

Pengembangan Produk *Pin Board* Sebagai Alat Bantu Terapi Tangan Bagi Penderita Pasca Stroke Menggunakan Metode *Value Engineering*

Nama : Praharani Duhita Hayuningtyas

NIM : L2H 006 053

ABSTRAK

Tangan sebagai anggota tubuh yang berperan penting dalam melakukan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu penyakit yang dapat mengganggu kinerja tangan adalah stroke. Berbagai jenis terapi dilakukan untuk mengembalikan fungsi tangan salah satunya dengan terapi fisik untuk mengendalikan gerakan tangan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk dengan dasar pin board sebagai alat bantu terapi tangan bagi pasien pasca stroke.

Model penelitian yang dilakukan sesuai dengan tahapan Job Plan Study dari metode Value Engineering untuk merancang alat bantu terpai tangan yang nyaman digunakan. Diagram FAST digunakan sebagai pendekatan untuk menggambarkan aliran proses fungsional dari produk.

Dengan melakukan wawancara dengan pengguna diketahui kekurangan dari produk yang telah ada. Untuk mengeliminasi kekurangan yang ada dilakukan brainstorming dengan dokter ahli syaraf, desainer dan produsen mainan serta fisioterapis. Hasil penelitian adalah alat permainan ular tangga dengan bentuk dasar pin board yang dapat digunakan oleh beberapa pemain (multi player).

Kata Kunci: pin board, terapi tangan, stroke, Value Engineering

ABSTRACT

Hand as a member of the body that plays an important role in conducting various activities. One of the diseases that can impair the performance of the hand is a stroke. Various types of therapy performed to restore the hand function, one is by physical therapy to control hand movement. The purpose of this research is to develop products with the basic tool of the pin board as hand therapy for post stroke patients.

Model used in this study carried out the stages of job Plan in Value engineering study of the method. To design comfortable tools for hand therapy, FAST diagram is used as an approach to describe the functional process flow of product.

By conducting interviews with users then the weakness of existing products be discovered. To eliminate the existing weakness researcher do brainstorming with a neuroscientist doctors, designers and manufacturers of toys and physiotherapist. The results are snake ladder game tool with the basic shape pin board that can be used by some players (multi player).

Keywords: pin board, hand therapy, stroke, Value Engineering