

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam status sosial di era globalisasi saat ini. Dimulai dari pendidikan dasar hingga ke pendidikan tertinggi. Namun dengan majunya zaman membuat banyak cara cara untuk mendapatkan pendidikan yang baik semakin mudah. Jenjang pendidikan dasar sangat penting untuk membuat pola pikir dasar seseorang, sebelum memasuki pendidikan dasar pada saat ini biasa dilakukan terlebih dahulu pemberian pendidikan pra sekolah untuk memberikan persiapan dasar yang akan nantinya digunakan pada pendidikan dasar. Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang terdapat di jalur pendidikan sekolah (PP No. 27 Tahun 1990). Berkembangnya sistem pembelajaran meningkatkan kurikulum belajar dan bermain di Taman Kanak-kanak baik negeri maupun swasta. Hal tersebut bertujuan untuk lebih mengenalkan dan mempersiapkan anak sebelum masuk pendidikan dasar.

Pendidikan usia dini merupakan masa yang amat penting bagi pendidikan anak-anak. Setiap orang tua pasti menginginkan anak-anak yang diajarnya mendapatkan pembelajaran yang efektif. Persoalan yang terjadi adalah bagaimana mencapai pembelajaran yang efektif agar perkembangan para anak dapat menjadi optimal. Untuk mencapai ini, salah satu yang dapat diupayakan adalah dengan menciptakan dan mengelola kelas yang menyenangkan bagi anak-anak untuk melakukan berbagai aktivitas pembelajaran.

Dalam sebuah Taman Kanak-Kanak, setiap anak berhak mendapatkan kesempatan pembelajaran dan pengembangan diri dengan ditunjang berbagai macam sarana dan prasarana seperti furnitur yang harus tersedia dan berfungsi secara lengkap dan maksimal. Agar seorang anak lebih termotivasi dan tidak malas, furnitur yang tersedia harus memiliki warna dan bentuk yang aman dan nyaman, menarik, ergonomis, dan sesuai dengan antropometri anak. Hal ini dapat membantu pembentukan kebiasaan dan karakter anak agar memiliki kepribadian yang mandiri. Rancangan desain furnitur Taman Kanak-Kanak diharapkan dapat memenuhi kebutuhan anak dalam proses pembelajaran agar anak mendapatkan perkembangan yang maksimal.

Ruang kelas merupakan ruang utama yang perlu diperhatikan pada sebuah sekolah baik pra sekolah hingga sekolah pendidikan tinggi. Unsur pendukung dari sebuah ruang kelas salah satunya yaitu furniture. Manfaat dari furniture adalah untuk melengkapi kegiatan yang ada disebuah ruang kelas dan untuk memberikan kenyamanan serta keamanan bagi penggunanya. Membahas furniture diruang kelas taman kanak kanak berarti target pengguna yang perlu

diperhatikan ialah anak-anak. Untuk menjalankan manfaat dari furniture maka harus juga memperhatikan keterkaitan antara furniture, aktifitas serta penggunaannya. Ukuran standar ergonomi furniture untuk anak-anak jelas berbeda dengan ukuran ergonomi furniture untuk orang dewasa. Pemilihan bahan material serta finishing pada furniture untuk anak-anak juga harus diperhatikan agar tetap aman digunakan oleh anak-anak.

Pada umumnya, para pendidik tidak terlalu memperhatikan aspek desain furnitur untuk anak-anak didiknya. Kursi untuk usia pra-sekolah atau usia dini taman kanak-kanak (TK) yang selama ini beredar di pasaran cenderung kurang memperhatikan bentuk ragam fungsinya dan belum dimanfaatkan secara optimal, serta desain bentuknya seragam dan monoton, sehingga kurang menarik kursi yang dikembangkan diharapkan agar dapat menciptakan kenyamanan bagi pengguna sehingga akan mendorong terciptanya proses belajar yang efektif, dan tidak menghalangi anak usia TK untuk beraktivitas pada saat proses belajar. Untuk itu perlu adanya sebuah desain yang baru serta seragam yang tidak monoton seperti halnya mengembangkan kursi dalam satu komponen agar kedepannya anak usia TK bisa menikmati sebuah kursi yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Kursi anak usia TK merupakan salah satu *furniture* penting dalam proses belajar seorang anak usia TK. Jenis kursi ini lebih mengutamakan faktor kenyamanan sehingga anak usia TK dapat berkonsentrasi dalam proses belajar.

Alasan mengambil studi kasus ini adalah karena *furniture* yang dipakai sekolah tersebut menimbulkan permasalahan yang cukup serius seperti keluhan anak terhadap kursi yang dipakai tidak nyaman, tidak menarik. Oleh karena itu perancangan furniture kursi untuk anak usia TK harus melewati aspek-aspek tertentu, seperti furnitur ergonomi yang baik, penampilan yang menarik, mempunyai fungsi lain, serta aman dan nyaman. Diharapkan dengan adanya desain perancangan kursi anak TK multifungsi ini dapat menunjang segala kebutuhan anak dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga pendekatan pembelajaran untuk perkembangan aspek psikomotorik anak akan terpenuhi.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada Perancangan kursi anak usia TK diuraikan sebagai berikut :

1. Kursi Yang dipakai anak-anak saat ini terlalu monoton atau tidak menarik.
2. Tidak ada untuk penyimpanan tas atau tempat bekal makanan.
3. Kursi yang dipakai anak-anak kurang nyaman.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dibuat perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kursi anak usia TK yang fleksibel dan ergonomis?
2. Bagaimana merancang kursi anak usia TK yang multifungsi?
3. Bagaimana merancang kursi anak usia TK yang menarik dan unik?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka membatasi permasalahan dalam perancangan kursi anak ini. Dengan pembatasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yakni, perancangan kursi anak multifungsi untuk usia tk dengan gaya desain yang dapat menarik perhatian anak serta aman dan nyaman.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatas masalah yang ada maka permasalahan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan kursi anak usia TK yang menarik ?
2. Bagaimana merancang kursi usia TK yang memiliki fungsi lain?
3. Bagaimana merancang kursi usia TK yang ergonomis dan inovatif?

1.6 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan perancangan sebagai berikut:

1. Menarik perhatian anak agar mendorong semangat belajar .
2. Menciptakan kenyamanan bagi anak sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang efektif.
3. Memudahkan anak menyimpan barang.

1.7 Manfaat Perancangan

Hasil akhir dari Perancangan Desain Kursi anak untuk usia TK dalam Kegiatan belajar yang akan bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

A. Bagi Penulis (Perancang)

1. Menambah wawasan dan mengasah kreatifitas dalam membuat sebuah inovasi dan nilai multifungsi serta terhadap produk kursi anak yang ditujukan untuk anak-anak usia TK.
2. Meningkatkan dan melatih kemampuan/keahlian dan kreatifitas di bidang Desain Produk serta mengembangkan dan mempraktekkan pendidikan yang telah dipelajari selama masa perkuliahan di jurusan Desain Produk, sehingga penulis diharapkan dapat menjadi seorang pelaku industri kreatif Nasional.

B. Bagi Institusi

1. Menambah referensi akademis khususnya Desain Produk mengenai Perancangan Desain industry furniture pada furniture kursi anak multifungsi, serta berbagai bahan masukan untuk penulis selanjutnya.
2. Proposal Tugas Akhir ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan perbandingan untuk mahasiswa Desain Produk yang lain dalam mengerjakan Tugas Akhir selanjutnya.
3. Menambah jaringan ke depannya bagi Universitas agar dapat ikut serta dalam program Pemerintah, khususnya di bidang industry furniture.

C. Bagi Pembaca

1. Sebagai media informasi bagi masyarakat untuk belajar, mengenal, mengetahui, dan memahami lebih dalam tentang Desain Produk Peminatan industri berikut konteksnya.
2. Diharapkan menambah wawasan mengenai furniture.

D. Bagi Masyarakat Umum

Masyarakat dapat lebih peduli terhadap sebuah furniture, khususnya kenyamanan dengan menggunakan kursi anak multifungsi yang ergonomis dalam ruang belajar serta membantu aktivitas dalam ruang.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan mempermudah Tugas Akhir, digunakan sistematika penulisan yang telah disesuaikan dengan metode pembahasan dan dikelompokkan ke dalam beberapa bab, dan masing-masing bab akan dibagi lagi ke dalam sub bab. Dengan demikian bisa memberikan penjelasan secara terperinci, sistematikanya adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Berisikan latar belakang topik desain yang akan diangkat , indentifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah , tujuan perancangan dan manfaat perancangan, serta sistematika penulisan laporan yaitu urutan dan keterangan dari setiap bab yang ada dilaporan.

Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini berisikan tentang teori-teori dan hasil penelusuran menggunakan media cetak dan internet yang dipergunakan dalam menyusun, mengolah, dan menganalisis data untuk laporan Tugas Akhir ini.

Bab III Metodologi Kreatif Desain

Dalam bab ini berisikan metode, proses atau tahapan-tahapan dalam penelitian untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam laporan tugas akhir ini.

Bab IV Analisa

Dalam bab ini berisikan analisa- analisa dalam penelitian untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam laporan tugas akhir ini.

Bab V Hasil dan Pembahasan

Berisikan konsep, Brainstorming, proses sketsa, 3D, dan hasil Mock Up/ Prototype.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran untuk kemajuan suatu daerah, perusahaan atau instansi tertentu dan merupakan kesimpulan dari penelitian. Dari kesimpulan tersebut akan dikemukakan saran-saran yang diharapkan dapat berguna bagi yang membacanya.