DESAIN MEJA BERMAIN UNTUK SISWA TK (TAMAN KANAK – KANAK) DI SURABAYA

Davit Aditia[1], Ratna Puspitasari[2]

[1,2]Jurusan Desain Produk, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya

e-mail: puskomu@gmail.com

ABSTRACT

Tables are used for kindergarten students, namely toy tables with modern designs. This table is a table that has an additional function for storing toys, which students use in kindergarten schools. This table is specially designed so that children learn to play toys neatly. This research tries to solve this problem by developing an initial design that is only used as a table in general. This study uses mix methods, namely qualitative and quantitative methods, and uses design analysis tools. Case studies at TK Dharma Bhakti and TK Al Ikhlas Surabaya. Researchers conducted design analysis including: system analysis, analysis, material, form analysis, color analysis, layout analysis, finishing analysis, needs analysis, as well as anthropometry and ergonomics. The design concept applied to table design is a modern concept. The final result of this research is the initial design of play table for kindergarten children.

Keywords: *design, table, play, kindergarten students*

ABSTRAK

Meja digunakan untuk siswa TK yaitu meja mainan dengan desain modern. Meja ini merupakan meja yang memiliki fungsi tambahan untuk penyimanan mainan, yang digunakan siswa di sekolah taman kanak – kanak. Meja ini di desain khusus agar anak belajar merapika mainan dengan rapi. Penelitian ini mencoba memecahkan permasalahan tersebut dengan mengembangkan desain awal yang hanya digunakan sebagai meja pada umumnya. Penelitian ini menggunakan metode mix methods yaitu kualitatif dan kuantitatif, serta menggunakan alat analisis desain. Studi kasus di TK Dharma Bhakti dan TK Al Ikhlas Surabaya. Peneliti mwlakukan analisis desain diantaranya : analisis sitem, analisis, material, analisis bentuk, analisis warna, analisis layout, analisis finishing, analisis kebutuhan, serta antopometri dan ergonomi. Konsep desain yang diterapkan pada desain meja adalah konsep modern. Hasil akhir pada penelitian ini adalah desain awal meja bermain untuk anak TK.

Kata kunci: desain, meja, bermain, siswa TK

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada dijalur pendidikan sekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikti pendidikan selanjutnya. Disamping itu pula, bebrapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikanya di kemudian hari. Masa anak- anak juga masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain [1].



Gambar 1. Siswa sedang melakukan aktifitas.
Sumber : Dokumen pribadi, 2019

Seperti pada Gambar 1. Siswa Melakukan Aktifitas, Meja untuk anak usia dini merupakan sebuah media untuk bermain dan belajar. Dengan adanya meja ini anak akan semangat dalam melakukan pembelajaran, sehingga belajar akan senang dan tidak membosankan. Meja juga dapat digunakan sebagai media bermain atau digunakan untuk melakukan aktifitas pengguna seperti membaca buku dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan pengguna tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin membuat sebuah meja bermain yang ditujukan untuk siswa dan dapat digunakan sebagai area bermain membuat siswa belajar jadi tidak membosankan, dengan desain meja belajar yang menarik dan memiliki fungsi lebih dari meja biasanya yang mempermudah siswa untuk bermain sekaligus belajar di taman kanak kanak.

TINJAUAN PUSTAKA

Kriya

Seni Kriya adalah jenis karya seni yang dihasilkan dengan memanfaatkan keterampilan tangan manusia dimana karya tersebut memperhatikan nilai estetika/ keindahan dan juga aspek fungsional [2].

Furnitur

Furnitur adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata movable, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Sedangkan kata furniture berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520-30 Masehi). *Fourniture* mempunyai asal kata fournir yang artinya furnish atau perabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel dan *furniture* punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, dan sebagainya [3].

Meja

Menurut meja pada kelas sekolah di Surabaya, Meja merupakan alas yang digunakan untuk menempatkan barang, mainan, buku, dll.

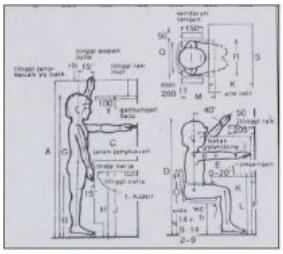
Dimensi Meja Bermain (panjang x lebar x tinggi) : 800 x 400 x 550 mm.
Dimensi Tempat Penyimpanan (panjang x lebar x tinggi) : 200 x 800 x 200 mm.

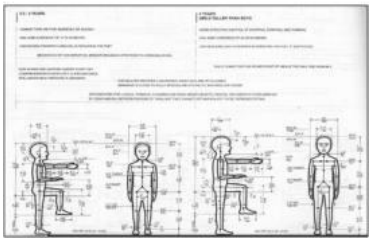
Ergonomi Meja untuk Anak.

Ergonomi berkenan pula dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan, dan kenyamanan manusia, fasilitas kerja, dan lingkunganya saling bernteraksi dengan tujuan utama yaitu menyesuaikan suasana kerja dengan manusianya [4].

Antropometri Meja untuk Anak.

Antropometri berperan penting dalam bidang perancangan Industri, perancangan Pakaian, ergonomik, dan arsitektur. Dalam bidang-bidang tersebut, data statistik tentang distribusi tubuh dari suatu populasi diperlukan untuk menghasilkan produk yang Optimal. Perubahan dalam gaya kehidupan sehari-hari, nutrisi, dan komposisi etnis dari masyarakat dapat membuat perubahan dalam distribusi ukuran tubuh (misalnya dalam bentuk epidemic kegemukan), dan membuat perlunya penyesuaian berkala dari komeksi data antropometri [5].





Gambar 2. Antropometri Ukuran Tubuh anak – anak
Sumber: http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2HTML /2012200178DIBab2001/body.html.

Tabel 1 Tinggi Siku dan Tinggi Permukaan Meja

Data ke-	Variabel A (kualitatif)	Hasil	
		Perempuan	Laki-Laki
1	Tinggi Siku Berdiri	53,08	53,84
2	Tinggi Siku Duduk	11,71	11,81
3	Tinggi Popliteal	21,25	21,25

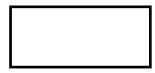
Sumber : Dokumen pribadi, 2019

Warna untuk Anak.

Menurut Gordon & Bowne pada tahun 2014, mengtakan bahwa "bila anak Tk diberi kesmpatan untuk mengekspresika diri secara kreatif maka hal ini akan menimbulkan gairah untuk belajar" .Padahal di dunia ini tidak hanya terdapat warna tersebut, ttapi ratusan bahkan mungkin bisa ribuan warna. Pada akhirnya ketika mereka mewarnai (misalnya dengan krayon yang berjumlah 12 warna) gambar yang terlihat hanya sebatas warna yang ada.

Warna yang disukai anak-anak adalah warna-warna yang cerah seperti merah, kuning, biru, atau warna-warna pelangi (mejikuhibiniu) [6].

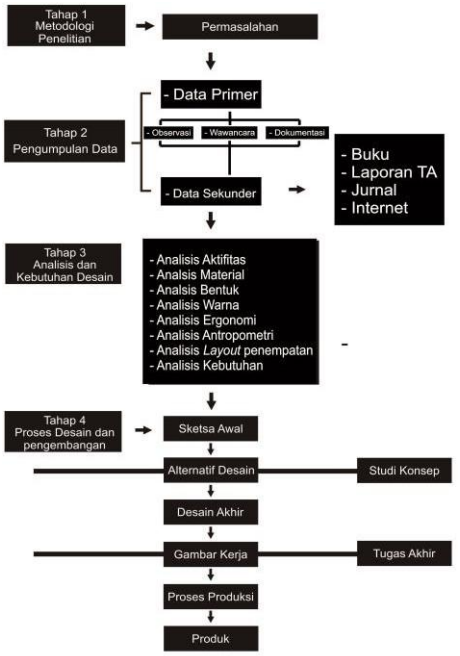
Tabel 2. Tinggi Siku dan Tinggi Permukaan Meja

Arti Warna	**Warna**
• Warna merah dapat menarik anak yang menandakan semangat dan bergairah dan dapat merangsang kekuatan anak. • Warna kuning menandakan terhada anak lebih tenang dan uga dapat merangsang aktifitas otot. • Warna Biru mendandakan kebebabasan, keyakinan, dan dapat mrangsang anak agar lebih aktif. • Warna Cokelat yang menandakan wana yang ideal untuk anak jiperaktif dan penuh dengan energi. • Warna Putih melambangkan kesejukan, kedamaian, kebersihan kemurnian, dan mencerminkan penuh kasih sayang.. • Warna Hijau yang menandakan penyegaran dan membantu memperkuat harga diri. Warna hijau cocok untuk anak-anak yang meiliki perasaan rendah hati.	 Gambar Warna Merah Gambar Warna Kuning  Gambar Warna Biru  Gambar Warna Cokelat  Gambar Warna Putih  Gambar Warna Hijau

METODE

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah *mix* methods. Metode analisis yang digunakan oleh peneliti adalah metode kuantitatif. Metode tersebut adalah dengan mengunakan kuisioner pada orang tua, sedangkan metode kualitatif adalah bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis, selain itu peneliti juga menggunakan metode eksplorasi dengan melakukan pengamatan secara langsung dengan objek dan analisis desain dengan mempelajari analisis apa saja yang dibutuhkan.

Pada penelitian ini, tahapan yang kedua adalah proses pegumpulan data. Data diperoleh daridua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan dari hasil survei lapangan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan data sekunder didapatkan dari jurnal, internet, buku.



Gambar 3 Diagram Penelitian.
Sumber : Dokumen pribadi, 2019

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Data

1. Ergonomi dan Antropometri Anak

Untuk menentukan hasil ukuran dimesi meja bermain yang sesuai dengan antropometri anak-anak yaitu.

Tabel 3. Dimensi meja

No.	Ukuran	Dimensi
1.	Tinggi meja	55 cm
2.	Panjang meja	100 cm
3.	Lebar meja	80 cm
4.	Ketebalan alas meja	3 cm

Sumber : Dokumen pribadi, 2019

2. Warna

Hasil analisis warna yang cocok untuk anak TK yang telah dilakukan oleh peneliti pada bab sebelumnya, maka warna yang cocok untuk diaplikasikan pada produk adalah warna putih sebagai warna utama, karena warna putih dapat memberi kesan luas dan cocok pada ruang kelas. Warna hijau muda, dan hijau tua pada tempat untuk menyimpan mainan, buku, dan alat sempoa. Warna hijau dapat memberi kesan penyegaran dan membantu memperkuat, rendah hati dan sangat cocok untuk anak-anak. Sehingga jika meja belajar nantinya dengan warna gelap kelas akan terlihat kurang menarik, karena anak TK dalam proses pengenalan warna.

Sintesa Desain

Konsep desain yang diaplikasikan pada produk desain meja bermain adalah konsep desain modern. Konsep ini dipilih karena desain meja bermain lebih mengutamakan segi efektifitas dan fungsional meja bermain tersebut, dimana nantinya desain meja bermain ini bisa memberikan manfaat atau salah satu cara untuk penataan mainan tersebut dengan terbatas. Material yang digunakan yaitu berbahan material kayu pinus , *finishing* menggunakan bahan melamin warna putih bagian luaran. Untuk warna putih sebagai warna utama, warna hijau muda, dan hijau tua untuk tempat penyimpanan.

Desain Awal

Berikut ini adalah desain awal meja untuk anak TK. Desain tersebut menggunakan sistem sliding pada bagian *top table,* terdapat 9 tempat penyimpanan. Bentuk yang digunakan adalah persegi panjang karena disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, dan konsep desain. Warna putih terletak pada seluruh bagian luar, sedangkan warna hijau tua, dan muda diterapkan pada bagian penyimpanan.

KESIMPULAN

Desain meja bermain untuk anak TK berkapasitas 9 tempat untuk menyimpan mainan, memiliki ciri khas pada bagian *finishing* yang aman bagi anak TK. Penggunaan warna hijau muda, dan hijau tua pada tempat penyimpanan bahwa tempat tersebut merupakam tempat khusus untuk menyimpan mainan. Konsep desain yang digunakan adalah modern dan aman bagi siswa TK.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Kurniati, Euis. (2011). "Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional" [Online]. Available : http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PGTK/197706112001122-

[2] Anonim. (2019). Seni Kriya: "Pengertian, Sejarah, Fungsi, Jenis, dan Contohnya". [Online]. Available : https://www.maxmanroe.com/vid/umum/seni-kriya.html, diakses pada pukul 14.15 WIB.

[3] Jagakarya. (2014). "Pengertian Furniture" [Online]. Available : https://jagrakarya.com/2014/12/28/pengertian- furniture/, diakses pada pukul 14.20 WIB.

[4] Sudiajeng,Lilik. (2004). *Ergonomi Untuk Keselamatan, Kesehatan, Kerja, dan Produktivitas*. Surakarta : Uniba Press.

[5] Kristanto,Agung. (2011). "Perancangan Meja dan Kursi Kerja yang Ergonomis Pada Stasiun Kerja Pemotongan Sebagai Upaya Peningkatan Produktivitas". [Online]. Available : Jurnal Ilmiah Teknik Industri Vol. 10 no. 2 ISSN 1412 – 6869. diakses 17.45 WIB.

[6] Moeslichatoen. (2014) *Metode Pengajran di Taman kanak-kanak*. Jakarta : Rineka Cipta.