

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Projek tugas akhir telah dijalankan dengan berbagai proses mulai dari identifikasi masalah, wawancara, observasi, proses desain, hingga hasil penelitian atas masalah yang diangkat. Berdasarkan hasil penelitian perancangan kursi interaktif untuk meningkatkan kemandirian anak dalam proses memakai alas kaki menyimpulkan dari hasil observasi langsung dan wawancara bahwa kesulitan anak saat memakai alas kaki seperti kenyamanan dan keamanan dapat mempengaruhi kemandirian anak dalam memakai alas kaki sendiri. Maka dari itu, dibutuhkan produk yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan anak untuk memakai alas kaki secara mandiri.

Dilihat dari karakteristik anak prasekolah sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan melalui belajar dan bermain, disimpulkan bahwa gaya desain menyesuaikan dengan kepribadian anak yang unik dan imajinatif. Rancangan produk sendiri disesuaikan baik dari segi kebutuhan, kemudahan, dan dimensi, dengan fungsi utama sebagai tempat duduk dan tempat penyimpanan alas kaki di satu tempat untuk memudahkan mereka dalam memakai, mengambil, menaruh, dan menyimpan alas kakinya secara mandiri.

Berdasarkan pengumpulan dan pengolahan data, hasil analisis, dan uji coba yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil dari rancangan kursi telah disesuaikan dengan data antropometri anak-anak usia 3-6 tahun, menyesuaikan kebutuhan dan preferensi anak, memenuhi kriteria kegunaan serta mencakup manfaat bagi perkembangan motorik, kognitif, dan psikososial.
2. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, kursi yang dirancang memiliki daya tarik bagi anak terutama dari segi bentuk dan warna. Anak cenderung ingin bereksplorasi pada laci penyimpanan, sehingga dibutuhkan arahan bahwa fungsi dari laci tersebut adalah untuk tempat penyimpanan alas kakinya.

5.2 Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, saran dan masukan diberikan guna perbaikan atau pengembangan produk kedepannya, yaitu:

1. Memperhatikan segi kebersihan pada laci penyimpanan agar mudah dibersihkan karena alas kaki yang telah digunakan cenderung kotor.
2. Menambahkan elemen interaktif seperti gambar, tombol, suara atau cahaya untuk memberikan instruksi atau panduan visual sederhana yang menarik untuk menunjukkan langkah-langkah cara memakai alas kaki agar anak lebih mudah memahami produk.

