

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Proses perancangan produk furnitur berupa satu set meja multifungsi anak ini menimplementasikan metode perancangan *Desain Thinking*, yaitu dimana dalam metode tersebut terjadi perincian mengenai objek untuk menemukan masalah yang akan dipecahkan hingga proses akhir *share* untuk mendapat umpan balik untuk perbaikan produk. Dengan menetapkan metode ini, diharapkan dapat mencapai tujuan perancangan yakni mendapat rancangan furnitur yang multifungsi dan dapat melatih kedisiplinan usia 2-4 tahun dengan cara yang teratur dan mudah dipahami.

Berdasarkan rumusan masalah “Bagaimana rancangan furnitur multifungsi yang baik untuk anak usia 2-4 tahun yang mampu melatih kedisiplinan anak selama dirumah?” didapati definisi rancangan furnitur yang baik, dalam konteks ini adalah meja multifungsi yang memiliki rak penyimpanan bervariasi dengan petunjuk gambar mudah untuk memberi arahan kepada anak-anak saat menyimpan kembali barang/mainan yang telah selesai digunakan. Hal ini ditujukan agar anak menjadi disiplin dengan barang yang dimiliki. Kemudian rancangan meja multifungsi ini dilengkapi dengan sistem modular, agar ruang belajar dan bermain anak semakin luas.

Target pasar perancangan ini ialah anak usia 2-4 tahun sehingga rancangan meja multifungsi ini mengacu pada teori-teori seputar anak 2-4 tahun, mengambil referensi dari data hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, definisi meja yang baik untuk anak usia 2-4 tahun diantaranya adalah ukuran meja dan kursi sesuai dengan tubuh anak, desain yang tumpul, dan mudah dibersihkan.

B. Saran Perancangan

Penulis menyadari bahwa perancangan ini terdapat banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu ada beberapa hal yang dapat dipertimbangkan untuk mengoptimalkan perancangan ini apabila akan dikembangkan di kemudian hari :

1. Untuk mahasiswa yang ingin mengembangkan produk ini kedepannya disarankan untuk membuat sistem yang lebih praktis, seperti menggunakan sistem *knockdown*.
2. Jika ingin memberi inovasi baru perlu diperhatikan dimensi ukuran anak, karena dengan dimensi yang kecil produk lebih sulit untuk di produksi dan membutuhkan waktu yang relatif lebih lama.
3. Diharapkan hasil perancangan desain ini dapat terus dikembangkan dan diberikan fitur yang lebih canggih seperti sensor lampu, atau musik agar suasana lebih menyenangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Aulina, C. N. (2013). Penanaman disiplin pada anak usia dini. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 36-49.
- Admin. (2018). *15 Penerapan Disiplin pada Anak Usia Dini*.
<https://dosenpsikologi.com/penerapan-disiplin-pada-anak-usia-dini>
- Ardelia, M., Santosa, A., & Setiati, G. (2019). Perancangan Fasilitas Penyimpanan dan Pembelajaran Kreativitas untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Intra*, 7 (2), 802-804.
- Assauri, S. (1987). *Manajemen Pemasaran: Dasar, Konsep, dan Strategi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Desga, W., Putri, M. F., Yulanda, N. (2016). Pemodelan bangkitan perjalanan di nagari siguntur nagari barung-barung belantai dan nagari nanggalo kecamatan koto. *Jurnal Penelitian Transportasi Multimoda*, 14 (2), 77-82.
- Elizabeth, B. (1999). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hasnida. (2014). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gudang Penerbit.
- Ihsani, N., Kurniah, N., & Suprpti, A. (2018). Hubungan metode pembiasaan dalam pembelajaran dengan disiplin anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 50-55.
- Ismail, M. (2015). Makalah Teori Warna. Makassar. Diakses dari <https://universitasnegerimakassar.academia.edu/>
- Kamus Bahasa Indonesia (versi 2.9). (2023). "Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring," Indonesia. Diakses dari <https://kbbi.web.id/>
- Karwowski, W., Soares, M.M., & Stanton, N.A. (2011). *Human Factors and Ergonomics in Consumer Product Design: Methods and Techniques*. Boca Raton: CRC Press.
- Martsiswati, E., & Suryono, Y. (2014). Peran orang tua dan pendidik dalam menerapkan perilaku disiplin terhadap anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 188-190.
- Mini, R. (2011). *Disiplin Pada Anak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Panero, A., & Zelnik. (1979). *Human Dimension and Interior Space*. New York: Whitney Library of Design.

- Rahayuningsih, D. P. (2013). *Peningkatan Kemampuan Disiplin Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran di RA Muslimat NU Mafatihul Islamiyah*. 1(1):26-33. Diakses dari <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id>
- Rimm, S. (2004). *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Prasekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Sarwono, J. (2011). *Cara Menggabung Riset Kuantitatif dan Riset Kualitatif Secara Benar*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sujiono, Yuliani, N. & Syamsiatin, E. (2003). *Perkembangan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Pusdiani Press (Pusat Studi Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta).
- Suminar, R. D. (2019). *Psikologi Bermain: Bermain dan Permainan bagi Perkembangan Anak*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Tran, N. (2006). *Design Thinking Playbook For Change Management in K12 Schools*. Institute of Design at Stanford: Stanford Design School.

