

**PERANCANGAN FURNITUR SARANA DUDUK UNTUK MENCoba
SEPATU BAGI ANAK BERUSIA 3-5 TAHUN DI AREA *KIDS ZONE*
TOKO SEPATU**

Desi Rut Suryani Situmorang

Desain Manajemen Produk / Industri Kreatif

desirut95@gmail.com

Abstrak - Sarana duduk di area *kids zone* toko sepatu adalah alat pelengkap yang digunakan untuk memfasilitasi konsumen sebagai calon pembeli yaitu anak beserta orangtua. Adanya kesulitan melakukan kegiatan mencoba sepatu di area *kids zone* toko sepatu, diantaranya anak kurang terdorong menggunakan sarana duduk, dan orangtua cenderung memaksa anak untuk duduk, serta orangtua mencobakan sepatu anak pada posisi kaki menekuk agar posisi orangtua lebih rendah. Karena itu dibutuhkan sarana duduk yang menarik, dengan posisi dudukan sesuai kebutuhan anak dan orangtua. Dengan bentuk yang jelas atau *noticeable*, sudah dikenal, lebih mudah diterima, memicu *fantasy* sehingga tidak membatasi anak berfantasi meskipun sedang dalam kegiatan mencoba sepatu. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode kualitatif. Melalui penelitian yang dilakukan dengan metode kualitatif, diketahui bahwa sarana duduk yang disediakan di area *kids zone* toko sepatu, memiliki bentuk yang kurang menarik bagi anak dan belum tersedianya sarana duduk sesuai kebutuhan posisi duduk orangtua saat mencobakan sepatu bagi anak. Tujuan dari sarana duduk yang didesain ini supaya lebih memudahkan orangtua saat mencobakan sepatu bagi anak, sehingga penjaga toko lebih efisien bekerja. Dari hasil penelitian, akan dirancang suatu sarana duduk yang memiliki konsep *fantasy* yang akan digabungkan dengan gaya desain *classic*. Konsep *fantasy* pada penerapan bentuk yang menarik dan jelas atau *noticeable* sehingga pada saat menggunakan sarana duduk memberikan pengalaman anak saat mengendarai alat transportasi yang sudah pernah dikenal dan diingat oleh anak. Kesan *classic* adalah penggunaan bentuk alat transportasi dengan bentuk *classic*, bentuk lama yang lebih jelas (*noticeable*) dengan kelengkapan alat seperti baling-baling pesawat, dayung perahu dan yang lainnya.

Kata kunci : sarana duduk, anak, *kids zone*, *fantasy*, *classic*, *noticeable*.

Abstract - Means of sitting in the area kids zone shoe store is a complementary tool that is used to facilitate the consumer as a prospective buyer is a child and parents. There are difficulties in doing shoe activities in the kids zone area of the shoe store, including the least-used children using existing sitting facilities, and parents tend to force the child to sit, and parents try to put the child's shoes on the bend position so that the parent's position is lower. Because it takes an attractive sitting facilities, with the position of the cradle according to the needs of children and parents. With a clear or noticeable shape, already known, more easily accepted, triggering fantasy so as not to limit children fantasize despite being in the activities of trying shoes. The existence of fantasy development in children make children use the means of sitting with their own will without coercion. The research method is qualitative method. Through research conducted with qualitative methods, it is known that the sitting facilities provided in the area kids zone shoe store, has a form that is less attractive for children and the unavailability of sitting facilities as needed parental seating position when trying to shoe for children. The purpose of this designed seating facility to make it easier for parents when trying to shoe for children, so that more efficient shopkeepers work. From the results of the research, will be designed a sitting facility that has a fantasy concept that will be combined with a classic design style. The concept of fantasy on the application of an attractive and clear or noticeable form so that when using the seat to provide the experience of children while driving a vehicle that has been known and remembered by children. The impression of the classic is to use the form of transportation with the form of classic, the old form is more clear (noticeable) with the completeness of tools such as aircraft propeller, boat rowing and the other.

Keywords : *sitting facilities, children, kids zone, fantasy, classic, noticeable*

PENDAHULUAN

Keberadaan orang tua sebagai pembeli, tidak sendiri karena anak ikut terlibat membeli sepatu dengan orang tua. Hal tersebut agar dapat menyesuaikan produk sepatu yang akan dibeli dan digunakan untuk anak, terutama anak balita karena ukuran kakinya cukup cepat bertambah dan perlu menyesuaikan ukuran dan kenyamanan. Dengan berbagai kemampuan anak usia 3-5 tahun yang aktif, cukup sulit menyesuaikan anak dengan kondisi di dalam toko. Meskipun sudah berada di

area kids zone namun semua peralatan furnitur di toko sepatu pada umumnya disesuaikan untuk orang dewasa, sehingga anak kurang nyaman saat mencoba sepatu. Terutama anak kurang tertarik untuk menggunakan furnitur atau sarana duduk yang ada sehingga membuat orangtua kesulitan saat meminta anak untuk duduk dan mencobakan sepatu. Hal tersebut dikarenakan anak tidak menemukan furnitur yang sesuai dengan keinginan atau kesukaannya sehingga semakin membuat anak bosan bahkan menolak saat orang tua meminta anak untuk duduk dan mencobakan sepatu yang dipilihkan. Bukan hanya orangtua hal tersebut juga cukup merugikan toko jika anak sangat menolak atau bahkan bersikap kurang baik sehingga mengganggu kenyamanan pembeli lain yang berada di toko sepatu. Maka pihak penjaga toko sepatu juga terlibat agar anak dapat mau duduk, mengakibatkan waktu lebih untuk melayani anak dan cukup merepotkan. Dengan adanya kendala tersebut maka dibutuhkan furnitur sebagai sarana duduk untuk mencoba sepatu di *area kids zone* toko sepatu bagi anak berusia 3-5 tahun, yang menarik bagi anak sehingga anak dengan sendirinya akan duduk dan dengan nyaman mencoba sepatu. Penyelesaian tersebut akan cukup membantu orangtua dan membuat anak nyaman saat berada di toko sepatu sehingga dapat mencoba sepatu dengan baik tanpa merugikan pembeli lain dan menguntungkan toko beserta penjaga toko sepatu karena tidak membuang waktu banyak untuk pelanggan anak.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Kualitatif, dengan data yang diperoleh berdasarkan wawancara dengan orangtua yang mengikut sertakan anak saat berbelanja sepatu untuk anak berusia 3-5 tahun, wawancara ahli psikologi, ahli manufaktur, ahli furnitur, desainer dan wawancara penjaga *area kids zone* toko sepatu. Observasi anak berusia 3-5 tahun yang ikut berbelanja sepatu bersama orang tua (dokumentasi dan pengamatan di toko sepatu anak) aktifitas anak dan orang tua saat membeli sepatu di *area kids zone* toko sepatu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian :

- Berdasarkan dari keseluruhan hasil penelitian didapatkan beberapa informasi data yang menunjukkan bahwa produk eksisting sudah ada di area *kids zone* toko sepatu namun kurang berfungsi untuk anak, karena kebanyakan disesuaikan untuk orang dewasa dan tidak menarik bagi anak-anak berusia 3-5 tahun. Hal tersebut cukup merepotkan orangtua dan juga pihak berwenang di toko sepatu, karena harus berupaya dengan cara mengalihkan perhatian anak agar mau duduk dan dicobakan sepatu yang dipilih.
- Peletakan furnitur sudah sesuai di area *kids zone* toko, namun anak lebih cenderung bermain, atau melihat sekeliling toko, dan hal lainnya yang menarik bagi anak.
- Anak membutuhkan waktu sekitar 9-13 menit dahulu sebelum menggunakan sarana duduk yang disediakan. Karena anak merasa kurang menarik untuk duduk serta krang nyaman dan asing dengan kondisi disekitar sehingga anak menolak dengan berteriak, menangis, berlari, tidak menghiraukan dan orangtua perlu mengajak anak berulang-ulang.
- Dibutuhkan furnitur yang dapat menarik bagi anak, membuat anak bisa tetap aktif dan berimajinasi bisa melalui warna, bentuk, bunyi atau cahaya, sehingga membuat anak tertarik dan mau untuk duduk namun tetap nyaman dan sesuai.
- Kecenderungan anak berusia 3-5 tahun adalah ingin merasa bebas, dan dimulai dari bebas dalam hal pola pikir. Sehingga pemikiran anak berbeda dengan orang dewasa. Anak memiliki imajinasi atau fantasi lainnya.
- Adanya kesamaan atau penyederhanaan bentuk pada alat transportasi yang dapat dikendarai menjadikan saran agar anak lebih mudah untuk diterima karena jelas dan menarik. Berdasarkan penelitian adanya kebutuhan sarana duduk untuk mempermudah kegiatan mencoba sepatu anak usia 3-5 tahun di area *kids zone* toko sepatu.

Aspek Pengguna

Dalam aspek penggunayaitu pengguna langsung maupun tak langsung

1. Pengguna langsung

Tabel 1. Pengguna Langsung

Keterangan	Anak	Dewasa
------------	------	--------

Demografis		
Usia	3-5 tahun	25-40 tahun
Jenis kelamin	Unisex	Unisex
Status	Pra sekolah	Orangtua,Pendamping
Geografis	Jawa timur	Jawa timur
Psikografis	Balita yang mau duduk dan mencoba sepatu di area <i>kids zone</i> toko sepatu	Orangtua yang duduk, membantu anak untuk mencoba sepatu di area <i>kids zone</i> toko sepatu

2. Pengguna tak langsung

Tabel 2. Pengguna Tak Langsung

Keterangan	Anak	Dewasa
Demografis		
Usia	2-8 tahun	21-55 tahun
Jenis kelamin	Unisex	Unisex
Status	Pra sekolah -SD	Orangtua,Pendamping
Geografis	Jawa timur	Jawa timur
Psikografis	Balita dan anak sebagai pengunjung toko sepatu di areal <i>kids zone</i> yang juga ingin duduk	Orangtua, pengunjung lain yang ingin duduk karena kelelahan atau kursi yang lain penuh

Aspek Fungsi

Produk furnitur sarana duduk untuk mencoba sepatu bagi anak berusia 3-5 tahun di area *kids zone* toko sepatu memiliki fungsi yang terbagi menjadi empat, yaitu fungsi positif dan negatif, serta fungsi primer dan sekunder.

1. Fungsi positif yaitu digunakan oleh anak berusia 3-5 tahun untuk mencoba sepatu di area *kids zone* toko sepatu.

2. Fungsi negatif yaitu digunakan untuk berbaring oleh anak, sebagai hiasan toko, meletakkan barang, dinaiki orang dewasa untuk mengambil barang.
3. Fungsi primer yaitu sebagai sarana duduk untuk mencoba sepatu anak.
4. Fungsi sekunder yaitu sebagai perlengkapan toko untuk memfasilitasi anak sebagai pembeli yang berada di area *kids zone* toko sepatu.

Aspek Psikologi

Menurut Monica Yuniariska S.Pi usia 3-5 tahun tingkat memori, dan imajinasi anak juga cukup tinggi. Perancangan produk disesuaikan dengan ketertarikan anak terhadap benda yang disukai dapat mempermudah pemilihan bentuk bagi anak sesuai dengan memori yang sudah pernah di lihat, dialami oleh anak sendiri.

Kesesuaian pendapat ahli akan mengacu pada bentuk produk yang akan dirancang, melalui pengajaran yang telah diberikan bagi anak pra sekolah yaitu tema transportasi sehingga dapat sekaligus mengembangkan kreatifitas lewat fantasi anak yang sedang mengendarai produk tersebut. Pemilihan bentuk produk juga disesuaikan dengan minat pada kegiatan yang sering dilakukan oleh anak usia 3-5 tahun, yaitu bermain. Dengan adanya pelengkap produk yang memberikan kesempatan bagi anak bermain akan lebih dipilih oleh anak untuk digunakan arana duduk. Alat transportasi dapat mengembangkan motorik.

Aspek Ergonomi

a. Kenyamanan

Dalam hal kenyamanan pada sarana duduk melalui :

1. Ukuran dudukan yang lebih rendah untuk orangtua agar dapat lebih mudah mencobakan sepatu untuk anak tanpa posisi jongkok.
2. Dudukan untuk anak tanpa penyanggar punggung agar anak lebih leluasa bergerak dan beraktifitas.
3. Penggunaan bantalan sebagai alas duduk untuk dudukan yang digunakan.
4. Adanya tempat penyanggah kaki untuk anak sehingga mempermudah orangtua untuk mencobakan sepatu, dan anak merasa lebih nyaman karena posisi kaki tidak menggantung.

b. Operasional

Kemudahan penggunaan kelengkapan pendukung :

1. Kelengkapan pendukung sebagai tangga untuk menaiki kursi yang akan diduduki oleh anak, agar dapat mempermudah orangtua tanpa harus menggendong anak untuk bisa duduk.
2. Terdapat tempat penyanggah kaki yang bisa disesuaikan dengan anak yang dapat disesuaikan oleh orangtua.

Aspek Antropometri

Dimensi antropometri anak berusia 3-5 tahun dan antropometri orang dewasa :

Keterangan Dimensi	Data (Mean)	Aplikasi	Dimensi Produk
Tinggi tubuh	98.50	Tinggi keseluruhan sarana duduk untuk anak	50cm
Tinggi tubuh saat duduk	60.80	Tinggi dari dudukan ke penyangga kaki paling bawah	40cm
Lebar pinggul	28.45	Lebar dudukan untuk anak	30cm
Panjang popliteal	26.70	Panjang alas dudukan untuk anak	30cm
Panjang genggam tangan kedepan	33.50	Jarak pengguna dengan pegangan pada sarana duduk	24cm
Diameter genggam tangan saat mengepal	3.20	Ketebalan pelengkap pada sarana duduk	3cm
Panjang telapak kaki	14.60	Panjang penyangga untuk kaki anak	12.5cm
Lebar telapak kaki	6.80	Lebar penyangga untuk kaki anak	20cm

Tabel 3. Antropometri Anak Usia 3-5

Tabel 3. Antropometri Anak Usia 3-5

Keterangan Dimensi	Ukuran (Mean)	Aplikasi	Dimensi Produk
Tinggi tubuh	160.81	Tinggi keseluruhan sarana duduk untuk orangtua	40cm
Tinggi saat duduk	86.18	Tinggi dudukan untuk orangtua	40cm
Lebar pinggul	33.00	Lebar alas dudukan untuk orangtua	30cm

Panjang popliteal	44.18	Panjang alas dudukan untuk orangtua	30cm
-------------------	-------	-------------------------------------	------

Guna	Jenis	Kriteria				
		Pewarnaan	Tahan air	Keamanan (Bahan tidak licin)	Harga terjangkau	Total
Bahan Utama						
Kaki Kursi	<i>Stainless</i>	1	4	3	2	2.5
	Besi	4	3	4	5	4
Body Kursi	Mahoni	5	4	4	2	3.7
	Plywood	4	3	4	5	4
	Blockboard	4	2	3	5	3.5

Guna	Jenis	Kriteria				
		Keempukan	Kenyamana Penggunaan	Harga terjangkau	Ringan	Total
Bahan Pelengkap						
Dudukan	Spons	4	5	5	5	4.7
	Dakron	3	4	3	4	3.5

Aspek Bahan

Tabel 4. Pembobotan Bahan Utama

Tabel 5. Pembobotan Bahan Pelengkap

Tabel 6. Pembobotan Bahan *Finishing*

Tabel 7. Komposisi Material

No	Material	Jenis	Aplikasi Produk	Persentase
1	Besi	<i>Hollow</i>	Rangka utama	60%
2	Kayu	<i>Plywood</i>	Rangka bentukan perahu	30%
3	Pelapis	Cat duco	<i>Finishing</i> Produk	10%
Total				100%

Aspek Konstruksi Dan Struktur

Sarana duduk ini menggunakan konstruksi antara materi dengan materi secara permanen disebut *knoc up* yaitu sambungan konstruksi mati (*fixed construction*). Seluruh sambungan tergabung secara permanen oleh bahan lem, paku, atau pengelasan. Untuk menghubungkan bagian besi menjadi kesatuan rangka sarana duduk, digunakan las listrik agar dapat menghubungkan secara permanen dan kuat. Untuk menghubungkan bagian besi menjadi kesatuan rangka sarana duduk, digunakan las listrik agar dapat menghubungkan secara permanen dan kuat.

Guna	Jenis	Kriteria				total
		Keawetan	Kerapihan	Keragaman Warna	Harga Terjangkau	
<i>Bahan Finishing</i>						
Warna	Cat duco	4	4	5	5	4.5
	Pliture	3	3	2	4	3.0
	HPL	3	3	3	2	2.7

Sambungan sudut yang dipakai untuk membuat penampang berbentuk *box* segi empat seperti yang digunakan pada dudukan kursi. Untuk kebutuhan sambungan kaki penyangga dengan dudukan, dan penguat kaki penyangga depan dan kaki penyangga belakang menggunakan sambungan tegak agar semakin kuat untuk menahan beban pengguna produk.

Aspek Rekayasa

Dengan adanya kebutuhan tersebut dari beberapa jenis pesawat sederhana terpilih yaitu roda berporos (gerak berputar pada porosnya). Roda berporos merupakan roda yang di dihubungkan dengan sebuah poros yang dapat berputar. Penggunaan roda berporos pada dayung mempermudah anak saat akan menggerakkan dayung

(mengarahkan ke depan belakang) dengan kuncian di satu titik tertentu agar dayung tidak sampai ke kaki orangtua yang posisi duduk berada di depan anak pada produk.

Aspek Bentuk

Pada bentuk perancangan produk akan disesuaikan dengan gaya desain yang digunakan yaitu gaya desain klasik. Bentuk yang akan diterapkan juga menyesuaikan bentuk yang konkret atau jelas yang disimpan dalam memori anak. Bentuk yang sudah pernah dilihat atau diketahui akan lebih bisa diterima oleh anak dengan mudah. Adanya penyesuaian sebagai bentuk utama produk yang sudah pernah dilihat dan dialami anak sebelumnya yaitu mengacu pada alat transportasi yang biasanya untuk dinaiki, dan dapat duduk pada sarana transportasi. Adaptasi bentuk alat transportasi ini memberikan kesempatan bagi anak untuk dapat berimajinasi yaitu sedang berkendara. Maka anak akan lebih mau untuk duduk karena tertarik dengan bentuk sarana duduk tersebut. Dengan dilengkapi adanya bentuk pendukung lain yang anak bisa gunakan, agar anak tetap aktif karena adanya pelengkap sarana duduk yang dapat digerakkan dan anak bisa menggunakannya dengan senang juga merasa nyaman. Dengan gaya desain klasik menerapkan penyederhanaan bentuk alat transportasi klasik yang sudah dikenalkan pada anak, seperti kereta uap, dan perahu dayung. Produk digunakan bentuk geometris pada rangka, bentuk organis pelengkap sarana duduk.

Aspek Warna

Warna cerah yang digunakan pada produk sebagai berikut :

Tabel 8. Presentase Warna

Warna	Persentase	Pengaplikasian
 Warna Biru Tua	60%	<ul style="list-style-type: none"> - Bagian <i>body</i> utama sarana duduk yang membentuk perahu - Terdapat 3 jenis ukuran dengan 2x pengulangan bentuk setiap ukuran

 Warna Biru Muda	20%	<ul style="list-style-type: none"> - Bagian dudukan anak dan orangtua di sarana duduk - Bagiang pengunci dayung
 Warna Merah Tua Kecoklatan	3%	<ul style="list-style-type: none"> - Bagian tataan penyangga kaki untuk anak pada sarana duduk - Bagian penyangga jarak dayung
 Warna Coklat Muda	3%	<ul style="list-style-type: none"> - Bagian pelengkap sarana duduk yaitu dayung dengan 2x pengulangan bentuk pada ukuran yang sama
 Warna Abu-abu	14%	<ul style="list-style-type: none"> - Bagian penyangga utama kaki sarana duduk dengan pengulangan bentuk 4x di ukuran yang sama - Bagian penyangga dudukan

Aspek Estetika

Kesatuan warna produk bagian *body* dan dudukan menggunakan warna dominan biru, karena warna biru salah satu warna yang paling mudah untuk ditangkap oleh syaraf otak anak. Warna biru terang atau biru langit menciptakan kesan *fun*, ceria, dan bahagia. Pada bagian rangka menggunakan warna abu-abu agar memberikan penjelasan bahan besi yang digunakan sehingga produk semakin terkesan kuat untuk digunakan. Namun dalam aspek estetika ini lebih menekankan semantik yang diterapkan pada produk melalui bentuk perahu yang disederhanakan.

Konsep Desain

Dengan menggunakan kata kunci konsep desain yaitu “*Kids chair for changing shoes by fantasy fields*”. Kesan yang ingin ditampilkan pada sarana duduk seperti:

- *Kids chair* : Adanya penyesuaian kata kunci konsep desain ini menyampaikan pesan yang jelas dengan fungsi utama produk sebagai sarana duduk, dengan target pengguna utama yaitu anak berusia 3-5 tahun, sehingga disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak.
- *Changing Shoes* : Fungsi utama perancangan produk ini dikhususkan untuk memenuhi kebutuhan sarana duduk yang menarik bagi anak sehingga mempermudah kegiatan mencoba sepatu bagi anak di area *kids zone* toko sepatu dan juga lebih efisien bagi orangtua atau pendamping, dan penjaga toko.
- *Fields Fantasy* : Penerapan fantasi pada sarana duduk untuk mencoba sepatu yaitu pada bidang atau bentuk dasar yang mengadaptasi bentuk alat transportasi yang disederhanakan. Dengan penyesuaian bidang atau bentuk yang pernah dilihat dan kendarai oleh anak. Sehingga mendukung perkembangan imajinasi pada anak, anak dapat berfantasi sedang mengendarai alat transportasi yang digunakan dan diterapkan pada bentuk sarana duduk.

Deskripsi Produk

Nama produk : Sarana duduk untuk mencoba sepatu.

Sebutan produk : KIDDO

Kidido berasal dari kata *kids* atau *child* yang memiliki arti anak-anak. Penggunaan kata *kid* digunakan sebagai sapaan kepada sahabat. Hal tersebut berkaitan dengan sarana duduk yang akan menjadi sahabat anak ketika mencoba sepatu.

Fungsi : Sebagai sarana duduk untuk mencoba sepatu bagi anak berusia 3-5 tahun di area *kids zone* toko sepatu.

Tujuan : Agar anak tertarik atau berminat dengan sarana duduk. Hal yang terpenting adalah anak mau duduk di produk tanpa adanya paksaan dari orangtua, mempermudah kegiatan mencoba sepatu. Sehingga mengurangi waktu dan kerepotan untuk meminta anak duduk, yang biasanya dilakukan orangtua dibantu pelayan toko. Adanya konsentrasi anak saat menggunakan sarana duduk melalui bermain dan duduk sehingga adanya fantasi berpetualang melalui KIDDO.

Sasaran : Adanya kenyamanan, bagi anak dapat berimajinasi mengendarai alat transportasi saat menggunakan sarana duduk, sehingga anak menjadi ceria. Bagi orangtua merasa terbantu dengan sarana duduk, tidak perlu posisi menjongkok

Pengguna : Usia anak : 3-5 tahun, usia orangtua atau pendamping : 25-40 tahun,
Jenis Kelamin : Unisex

Keunggulan : Bentuknya yang menarik, terdapat penyangga kaki yang dapat dipilih sesuai anak, terdapat dudukan untuk anak, dan untuk orangtua agar mempermudah kegiatan mencobakan sepatu anak.

Spesifikasi Desain

- Anak sebagai pengguna utama berusia 3-5 tahun
- Menggunakan sistem *knock up*, bagian utama produk tidak bisa dibongkar
- Dapat digunakan oleh 1 orang anak, dan 1 orangtua atau pendamping anak
- Dimensi produk 117x35x50, Warna Cerah

Moodboard



Gambar 1. Moodboard

Alternatif Desain Awal

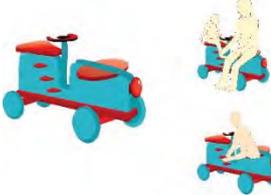
Menurut hasil observasi, studi yang telah dilakukan disertai dengan aspek, konsep desain yang ditentukan maka tahap berikutnya pembuatan 7 alternatif desain awal. Selain menurut hasil data dan observasi bentuk transportasi dipilih karena pembelajaran penggunaan alat transportasi yang dibedakan udara, darat dan air.





Gambar 2. 7 Alternatif Desain Awal

Tabel 9. Hasil 3 Alternatif Desain Terpilih

Aternatif Desain 1	Aternatif Desain 3	Aternatif Desain 7
		

Studi Model

Tabel 10. Hasil Studi Model

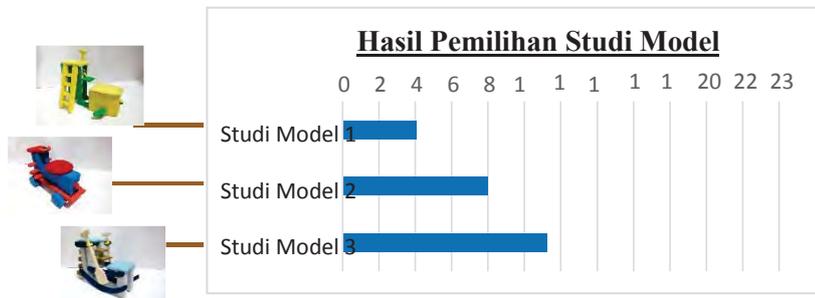
Aternatif Desain 1	Aternatif Desain 2	Aternatif Desain 3
		

Tabel 11. Hasil Maket

Desain Alternatif 1	
 Perancangan Produk Tampak Depan	 Perancangan Produk Tampak Perspektif
Desain Alternatif 2	

 Perancangan Produk Tampak Depan	 Perancangan Produk Tampak Perspektif
Desain Alternatif 3	
 Perancangan Produk Dengan Peraga	 Perancangan Produk Tampak Perspektif

Dengan perolehan hasil pemilihan sebagai berikut :



Gambar 3. Hasil Pemilihan Studi Model

Desain Akhir

Perbaikan desain penyesuaian alat bantu naikan dudukan anak. Penambahan rangka penguat kaki depan agar seimbang. Pengurangan rangka efesiensi produksi.



Gambar 4. Desain Akhir

Prototype

Berikut merupakan *prototype* yang telah dibuat :



Gambar 5. Hasil Prototype

Analisis STPD (Segmentation, Targeting, Positioning, Differentiation)

Tabel 12. Analisis STPD

<p><u>Demografi</u></p> <p>a. Usia : 28-52 tahun</p> <p>b. Jenis kelamin : Unisex</p> <p>c. Pekerjaan : Pengusaha toko sepatu,babyshop,department store</p> <p>d. Pendapatan : 5-10 juta/bulan</p> <p><u>Psikografi</u></p> <p>Kelas Sosial : Kategori kelas sosial menengah hingga atas</p> <p>Gaya Hidup : Konsumen yang suka bisnis, terutama yang berhubungan dengan bisnis toko perlengkapan penampilan yang berfokus untuk anak yaitu sepatu anak</p> <p><u>Geografi</u></p> <p>Jawa Timur</p>	<p>S e g m e n t a t i o n</p> <p>T a r a r e g e</p> <p>D i f f e r e n t i a t i o n</p> <p>P o s i t i o n</p>	<p><u>Demografi</u></p> <p>a. Usia : 32-45 tahun</p> <p>b. Jenis kelamin : Unisex</p> <p>c. Pekerjaan : Pengusaha toko sepatu anak</p> <p>d. Pendapatan : 8-10 juta/bulan</p> <p><u>Psikografi</u></p> <p>Kelas Sosial : Kategori kelas atas</p> <p>Gaya Hidup : Konsumen yang suka memperhatikan kegiatan mencoba sepatu anak dan memfasilitasi kegiatan mencoba, memberikan pengalaman berbeda</p> <p><u>Geografi</u></p> <p>Surabaya</p>
<p>Sarana duduk yang membantu kegiatan mencoba sepatu yang dilakukan anak dan orangtua</p>		<p>Bentuk menarik, terdapat 2 dudukan, untuk anak dan orangtua, adanya pijakan kaki bagi anak.</p>

Analisis 4P Marketing Mix (Product, Place, Promotion, Price)

Product – “KIDDO”

- *Core Benefit* : manfaat yang hendak ditawarkan kepada konsumen yaitu sebagai fasilitas baru yang diberikan pihak toko sepatu untuk calon pembeli sepatu yaitu anak dan orangtua yang akan mencoba sepatu di area *kids zone*

sehingga memberikan solusi untuk menghindari kerewelan dan bahkan sikap tidak baik anak saat diminta untuk duduk dan mencoba sepatu.

- *Basic product* : bentuk dasar dari produk furnitur yang dirancang lebih menekankan pada penggunaan tampilan bentuk sarana transportasi yang disederhanakan untuk mengembangkan fantasi pengalaman mengendarai.
- *Actual product* : material yang kuat; bentuk perahu yang jelas juga menarik, sudah dikenal atau dimengerti oleh anak; kesatuan bentuk dari 2 dudukan.
- *Augmented product* : mendapat kartu garansi penggantian komponen rusak dalam jangka waktu 3 bulan setelah pembelian, meliputi komponen tangga, alas dudukan, tataan kaki, dayung, sesuai syarat dan ketentuan di kartu garansi.

Branding

Nama yang dipilih untuk sarana duduk ini adalah “KIDDO” yang dengan kata dasar “*Kids*” atau anak-anak. Didasarkan pada pengguna produk yaitu untuk anak-anak sehingga mudah diingat dan diucapkan. “KIDDO” juga merupakan sapaan bagi sahabat anak-anak, diharapkan produk sarana duduk ini dapat menjadi sahabat baik anak yang dapat membantu kegiatan mencoba sepatu anak.



Gambar 6. Logo Terpilih

Filosofi Logo :

- Logo ini menggunakan jenis font *sans serif*, karena bentuk tulisan memiliki garis yang sesuai dengan karakter pengguna yaitu bebas, ceria, aktif, dan ingin berfantasi melalui bentuk menarik yang dilihat. Contoh **Si Kancil** : a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z. Melakukan pengolahan disesuaikan dengan tema produk dengan menambahkan dan mengurangi bentuk.
- Warna yang digunakan adalah warna yang dapat memicu fantasi dan imajinasi anak sehingga menarik perhatian, serta suasana hati yang gembira.
 - Warna *Orange* (C:0, M:60, Y:100, K:0 / R:245, G:134, B:52)

- Warna *Orange Muda* (C:0, M:33, Y:81, K:0 / R:244, G:188, B:64)

Pricing

➤ *Promotional pricing strategy*

Strategi harga yang akan diterapkan yaitu potongan harga/*discount* sebesar 10%, yang dilakukan pada saat pameran dan peluncuran produk/*launching*.

Place

Produk ini nantinya bisa dibeli melalui media sosial, mendatangi perusahaan langsung, bisa juga melalui toko furnitur, terutama yang menjual perlengkapan

1	Biaya Bahan Baku	Rp. 13.461.000
----------	-------------------------	-----------------------

toko sepatu. Sedangkan produk akan digunakan oleh toko-toko sepatu. Sehingga strategi yang dilakukan adalah B2B (business to business). Penjualan juga dilakukan melalui pameran furnitur seperti: Pameran Furnitur Indonesia, IFEX.

Promotion

Strategi promosi yang akan diterapkan pada produk yaitu dengan menggunakan berbagai media promosi ATL (*Above The Line*) yaitu majalah, BTL (*Below The Line*) mencakup poster, brosur, kartu nama, *x-banner*.

Rancangan Analisis Biaya (RAB)

2	Biaya tenaga kerja	Rp. 5.000.000
3	Biaya tidak langsung	Rp. 12.970.900
Total HPP per 25 buah produk		Rp. 31.431.900
HPP per produk		Rp. 1.257.276
Pajak 10%		Rp. 125.728
Profit margin 20%		Rp. 251.456
Harga Jual per produk		Rp. 1.634.460

Tabel 13. Harga Jual Produk

No	Keterangan	Biaya
1.	Harga Jual	Rp. 40.875.000
2.	Total HPP	(Rp. 31.431.900)
3.	Pajak (5% dari omset / harga jual)	(Rp. 1.635.000)
Keuntungan bersih per 25 produk		Rp. 7.808.100
Keuntungan bersih per produk		Rp. 312.324

Tabel 14. Keuntungan Untuk 25 Produk

Market and product testing

Adanya respon positif dari responden mengenai ketertarikan anak terhadap produk sarana duduk KIDDO yang digunakan saat orangtua mencobakan sepatu untuk anak. Bagi anak sebagai pengguna tertarik dengan bentuk dan adanya bagian dayung yang dapat digerakkan, sedangkan bagi orangtua sarana duduk dengan konsep seperti ini dapat mengembangkan imajinasi dan kreatifitas anak. Sangat membantu kegiatan mencobakan sepatu anak sehingga menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Produk ini juga memenuhi 2 kebutuhan sekaligus, yakni dudukan bagi anak dan bagi orangtua, sehingga anak dapat duduk tanpa kaki menggantung, dan orangtua dapat duduk tanpa harus menjongkok lagi. Dari responden pengguna dan pemilik toko sepatu anak didapatkan bahwa produk ini menarik karena berbeda dengan sarana duduk yang lainnya. Adanya kemudahan yang diberikan sarana duduk melalui kegiatan mencobakan sepatu yang dikakukan orangtua dengan anaknya. Berdasarkan hasil *market testing* disimpulkan bahwa produk sarana duduk ini telah memenuhi kebutuhan konsumen.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka diketahui kendala utama adalah anak yang tidak tertarik menggunakan sarana duduk yang disediakan, sehingga adanya posisi menjongkok bagi orangtua yang anaknya tidak mau duduk saat mencoba sepatu. Oleh karena itu, dirancang sebuah furnitur sarana duduk untuk mencoba sepatu bagi anak berusia 3-5 tahun di area *kids zone* toko sepatu. Dengan konsep “*Kids chair for changing shoes by fantasy fields*“. Konsep *fantasy* digunakan sebagai bentuk dasar produk melalui penyederhanaan bentuk alat transportasi *classic*, agar lebih mudah diterima oleh anak karena bentuk yang *noticeable* atau jelas. Dari fungsi produk ini yaitu sebagai sarana duduk yang dapat digunakan oleh satu orangtua dan satu anak, dengan posisi anak di bagian dudukan dengan alat pelengkap yang dapat digunakan oleh anak sehingga mengembangkan fantasi melalui imajinasi anak. Sedangkan kaki anak dapat disandarkan pada penyangga kaki yang tersedia di sarana duduk, posisi duduk orangtua berada didepan anak bertujuan memudahkan orangtua untuk mencobakan sepatu anak. Berdasarkan hasil pengamatan pada reaksi pasar dan uji coba produk, anak yang ada di areal *kids zone* toko sepatu sudah mengamati sarana duduk dari awal kedatangan anak. Sehingga saat orangtua sudah memilihkan sepatu untuk anak sangatlah mudah untuk mengarahkan anak menggunakan sarana duduk KIDDO. Tanpa adanya paksaan anak menggunakan sarana duduk, dengan dituntun oleh orangtua dan berpegangan pada dayung, selanjutnya menaiki tangga dan melangkahkan kaki ke tataan, lalu duduk pelan-pelan, dan anak langsung dengan mudah menggerakkan dayung ke arah depan belakang untuk berfantasi mengendarai perahu. Dengan adanya perbedaan kegiatan mencoba sepatu diawal observasi waktu terlalu lama adalah 9-12 menit sedangkan menggunakan produk KIDDO kegiatan mencoba sepatu anak dengan orangtua hanya membutuhkan waktu 2-3 menit menurut hasil *product testing* pada areal *kids zone* toko sepatu, sehingga lebih efisien dan sangat membantu.

Saran

Berdasarkan keseluruhan proses yang telah dilalui, maka saran yang dapat disampaikan sebagai berikut :

- Dibutuhkan berbagai bentuk dari macam-macam kendaraan lainnya
- Toko sepatu anak yang juga memperhatikan kebutuhan anak berusia 3-5 tahun beserta orangtuanya.
- Toko sepatu anak yang menyediakan sarana duduk dengan tempat peletakan yang lebih agar tidak terlalu sempit.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- Anggani, Sudono. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan. Jakarta: Grasindo
- Green, William R. 1986. *The Retail Shop*. USA: Van Nostrand reinhold Company. Inc
- Aryanto, Yunus. 2009. 173 Meja dan Kursi. Jakarta: Griya Kreasi
- Barata, Atep Adya. 2003. Dasar-dasar Pelayanan Prima, Persiapan Membangun Budaya Pelayanan Prima Untuk Meningkatkan Kepuasan dan Loyalitas Pelanggan, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Hartati, Sofia. 2005. Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. Perkembangan Anak Edisi Ke Enam. Penerjemah Muslidah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.
- Munandar, Utami. 1990. Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta
- Seifert, K.L dan Hoffnung, R.J. 1994. *Child and Adolescent Development*. Boston: Houghton Mifflin Company
- Stevenson. 1989. Lecture Notes On The Principies of Ergonomic. University
- Sujiono, Bambang dan Yuliani Nurani Sujiono. 2005. Menu Pembelajaran Anak Usia Dini. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia
- Ujang Sumarwan. 2004. Perilaku Konsumen Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia
- Waluyo, Adi. 2004. Implementasi Pembelajaran Terpadu Pada Anak Usia Dini, Direktorat Pendidikan TK dan SD, 2004. Kurikulum TK pedoman Penyusunan Silabus. Jakarta : Dirjend Dikdasmen
- <http://plpg.undiksha.ac.id>
- <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2185247-tahap-tahap-fase-kreativitas/>
- <http://staff.uny.ac.id>
- <http://www.tentangkayu.com>