

PAPAN STRATEGI DEMENSIA UNTUK LANSIA

**Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)**



Oleh :

Febrian Perdana

NIM 41916110038

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds, M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF
UNIVERSITAS MERCUBUANA JAKARTA**

	FORM PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : **Febrian Perdana**
 Nomor Induk Mahasiswa : **41916110038**
 Jurusan / Program Studi : **Desain produk**
 Fakultas : **Fakultas Desain Seni dan Kreatif**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 24 Juli 2021

Yang memberikan pernyataan,



Febrian Perdana

UNIVERSITAS
 MERCU BUANA



**LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA**



Semester : Genap

Tahun Akademik : 2020/2021

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **Papan Strategi Demensia Untuk Lansia**

Disusun Oleh

Nama : **FEBRIAN PERDANA**

NIM : **41916110038**

Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **14 Juli 2021**.

Jakarta, 13 Agustus 2021

Menyetujui

Pembimbing,

Koordinator Tugas Akhir

Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds

Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, CS

ABSTRACT

Dementia is a decrease in memory and thinking power in a person that affects the ability of brain function in understanding things, in making decisions and taking actions, and understanding language, as well as decreasing mental intelligence. This syndrome generally affects people aged 60 years and over. Dementia is a common problem in the elderly, various prevention efforts and media for dementia therapy need to be carried out in order to maintain brain function in the elderly.

Keywords : Dementia, Elderly and Therapy Media



ABSTRAK

Demensia merupakan penurunan daya ingat dan daya pikir pada seseorang yang mempengaruhi kemampuan fungsi otak dalam memahami sesuatu, dalam pengambilan keputusan serta tindakan pertimbangan, dan memahami bahasa, serta menurunnya kecerdasan mental. Sindrom ini umumnya menyerang orang-orang kategori lansia umur 60 tahun ke atas. Demensia adalah masalah umum pada lansia, berbagai upaya pencegahan dan media terapi demensia perlu dilakukan guna untuk mempertahankan fungsi kinerja otak pada lansia.

Kata Kunci : Demensia, Lansia dan Media Terapi



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Papan Strategi Demensia Untuk Lansia”. Dalam skripsi ini dibahas mengenai Bagaimana membuat suatu media terapi demensia untuk lansia untuk mempertahankan kinerja fungsi otak pada lansia. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mengikuti sidang skripsi, Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain Seni dan Kreatif Universitas Mercubuana, Jakarta.

Selama penelitian dan penulisan skripsi ini banyak sekali hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis beranggapan bahwa skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat penulis persembahkan. Tetapi penulis menyadari bahwa tidak tertutup kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi parapembaca pada umumnya.

Jakarta, 24 Juli 2021

Penulis,

Febrian Perdana

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Judul dan Interpretasi Judul.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Permasalahan Perancangan.....	2
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	3
II METODE PERANCANGAN.....	5
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Kelompok Pengguna Produk.....	7
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	8
2.4 Skema Proses Kerja.....	9
2.5 Skema Proses Produksi.....	12
III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	16
3.1 Data dan Analisa Yang Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan.....	16

3.2	Data dan Analisa Yang Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan.....	25
3.3	Data dan Analisa Yang Berkaitan Dengan Sistem Fungsi Produk Rancangan.....	38
3.4	Data dan Analisa Yang Berkaitan Dengan Aspek Pembiayaan Produk Rancangan.....	41
IV	KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	46
4.1	Konsep Dasar.....	46
4.2	Konsep Ukuran.....	46
4.3	Konsep Bentuk.....	48
4.4	Konsep Material.....	48
4.5	Konsep Warna.....	50
4.6	Konsep Permainan.....	51
V	DESAIN FINAL DAN PMAERAN.....	52
5.1	Desain Final.....	52
5.2	Konsep Pameran.....	57
5.3	Respon Pengunjung.....	61
5.4	Pasca Sidang.....	63
VI	KESIMPULAN.....	64
	DAFTAR PUSTAKA.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Proses Perancangan.....	11
Gambar 1.2 Skema Proses Produksi.....	14
Gambar 3.1 Media Boardgame.....	22
Gambar 3.2 Permainan Strategi.....	23
Gambar 3.3 Permainan Melatih Motorik.....	24
Gambar 3.4 Jarak Ruang Prosemik.....	25
Gambar 3.5 Zona Prosemik.....	26
Gambar 3.6 Jarak Antar Pemain.....	27
Gambar 3.7 Dimensi Tinggi Tubuh.....	28
Gambar 3.8 Dimensi Lebar dan Panjang Tangan.....	28
Gambar 3.9 Dimensi Lebar Bahu.....	29
Gambar 3.10 Jarak Pandang Mat.....	29
Gambar 3.11 Jarak Jangkauan Tangan.....	30
Gambar 3.12 Hasil Sketsa Ukuran.....	31
Gambar 3.13 Hasil Sketsa Bentuk.....	31
Gambar 3.14 Kuesioner Warna.....	33
Gambar 3.15 Warna Yang Dipilih Lansia Melalui Kuesioner.....	34
Gambar 3.16 Bentuk Panah Pada Papan.....	35
Gambar 3.17 Kayu Jati Belanda.....	36
Gambar 3.18 Kayu MDF.....	37
Gambar 3.19 Engsel Model Bubut.....	38
Gambar 3.20 Engsel Model Sendok.....	39
Gambar 3.21 Engsel Model Kupu-Kupu.....	39
Gambar 3.22 Engsel Model Patrom.....	40
Gambar 3.23 Engsel Model Piano.....	40
Gambar 3.24 Model Engsel Pada Produk.....	41
Gambar 3.25 Kayu Jati Belanda.....	42
Gambar 4.1 Ukuran Boardgame Demensia.....	46

Gambar 4.2 Wall.....	47
Gambar 4.3 Dadu.....	47
Gambar 4.4 Pion.....	48
Gambar 4.5 Sketsa Bentuk Pola Boardgame.....	48
Gambar 4.6 Sketsa Boardgame.....	49
Gambar 4.7 Engsel Kupu Kupu... ..	49
Gambar 4.8 Kayu Jati Belanda.....	50
Gambar 4.9 Warna Pada Produk.....	50
Gambar 4.10 Sketsa Boardgame.....	50
Gambar 4.11 Langkah Setiap Pemain Pada Boardgame.....	51
Gambar 5.1 Perspektif Boardgame.....	52
Gambar 5.2 Perspektif Boardgame.....	52
Gambar 5.3 Produk Real Boardgame Media Terapi.....	53
Gambar 5.4 Produk Real Boardgame Media Terapi.....	53
Gambar 5.5 Produk Real Boardgame Media Terapi.....	54
Gambar 5.6 Produk Real Boardgame Media Terapi.....	54
Gambar 5.7 Produk Real Boardgame Media Terapi.....	55
Gambar 5.8 Produk Real Boardgame Pada Saat Dimainkan Oleh 2 Orang.....	55
Gambar 5.9 Produk Real Boardgame Pada Saat Dimainkan Oleh 2 Orang.....	56
Gambar 5.10 Pion.....	56
Gambar 5.11 Wall.....	56
Gambar 5.12 Dadu.....	57
Gambar 5.13 Postingan di WEB FDSK.....	57
Gambar 5.14 Postingan di WEB FDSK.....	58
Gambar 5.15 Postingan di WEB FDSK.....	58
Gambar 5.16 Judul dan Penjelasan.....	59
Gambar 5.17 Judul dan Penjelasan.....	59
Gambar 5.18 Data dan Analisa.....	60
Gambar 5.19 Desain Final.....	60
Gambar 5.20 Komentar Pada Pameran.....	61
Gambar 5.21 Langkah Setiap Pemain Pada Boardgame.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisa Catur.....	5
Tabel 2.2 Analisa Dakon.....	6
Tabel 2.3 Puzzle.....	7
Tabel 3.1 Warna Yang Dipilih Oleh Lansia.....	34
Tabel 3.2 Biaya Produksi.....	41

