

PERANCANGAN MAINAN ANAK DI KURSI PRIORITAS RUANG TUNGGU STASIUN BERDASARKAN ASPEK ERGONOMI DAN FUNGSI

Diah Meisi Roudatul Jannah, Terbit Setya Pambudi, Yanuar Herlambang

Telkom University, S1 Desain Produk, Bandung, Indonesia

Diahmeysi@gmail.com, sunsignterbit@telkomuniversity.ac.id, mr.yanuarherlambang@yahoo.com

Abstrak Stasiun Kiaracondong Bandung merupakan stasiun terbesar kedua kelas ekonomi. Setiap harinya stasiun kiaracondong memberangkatkan puluhan ribu penumpang ke luar kota seperti Jawa Tengah maupun Jawa Timur. Kurangnya fasilitas bermain di ruang tunggu stasiun Kiaracondong Bandung mengakibatkan anak saat menunggu kereta datang merasa bosan dan rewel sehingga orangtua memberikan gadget agar anak tidak menangis. Perancangan mainan anak di kursi prioritas ruang tunggu merupakan sarana tambahan agar anak saat menunggu kereta tidak merasa bosan. Mainan di kursi prioritas sangat praktis dan tidak memakan tempat sehingga mainan ini sangat bermanfaat.

Metode yang dilakukan merupakan metode teknik analisis kualitatif reduksi data merupakan salah satu dari teknik analisis data kualitatif. Dalam metode ini menganalisa penumpang stasiun mencari informasi, wawancara, mendapatkan data dari teori-teori lalu menarik kesimpulan.

Berdasarkan penelitian yang sudah diamati penulis, terjadinya penumpukan penumpang pada ruang tunggu stasiun Kiaracondong Bandung dan kurangnya fasilitas sarana bermain di stasiun kiaracondong Bandung. Maka dari itu penulis mencoba merancang mainan anak di kursi prioritas stasiun Kiaracondong Bandung.

Kata kunci : kursi prioritas, mainan, stasiun kiaracondong.

Abstract Kiaracondong Bandung Station is the second-largest station in the economy class. Every day the Kiaracondong station lifts tens of thousands of passengers out of cities such as Central Java and East Java. The lack of play facilities in the waiting room of Kiaracondong Bandung station accepts children while waiting for the train to become bored and talkative so that parents provide gadgets so that children do not cry. The design of children's toys in the waiting room is an additional facility for children while waiting for the train not to wait. Toys in priority seats are very practical

so this toy is very useful.

The method used is a qualitative reduction data analysis method which is one of the qualitative data analysis techniques. In this method, find out information, interviews, get data from theory and get it.

Based on the research published by the author, passengers were collected at the Kiaracandong Bandung waiting station and got the facilities to play at Kiaracandong station in Bandung. Therefore, the author tries to approve children's toys in the priority seat of Kiaracandong Bandung station.

Keywords: priority seat, toys, kiaracandong station

1. Pendahuluan

Penumpang sebelum berangkat harus datang ke stasiun paling lambat satu jam sebelum keberangkatan, untuk mencetak boarding pass, pengecekan tiket hingga menunggu kereta api datang. Dalam menunggu kereta api datang, penumpang mengalami penumpukan karena Kurangnya fasilitas tempat duduk di ruang tunggu. ruang tunggu yang terbatas dengan Luas ruang tunggu yaitu panjang 9 meter dan lebar 9 meter yang mencakup tempat loket, tempat charger, mushola, wc, galery atm, ruang terlapor sehingga penumpukan penumpang hingga keluar stasiun. penumpang di stasiun kiaracandong terdiri dari berbagai umur dari anak-anak hingga dewasa. Ketika menunggu anak anak mengalami kebosanan tidak ada area bermain sedangkan jika anak berlari-lari orang tua khawatir Pada akhirnya untuk mengatasi rasa bosan pada anak, Orang tua memberikan anak handphone sehingga anak mengalami kecanduan teknologi dan tumbuh kembang anak mengalami kelambatan. Berdasarkan data hasil observasi maka penelitian ini akan merancang fasilitas mainan anak di kursi prioritas sebagai solusi untuk mengatasi kebosanan anak pada saat menunggu kereta api di stasiun Kiaracandong

Metode Penelitian

Metode penelitian ini diterapkan untuk menghasilkan suatu konsep desain melalui beberapa Analisa permasalahan yang telah diperoleh.

Pendekatan

Strategi Proses desain yang dilakukan dalam perancangan ini melalui Analisa aspek fungsi

Analisa Fungsi tersebut sarana mainan anak di kursi prioritas ruang tunggu pada anak usia 2-5 tahun di stasiun kiaracandong bandung

Analisis aspek ergonomi

menyesuaikan batasan area antropometri bentuk badan anak-anak usia 2-5 tahun.

Tehnik Pengumpulan Data

Observasi

Melakukan observasi kegiatan penumpang pada saat menunggu kereta api tujuannya untuk mengetahui aktivitas penumpang pada saat menunggu kereta api.

Wawancara

Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara bebas. Peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan spesifik, namun hanya memuat poin-poin penting dari masalah yang ingin digali dari pengunjung stasiun kereta api Kiara condong tujuannya adalah mengetahui kendala saat menunggu kereta api di stasiun kiaracandong bandung dan masukan penumpang untuk memperbaiki fasilitas di ruang tunggu.

Studi Dokumen

Studi dokumen adalah metode pengumpulan data yang tidak ditujukan langsung kepada subjek penelitian. Studi dokumen adalah jenis pengumpulan data yang meneliti berbagai macam dokumen yang berguna untuk bahan analisis. Tujuannya sebagai pedoman perancangan.

Tehnik Analisis

Teknik yang digunakan dalam merancang fasilitas bermain di area Kiara condong adalah Teknik analisis Kualitatif.

Reduksi Data

Reduksi data merupakan salah satu dari teknik analisis data kualitatif. Reduksi data adalah bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat diambil. Reduksi tidak perlu diartikan sebagai kuantifikasi data.

Penyajian Data


Menyajikan data berupa kegiatan pengunjung stasiun. Ketika sekumpulan informasi yang didapatkan di stasiun kereta api Kiara condong disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan. Bentuk penyajian data kualitatif berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan dan bagan.

Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan salah satu dari teknik analisis data kualitatif. Penarikan kesimpulan adalah hasil analisis yang dapat digunakan untuk mengambil tindakan.

Observasi

Observasi yang dilakukan di stasiun Kiaracandong Bandung adalah mengamati penumpang yang membawa anak usia 2-5 tahun bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dialami ketika menunggu kereta api.

| Foto | keterangan |
|---|---|
|  | Suasana stasiun kiaracandong pada jam 15:00 |



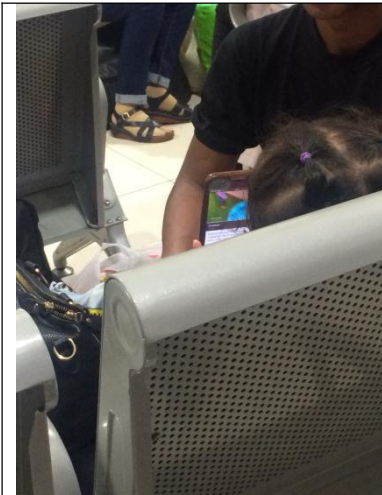
Suasana luar stasiun kiaracandong yang penumpangnya tidak mendapatkan tempat duduk sehingga duduk diluar stasiun



Suasana luar stasiun kiaracandong yang menjadi titik penumpukan penumpang.



Penumpang anak mengalami kebosanan saat menunggu kedatangan kereta



Para orang tua yang mengetahui anak nya bosan dan menangis langsung memberikan handphone agar sang anak tidak mengalami kebosanan.



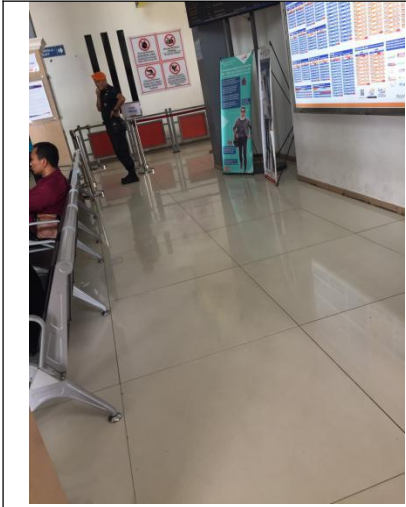
Situasi ruang tunggu stasiun kereta api kiaracandong pada jam normal yaitu jam 11:00 siang



Pada saat hujan terjadi penumpukan penumpang di ruang tunggu stasiun kiaracandong hingga diluar stasiun kiaracandong.



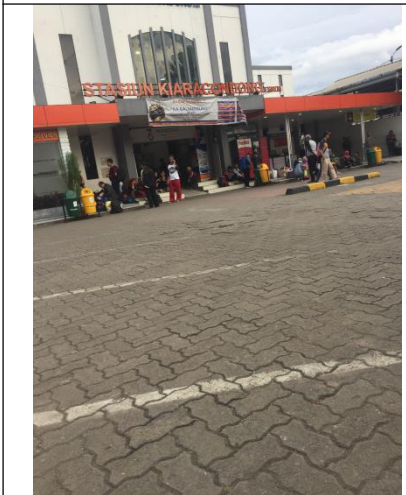
Area Tempat duduk di ruang tunggu stasiun Kiaracandong



Jalur area menuju ruang tunggu dalam dan tempat boarding pass



smoking area



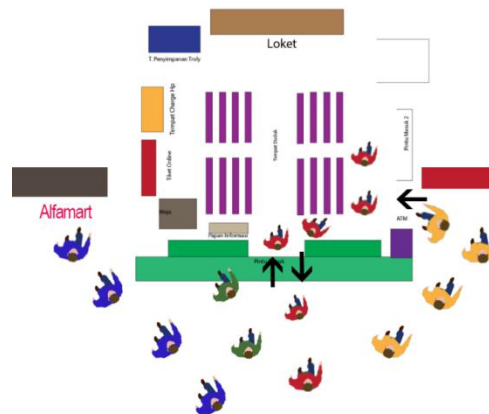
Area luar stasiun kiaracandong



Kursi prioritas yang berada di stasiun kiaracandong dan ukuran kursi.

Tabel 2.5 Observasi Penumpang
(Sumber data: perancang,2019)

Alur Kedatangan Penumpang



Gambar 2.6 Alur kedatangan penumpang
(Sumber data: perancang,2019)

Keterangan:

Dalam observasi perancang mengamati alur kedatangan penumpang

2 penumpang anak datang lalu ke alfamart

7 anak datang langsung cetak tiket lalu duduk di ruang tunggu

12 anak duduk di depan pintu masuk

Total anak setiap satu jam pada jam sibuk keberangkatan ekonomi adalah 14 orang.

Hasil wawancara

Hasil wawancara terhadap penumpang kereta api stasiun kiarcondong adalah:

1. Penumpang yang membawa anak bahwa penumpang terbantu jika terdapat fasilitas tambahan area bermain anak di stasiun Kiarcondong bandung.
2. Penumpang mengeluhkan stasiun yang sempit

3. jam tunggu yang lama mengakibatkan anak merasa bosan sehingga terkadang memberikan handphone untuk mengatasi kebosanan pada anak.
4. Tidak tersedianya fasilitas area bermain untuk anak.

Gagasan awal perancangan

Dari pengumpulan data dan informasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa tidak tersedianya fasilitas area bermain di area tunggu stasiun kiaracandong dan terbatasnya tempat duduk diruang tunggu mengakibatkan penumpukan penumpang pada area tunggu hingga di luar stasiun sehingga penumpang yang membawa anak-anak mengalami kebosanan. Dengan fasilitas area bermain ini diharapkan mengurangi rasa bosan anak saat menunggu kereta di stasiun Kiaracandong.

Hipotesa Desain

5W+1H

What (produk apa yang akan dirancang?)

Merupakan produk mainan untuk melengkapi fasilitas ruang tunggu di stasiun kiaracandong bandung. Produk dirancang dengan tidak terlepas dari segi aspek ergonomi anak dan antropometri anak agar menghasilkan mainan yang aman,sesuai dimensi anak dan tepat guna. Mainan anak yang akan dirancang sejenis maze 3D agar mainan tersebut dapat dipegang,mengandung pengetahuan dan aturan sederhana.

Where (dimana area tersebut diaplikasikan?)

Area yang digunakan untuk penempatan fasilitas area bermain ini di bawah papan jadwal kereta di stasiun kiaracandong Bandung. Karena keterbatasan area di ruang tunggu stasiun kiaracandong bandung perancang memanfaatkan tembok agar lebih efektif,efisien dekat dengan tempat duduk dan orang tua tidak perlu khawatir saat anak bermain.

When (kapan produk diaplikasikan?)

Produk digunakan saat penumpang menunggu kereta api datang. penumpang harus datang 1 jam sebelum keberangkatan kereta sehingga

dalam menunggu kereta datang dan boarding pass tersebut penumpang anak dapat memanfaatkan fasilitas tambahan area bermain tersebut.

Why (kenapa produk dirancang?)

Produk dirancang sesuai aspek ergonomi dan antropometri anak agar memberikan mainan yang aman,nyaman. Mainan ini untuk anak sehingga dalam merancang mainan anak harus sesuai dengan standar keamanan nasional untuk mainan anak.

Who (siapa yang mengaplikasikan produk?)

Produk dirancang untuk penumpang anak usia 3-5 tahun.

How (Bagaimana produk dirancang)

Produk dirancang harus terlebih dahulu observasi wawancara menentukan masalah lalu di analisis sesuai dengan data dan lapangan, setelah menentukan hasil desain membuat sketsa alternatif sesuai dengan hasil analisis sehingga lanjut ke final sketsa dan pembuatan produk.

SWOT

Streangth

Penunjang fasilitas area bermain di ruang tunggu Stasiun Kiaracandong Bandung

Mainan anak usia 3-5 tahun untuk mengatasi kebosanan anak saat menunggu kereta

Weakness

Kelemahan mainan ini adalah permainanya harus berdiri jadi pada saat anak main

Opportunity

Penumpang anak mengalami kebosanan saat menunggu kereta api di stasiun Kiaracandong Bandung karena penumpang datang satu jam sebelum kedatangan kereta api.

Threats

Pada saat anak bermain anak terlalu senang sehingga saat diajak untuk masuk kedalam untuk boarding dan menuju ke kereta tidak mau karena nyaman dan ingin bermain terus menerus.

TOR (TERM OF REFERENCE)

Pertimbangan Desain

- a. Produk yang dirancang menjadi sarana tambahan fasilitas bermain distasiun kiaracondong bandung
- b. Produk yang dirancang memberikan rasa aman dan nyaman dikaitkan dengan aspek ergonomi dan dimensi produk sesuai antropometri anak,dan fungsi

Batasan desain (hasil analisa kesimpulan)

Beberapa batasan desain dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Merancang mainan bentuknya yang aman untuk anak dan mendidik Bentuk mainan tidak tajam, bahan yang digunakan tebal sehingga tidak mudah pecah mekanisme yang digunakan hanya mendorong gambar binatang lalu sudah memiliki peraturan sederhana dan anak juga mendapatkan ilmu yaitu mengenal binatang.
2. 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
3. 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.

Sketsa Final

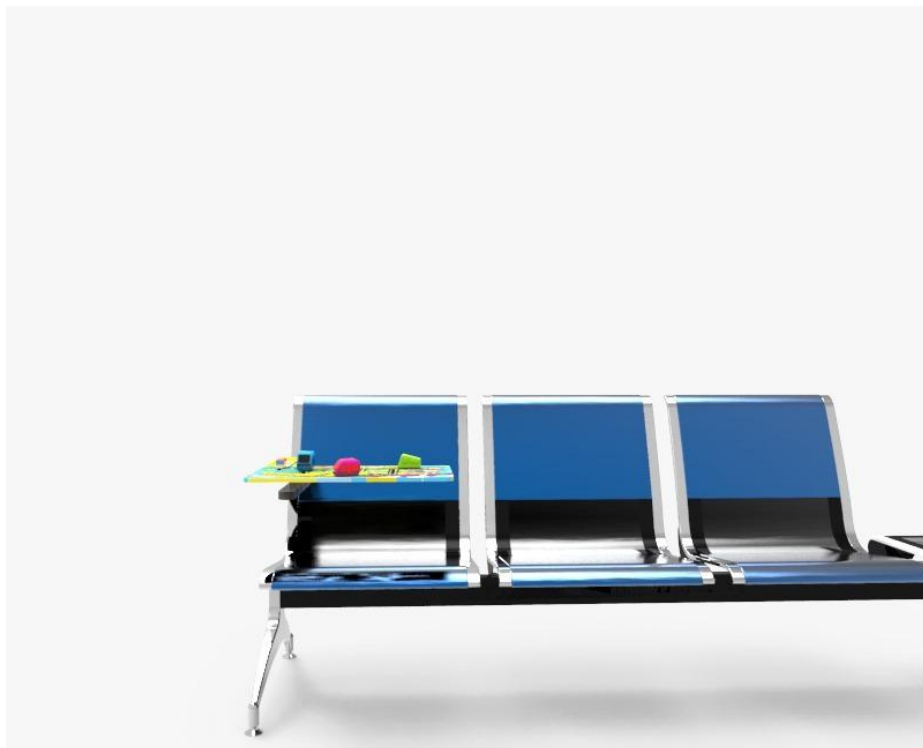
Sketsa Final dalam perancangan ini adalah visualisasi final rendering gambar rendering dari sketsa terpilih.

1. Sketsa Sistem



Gambar sketsa sistem
Sumber data penulis 2019

2. Sketsa kursi prioritas



Gambar sketsa Rupa

Sumber data perancangan Destina puspitawati aspek rupa dan warna 2019



Gambar sketsa Rupa

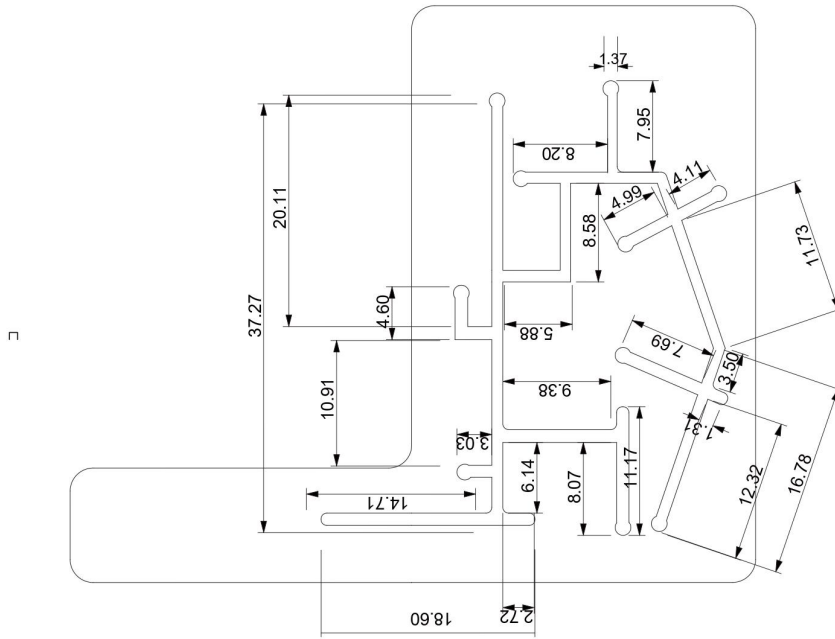
Sumber data perancangan Destina puspitawati aspek rupa dan warna 2019

3. GambarTehnik

| | | |
|------------------------------------|--|----------------|
| Produk Mazoc | Digambar Oleh : Anggota kelompok Mazoc | Skala : 1:10 |
| | Reg : | Urut : |
| | Tanggal : 24 Juli 2019 | Sign : |
| | Diperiksa Oleh: Terbit Setya Pambudi, ST, M.Ds | |
| | Judul Gambar : | |
| A4 | Papan Maze | |
| DESAIN PRODUK TELKOM UNIVERSITY | Ket : | No Gambar 1 |

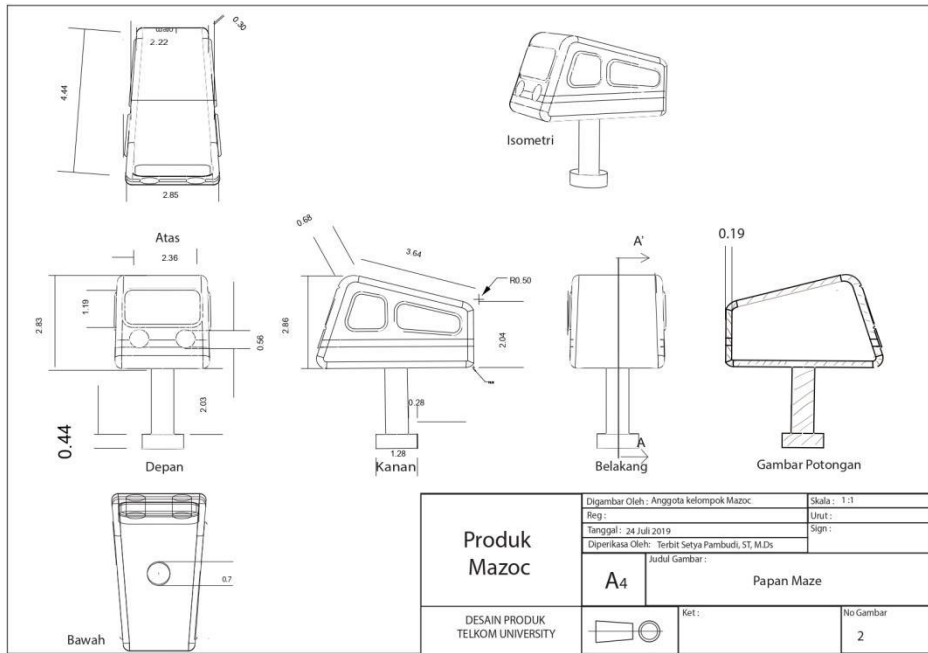
Gambar Teknik Papan Ma

Sumber data penulis 2019

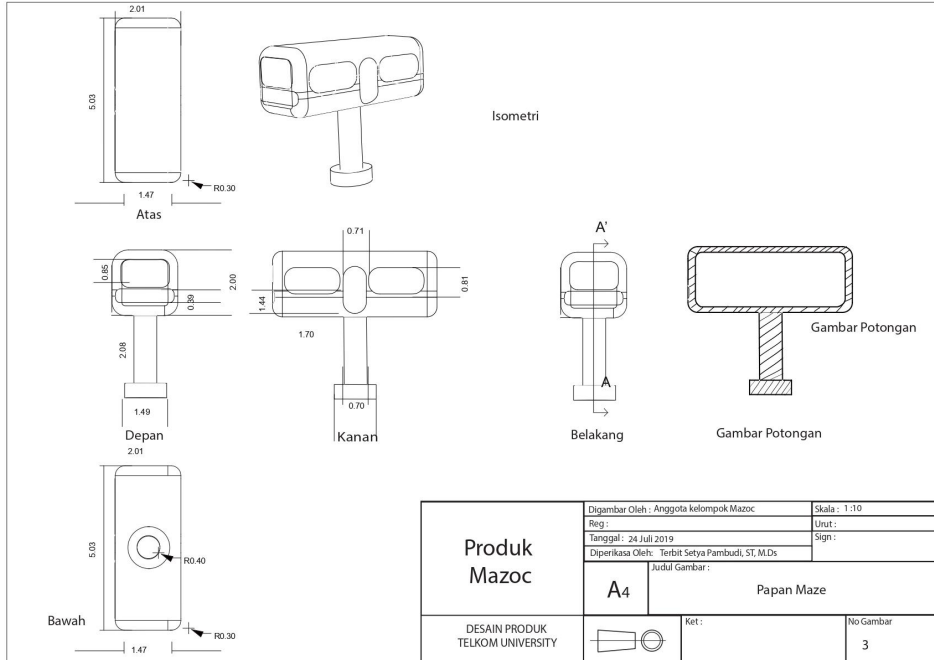


Gambar Teknik

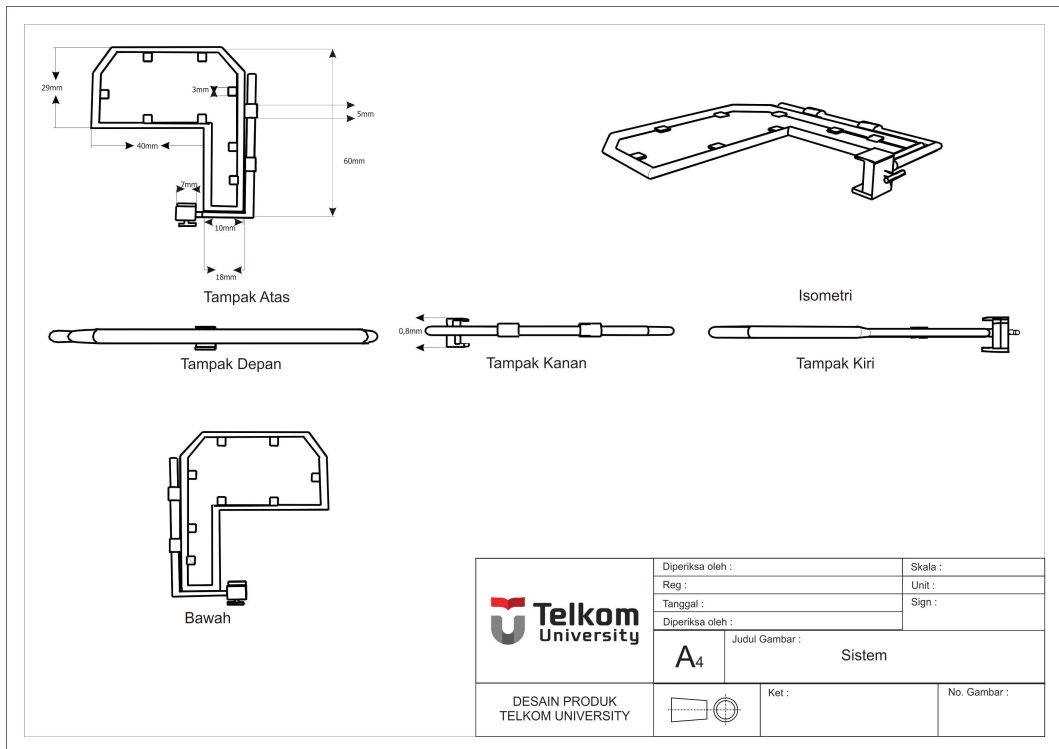
Sumber data penulis 2019



Gambar Tehnik
Sumber data penulis 2019



Gambar Tehnik
Sumber data penulis 2019



Gambar Tehnik
Sumber data penulis 2019

Gambar Exploded



Gambar Explodid
Sumber data penulis 2019



Gambar sketsa Sistem
Sumber data penulis 2019



Gambar sketsa Sistem
Sumber data penulis 2019

Operasional



Gambar sketsa Operasional
Sumber data penulis 2019



Gambar sketsa Operasional
Sumber data penulis 2019

Kesimpulan

Pada perancangan ini, fokus masalah yang di bahas adalah tidak tersedianya fasilitas bermain anak di stasiun kiaracondong bandung mengakibatkan kebosanan yang terjadi pada anak usia 3-5 tahun saat menunggu kereta api.

Solusi masalah yang didapatkan adalah dengan merancang sarana fasilitas tambahan di kursi prioritas sebagai sarana bermain untuk menghilangkan rasa bosan pada anak saat menunggu kereta api di stasiun Kiaracondong Bandung.

Perancangan ini menggunakan tahapan segala aspek analisis yang menjadi pertimbangan desain telah melalui proses pertimbangan dari pengguna,keamanan, fungsi, warna dan rupa.

Daftar Pustaka

- [1] Buku Standardisasi Nasional.2012.STANDAR KEMANAN MAINAN ANAK.Jakarta : BSN
- [1] Wiyani, Novan Ardy. 2014. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta : Gava Media. [3] Slideshare.2012.Slideshare.com.Revisi Final Permen.[Online]Availabeat:<http://www.slideshare.net/adillahrizma/6-revisi-final-permen-58> [Accessed 25 January 2017].
- [1] Diana Mutiah. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- [1] Suhendi, Hendi, dkk. 2001. Pengantar Studi Sosiologi Keluarga. CV Pustaka Setia. Bandung.

