

**FASILITAS BELAJAR DIRUMAH UNTUK ANAK
BERKEBUTUHAN KHUSUS**

(DOWN SYNDROME)

(Studi kasus: SLB NEGRI 01 JAKARTA)

TUGAS AKHIR

SAYEF ALI FURQAN

13118004



PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

FAKULTAS TEKNIK DAN DESAIN

INSTITUT TEKNOLOGI SAINS BANDUNG

BEKASI

AGUSTUS 2022

**FASILITAS BELAJAR DIRUMAH UNTUK ANAK
BERKEBUTUHAN KHUSUS**

(DOWN SYNDROME)

(Studi kasus: SLB NEGRI 01 JAKARTA)

TUGAS AKHIR

SAYEF ALI FURQAN

13118004

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Desain
Pada Program Studi Desain Produk



PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

FAKULTAS TEKNIK DAN DESAIN

INSTITUT TEKNOLOGI SAINS BANDUNG

BEKASI

AGUSTUS 2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan
semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : SAYEF ALI FURQAN

NIM : 13118004

Tanda Tangan : 

Tanggal : 17 September 2022

**FASILITAS BELAJAR DIRUMAH UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN
KHUSUS (*DOWN SYNDROME*)**

TUGAS AKHIR

SAYEF ALI FURQAN

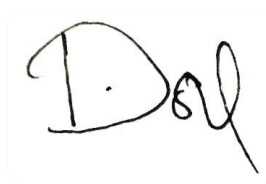
13118004

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Desain
Pada Program Studi Desain Produk

Menyetujui

Bekasi, 17 September 2022

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dody Hadiwijaya', enclosed in a light gray rectangular box.

(Dody Hadiwijaya, S.Ds, M.Ds)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat yang di berikan, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas akhir ini. Penulisan tugas akhir di lakukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain Produk, Institut Teknologi Sains Bandung. Saya sangat menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sejak masa perkuliahan saya, hingga mencapai penyusunan Tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya. Oleh karna itu saya mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Allah S.W.T. Orang tua dan Keluarga saya yang telah memberikan dukungan dan semangat secara materi dan moral.
2. Bapak Dodi Hadiwijaya, S.Ds, M.Ds, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan arahan untuk proses penyusunan Tugas akhir ini.
3. Teman teman dari Desain Produk yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
4. Guru-guru dari sekolah SLB NEGRI 01 JAKARTA PUSAT yang membantu saya dalam proses pengumpulan data.

Akhir kata, saya mengharapkan semua pihak yang telah membantu saya dalam penyusunan Tugas akhir ini, dibalas segala kebaikan dari Tuhan Yang Maha Esa dan semoga Tugas akhir ini memberikan ilmu yang bermanfaat.

Bekasi, 10 september 2022

Sayef Ali Furqan

**HALAMAN PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Institut Teknologi Sains Bandung, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sayef Ali Furqan

NIM : 13118004

Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Teknik dan Desain

Jenis karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Teknologi Sains Bandung **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya saya yang berjudul Perancangan *Work Station* untuk atlet *Esport PC* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Teknologi Sains Bandung berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal : 10 September 2022

Yang menyatakan

()

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
FASILITAS BELAJAR DIRUMAH UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (<i>DOWN SYNDROME</i>)	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR GAMBAR	
BAB I.....	13
I.1 Latar Belakang	13
I.2 Rumusan masalah.....	14
I.3 Tujuan penelitian	15
I.4 Manfaat penelitian	15
I.5 Asumsi awal penelitian	15
I.6 Batasan penelitian.....	16
I.7 Metodologi penelitian.....	16
I.8 Kerangka berfikir	17
I.9 Tahapan penelitian	19
I.10 Sistematika pembahasan.....	19
BAB II.....	21
II.1 ADS (Anak Down Syndrom)	21
II.2 Karakteristik Anak Down syndrome	23
II.3 Proses belajar dan bermain anak down syndrome.....	25
II.4 Keterampilan khusus dirumah (Finger Painting)	27
II.5 Jenis edukasi dan edukatif	28
BAB III	29
III.1 Sekolah pilihan penyandang down syndrome	29
III.2 Lingkungan sekolah	30
III.3 Fasilitas belajar anak down syndrome.....	32

III.4 Keterampilan anak down syndrome	34
BAB IV	38
IV.1 Term Of References (TOR).....	38
IV.2 Aspek kebutuhan dalam desain	39
IV.3 Target pengguna	41
IV.4 Sketsa alternatif	41
IV.4 Acuan utama Perancangan	43
IV.5 Final desain.....	44
BAB V.....	49
V.1 Kesimpulan.....	49
V.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Anak down syndrome menuju sekolah.....	21
Gambar II. 2 gagal tumbuh disabilitas intelektual anak down syndrome	23
Gambar II. 3 Proses belajar dan bermain anak down syndrome.....	26
Gambar II. 4 Keterampilan dirumah finger painting	27
Gambar III. 1 Sekolah SLB NEGRI 01 JAKARTA	29
Gambar III. 2 Halaman olahraga	30
Gambar III.3 Jalan halaman sekolah, permainan ular tangga.....	31
Gambar III.4 Jalan halaman sekolah, permainan Demprak.....	31
Gambar III.5 Ruang belajar anak down syndrome	32
Gambar III.6 Tuntunan untuk anak belajar menulis	33
Gambar III. 7 Proses belajar dalam metode pencocokan bentuk.....	34
Gambar III.8 Hasil karya keterampilan menjahit	35
Gambar III. 9 Hasil karya keterampilan membatik	36
Gambar III. 10 Hasil keterampilan membuat aksesoris.....	36
Gambar IV. 1 Sketsa Alternatif.....	41
Gambar IV. 2 pengembangan sketsa alternatif 1	42
Gambar IV. 3 pengembangan sketsa alternatif 2	42
Gambar IV. 4 pengembangan sketsa alternatif 3	43
Gambar IV. 5 Imageboard.....	43
Gambar IV. 6 Final desain modul fasilitas belajar.....	44
Gambar IV. 7 Tampak laci pada meja.....	44
Gambar IV. 8 Detail laci pada meja menggunakan sistem roller.....	45
Gambar IV. 9 Detail setir mainan motorik kasar	45
Gambar IV. 10 Tampak pedal mainan motorik kasar	45
Gambar IV. 11 Gambar tampak meja	46
Gambar IV. 12 Gambar Teknik meja.....	46
Gambar IV. 13 Gambar perspektif kursi	47
Gambar IV. 14 Gambar detail ziplok	47
Gambar IV. 15 Detail gost view bagian ziplock kursi	48
Gambar IV. 16 Tampak depan kursi	48

Gambar IV. 17 Gambar Teknik kursi.....	48
Gambar V. 18 Proses pembuatan mock up	51
Gambar V.20 Mock up	52
Gambar V. 21 Gambar Teknik	54