutan dapat diberi bantuan  
seperlunya guna tercapainya tujuan tersebut.

a.n. Dekan  
Pembantu Dekan I  
  
Drs. Yuliana, M. Hum.  
NIP. 19620729 199002 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA

Jalan Parangtritis km 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001  
Telepon (0274) 381590  
Laman www.fsr.isi.ac.id

Nomor : 389/IT 4.2/PP/2021  
Tanggal : 03 Mei 2021  
Perihal : Permohonan Izin Survei Penelitian

Yth.  
**Play Group dan TK UHil Albab**

Dengan hormat,  
Pimpinan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dengan ini memberitahukan bahwa yang bersangkutan di bawah ini:

Nama : Salsabillah  
NIM : 1710077027  
Program Studi : S1 Desain Produk  
Alamat : Jl. Parangtritis Km. 6,5 Nireng-ireng, Panggungharjo, Sewon, Bantul  
No. HP : 085291008848  
Alamat Tujuan : Jl. KH. Ali Maksum, Pandes, Panggungharjo, Sewon, Bantul

bermaksud melakukan Survei untuk Penelitian

Mata Kuliah : Perancangan Mainan Color Vision Busy Book untuk Deteksi Dini Buta Warna Pada Anak dengan Menyesuaikan Kemampuan Kognitif Usia 3-6 Tahun  
Waktu : Selasa, 4 Mei 2021  
Jumlah Anggota Tim : 1

Sehubungan dengan itu, kami mohon agar kepada yang bersangkutan dapat diberi bantuan seperlunya guna tercapainya tujuan tersebut.

  
Dekan I,  
M. Hum.  
NIP 196207291990021001

## Lampiran 8. Biodata



**SALSABILLAH**

PRODUCT DESIGNER

IG : @SHAABILL

### EDUCATION

2004 - 2010 SD 1 YPS Pertamina Kota Prabumulih  
2010 - 2013 SMP N 1 Kota Prabumulih  
2013 - 2016 SMA N 3 Kota Prabumulih  
2017 - Now Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
S1 Desain Produk

### ACHIEVEMENT

2021 • Peserta Workshop Kepenulisan Artikel Jurnal Berbasis Design Report-ITENAS  
2019 • Mahasiswa Berprestasi Prodi Desain Produk  
• Top 3 - Mahasiswa Berprestasi Fakultas Seni Rupa  
• Top 10 - Lock&Lock Design Selve Tumbler Competition  
• Penerima Beasiswa PPA  
2018 • Assistant Designer Jogja Design Week Dinas Kebudayaan D.I. Yogyakarta  
• Seminar Nasional EPSON Indonesia - Digital Printing dan Textile Printing  
• Penerima Beasiswa PPA  
2017 • Peserta Diklat Terbaik 3D Modeling and Animation Balai Diklat Industri Denpasar

### EXPERIENCE

2020 - 2021 UWITAN - Unique Wooden Craft Internship  
• Graphic Designer  
• Product Designer  
2021 - Now Temu Kangen Vintage Store  
Administration Staff  
• Website Development

### JENIS KELAMIN

Perempuan

### TEMPAT, TANGGAL LAHIR

Bandung, 11 September 1998

### AGAMA

Islam

### CONTACT

WhatsApp:  
085291008848

Email:  
sabillsalsabillah@gmail.com

### AFFILIATION

2021 - Now • Anggota Mahasiswa - Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII)  
2018 - 2019 • Himpunan Mahasiswa Jurusan Desain ISI Yogyakarta  
2018 - 2019 • Relawan Rumah Dongeng Mentari  
2018 - 2019 • Relawan Panitia Lokal Kelas Inspirasi Yogyakarta

### SKILLS

● ● ● ● ○ Technical drawing  
● ● ● ○ ○ 3D design, rendering, and animation  
● ● ● ● ○ 2D graphic design  
● ● ● ● ○ Sketching  
● ● ● ○ ○ Prototyping