

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berdasarkan pengolahan data dan analisis data, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dalam merancang *puzzle* untuk anak tunanetra membutuhkan pendekatan yang mempertimbangkan kebutuhan kognitif mereka dengan memanfaatkan indera lain selain penglihatan terutama sentuhan. Rancangan *puzzle braille* dirancang dengan tiga tahapan, diantaranya tahap pra rancangan 1, tahap pra rancangan 2, sampai pada tahap rancangan akhir. Kemudian di dapatkan rancangan *puzzle braille* yang halus atau rata agar mudah diraba sehingga mempermudah anak-anak tunanetra mengenali huruf *braille* yang ada pada kepingan dan papan *puzzle*. Bentuk *puzzle* yang dirancang memiliki macam-macam bentuk yang sederhana, serta warna yang beraneka ragam. Aspek warna mempermudah anak-anak *low vision* agar mudah untuk mengingat kepingan yang ada pada mainan *puzzle*. Selain itu, setiap kepingan *puzzle* dirancang memiliki masing-masing papan agar *puzzle* dapat menempel satu sama lain sehingga melatih imajinasi dan nalar anak-anak tunanetra ketika bermain *puzzle braille*.
2. Dalam merancang *puzzle braille* menggunakan *kansei engineering*, di dapatkan 19 kata *kansei* pada proses perancangan mainan *puzzle braille* yang kemudian dikategorikan berdasarkan arti yang sama dan didapatkan 6 kategori kata *kansei* yaitu ramah pengguna, menarik, menyenangkan, aman, dapat diandalkan, dan rapi. Kata *kansei* tersebut dijadikan landasan dalam proses perancangan mainan *puzzle braille*. Kata *kansei* kemudian dipetakan sehingga berubah menjadi spesifikasi produk mainan *puzzle braille* yang kemudian ditampilkan dalam desain visual. Hasil dari desain visual kemudian dibuatkan *prototype* menggunakan *additive manufacturing* sehingga mendapatkan *prototype* yang sesuai permintaan pengguna.
3. Hasil dari pengujian *prototype puzzle braille* didapatkan persentase rata-rata kemampuan anak dalam hal mengingat, bernalar, dan mengenal yaitu sekitar 76% yang berartikan kemampuan anak sangat baik.

6.2 Saran

Adapun saran yang diberikan dalam peneliti adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan metode selain *kansei engineering* dalam melakukan perancangan mainan *puzzle braille*.
2. Menambahkan fitur tambahan berupa suara sebagai umpan balik langsung ketika potongan *puzzle braille* dipasang dengan benar.
3. Melakukan perancangan produk mainan lain yang diperuntukkan untuk tunanetra.

