

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

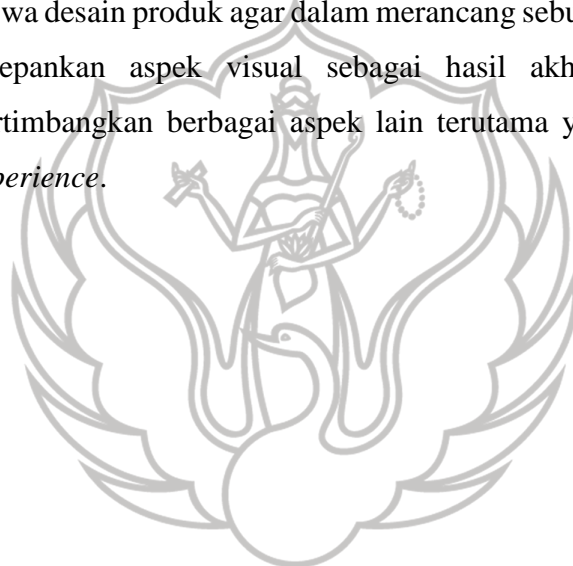
Produk kursi roda untuk pasien anak sebagai sarana mobilitas di rumah sakit dalam perancangan ini menggunakan metode *design thinking* yang dipopulerkan oleh A.J. Juliani dan John Spencer yaitu *The Launch Cycle*. Metode *design thinking* ini mengedepankan aspek *user experience* pada setiap prosesnya, sehingga dapat memberikan solusi yang tepat pada sebuah produk.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, perancangan kursi roda untuk pasien anak sebagai sarana mobilitas di rumah sakit sebaiknya perlu dilakukan pengadaan. Aspek pertama yang menjadi pertimbangan adalah kondisi psikologis pasien anak-anak yang penanganannya memerlukan pendekatan maupun perlakuan khusus dibandingkan dengan pasien dewasa. Perlakuan khusus tersebut diwujudkan dalam bentuk pengadaan sarana dan prasarana rumah sakit yang memiliki warna-warna cerah sehingga dapat memunculkan kesan lucu dan ceria. Disamping menggunakan unsur warna, penggunaan objek yang dekat dengan anak-anak seperti objek binatang juga dapat diaplikasikan. Selain itu, jika ditinjau dari aspek ergonomi kursi roda ukuran dewasa kurang tepat jika digunakan untuk pasien anak-anak karena memungkinkan adanya resiko terjatuh dikarenakan ukurannya yang tidak sesuai dengan ukuran tubuh anak-anak. Sehingga dalam perancangan ini, ukuran produk kursi roda yang dibuat mengacu pada ukuran tubuh anak-anak.

Gaya desain yang diterapkan pada perancangan ini adalah gaya *modern* dengan tema *ocean* yang menggunakan warna-warna yang cerah. Pemilihan warna pada produk ini berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan. Adapun warna yang terpilih yaitu warna biru muda, hijau *tosca* dan oranye. Produk kursi roda untuk pasien anak yang dihasilkan diharapkan mampu menghadirkan sarana mobilitas di rumah sakit yang tidak hanya memiliki nilai fungsional yang tinggi tetapi juga memiliki *image* alat kesehatan yang lucu dan tidak menyeramkan bagi pasien anak-anak.

## B. Saran Perancangan

1. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi atau acuan dalam merancang suatu produk, khususnya produk yang memiliki objek perancangan yang serupa.
2. Dari proses perancangan yang telah dilakukan terdapat kendala, seperti merancang model *folding system* yang baru. Sehingga diharapkan dimasa yang akan datang hal tersebut dapat diatasi.
3. Dimasa yang akan datang produk ini diharapkan untuk dapat dikembangkan menjadi lebih inovatif, efisien dan tetap memiliki nilai fungsional yang tinggi.
4. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran bagi mahasiswa desain produk agar dalam merancang sebuah produk tidak hanya mengedepankan aspek visual sebagai hasil akhir, akan tetapi juga mempertimbangkan berbagai aspek lain terutama yang berkaitan dengan *user experience*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (2), 118-123.
- A. Aziz Alimul, Hidayat. (2008). *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Anggawisastra R, Satalaksana I. Z, dan Tjakraatmadja H. J. (1979). *Teknik Tata Cara Kerja*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Arief, Ajiwan. (2019, Juli 26). Infrastruktur Rumah Sakit Tak Ramah, Pengguna Kursi Roda Tak Bisa Mengakses Lantai Atas. *Solider*. Diakses dari <https://www.solider.id/>
- Audrian, Nahemia. Makna Pengalaman Pelatih Berinteraksi Dengan Lumba-Lumba Dalam Pertunjukan “*Dolphin Show*” *Ocearn Dream* Samudra. *Jurnal Common*, 3 (1), 81-93.
- Batan, I made Londen. (2012). Pengembangan Kursi Roda Sebagai Upaya Peningkatan Ruang Gerak Penderita Cacat Kaki. *Jurnal Teknik Industri*, 8 (2), 97-105.
- Cheng, I-Fang., Kuo, Li-Chieh., Lin, Chien-Ju., Chieh, Hsiao-Feng., Su, Fong-Chin. (2019). Anthropometric Database of the Preschool Children from 2 to 6 Years in Taiwan. *Journal of Medical and Biological Engineering*, 39, 552-668.
- Harini, Novita. (2013). Terapi Warna Untuk Mengurangi Kecemasan. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1 (2), 291-303.
- Harison, R., Duce, D., Flood, D. (2013). Usability of Mobile Applications: Literature Review and Rationale For A New Usability Model. *Journal of Interaction Science*, Doi: 10.1186/2194-0827-1-1.

- Humas LIPI. (2015, November 1). Riset Alat Kesehatan Nasional Mendesak untuk Dikembangkan. *LIPI*. Diakses dari <http://lipi.go.id/berita/riset-alat-kesehatan-nasional-mendesak-untuk-dikembangkan/10666>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2010). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 340 Tahun 2010 Yang Mengatur Tentang Klasifikasi Rumah Sakit*. Jakarta: Menteri Kesehatan Republik Indonesia. Diakses dari <http://pelayanan.jakarta.go.id/download/regulasi/peraturan-menteri-kesehatan-nomor-340-tentang-klasifikasi-rumah-sakit.pdf>
- Kotler, K. (2009). *Manajemen Pemasaran 1 Edisi ketiga belas*. Jakarta: Erlangga.
- Kumar, Vijay. (2016). *101 Metode Desain*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kuncoro, Mudrajad. (2009). *Metode Riset Untuk Bisnis & Ekonomi: Bagaimana Meneliti & Menulis Tesis Edisi 3*. Yogyakarta: Erlangga.
- Lakapu, Pither Yurhans. (2015, Juni 24). Rumah Sakit yang Belum Bersahabat Dengan Kursi Roda. *Kompasiana*. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/>
- Landa, Robin. (2006). *Designing Brand Experiences*. New York: Thomson Delmar Learning. Diakses dari <https://www.researchgate.net/>
- Maulidya Alfi, A. Z., Vira Rizky, A., Annisa Nur, H., Zehri Dwi, I., Septian Eka, P., Puguh Perdana, P., Ventisiya Tri, A., Han, A. (2018). Analisa *Segmenting, Targetting, Positioning*, dan SWOT Sebagai Strategi Pemasaran Kopi Karlos (Studi Pada Produsen Kopi Karlos Desa Donowarih Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang). *Cakrawala*, 12 (1), 41-62.
- Moleong, J. Lexy. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Neufert, E. (1993). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

- Panero, A. dan Zelnik. (1979). *Human Dimension and Interior Space*. New York: Whitney Library of Design.
- Philip, Kotler. (2002). *Manajemen Pemasaran Jilid 2*. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Piaget, J. dan Inhelder, B. (2018). *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Presiden Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Yang Mengatur Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara. Diakses dari <http://tpm.ft.undip.ac.id/wp-content/uploads/UU-20-th-2003-ttg-sisdiknas.pdf>
- Rizky Amalia , P., Fakhrina, F., Wahyudi, S., Eko, P., Suprpto, Meilinda, A. (2018). Usulan Kerangka Standar Kursi Roda Manual Sebagai Acuan Penyusunan Standar Nasional Indonesia (SNI). *Jurnal Standardisasi*, 20 (3), 207-2017.
- Setyohadi, Bambang. (2010). Pengaruh Warna Terhadap Kamar Tidur Anak. *Jurnal Teknik Sipil dan Perencanaan*, 12 (1), 79-90.
- Spencer, J. dan Juliani, J. A. (2016). *LAUNCH : Using Design Thinking to Boost Creativity and Bring Out the Maker in Every Student*. California: Dave Burgess Consulting, Inc.
- Struthers, J. (2012). *Terapi Warna: Cara Praktis Menggunakan Warna Untuk Menyembuhkan dan Meningkatkan Kualitas Hidup*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, E. Tri dan Kusumo, P. (2015). *Modul Kuliah Desain Elementer 1*. Yogyakarta: Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Susmartini, Susy., Astuti, Rahmaniyah Dwi., Mustikasari, Tri., Rosyidi, Cucuk Nur. (2013). Redesigning Manual Wheelchair for Disabled Children Using Anthropometry Data and Biomechanical Analysis. *Applied Mechanics and Materials*, 343, 115-119.

- Tim Adaptasi Indonesia. (2009). *Pelayanan Kesehatan Anak Di Rumah Sakit*. Jakarta: WHO Indonesia.
- Widjaya, Pieter Gunawan. (2017). Analisis Segmenting, Targeting, Positioning Dan Marketing Mix Pada PT. Murni Jaya. *Agora*, 5 (1).
- White, Thomas. (2007). *In Defense of Dolphins: The New Moral Frontier*. New Jersey, Amerika Serikat: Wiley-Blackwell.
- World Health Organization. (2008). *Guidelines On The Provision of Manual Wheelchairs in Less-resourced Settings*. Switzerland: WHO. Diakses dari [https://www.who.int/disabilities/publications/technology/English%20Wheelchair%20Guidelines%20\(EN%20for%20the%20web\).pdf](https://www.who.int/disabilities/publications/technology/English%20Wheelchair%20Guidelines%20(EN%20for%20the%20web).pdf)
- Yuliasati. (2016). *Keperawatan Anak*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Diakses dari <http://bppsdmk.kemkes.go.id/pusdiksdmk/wp-content/uploads/2017/08/Keperawatan-Anak-Komprehensif.pdf>

