

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Produk *3D illusion lamp* pada perancangan ini adalah sebuah produk pengembangan dari produk *3D illusion* yang sebelumnya merupakan lampu dekorasi, menjadi lampu yang dapat digunakan sebagai sarana belajar anak, khususnya untuk pengenalan hewan.

Proses perancangan produk mengimplementasikan metode perancangan Desain Thinking yang terdiri dari 5 tahap yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat mencapai tujuan perancangan yaitu mendapatkan rancangan *3D illusion lamp* yang dapat digunakan sebagai sarana pengenalan hewan untuk anak usia 3-6 tahun.

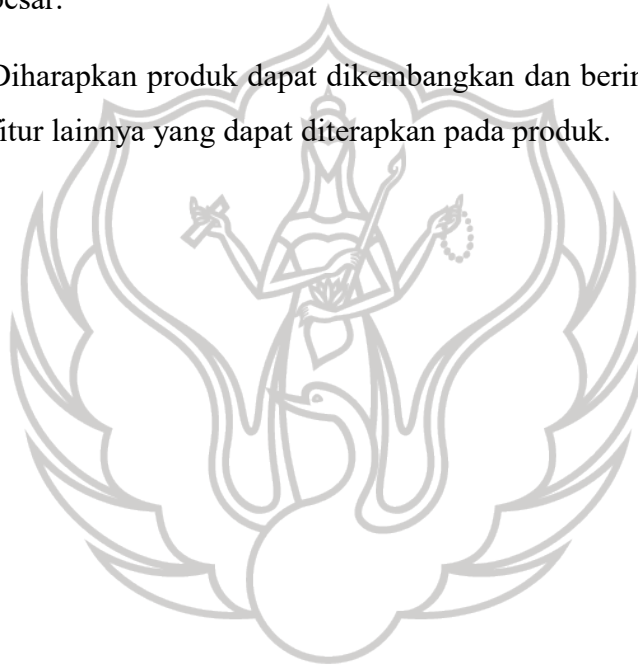
Berdasarkan hasil pengumpulan data yang di dapat dari wawancara dan kuesioner yang dibuat untuk mendapatkan jawaban dan pernyataan dari responden yang merupakan orang dewasa di sekitar anak, disimpulkan bahwa dalam memberikan sarana-media belajar untuk anak, prioritas utama orang dewasa di sekitarnya adalah faktor aman, sehingga penting untuk memastikan produk aman baik dari sifat fisis maupun mekanisnya. Prioritas yang kedua, tampilan produk yang *colorful* karena anak menyukai sarana/media belajar yang *colorful*. Prioritas yang ketiga, media gambar dapat digunakan untuk metode belajar visual dan audio, sehingga dalam perancangan ditambahkan fitur audio sehingga anak dapat belajar dengan gambar sekaligus suara.

Konsep produk EDIO *3D illusion lamp* adalah merancang *3D illusion lamp* yang dapat digunakan sebagai sarana belajar dengan gaya *Pop Art* dan tema fauna atau hewan. Produk EDIO memiliki harapan besar untuk dapat digunakan sebagai sarana belajar yang menarik, aman, dan efektif sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat luas. Memudahkan anak dalam belajar dan memudahkan pengajar/orang dewasa di sekitar anak untuk memberi pembelajaran pengenalan hewan kepada anak.

B. Saran Perancangan

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

1. Penting untuk memperhatikan hasil potongan akrilik, selalu pastikan ujung potongan dibuat sedikit bulat agar tidak tajam dan melukai anak.
2. Produk dengan komponen elektronika perlu ruang yang lebih sehingga akan lebih mudah diaplikasikan jika dimensi produk lebih besar.
3. Diharapkan produk dapat dikembangkan dan berinovasi tentang fitur-fitur lainnya yang dapat diterapkan pada produk.



DAFTAR PUSTAKA

- Anthony, J. (2023, October 6). *Pop Art – Discover the history of the iconic pop art movement*. Artfilemagazine – Your Online Art Source. <https://artfilemagazine.com/pop-art/>
- Aiwan, A., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Teori-teori belajar bermunculan Teori Belajar Muncul Bersamaan Dengan Teori Belajar Kognitif. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), 302–311. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i2.238>
- Bangsa, Reva Visi. (2023). Perancangan Produk Furnitur Anak Multifungsi untuk Melatih Kedisiplinan. (Skripsi Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Bruna. (2023, January 20). *Color Theory 101: A complete color guide*. Colors Explained. <https://www.colorsexplained.com/color-theory/>
- Firdaus, F. (2018). Peran Orang Tua dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Atfālunā*. https://www.academia.edu/111909294/Peran_Orang_Tua_dalam_Menstimulasi_Perkembangan_Kognitif_Anak_Usia_Dini?rhid=28705861482&swp=rr-rw-wc-112055179
- Hasimjaya, Jennie. (2017). "Kajian Antropometri & Ergonomi Desain Mebel Pendidikan Anak Usia Dini 3-4 Tahun Di Siwalankerto." *Intra*, 5(2), 449-459.
- He, B., Li, F., Cao, X., & Li, T. (2020). Product Sustainable Design: A review from the environmental, economic, and social aspects. *Journal of Computing and Information Science in Engineering*, 20(4). <https://doi.org/10.1115/1.4045408>
- Herawati, Linda & Pawitra, Theresia Amelia. (2013). Evaluasi Data Antropometri Anak-Anak Usia 4-6 Tahun di Jawa Timur dan Aplikasi Pada Perancangan Fasilitas Belajar di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 12(2), 141-151.

- Husnayain, F., Himawan, D. S., Utomo, A. R., Ardita, I. M., & Sudiarto, B. (2023). Analisis Perbandingan Kinerja Lampu LED, CFL, dan Pijar pada Sistem Penerangan Kantor. *CYCLOTRON: Jurnal Teknik Elektro*, 6(1):82.
- Husni, R. (2023). Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. https://www.academia.edu/112055179/Pengaruh_Edukasi_Stimulasi_Terdapat_Perkembangan_Kognitif_Anak_Usia_Dini
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 678-684. DOI:10.31004/obsesi.v5i1.683
- Kusyairi, U., Syam, A. F., Aslinda, A., Saleh, H., Yulianti, S., & Maswatillah, M. (2019). PEMANFAATAN SARANA DAN PRASARANA DALAM PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Nanaeke*, 2(2), 111. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i2.11593>
- Kusumo, Maria M Pandansari. (2018). Perancangan Produk Mainan Statis untuk Meningkatkan kecerdasan anak. *Productum: Jurnal Desain Produk*, 3(4).
- Maleh, I. M. D., et al. (2021). Aplikasi Mobile Pengenalan Hewan Menggunakan Augmented Reality. Dalam artikel Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Informatika, Universitas Palangkaraya. Diakses 16 November 2023. Dari : Researchgate.net
- Mesa, J. A., Gonzalez-Quiroga, A., Aguiar, M. F., & Jugend, D. (2022). Linking product design and durability: A review and research agenda. *Heliyon*, 8(9), e10734. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10734>
- Nurhayati, N., & Maisura, B. (2021). Pengaruh Intensitas Cahaya Terhadap Nyala Lampu dengan Menggunakan Sensor Cahaya Light Dependent Resistor. *Circuit*, 5(2), 103. <https://doi.org/10.22373/crc.v5i2.9719>

- Palgunadi, Bram. (2008). *Disain Produk 3:Aspek-Aspek Disain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior* (Kurniawan, D, Penerjemah). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Patria, Asidigisianti S. (2014). Gambar Ilustrasi Buku Sekolah Dasar ditinjau dari Teori Psikologi Persepsi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni #2. Reorientasi Pendidikan Seni di Indonesia: 207-213*. Surabaya, 15-16 Oktober 2014: Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNESA
- Rahmawati, P., Nurwuni, & Sumitra, A. (2020). Pengembangan Keterampilan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria*, 3(2).
- Rajagukguk, Rio Chandra (2015). *Teori Warna dan Vektor*. Makalah IF2123 Aljabar Geometri, Informatika ITB.
- Riadi, Muchlisin. (2016). *Pengertian, Fungsi, Tujuan, dan Jenis-Jenis Kemasan*. Diakses pada 4/30/2024, dari <https://www.kajianpustaka.com/2016/10/pengertian-fungsi-tujuan-dan-jenis-kemasan.html>
- Setiawan, B., Abdullah, N., & Pratama, A. F. (2021). Anthropometry in furniture design for early childhood school in West Jakarta. *IOP Conference Series. Earth and Environmental Science*, 729(1), 012037. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/729/1/012037>
- Siswina, T., Shabib, M.N., & Rasyad, A.S. (2016). Pengaruh Stimulasi Pendidikan Terhadap Perkembangan Kecerdasan Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Bidan*, 1(2).
- Suhartini, Y., & Laela, A. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung. *Jurnal Obsesi*, 2(1), 44-45.
- Sujarwo, & Widi, C. P. (2015). Kemampuan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *JPJI*, 11(2), 96–100.

- Suryana. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilowati, R. (2018). PEMAHAMAN GAYA BELAJAR PADA ANAK USIA DINI. *ThufuLA*, 1(1), 89. <https://doi.org/10.21043/thufula.v1i1.4245>
- Syafnidawaty. (2020, November 8). *DATA SEKUNDER*. UR. <https://raharja.ac.id/2020/11/08/data-sekunder/>
- Tachmatzidou, Smaroula. (2019). *Folding Furniture: from Design to Production*. (Thesis Master of Science, International Hellenic University).
- Tarigan, S. a. R. B., Syahwitri, F. A., Salsabila, F. N., & Putri, D. A. (2023). Perkembangan kognitif masa anak awal. *Anwarul*, 3(1), 61–70. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i1.839>
- Utomo, Deki. (2023). *Perancangan Mainan Konstruktif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*. (Skripsi Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Why does Pop Art Use Such Bright Colors?* (2020, July 19). Mariana Custodio. Retrieved June 4, 2024, from <https://marianacustodio.com/why-does-pop-art-use-such-bright-colors/>
- Wijaya, F. (2014). Green design : Green Design. *Petra*. https://www.academia.edu/6892402/Green_Design_Green_Design
- Witabora, J. (2012b). Ilusi Optis dalam Dunia Seni dan Desain. *Humaniora*, 3(2), 645. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3409>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *Raudhatul Athfal*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>