

Perancangan Mainan Anak pada Kursi Prioritas di Ruang Tunggu Stasiun Berdasarkan Aspek Pengguna

Design of Childrens Toys on Priority Seatss at Station Waiting Room Based on the User

Farah Medina Zahra¹, Terbit Setya Pambudi²

¹School of Creative Industries, Telkom University, Bandung, Indonesia

²School of Creative Industries, Telkom University, Bandung, Indonesia

medinafarah97@gmail.com, sunsignterbit@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Penumpang yang menunggu di ruang tunggu terdiri dari berbagai kalangan usia, dari mulai orang dewasa, remaja, dan anak-anak. Usia anak-anak yang menunggu pun beragam, dari mulai 3 tahun hingga 5 tahun. Ketika menunggu, anak-anak 3-5 tahun akan merasa cepat bosan, tetapi di ruang tunggu tidak ada fasilitas bermain untuk mereka. Namun melihat banyaknya penumpang kereta api yang membawa serta anak-anak, maka fasilitas di stasiun perlu ditambah dengan fasilitas bermain yang akan diletakkan pada kursi prioritas. Tujuan perancangan ini adalah menyediakan fasilitas bermain tambahan untuk anak-anak berjenis permainan papan yang dapat digabungkan dengan kursi prioritas yang telah tersedia di ruang tunggu stasiun. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah observasi langsung. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan ini adalah analisis kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah produk bermain anak berupa papan bermain yang terintegrasi dengan kursi prioritas yang ada di ruang tunggu.

Kata Kunci : Penumpang, Fasilitas bermain, Stasiun.

Abstract

Passangers waiting in the waiting room consist of various ages, ranging from adults, adolescents, and children. The age of waiting children also varies, ranging from 3 years to 5 years. When waiting, children 3-5 years old will feel bored quickly, but in the waiting room there are no play facilities for them. But seeing the number of train passangers carrying children, the facilities at the station need to be added with play facilities that will be placed in priority seats. The purpose of this design is to give additional play facilities for children of board type games that can be combined with priority seats that have been available in the station waiting room. The method used in this design is direct observation. The data collection technique carried out in this design is qualitative analysis. The result of this study are children's play products in the form of play board that is integrated with priority seats in the waiting room.

Keywords: Passenger, Play facilities, Station.

1. Latar Belakang

Stasiun Kiaracondong merupakan stasiun terbesar kedua dan jalur ekonomi tersibuk di Kota Bandung. Berada di Jalan Babakan Sari, Bandung, Jawa Barat. Stasiun Kiaracondong hanya memberangkatkan kereta api kelas ekonomi, untuk kelas eksekutif dan bisnis hanya sebagai pemberhentian sementara. Setiap harinya Stasiun Kiaracondong memberangkatkan penumpang rata-rata berjumlah 5.088 orang dengan jam-jam tertentu.

Kepadatan di ruang tunggu stasiun dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu karena yang datang dan menunggu di ruang tunggu tidak hanya penumpang yang menunggu keberangkatan, tetapi juga calon penumpang yang menunggu setelah mengisi formulir pemesanan tiket untuk dipanggil ke loket tiket, faktor lainnya adalah karena para penumpang menaruh barang mereka di pinggir kursi atau di depan mereka duduk, sehingga ruangan tersebut terlihat dan menjadi padat.

Penumpang yang menunggu di ruang tunggu terdiri dari berbagai kalangan usia, dari mulai orang dewasa, remaja, dan anak-anak. Usia anak-anak yang menunggu pun beragam, dari mulai 3 tahun hingga 5 tahun. Ketika menunggu, anak-anak 3-5 tahun akan merasa cepat bosan, tetapi di ruang tunggu tidak ada fasilitas bermain untuk mereka. Orang tua lebih memilih memberikan *handphone* kepada anak-anak mereka daripada anak-anak berlarian ke sana kemari dan membuat orang tua khawatir, sebab itu anak-anak mengalami kecanduan *handphone* dan tumbuh kembang mereka mengalami keterlambatan.

Di antara kursi-kursi yang ada di ruang tunggu stasiun terdapat beberapa kursi yang dikhususkan untuk orang-orang prioritas, yaitu ibu hamil, lansia, dan ibu yang membawa anak. Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti akan merancang fasilitas kursi prioritas untuk anak-anak sesuai dengan usia dan kebutuhan mereka.

2. Teori

2.1 Kursi Prioritas

Dalam artikel Wikipedia menjelaskan bahwa adanya kursi prioritas adalah untuk memungkinkan lansia, cacat, wanita hamil, anak-anak, dan orang yang terluka mendapatkan tempat duduk ketika keadaan sedang ramai. Sebenarnya kursi prioritas memotivasi orang untuk menawarkan kursi kepada orang-orang dengan kebutuhan khusus. Menurut Siaran Pers dari The Kowloon Motor Bus pada tahun 2011, kursi prioritas dirancang untuk memberikakan orang-orang dengan kebutuhan khusus perjalanan yang aman dan menyenangkan. Penumpang tersebut termasuk orang tua, dan orang-orang dengan hambatan mobilitas, mungkin menghadapi ketidaknyamanan dan kesulitan khusus selama berpergian. Menurut Siaran Pers dari The Kowloon Motor Bus pada tahun 2011, promosi kursi prioritas bertujuan untuk meningkatkan kesadaran menawarkan kursi kepada orang-orang dengan kebutuhan khusus untuk menumbuhkan budaya peduli.

2.2 Segmentasi Pasar

Schiffinan dan Kanuk (2006) mendefinisikan segmentasi pasar sebagai proses membagi pasar menjadi kelompok-kelompok konsumen yang khas yang mempunyai kebutuhan atau sifat yang sama dan kemudian memilih satu atau lebih segmen yang akan dijadikan sasaran bauran pemasaran yang berbeda. Kasali (2000) menyatakan bahwa segmentasi merupakan proses mengotak-ngotakkan pasar yang heterogen ke dalam kelompok-kelompok *potential customers* yang memiliki kesamaan kebutuhan atau kesamaan karakter yang memiliki respon yang sama dalam membelanjakan uangnya.

2.3 Ruang Tunggu Stasiun Kiaracondong

Stasiun Kiaracondong adalah stasiun kereta api kelas besar tipe B di Kota Bandung. Terdapat dua pintu masuk Stasiun Kiaracondong. Pintu masuk sayap utara dengan bangunan yang terinspirasi dari arsitektur *art deco* menghadap Jalan Ibrahim Adjie, sementara bangunan lama stasiun menghadap Jalan Stasiun di sayap selatan. Pintu masuk sayap utara stasiun memiliki area parkir yang cukup luas, sedangkan pintu masuk sayap selatan stasiun tidak memiliki area parkir sama sekali, karena padatnya pemukiman penduduk.

Pada pintu masuk sayap utara stasiun terdapat ruang tunggu dan loket tempat pembelian tiket. Ruang tunggu memiliki 40 kursi tunggu. Terdapat 4 buah tiang, satu papan jadwal keberangkatan, 4 komputer untuk pemesanan tiket, beberapa ruangan, satu papan tempat mengisi daya baterai, dan satu mesin ATM.



Gambar 2.1 Ruang Tunggu Sayap Utara Stasiun Kiaracondong

Sumber : Dokumen Pribadi, 2019

Di antara kursi-kursi yang terdapat di ruang tunggu, terdapat beberapa kursi yang ditandai dengan menggunakan kain warna kuning yang menandakan bahwa kursi tersebut adalah kursi prioritas. Tapi jika kursi tersebut kosong dan ruang tunggu stasiun sedang penuh, tidak jarang orang-orang yang tidak termasuk dalam pengguna kursi prioritas duduk di kursi tersebut. Bahkan sering terjadi orang-orang yang seharusnya duduk di kursi prioritas tidak duduk di kursi tersebut karena sudah ditempati oleh orang-orang yang tidak seharusnya.

3. Metode

Metode penelitian ini diterapkan untuk menghasilkan suatu konsep desain melalui beberapa analisa permasalahan yang telah diperoleh :

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Peneliti melakukan kegiatan observasi kegiatan penumpang pada saat menunggu kereta api untuk mengetahui aktivitas penumpang pada saat menunggu kereta api.

2. Wawancara Tak Berstruktur

Wawancara tak berstruktur 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 Kiaracandong yang bertujuan untuk mengetahui kendala saat menunggu kereta api.



3. 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 adalah sebagai pedoman perancangan.

4. Pembahasan

4.1 Analisis Segmentasi Demografi

Dilihat menurut pengertian segmentasi demografi, penggolongan dalam merancang mainan untuk anak-anak meliputi usia, jenis kelamin, penghasilan orang tua, dan pendidikan orang tua.

Mainan	Usia	Warna	Material	Pemahaman	Kondisi
	4/5	5/5	4.5/5	5/5	3.5/5
	4/5	4/5	4/5	4/5	3/5


<p>Kesimpulan</p>		<p>Mainan balok bentuk di atas adalah mainan edukasi untuk anak usia 3-4 tahun, namun anak usia 5 tahun juga bisa ikut memainkan mainan tersebut. Warna nya yang beragam sangat cocok menjadi mainan <i>unisex</i>, juga mainan balok bentuk tersebut memiliki perintah yang sederhana sehingga anak-anak dengan orang tua ekonomi menengah ke bawah tidak terlalu merasa asing dengan mainan tersebut. Materialnya juga kayu mdf ringan, jadi tidak terlalu mahal. Meskipun kondisi mainannya terpisah</p>
-------------------	---	---

Tabel 3.1 Rekomendasi Mainan Berdasarkan Segmentasi Demografi
Sumber : www. Pinterest.com

4.2 Analisis Segmentasi Psikografi

Dilihat menurut definisi teoritiknya, bahwa segmentasi ini mengacu pada kepribadian, motif pembeli, minat, sikap, keyakinan dan nilai-nilai yang dianutnya.

Menurut data empiriknya, anak-anak dengan usia 3-5 tahun yang menunggu di stasiun memiliki kepribadian yang cenderung tidak mau diam, ingin selalu bergerak atau bermain. Anak-anak tersebut juga menaruh minat pada tokoh-tokoh kartun yang ada di televisi atau yang biasa mereka lihat melalui youtube.

Mainan	Kepribadian	Minat	Pemahaman
	<p>4/5</p>	<p>4/5</p>	<p>4.5/5</p>
	<p>4/5</p>	<p>3.5/5</p>	<p>4.5/5</p>


		
<p>Kesimpulan</p>		<p>Mainan yang lebih cocok adalah bentuk mainan karakter kereta, karena anak-anak umumnya lebih senang dengan sesuatu yang sering mereka lihat melalui televisi atau youtube.</p>

Tabel 3.2 Rekomendasi Mainan Berdasarkan Segmentasi Psikografi
Sumber : www. Pinterest.com

4.3 Analisis Gaya Hidup

Dalam segmentasi gaya hidup, penulis melihat dari gaya hidup orang tua sang anak. Gaya hidup penumpang Stasiun Kiaracondong ini adalah masyarakat menengah ke bawah. Mereka adalah masyarakat *functionalist*, maka mainan yang dipilihkan untuk anak tidak harus sesuai usia, yang terpenting anak senang bermain. Namun karena mainan yang akan dirancang adalah mainan yang sesuai dengan usia anak, maka produk mainan yang akan dirancang adalah produk yang sesuai dengan usia anak tapi juga terlihat familiar dan terlihat seperti mainan dengan harga yang terjangkau.

Maka salah satu contoh mainan yang direkomendasikan adalah papan mainan edukasi.

Mainan	Usia	Warna	Material	Pemahaman
	4.5/5	4.5/5	4.5/5	4.5/5
<p>Kesimpulan</p>	<p>Papan mainan edukasi ini sebenarnya cocok untuk anak dengan usia 4-5 tahun, karena usia tersebut sudah dapat belajar angka pada waktu dan hitungan. Namun, papan tersebut juga bisa dimainkan untuk anak usia 3 tahun dalam awal mengenal</p>			

	angka pada jam. Warna pada gambar akan kurang menarik, untuk membuat mainan edukasi terlihat menarik, warna yang diperlukan adalah warna-warni agar terlihat <i>fun</i> . Material yang digunakan juga bisa diganti dengan plastik.
--	---

Tabel 3.3 Rekomendasi Mainan Berdasarkan Gaya Hidup
Sumber : www. Pinterest.com

4.1 TOR (*Term Of Reference*)

1. Pertimbangan Desain (*Design Considerations*)
 - a. Perancangan yang digagaskan akan mendapatkan pertimbangan produk yang dirancang menjadi sarana tambahan fasilitas bermain di Stasiun Kiaracandong.
 - b. Produk yang dirancang sesuai dengan usia anak, yaitu 3-5 tahun.
2. Batasan Desain (*Design Constraints*)
 - a. Pengguna adalah penumpang Stasiun Kereta Api Kiaracandong yang berusia 3-5 tahun.
 - b. Mainan akan memanfaatkan kursi prioritas yang ada di ruang tunggu Stasiun Kiaracandong .
3. Deskripsi Desain (*Design Description*)
 - a. Area yang dipilih adalah area yang kosong dan dekat dengan kursi di ruang tunggu, yaitu di bawah papan jadwal kereta api dengan luas kapasitas untuk 9 anak. Dan juga area itu dipilih karena area tersebut bukan titik kumpul penumpang.
 - b. Usia anak akan menghasilkan jenis mainan apa saja yang cocok disediakan untuk anak-anak 3-5 tahun yang berada di ruang tunggu stasiun.

4. *Design Outcome*

Merancang mainan yang dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh pada anak-anak yang menunggu di ruang tunggu Stasiun Kereta Api Kiaracandong dengan memanfaatkan kursi prioitas di ruang tunggu stasiun. Produk *maze* direkomendasikan karena memiliki peraturan permainan yang sederhana serta menggunakan objek yang tidak asing, yaitu kereta sebagai objek mainannya. Permainan *maze* ini juga sangat cocok karena merupakan mainan yang imajinatif untuk anak-anak.

5. Hasil

Berdasarkan pertimbangan yang telah dilakukan terhadap papan meja untuk fasilitas mainan tambahan pada kursi prioritas di ruang tunggu Stasiun Kiaracandong telah ditentukan dengan bentuk kotak datar, karena dikhawatirkan jika terlalu melengkung akan mengurangi ruang gerak anak ketika sedang duduk bermain. Pemilihan warna kuning pada papan adalah karena anak-anak cenderung menyukai warna yang mencolok, sehingga mereka akan mudah tertarik untuk memainkan permainan tersebut. Bentuk alur jalan yang disepakati juga dipilih adalah bentuk alur yang sederhana sehingga hanya menimbulkan aturan sederhana dalam cara bermainnya agar anak-anak tidak kebingunan.

6. Kesimpulan

Pada perancangan ini fokus masalah yang dibahas adalah aspek pengguna di ruang tunggu stasiun dengan ketentuan khusus pengguna anak-anak dengan usia 3-5 tahun yang memiliki masalah kebosanan ketika menunggu keberangkatan kereta. Tidak adanya fasilitas bermain di ruang tunggu merupakan sebuah kesulitan untuk orang tua menghadapi anak yang sedang bosan, yang akan berakhir dengan pemberian *gadget* pada anak atau dengan mengajak anak jalan-jalan sekitar ruang tunggu atau mengajak anak membeli jajan di *mini market* yang dekat dengan ruang tunggu. Biasanya pada ruang tunggu di stasiun sudah tidak ada sisa ruang yang dapat digunakan untuk membuat fasilitas bermain dan mungkin jika adanya fasilitas bermain dapat membuat ruang tunggu stasiun semakin padat dan sesak.

Solusi yang dapat ditemukan adalah dengan memanfaatkan sesuatu yang ada di ruang tunggu stasiun tersebut, yaitu dengan meletakkan fasilitas bermain pada kursi prioritas.

Dalam perancangan ini memerlukan tahap evaluasi dan penyempurnaan dikarenakan sifatnya yang masih berupa konsep. Akan tetapi aspek yang dipertimbangkan pada perancangan ini telah melalui proses pertimbangan kajian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Palgunadi, Bram. 2008. *Disain Produk 3: Aspek- aspek Disain*. Bandung: Institut Teknologi Bandung
- [2] Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Edisi IV. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, Cet.I.2008
- [3] Kasali, Rhenald. 2007. *Membidik Pasar Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- [4] Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- [5] Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* Bandung: ALFABETA
- [6] Sumadi, Suryabrata. 1983. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Rajawali

