

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Multiple Rotating Display* untuk *Action figure* Skala 1:16 dengan Model *Compact*”, dapat disimpulkan bahwa rancangan *display* yang dibuat berhasil memenuhi kebutuhan pengguna akan *media display action figure* yang ergonomis, hemat tempat, dan tetap memiliki nilai estetika. Perancangan ini dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* yang membantu penulis memahami kebutuhan pengguna melalui proses identifikasi masalah, pengembangan ide, hingga menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan kolektor *action figure*.

Hasil dari data responden menunjukkan bahwa pengguna menginginkan rak *display* yang mampu menghemat ruang, dapat menampilkan *action figure* dari seluruh sisi, serta memiliki elemen diorama untuk meningkatkan nilai visual *display*. Berdasarkan kebutuhan tersebut, penulis merancang *multiple rotating display* dengan model *compact* yang dilengkapi mekanisme *spinning table* pada setiap ruang *display* sehingga *action figure* dapat berputar 360 derajat dan menampilkan *detail figure* secara optimal dari berbagai sudut pandang. Sistem *rotating display* tersebut juga dilengkapi fitur *remote control* sehingga pengguna dapat mengoperasikan putaran *display* dengan lebih praktis dan efisien.

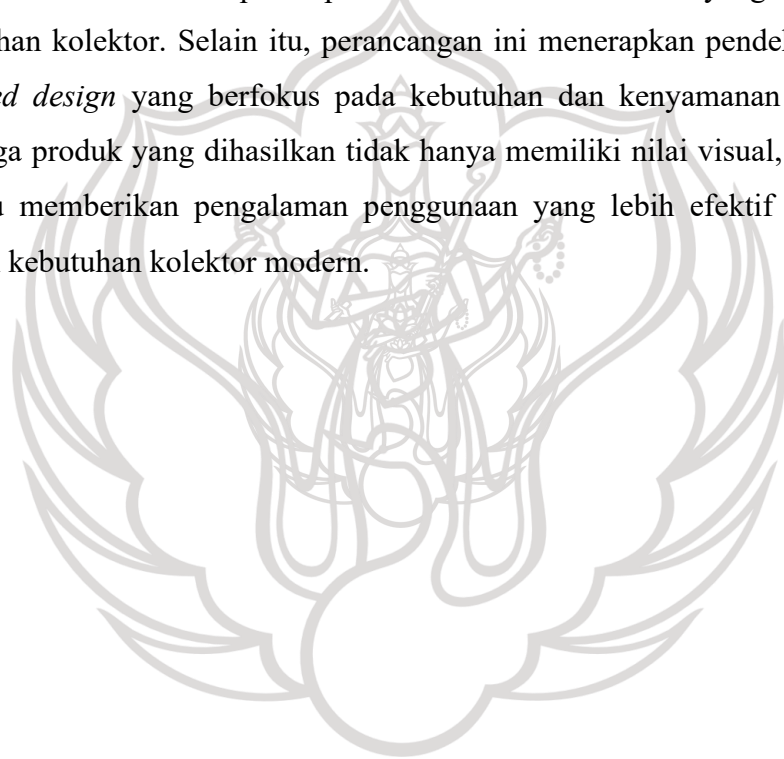
Dalam proses perancangan, material multipleks dipilih karena memiliki karakter ringan namun tetap kuat sebagai struktur utama *display*, sedangkan penggunaan akrilik dipilih karena lebih bening dan tahan dibandingkan kaca sehingga mampu memberikan tampilan modern dan futuristik sekaligus melindungi *action figure* dari debu dan benturan ringan. Selain berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pajangan, rancangan *display* ini juga mampu memberikan pengalaman visual yang lebih menarik melalui kombinasi fitur *rotating display* dan elemen diorama pada setiap *kompertemen display*.

Dengan demikian, perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi *display action figure* yang fungsional, estetis, dan sesuai dengan kebutuhan kolektor

modern, khususnya bagi pengguna yang memiliki keterbatasan ruang namun tetap ingin menampilkan koleksinya secara maksimal.

B. Saran Perancangan

Perancangan *Multiple Rotating Display* ini diharapkan dapat terus dikembangkan dan terbuka terhadap berbagai inovasi seiring dengan perkembangan teknologi, baik dari segi sistem *display*, fitur interaktif, maupun material yang digunakan. Selain memiliki fungsi sebagai media *display action figure* yang estetis dan ergonomis, produk ini juga diharapkan memiliki nilai jual secara ekonomis melalui penerapan desain modern dan fitur yang mendukung kebutuhan kolektor. Selain itu, perancangan ini menerapkan pendekatan *user-centered design* yang berfokus pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna, sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai visual, tetapi juga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan kolektor modern.



DAFTAR PUSTAKA

Alexandratos, J. (Ed.). (2017). *Articulating the Action Figure: Essays on the Toys and Their Messages*. McFarland & Company.

Al-Adilee, S. M. S. (2024). The role of lighting in interior design. *Frontline Social Sciences and History Journal*, 4(12), 19–46.

Alfatum, F. H., & Pambudi, T. S. (2024). Perancangan storage box dengan sistem modular sebagai penunjang penyimpanan di kamar kos, 11(5), 7762–7779.

Alif, M., Utomo, P., & Yogyakarta, U. M. (2022). *Melihat fenomena bagaimana Jepang menyebarkan budaya mereka melalui pop culture di seluruh dunia*.

Al-Qamadi, M. A. (2024). Bedroom design standards for enhanced comfort and well-being. *Procedia Environmental Science, Engineering and Management*, 11(1), 65–72.

Anisa. (2024). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Repository UNUGIRI.

Arianto, E., Yori Hatta, H., & Siswoyo, A. (2023). *Inovasi teknologi: Product display stand 360 derajat yang terkendali dengan presisi menggunakan motor stepper*.

Ayu, M., & Pratiwi, B. (2023). Eksplorasi bentuk konstruksi rak penyimpanan di kantor Istora Jakarta Pusat. *Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 8.

Azzahra. (2024). Analisis pengambilan keputusan dalam proses manajemen. *AZZAHRA: Scientific Journal of Social and Humanities*, 2(2), 64–75.

Becky Little. (2022). *How G.I. Joe Jump-Started the Action Figure Craze*. HISTORY.

Ching, F. D. K. (2020). *Architecture: Form, Space, and Order* (4th ed.). John Wiley & Sons.

Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020). *5 Stages in the Design Thinking Process*. Interaction Design Foundation.

Erwima, O. (2020). *Perancangan meja belajar multifungsi pada hunian kos dengan ruangan sempit*.

Febrianty, E., Awalina, L., & Rahayu, W. I. (2023). Optimalisasi strategi pemasaran dengan segmentasi pelanggan menggunakan penerapan K-Means Clustering pada transaksi online retail. *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, 13.

Goutama, H., Mulyono, G., & Nilasari, P. F. (2018). Perancangan produk interior modular multifungsi berbasis material kayu olahan. *Jurnal Intra*.

Guest, G., Namey, E., & Chen, M. (2020). A simple method to assess and report thematic saturation in qualitative research. *PLoS ONE*, 15(5), e0232076.

Indri Iswara, A., & Purwaning Astuti, I. (2024). Analisis penetapan upah minimum kabupaten/kota di Provinsi Jawa Tengah 2014–2023. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 8.

Innes, M. (2012). *Lighting for Interior Design*. Laurence King Publishing.

Johns, A. (Ed.). (2019). *A History of Intellectual Property in 50 Objects*. Cambridge University Press.

Karlen, M., & Benya, J. R. (2020). *Lighting Design Basics* (4th ed.). John Wiley & Sons.

Lubis, R. M., Isro, M. I., Fayyad, M. Al, Fadli, A., et al. (2022). Strategi pemasaran Himpunan Mahasiswa Bahasa Jepang dan Sastra Jepang USU dalam mempromosikan event Bunkasai USU 2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14249–14266.

Lutfi, L., Lazuardi, & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak dibalik penciptaan aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2, 1–11.

Muhana, R. R., Zulhalim, Z., & Kurniawan, E. (2022). Perancangan sistem pendukung keputusan pembelian mainan action figure menggunakan Framework CodeIgniter 4. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 2(4), 302.

Pratama, F., Sufyan, A., & Azhar, H. (2023). Perancangan mainan action figure dengan Revoltech, 10(3), 5470–5499.

Rahmawati, S. M., & Sati. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar peserta didik pada tema ekosistem. *Jurnal PGSD*.

Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif*.

Sarah J. Tracy. (2019). The use of interviews in qualitative research: Strengths and limitations. *Qualitative Research Journal*.

Steffy, G. R. (2008). *Architectural Lighting Design* (3rd ed.). John Wiley & Sons.

Sukoco, L. L. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak dibalik penciptaan aplikasi Gojek. *Organum Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 4.

Sya'diyah, K., Seftianingsih, D. K., & Henny Tri, H. H. (2024). Penggunaan material multiplek pada meja konsol.

Tsurvey. (2024). *Kuesioner penelitian: Panduan lengkap membuat dan contohnya*.

Upadhyay, A., Jauhari, S., & Singh, V. (2017). *Visual Merchandising: An Integrative Review*.

Vania, & Anggoro. (2022). Diplomasi publik Jepang terhadap Indonesia melalui budaya populer 2017–2021. *Global Komunika*.

Wiraguna, S., & Purwanto, L. (2024). Revolusi material akrilik sebagai solusi unggulan dalam desain mega akuarium digital modern. *JoDA Journal of Digital Architecture*.