

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan kamera yang dibuat khusus untuk digunakan anak-anak yang berusia 4 sampai 8 tahun dengan menerapkan metode utama “*Context Mapping*” oleh Froukje Sleeswijk dan Pietr Jan Stappers dengan menciptakan proses desain yang berpusat pada pengguna atas dasar empati, dan menempatkan *User Experience* sebagai landasan utamanya dengan memberikan pengguna serangkaian media untuk menangkap setiap pengalaman dan perasaan pengguna terhadap konteks yang dituju.

Anak-anak melihat dunia melalui mata dengan sudut pandang yang unik. Mereka memiliki imajinasi yang masih murni, sudut pandang dan imajinasi yang pada titik tertentu tidak dimiliki sebagian besar orang dewasa dan apa yang mereka lihat sangat berbeda dari perspektif orang dewasa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas anak-anak dan memberikan mereka berbagai sampel yang masing-masing mewakili nilai-nilai permasalahan yang dicari, kemudian didapatkan spesifikasi kamera yang diharapkan tepat untuk anak-anak dari segi bentuk, warna, material, dan fungsi.

Konsep yang diangkat pada perancangan ini adalah pertimbangan dari karakteristik kemampuan imajinasi anak-anak dengan persepsi bebas mereka terhadap benda disekitar mereka, dikuatkan dengan teori bermain simbolik yang dikemukakan oleh Piaget. Oleh karena itu sebagai sebuah produk yang akan digunakan oleh anak-anak tidak harus memiliki karakteristik bentuk yang menyerupai bentuk kamera yang biasanya, yang akan memberikan kebebasan mereka berimajinasi terhadap bentuk yang ada.

Desain kamera anak yang dihasilkan diharapkan mampu menjawab permasalahan dengan penerapan konsep yang tepat, serta mampu menjadikan kamera anak dan fotografi sebagai media yang mampu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.

B. Saran

1. Hasil perancangan kamera ini diharapkan mampu menjadi salah satu acuan dalam desain produk untuk anak-anak.
2. Dengan hasil perancangan ini diharapkan mahasiswa desain produk mampu untuk lebih mengembangkan pemikiran dan berpikir lebih terbuka tentang luasnya dunia desain produk dengan segala permasalahannya yang kompleks sehingga membutuhkan banyak solusi permasalahan dengan memperhatikan berbagai faktor dan kompleksitas yang ada di dalamnya.
3. Hasil perancangan ini diharapkan dapat membuka pikiran mahasiswa desain produk untuk lebih memperlihatkan aspek fungsional dan aspek ergonomis dari suatu produk, selain dari aspek visual produk itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, A. (2011). *Photography For Kids : What Kids Learn Behind The Camera*.
- British Plastic Federation. (n.d.). *Biodegradable Polymers In the Toy Sector*. Retrieved from British Plastic Federation: <https://www.bpf.co.uk/article/biodegradable-polymers-in-the-toy-sector-364.aspx>
- Desmet, P. (2001). *Designing Emotion* . Delft University of Technology.
- Dickson, C. N. (2012). How to Teach and Introduce Children the Wonders of Photography. *Digital Photography School*.
- Ahmad Susanto, M. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Ebert, M., & Abend, S. (2011). *Photography for Kids!: A Fun Guide to Digital Photography*. Rocky Nook.
- Emami, A. (2014). *360° Industrial Design: Fundamentals of Analytic Product Design*. Niggli Verlag.
- Fang Cheng, I., & Kuoh, C. (2018). Anthropometric Database of the Preschool Children from 2 to 6 Years in Taiwan. *Journal of Medical and Biological Engineering*, 553.
- Fauziddin, M. (2019). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini . *Jurnal Obsesi*, 120.
- Feldman, D. H. (2000). Figurative and Operative Processes in the Development of Artistic Talent. 1.
- Fox, J. E., & Schirrmacher, R. (2012). *Art and Creative Development for Young Children*. Stamford: Cengage Learning.

- Gruber, A. (2019, January 2014). *Organic Design*. Retrieved from aedes.org:
<https://www.aedes.org/2019/01/24/organic-design/>
- Heufler, G. (2004). *Design Basics From Ideas to Products*. Zurich: Niggli Verlag.
- Holtzshue, L. (2011). *Understanding Color an Introduction for Designer*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- IDEO.org. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. San Francisco: IDEO.org.
- IDS. (2015, January 10). *IDS Education*. Retrieved from IDS Education:
<https://idseducation.com/articles/fotografi-menurut-para-ahli/>
- Keltner, D. (2011). *Why We Feel Awe*. Toronto.
- Kemendikbud. (2016). *Landasan Pendidikan Anak Usia Dini*. 15.
- Kesteren, I. v. (n.d.). Representing product personality in relation to materials in a product design problem. *Delft University of Technology, Faculty of Industrial Design Engineering*.
- Kimber, V. (2009). What are the key themes in young children's imaginative play? How can we use these themes to develop shared spaces to support young children's imaginative play? *Children's Workforce Development Council*.
- Missio, E. (2015, October 22). *www.cbc.ca*. Retrieved from
<https://www.cbc.ca/parents/learning/view/photography-for-kids-what-kids-learn-when-theyre-behind-the-camera>
- Muller, W. (2001). *Order and Meaning in Design*. Utrecht: Lemma.
- Mulyanta, E. S. (2006). *Teknik Modern Fotografi Digital*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nurmianto, E. (2004). *Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

- Rashid, K. (2011, 4 4). NOT AFRAID OF COLOR, INTERVIEW WITH KARIM RASHID. (L. Tran, Interviewer)
- Ryedale. (n.d.). Retrieved from https://www.ryedale.gov.uk/attachments/article/690/Different_plastic_polymer_types.pdf
- Stappers, P. J., Lugt, R. v., Sleeswijk-Visser, F., & Elisabeth. (2005). Context Mapping: Experiences from Practice Vol.2. CoDesign.
- Suryadi. (2009). Permainan Edukatif yang Mencerdaskan.
- Suyanto, S. (2008). *Strategi Pendidikan Anak*. Malang: Hikayat Publishing.
- Westby, C. (2013). The Roots of Literacy: Play and Language.
- Yeni Rachmawati, E. K. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media.