

PERANCANGAN MAINAN ANAK UNTUK KURSI PRIORITAS DI RUANG TUNGGU STASIUN BERDASARKAN ASPEK RUPA DAN MATERIAL

CHILDREN TOYS FOR PRIORITY SEATS AT STATION WAITING ROOM BASED ON APPEARANCE AND MATERIALS

Destina Puspitawati

Prodi S1 Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

destina.puspita14@gmail.com

Abstrak

Rasa jenuh dan bosan sering dialami oleh penumpang anak-anak di stasiun kereta api saat menunggu kedatangan di kereta disebabkan oleh saat menunggu kedatangan kereta, sehingga berbagai alternatif dilakukan oleh para penumpang untuk menghilangkan rasa bosan. Tidak hanya penumpang dewasa namun penumpang anak-anak perlu hiburan untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh saat menunggu kedatangan kereta di stasiun. Berbagai cara dilakukan oleh para penumpang untuk menghilangkan rasa penat saat menunggu kedatangan kereta yang ditunggu, yakni bermain gadget serta tidak jarang mengobrol santai dengan para penumpang lainnya. Bagi sebagian penumpang anak-anak ketika menunggu kedatangan kereta api akan mudah sekali bosan, sehingga tidak jarang anak-anak mudah marah dan menangis. Tidak semua orangtua menyiapkan mainan untuk anak ketika berpergian termasuk saat berpergian menggunakan kereta api.

Kata kunci : Rasa jenuh, penumpang, anak-anak, stasiun, menunggu

Abstract

Saturate and boredom are often experienced child passengers at the train station while waiting for arrival on the train due to waiting for the arrival of the train, so that various alternatives are carried out by the passengers to eliminate boredom. Not only adult passengers but children passengers need entertainment to eliminate boredom and boredom while waiting for the train to arrive at the station. Various ways are carried out by the passengers to eliminate fatigue while waiting for the arrival of the awaited train, which is playing gadgets and not often chatting casually with other passengers. For some passengers, children when waiting for the train to arrive will easily get bored, so it is not uncommon for children to get angry and cry easily. Not all parents prepare toys for children when traveling, including when traveling by train.

Keywords : Saturate, passengers, kids, station, waiting

1. Pendahuluan

Stasiun Kereta Api Kiara Condong merupakan stasiun terbesar ke-2 di Kota Bandung, berada di Jalan Babakan Sari, Bandung Jawabarat. Stasiun Kiara condong merupakan yang melayani kelas ekonomi tersibuk di Kota Bandung. Stasiun harus ditunjang dengan pengembangan dan pemeliharaan, sehingga diharapkan mampu memberikna kenyamanan, keamanan dan kemudahan bagi para Penumpang. Salah satunya pihak stasiun kereta api Kiara condong menyediakan sarana bagi para pengunjung saat menunggu keberangkatan kereta api yang dituju sehingga pihak kereta api menyediakan sarana yang dapat digunakan oleh pengunjung, yakni tempat duduk penumpang serta salah satu sarana duduk yang di tujukan bagi penumpang yang memiliki kebutuhan khusus yaitu kursi prioritas.

Kursi Prioritas ditujukan bagi penumpang dengan klasifikasi khusus, diantaranya adalah penumpang usia lanjut, penyandang disabilitas, ibu hamil serta penumpang yang membawa balita. Penumpang prioritas merupakan penumpang yang mempunyai kebutuhan khusus sehingga perlu disediakan sarana khusus untuk penumpang prioritas untuk memenuhi kebutuhan mereka. Kursi prioritas yang telah di sediakan oleh pihak stasiun kereta api Kiara condongdi di letakan di ruang tunggu utama dengan posisi yang saling berhadapan. Kursi dapat digunakan oleh delapan penumpang dan ditandai oleh signase untuk memberi tanda atau informasi bahwa kursi tersebut adalah kursi untuk penumpang prioritas.

Di Stasiun anak-anak seringkali merasa bosan dan jenuh. Salah satu fasilitas yang sering digunakan oleh para penumpang kereta api saat menunggu kedatangan kereta adalah tempat duduk, namun tempat duduk tidak cukup bagi penumpang anak-anak untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh.

Oleh sebab itu, untuk mengurangi rasa jenuh dan bosan pada penumpang anak-anak diperlukan fasilitas bermain bagi penumpang anak-anak di area tunggu stasiun kereta api kiara condong.

2. Analisa Aspek

Aspek desain merupakan aspek, faktor atau unsur tertentu yang menjadi pertimbangan sebagai batasan, acuan, atau pedoman dalam proses perencanaan dan perancangan produk.

Untuk menentukan prioritas aspek desain diperlukan analisis masalah yang dilakukan berdasarkan latar belakang dan . Analisis akan menghasilkan aspek-aspek desain dominan, yang kemudian menghasilkan aspek-aspek desain. Hasil pembobotan tersebut dapat digunakan sebagai pertimbangan prioritas desain.

Aspek desain dan pembobotannya didapat dari dua sumber, yaitu aspek yang berasal dari aspek pengguna serta aspek fungsi dan ergonomi yang didapat dari penjabaran masalah dalam deskripsi produk. Poin-poin permasalahan diuraikan dalam tabel berikut.

Aspek Pengguna	Aspek Ergonomi dan Fungsi
Anak-anak usia 3 – 5 tahun	Jumlah Kursi Prioritas
Mudah Bosan dan Jenuh	Penentuan fungsi utama produk
-	Ergonomi Pengguna
-	Sistem Produk

A. Aspek Rupa

a. Analisa Warna

- Tujuan
Untuk menentukan warna-warna apa saja yang digunakan pada desain permainan
- Tolok ukur
Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah yang dapat di optimalkan untuk merangsang kreativitas, memberi semangat, memengaruhi rasa estetika, memperkuat daya imajinasi, dan memperkuat rangsangan, yakni warna yang berasal dari warna dasar merah, kuning, hijau dan biru.

3. Pertimbangan Desain (*Design Considerations*)

- a. Perancangan yang digagaskan akan mendapatkan pertimbangan produk yang dirancang menjadi sarana bermain tambahan pada kursi prioritas distasiun Kiaracondong Bandung.
- b. Produk yang dirancang memberikan rasa aman dan nyaman dikaitkan dengan aspek ergonomi dan dimensi produk sesuai antropometri anak, dan fungsi

i. Batasan Desain (*Design Constraints*)

- a. Pengguna adalah pengunjung stasiun kereta api Kiara condong 3-5 tahun
- b. Kursi prioritas digunakan sebagai penempatan sarana bermain di area tunggu stasiun kereta api Kiara condong.

ii. *Design Descriptions*

- a. Kursi Prioritas dipilih karena dapat digunakan untuk penambahan sarana bermain anak-anak memiliki kapasitas 8 anak .

- b. Antropometri anak menghasilkan dimensi tubuh anak, agar mainan yang dirancang tepat guna, nyaman dan aman untuk anak sehingga mencari ukuran ideal anak laki-laki maupun perempuan berdasarkan antropometri. Ukuran yang sebagai acuan yaitu ukuran Lebar tubuh total termasuk lengan dari kiri ke kanan, Lebar pinggul dari kiri ke kanan, Lebar telapak kaki, Panjang telapak tangan, Tinggi tubuh anak usia 2 tahun, Tinggi tubuh anak usia 2 tahun, Tinggi tubuh anak usia 3 tahun, Tinggi tubuh anak usia 4 tahun, Tinggi tubuh anak usia 5 tahun 4. Mainan yang digunakan menggunakan fungsi mainan Ware game tree line pada permainan ini sudah mencakup 3 fungsi yaitu mengasah motorik halus, kasar dan sudah mengandung aturan permainan sederhana.
- c. Menggunakan karakter anak-anak sebagai desain rupa perancangan.
- d. Permainan yang memiliki kedekatan pada kehidupan sehari-hari.
- e. Memiliki warna yang mencolok sehingga menarik perhatian anak-anak. Menggunakan warna kuning dan hijau sebagai warna yang dominan di gunakan serta warna Hijau, Merah, Oranye , Ungu dan Merah Jambu sebagai warna pendukung.

iii. *Design Outcome*

Merancang mainan yang dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh pada anak-anak pengunjung stasiun kereta Api Kiara Condong dengan memanfaatkan kursi prioritas di stasiun Kiara condong. Produk maze di rekomendasikan karena memiliki peraturan yang sederhana serta karakter-karakter yang menarik.

- 1) Warna-warna yang didominasi warna cerah

- 2) Bentuk yang tidak tajam
- 3) Ukuran Pion tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil
- 4) Menggunakan material yang kuat dan tidak mudah pecah sehingga tidak membahayakan anak
- 5) Mengambil visual cerita berpergian dengan menggunakan kereta api mengelilingi kota-kota yang di lalui stasiun keret api Kiara condong.
- 6) Menggunakan bentuk kereta api dan karakter pada pion.

3.3. Hipotesa Desain

Produk yang dirancang akan menghibur para pengunjung anakanak saat menunggu kedatangan kereta api di area tunggu stasiun Kiara condong

Secara deskriptif, produk akan di tempatkan di kursi tunggu prioritas kereta api Kiara condong, menerapkan sistem kursi lipat sebagai pertimbangan dan memiliki rupa bentuk baru yang menjadi pembeda bagi para pengguna dalam mengenali produk sarana yang dirancang.

3 . Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, fokus masalah yang dibahas adalah tidak ada fasilitas yang di berikan kepada penumpang anak-anak saat menunggu kereta di area tunggu stasiun kereta api kiara condong sehingga anak-anak mudah bosan dan jenuh.

Solusi masalah yang didapat adalah dengan merancang fasilitas bermain dengan memanfaatkan area tunggu stasiun kereta api kiara condong, sehingga anak-anak tidak cepat ,erasa bosan dan jenuh saat menunggu keret api.

Bentuk solusi yang ditawarkan adalah membuat sarana bermain permainan maze pada kursi tunggu prioritas di area tunggu stasiun kereta api kiara condong.

Daftar Pustaka

- [1] Ali, Farid & A. Gau Kadir. 2014. *Manajemen Penelitian Berbasis Sasaran*. Bandung. PT. Refika Aditama.
- [2] Ali & Kadir. 2004, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Cet. Ke-1, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- [3] Augustin, Sally & Cindy Coleman,. 2012. *The Designer's Guide to Doing Research: Applying Knowledge to Inform Design*. Hoboken, New Jersey. John Wiley & Sons
- [4] Anggani Sudono, 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo
- [5] Badan Standar Nasional. (2015). *Standar Keamanan Mainan Anak*. Jakarta: BSN.
- [6] Burger, W.F. & Shaughnessy, J.M.. (1993). *Restructuring Geometry. Reseach Ideal for The Classroom: High School Mathematics*. New York: MacMillan Publishing Company
- [7] Buyung, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34*
- [8] [BSN] Badan Standarisasi Nasional. 2010. SNI ISO 8124-1:2010. *Standar Mainan Anak*. Badan Standarisasi Nasional : Jakarta.

