

Perancangan Sarana Belajar Untuk Taman Kanak – Kanak

Fitria Dzikrina Istighfarah¹, Edwin Buyung Syarif², Asep Sufyan M.A.³

Product Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Indonesia

Jalan Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu, Bandung 40257

Riaradesign181996@gmail.com¹, edwinbuyungsyarif@gmail.com²,

krackers@telkomuniversity.ac.id³

Abstract

Kindergarten and basic education are the initial foundation for the development of further education. As an initial basis, kindergarten (TK) and basic education are levels of education that need to get more attention than subsequent levels of education. Data on the results of learning facilities and facilities available in kindergarten in Cilegon, the number of students, the learning system, and various kinds of game facilities in the kindergarten location, news about the new curriculum, innovations in a kinds of games and facilities such as learning needs and activities such as tables, chairs, drawers or shelves, and small toys such as toys or blocks, and others. The results of this development and design show that it will produce a good product and can provide joy during the learning activities of kindergarten children, and can optimize product quality. Therefore, we need a good learning tool that can provide a cheerful and sturdy feel when the learning process takes place.

Keywords: *quality, learning, kindergarten students, facilities, learning facilities*

Abstrak

Taman kanak-kanak dan pendidikan dasar merupakan landasan awal bagi pengembangan pendidikan selanjutnya. Sebagai landasan awal maka Taman kanak-kanak (TK) dan pendidikan dasar merupakan tingkatan pendidikan yang perlu mendapatkan perhatian yang lebih dibandingkan tingkatan pendidikan selanjutnya. Data hasil sarana belajar dan fasilitas yang terdapat di sekolah taman kanak-kanak di Cilegon, jumlah banyak murid, sistem pembelajarannya, dan aneka macam sarana permainan yang ada di lokasi taman kanak-kanak tersebut, berita-berita seputar kurikulum yang baru, inovasi dalam suatu macam permainan dan fasilitas seperti kebutuhan dan kegiatan pembelajaran seperti meja, kursi, laci atau rak, dan mainan berukuran kecil seperti mainan peraga atau balok, dan lain-lain. Hasil pengembangan dan perancangan ini menunjukkan bahwa akan menghasilkan suatu produk yang baik dan dapat memberikan keceriaan selama berkegiatan pembelajaran anak-anak TK, dan dapat mengoptimalkan kualitas produk. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sarana belajar yang baik dapat memberikan nuansa ceria dan kokoh saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kata kunci : kualitas, pembelajaran, murid TK, fasilitas, sarana belajar.

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan paud/TK dan penyelenggaraannya di beberapa negara, paud/TK dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun (masa emas). Ruang lingkup Pendidikan Anak Usia Dini, di antaranya: bayi (0-1 tahun), balita (2-3 tahun), kelompok bermain (3-6 tahun), dan sekolah dasar kelas awal (6-8 tahun). Taman kanak-kanak (TK) adalah jenjang pendidikan anak usia 6 tahun atau di bawahnya dalam bentuk pendidikan formal.

Lama masa belajar seorang murid di TK biasanya tergantung pada tingkat kecerdasannya yang dinilai dari rapor per semester. Secara umum untuk lulus dari tingkat program di TK selama 2 (dua) tahun yaitu : TK 0 (nol) Kecil (TK kecil) selama 1 (satu) tahun, dan TK 0 (nol) Besar (TK besar) selama 1 (satu) tahun. Pembelajaran di TK, siswa diberi kesempatan untuk belajar dan

diberikan kurikulum pembelajaran yang sesuai dengan usia pada tiap-tiap tingkatannya. Siswa diajarkan mengenai beberapa kelas sentra dalam hal sebagai berikut ini: agama, budi bahasa, berhitung, membaca, bernyanyi, bersosialisasi dalam lingkungan keluarga dan teman-teman, dan berbagai macam keterampilan lainnya.

Tujuan belajar di TK adalah meningkatkan daya cipta anak-anak dan memacu mereka untuk belajar mengenal berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, sosial, emosional, fisik, motorik, kognitif, bahasa, seni, dan kemandirian. Semua dirancang sebagai upaya mengembangkan daya pikir dan peranan anak dalam hidupnya. Pembelajaran di taman kanak-kanak (TK) hendak disesuaikan dengan usia anak yang masih suka bermain, dengan kegiatan pembelajaran berupa Calistung (baca tulis berhitung) harus diintegrasikan dalam kegiatan bermain, dalam program eksplorasi maupun dalam kegiatan sentra.

1.2. Identifikasi Masalah

Pembelajaran di TK hendaknya dapat disesuaikan dengan usia pada anak yang masih menyukai permainan, seperti berupa program eksplorasi maupun dalam kegiatan sentra. Juga berkaitan dengan unsur kemampuan kognitif.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah sarana belajar dan bermain untuk anak – anak murid di taman kanak – kanak (TK) ?

1.4. Batasan Masalah

Meningkatkan daya cipta anak-anak dan memacu mereka untuk belajar mengenal berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan

nilai budi bahasa, agama, sosial, emosional, fisik, motorik, kognitif, bahasa, seni, dan kemandirian. Semua dirancang sebagai upaya mengembangkan daya pikir dan peranan anak dalam hidupnya.

1.5. Tujuan Perancangan

Untuk dapat membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa. Serta untuk dapat membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah, sehingga dapat mengurangi usia putus sekolah dan mampu bersaing secara sehat di jenjang pendidikan berikutnya. Juga membantu memberikan kenyamanan yang layak produk pada penggunaannya.

1.6. Manfaat Perancangan

- 1) Keilmuan : mampu membuat solusi dari permasalahan yang ada di masyarakat dengan penambahan pendekatan desain produk dan ilmu pendidikan.
- 2) Pihak Terkait : menghasilkan produk solutif dan inovatif untuk dapat mempermudah kegiatan pembelajaran serta mampu memberikan nuansa yang ceria, nyaman dan berwarna dalam pelaksanaan pembelajaran anak – anak usia dini di taman kanak-kanak.
- 3) Masyarakat umum : dapat memberikan edukasi dengan kualitas lokal yang baik serta bersertifikasi prima dan meningkatkan kenyamanan dalam lingkungan masyarakat.

1.7. Tinjauan Pustaka

Dilakukannya dengan cara mencari data atau literatur yang berhubungan dengan masalah yang sedang di angkat dan mendukung penelitian dan perancangan ini. Tinjauan yang menjadi acuan adalah data hasil sarana prasarana dan fasilitas yang terdapat di sekolah taman kanak – kanak cilegon, jumlah banyak murid, sistem pembelajaran, dan aneka sarana permainan yang ada di lokasi taman kanak-kanak tersebut, berita-berita seputar kurikulum yang baru, inovasi dalam suatu aneka macam permainan dan fasilitas seperti kebutuhan pembelajaran seperti meja dan kursi, juga data – data pendukung yang dibutuhkan lainnya.

TINJAUAN UMUM

2.1 Landasan Teoritik

2.1.1 Teori Visual

Visual dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata). Misalnya visual adalah metode pengajaran bahasa. Seni visual menunjukkan pada suatu keberadaan yang pasti dan sangat tergantung dari indera penglihatan. Penyusunan unsur rupa dalam mewujudkan bentuk pada seni rupa diperlukan hukum atau asas penyusunan, untuk menghindari kemonotonan dan kekacau-balauan. Seperti yang dijelaskan oleh Sony Kartika Dharsono (2017 : 27-63) bahwa Unsur – unsur atau elemen desain (unsur tata susun) tersebut diantaranya: seperti garis, bentuk, tekstur, warna, intensity/chroma, ruang dan waktu (volume), prinsip tata susun (komposisi), kontras, harmoni (selaras), repetisi/nada/irama (*rhythme*), dan gradasi (harmonis menuju kontras). Lalu azas desain diantaranya yaitu: kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), *formal balance*, *informal balance*, kesederhanaan (*simplicity*), aksentuasi (*emphasis*), dan proporsi. Sedangkan prinsip desain yaitu: pemahaman (pengamatan), penikmatan, empathy, dan distansi psikis.

1) Unsur desain

a. Garis

Garis merupakan dua titik yang dihubungkan. Garis punya peranan untuk menggambarkan sesuatu secara representatif. Garis juga merupakan simbol ekspresi dari ungkapan, seperti garis-garis yang terdapat dalam seni non figuratif atau pada seni ekspresionisme dan abstraksionisme. Garis – garis non-geometrik bersifat tak resmi, lembut, acak-acakan. Karena setiap garis yang tergores memiliki kekuatan tersendiri yang butuh pemahaman. Semestinya setiap orang harus melatih daya sensitivitas untuk menangkap setiap getaran yang terdapat pada setiap goresan. (Soegeng TM.ed, 1987:70).

b. Bentuk/bidang/bangun

Bentuk adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) atau tekstur. Bentuk digunakan sebagai simbol perasaan seniman di dalam menggambarkan objek hasil *subject matter*. *Shape* (bidang) terbagi menjadi dua yaitu: *shape* menyerupai wujud alam (figur), dan *shape* tidak sama sekali menyerupai wujud alam (non-figur). Perubahan wujud

tersebut antara lain: stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi. *Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan. *Distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter. *Transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter. *Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter.

c. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada bentuk karya seni rupa secara nyata atau semu. *Artificial texture* (tekstur buatan) merupakan tekstur yang sengaja dibuat atau hasil penemuan: seperti kertas, logam, kaca, plastic, dan sebagainya. Sedangkan istilah *Nature Texture* (tekstur alami) merupakan wujud rasa permukaan bahan yang sudah ada secara alami, tanpa campuran tangan manusia: seperti batu, pasir, kayu, rumput dan lain sebagainya. Tekstur dapat dibuat dengan teknik kolase, dengan menempelkan berbagai bahan.

d. Warna

Apabila diamati secara teliti, warna pada benda – benda tersebut tidak mutlak, melainkan setiap warna akan dipengaruhi oleh lingkungannya. Sehingga dapat dimengerti bahwa warna merupakan kesan yang ditimbulkan cahaya pada mata. (Soegeng TM.ed., 1987: 77). Warna sebagai salah satu elemen seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan. Warna sebagai representasi alam, kehadiran warna menggunakan penggambaran sifat objek secara nyata, dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihat. Warna sebagai simbol, melambangkan sesuatu yang merupakan pola umum. Standar warna dialternatifkan oleh Albert H. Munsel (1912) Sistem Munsel berdasarkan pada dimensi kualitas warna yaitu: *hue*, *value*, dan *intensity chroma*.

e. Ruang dan Waktu (volume)

Ruang dalam unsur rupa merupakan wujud tiga matra yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi (volume). Untuk meningkat dari satu matra ke matra yang lebih tinggi dibutuhkan waktu. Seni pertunjukkan terikat dalam ruang dan waktu yang

disajikan, sedang waktu dalam seni rupa merupakan waktu successive. Waktu yang digunakan didalam penghayatan tidak dapat hanya berlangsung secara simultan tetapi secara bertahap untuk mencapai kedalaman estetika. Ruang dalam seni rupa dibagi atas dua macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar – benar dapat dibuktikan dengan indera peraba.

2) Prinsip tata susun (komposisi)

Tata susun atau komposisi dari unsur – unsur estetika merupakan prinsip pengorganisasian unsur dalam tata susun. Hakekat suatu komposisi yang baik, jika suatu proses penyusunan unsur pendukung karya seni, senantiasa memperhatikan prinsip – prinsip komposisi harmoni, kontras, *unity, balance, simplicity*, aksentuasi dan proporsi. Prinsip dasar tersebut kadang saling terkait satu sama lain, sehingga sulit dipisahkan, namun kehadirannya secara dalam suatu karya penyusunan akan memberikan hasil yang dapat dinikmati dan memuaskan.

a. Harmoni (selaras)

Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur – unsur yang berbeda dekat. Jika unsur – unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (*harmony*). Interval sedang menimbulkan laras dan desain yang halus umumnya berwatak laras. Namun harmoni bukan berarti merupakan syarat untuk semua komposisi / susunan yang baik. Dapat diisyaratkan penggunaan susunan harmoni banyak disukai pada masyarakat konservatif.

b. Kontras

Kontras merupakan paduan unsur – unsur yang berbeda tajam. Semua matra sangat berbeda, gelombang panjang pendek yang tertangkap oleh mata/telinga menimbulkan suara/warna. Tanggapan halus, licin, dengan alat raba menimbulkan sensasi yang kontras, pertentangan adalah dinamik dari eksistensi menari perhatian. Kontras merangsang minat, kontras menghidupkan desain, kontras merupakan bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk. Akan tetapi perlu diingat bahwa kontras yang berlebihan akan merusak komposisi, ramai dan berserakan.

c. Repetisi/nada/irama (rhythme)

Irama merupakan pengulangan unsur – unsur pendukung karya seni. Repetisi atau ulang merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu, maka sifat paduannya bersifat satu matra yang dapat diukur dengan interval ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Interval ruang atau kekosongan atau jarak antar objek adalah bagian penting dalam desain visual seperti interval waktu adalah kesunyian antara suara adalah bagian penting.

a. Gradasi

Gradasi merupakan satu sistem paduan dari laras menuju ke kontras atau sebaliknya, yaitu meningkatkan masa dari unsur yang dihadirkan. Gradasi merupakan paduan dari interval kecil ke interval besar, yang dilakukan dengan penambahan atau pengurangan secara laras dan bertahap. Gradasi merupakan keselarasan yang dinamik, dimana terjadi perpaduan antara kehalusan dan kekasaran yang hadir bersama seperti kehidupan. Gradasi merupakan penggambaran susunan monoton menuju dinamika yang menarik.

3) Azas Desain (hukum tata susun)

a. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetik suatu karya ditandai oleh menyatunya unsur – unsur estetik, yang ditentukan oleh kemampuan memadu keseluruhan. Dapat dikatakan bahwa tidak ada komposisi yang tidak utuh. Keutuhan dan dominan oleh ulang, keutuhan yang dihasilkan oleh dominan, dan dominan dapat dihasilkan oleh ulang. Penekanan dominan adalah jenis yang paling tua, paling sederhana, dan paling mudah menciptakan keutuhan estetik. Keutuhan dan keseimbangan: tiada keutuhan tanpa keseimbangan.

b. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan

seimbang secara visual ataupun secara intensitas kekaryaan. Ada 2 macam bentuk keseimbangan yang diperhatikan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal (*formal balance*) dan keseimbangan informal (*Informal Balance*).

c. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Kesederhanaan dalam desain, pada dasarnya adalah kesederhanaan selektif dan kecermatan pengelompokan unsur – unsur artistik dalam desain. Adapun kesederhanaan unsur, artinya unsur – unsur dalam desain atau komposisi hendaklah sederhana, sebab unsur yang terlalu rumit sering menjadi bentuk yang mencolok dan menyendiri, asing atau terlepas sehingga sulit diikat dalam kesatuan keseluruhan. Kesederhanaan struktur, artinya suatu komposisi yang baik dapat dicapai melalui penerapan struktur yang sederhana, dalam arti sesuai dengan pola, fungsi atau efek yang mungkin dapat dicapai dengan teknik yang sederhana.

d. Aksentuasi (*Emphasis*)

Desain yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian. Adanya berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dapat dicapai dengan melalui perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada, warna, garis, ruang, bentuk atau motif. Aksentuasi melalui perulangan, misalnya kain bermotif. Aksentuasi melalui ukuran, suatu unsur bentuk yang lebih besar akan tampak menarik perhatian karena besarnya. Aksentuasi melalui susunan, tata letak dari unsur visual dengan benda – benda lain yang diatur sedemikian rupa sehingga mengerahkan pandangan orang ke tempat atau objek yang menjadi pusat perhatian.

e. Proporsi

Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan bagian dengan keseluruhan. Proporsi tergantung kepada tipe dan besarnya bidang, warna, garis, dan tekstur dalam beberapa area. Dari beberapa prinsip komposisi diatas yang telah dibahas, kemudian harus diperhatikan suatu desain menjadi berhasil dan lengkap seperti yang diharapkan.

2.1.2 Teori Material

Material adalah sebuah masukan dalam produksi. Juga material seringkali adalah sebuah

bahan mentah yang belum diproses, akan tetapi kadang kala telah diproses sebelum digunakan untuk proses produksi lebih lanjut. Pada umumnya, dalam masyarakat teknologi maju, material adalah bahan konsumen yang belum selesai. Material adalah suatu bahan dasar untuk membuat medium seperti : zat warna, pasir, batu, kayu, kertas, logam, semen, dan lain sebagainya. Material terbagi menjadi dua, yaitu alam dan buatan. antara lain :

1) Material Alami

Material alam biasanya untuk bangunan yang telah banyak dipakai sebelum material hasil industri tercipta. Hal ini menyebabkan tidak dapat merusak alam, baik pada saat pembuatan bangunan maupun ketika material itu menjadi usang dan harus diganti.

a) Kayu

Mulai dari teknologi pengawetannya kayu dapat membantu penghematan kayu karena kayu sendiri bisa lebih kuat dan tahan lama.

b) Bambu

Bambu juga bisa dimanfaatkan sebagai salah satu material untuk lantai, dinding, atap, atau/dan lain sebagainya.

c) Finishing alami

Finishing alami dapat dibuat dari bahan alam yang misal tanah liat, kapur, tuak.

d) Cat / pewarna alami

Bahan pewarna alami tidak ada efek samping bagi manusia dan alam.

e) Jerami

Hemat energi : menggunakan jerami sebagai bahan pembuat dinding dimusim panas, jerami mampu mendinginkan ruangan secara alami.

Peredam suara dan api : Penyekat dari bahan jerami memiliki kemampuan untuk meredam suara.

Ramah lingkungan dan sehat : Jerami adalah material alami yang komposisi dasarnya mirip seperti kayu, strukturnya sangat kuat.

2) Material Buatan

Material buatan adalah sesuatu yang diolah manusia dari bahan kimia, bukan asli dari alam. Dengan memiliki tujuan untuk mendapatkan efek duplikasi material alam dan menambah variasi aneka bahan baku, biasa untuk semacam kerajinan. Material buatan yang dimaksud adalah berbagai bahan alam yang mengalami pengolahan dengan diberi tambahan zat kimia sebagaimana pengubah karakteristik material buatan agar dapat mudah diolah, dibentuk dan diproduksi. Berbagai jenis antara lain : gips, sabun, lilin, plastik. Fiberglass, kain, clay, kaca, kulit sintetis, kertas.

2.1.3 Teori Ergonomi

Istilah ergonomi berasal dari bahasa Yunani *ergon* yang berarti ‘kerja atau usaha’ dan *nomos* yang berarti ‘aturan’. Dengan demikian, secara sederhana, ergonomi dapat diartikan sebagai pengaturan kerja. Istilah ergonomi diusulkan oleh K.F.H. Murrell pada akhir tahun 1949 dan diterima secara resmi pada tahun 1950. Sesuai pengertian di atas, ergonomi adalah pengaturan kerja, maka tentunya tujuan dari ergonomi adalah mengatur pekerjaan sehingga hasil yang ingin dicapai dapat tercapai. Dalam pengaturan pekerjaan, manusia sebagai pelaksana dari pekerjaan tersebut harus dipertimbangkan, baik kemampuan maupun keterbatasannya. Dalam bahasa yang sederhana, tujuan utama dari ergonomi adalah “memanusiakan” pekerjaan. Tujuan ini kemudian disimbolkan dengan “E&E” yaitu Ease and Efficiency. Ergonomi selalu menjadikan “human needs” sebagai perhatian dalam setiap perancangan.

A. Sejarah ergonomi (studi waktu dan Gerakan)

Sejarah perkembangan studi waktu dan gerakan dimulai sekitar tahun 1880 saat Taylor mengembangkan studi waktu dalam pekerjaan. Sekitar tahun 1900, Frank dan Lillian Gilberth mulai melakukan studi gerakan manusia saat bekerja. Studi waktu pada awalnya banyak digunakan untuk menentukan waktu standar sedangkan studi gerakan digunakan untuk perbaikan metode kerja. Sebelum Taylor mengembangkan pedomannya, bekerja dengan cara sendiri, dan mengembangkan metode kerja secara *trial and error*. Manajemen disarankan mengambil alih pekerjaan yang tidak sesuai bagi pekerja terutama perencanaan, pengawasan, pengalokasian kerja, dan pengorganisasian.

B. Teknik tata cara kerja

Istilah motion and time study yang juga dikenal sebagai *methods engineering* kemudian diterjemahkan sebagai teknik tata cara kerja oleh Satalaksana *et al.*, (1979).

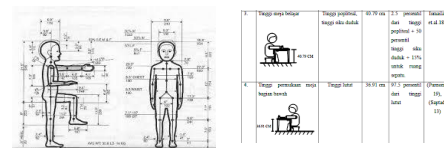


Gambar C.1. Gambaran keseluruhan teknik tata cara kerja

(Sumber: Satalaksana *et al.*, 1979).

Sistem kerja sendiri didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari unsur – unsur manusia, bahan, perlengkapan, dan peralatan, metode kerja, dan lingkungan, kerja untuk suatu tujuan tertentu.

ERGONOMI ANAK TK



Gambar C.2. Ilustrasi sistem kerja dengan pekerja sebagai pusat aktivitas

(Sumber: Macleod, 2000)



Gambar C.3. ilustrasi suatu sistem kerja dengan pekerja sebagai pusat aktivitas

(Sumber: Macleod, 2000)

Hasil yang baik diperoleh jika pekerja yang melakukan pekerjaan tersebut punya keterampilan yang baik, dikerjakan dengan peralatan yang ergonomis, bahan yang berkualitas, metode kerja terbaik yang sudah distandarkan, dan kondisi lingkungan kerja yang nyaman bagi pekerja.

2.2 Landasan Empirik

Berbagai upaya pendidikan karakter di Indonesia terus dilakukan dengan berbagai program, yang diselenggarakan baik oleh pemerintah maupun oleh pihak swasta atau masyarakat. Salah satu jenjang pendidikan yang banyak diselenggarakan oleh masyarakat adalah taman kanak-kanak. TK yang dijadikan lokasi dalam rencana perancangan ini terdapat tiga lokasi yaitu TK Raudhatul Athfal Babussalam, TKIT Kipas, dan TK Lestari.

Administrasi dan kepengurusan

- 1) Administrasi TK secara umum

- 2) Administrasi program pengajaran
- 3) Rancangan Kegiatan Mingguan (RKM)
- 4) Rancangan Kegiatan Harian (RKH)
- 5) Format penilaian
- 6) Laporan Perkembangan Anak Didik (LPAD)
- 7) Administrasi Anak Didik
 - a) Buku Calon Anak Didik
 - b) Buku Penerimaan Anak Didik
 - c) Buku Induk
- 8) Administrasi Kepegawaian
 - a) Data Kepegawaian
 - b) Data Kontrak Kerja (berupa SK)
 - c) Daftar Urut Kepangkatan (DUK)
- 9) Administrasi perlengkapan dan barang
 - a) Daftar inventaris barang.
 - b) Daftar inventaris gedung.
 - c) Daftar inventaris buku perpustakaan.
- 10) Administrasi keuangan RAPBS
 - a) Buku kas umum.
 - b) Buku kas harian.
 - c) Laporan keuangan.
- 11) Administrasi umum
 - a) Buku agenda.
 - b) Buku penghubung.
 - c) Buku ekpedisi.
 - d) Dan lain-lain.



Gambar 2.2.a data kepengurusan dan administrasi tiap taman kanak-kanak

(Sumber: Dokumen Penulis, 2020)

- 1) Jumlah murid

Satuan paud adalah Taman kanak-kanak, Kelompok Bermain, Taman kanak-kanak luar biasa, taman penitipan anak dan satuan paud sejenisnya. Untuk pada TK di R.A. Babussalam, rata – rata banyak jumlah murid disana berkisar 68 – 70 anak. Kemungkinan pada di dua sekolah taman kanak – kanak (TK) yang di bahas juga (TK kipas dan TK Lestari) memiliki jumlah banyak siswa yang sama.

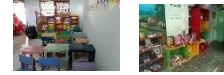


Gambar 2.2.b jumlah murid ketika berkegiatan

(Sumber: Dokumen Penulis, 2020)

2) Aspek Kebutuhan dan Kegiatan

Kebutuhan bisa mencakup berupa fasilitas dan sarana prasarana yang terdapat di lokasi taman kanak-kanak, seperti berupa meja, kursi, mainan, dan tempat penyimpanan atau rak, dan sebagainya.



Gambar 2.2.c macam-macam kebutuhan yang perlu dikembangkan

(Sumber: Dokumen Penulis, 2020)

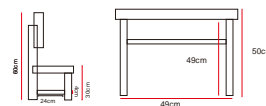
Dalam mempelajari dan mengemukakan sebuah produk sarana belajar meja-kursi, adapun memiliki beberapa aspek kebutuhan yang perlu diperhatikan misalnya seperti dalam memberikan material dan pewarnaan. Di sini, di produk proyek ini material yang digunakan ialah kayu pinus, dan sedangkan untuk dalam pembagian dari segi pewarnaannya warna yang baik untuk produk sarana belajar meja-kursi ini adalah warna yang dimana masing – masing memiliki nuansa yang ceria dan bersinar, bisa memberikan aksen yang minimalis atau polos bisa juga memberikan aksen sedikit diberikannya sebuah motif bergambar. Adapun dalam hal berikut ini dapat memperlihatkan bagaimana contoh warna yang baik untuk produk sarana belajar meja-kursi ini adalah :



Gambar 2.3 Alternatif material warna pada sarana belajar meja kursi.

Sumber: Dokumen Penulis, 2020

Adapun hasil survei data ukuran pada produk sarana belajar meja dan kursi, sebagai berikut :



Tabel 2.2 Data Ukuran survei produk
Sumber: Dokumen Penulis, 2020

Kegiatan dalam kamus besar bahasa indonesia artinya aktivitas. Yaitu anak-anak TK bisa bermain dan belajar dengan berbagai alat peraga atau yang lainnya, dengan cara misalnya mencocokkan gambar, menghubungkan titik, mewarnai, menunjukkan panca indera dan belajar

mengingat dan sebagainya. Hal tersebut baik untuk cara pembelajarannya dan dapat membuat anak-anak tumbuh dengan baik.

2.3 Gagasan Awal Perancangan

2.3.1. Skema Permasalahan

Salah satu permasalahan yang akan muncul dalam merancang produk sarana belajar adalah terjadinya kualitas bagaimana keawetan atau ketahan lama produk. Untuk pembanding, telah ada banyak yang memiliki fungsi utama dan segalanya yang sama seperti konsep sarana belajar ini.

1.3.1. Peluang Gagasan Permasalahan

Perancangan berpeluang menciptakan sarana belajar baru dan baik dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini atau murid TK. .

1.3.2. Hipotesa Gagasan Awal

Hasil perancangan akan menghasilkan produk yang dapat memberikan kesenangan selama melakukan kegiatan pembelajaran, meringankan, dan mengoptimalkan kualitas produk.

ANALISIS PERANCANGAN DAN ASPEK DESAIN

3.1. Prioritas Aspek Desain

3.1.1. Pembagian prioritas aspek desain

Aspek desain adalah aspek, faktor, atau unsur tertentu yang merupakan bahan pertimbangan yang harus dijadikan batasan, acuan, atau pedoman dalam proses perencanaan produk. Dalam perancangan ini menggunakan tiga aspek, yaitu : aspek visual, aspek material, dan aspek ergonomi.

3.1.2. Analisa Aspek Desain

Aspek desain dan pembobotannya didapat dari dua sumber, yaitu aspek yang berasal dari masalah latar belakang dan aspek yang didapat dari penjabaran masalah dalam deskripsi produk.

3.1.3. Pembobotan Prioritas Aspek Desain

Pembobotan aspek desain dilakukan dengan pembagian prioritas desain berdasarkan solusi yang dapat dijawab oleh aspek yang dijadikan acuan.

3.1.5. Analisis Aspek – Aspek Desain

Aspek Primer adalah suatu dokumen atau sumber informasi lain yang sedang dipelajari. Aspek sekunder pada umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Aspek tersier adalah suatu kebutuhan dalam percobaan perancangan suatu produk. Pada aspek tersier ini adalah mengenai tentang material pada produknya.

a) Aspek visual

Keputusan perancangan kursi : memiliki tampilan warna-warni, sudut tidak membahayakan, ada rhytme, volume dalam unsur ruang tidak berat, seluruh permukaan sisi halus

Keputusan Perancangan meja : memiliki keseimbangan yang baik, sederhana, warna yang menarik, tekstur yang baik, dan bentuk yang baik

Keputusan Perancangan meja-kursi : bisa menyesuaikan kriteria yang baik, aman dan nyaman, kategori kriteria tersebut ialah pada proporsi, seimbang, sederhana, bentuk, warna, rhytme, kesatuan dan tekstur.

b) Aspek Ergonomi

Keputusan Perancangan kursi : dalam aspek ergonomi, memiliki kriteria yang baik seperti dilihat dari aman, nyaman, efektif, dan efisien terhadap pengguna anak-anak.

Keputusan perancangan meja : dalam aspek ergonomi, memiliki kriteria yang baik seperti dilihat dari aman, nyaman, efektif, dan efisien terhadap pengguna anak-anak.

Keputusan Perancangan meja-kursi : dalam aspek ergonomi, memiliki kriteria yang baik seperti dilihat dari aman, nyaman, efektif, dan efisien terhadap pengguna anak-anak.

c) Aspek Material

Keputusan Perancangan kursi : pada material alam yakni kayu, mudah di buat, daya tahan cukup kuat, dan sebagainya.

Keputusan Perancangan meja : memiliki kriteria yang baik seperti pada material alam yakni kayu, karena material kayu aman tuk anak-anak, mudah di buat, daya tahan cukup kuat, dan sebagainya.

Keputusan Perancangan meja-kursi : memiliki kriteria yang baik seperti pada material alam yakni kayu, karena material kayu aman tuk anak-anak, mudah di buat, daya tahan cukup kuat, dan sebagainya.

3.2. Analisis 5W+1H

3.2.1. Who (Siapa)

Pengguna utama dalam perancangan ini adalah siswa taman kanak – kanak yang ingin membutuhkan aset sarana belajar yang baru.

3.2.2. *What* (Apa)

Sistem yang dapat membuat dan menjaga kualitas produk yang dapat bermanfaat pada sarana belajar?

3.2.3. *Why* (Mengapa)

Kurangnya jumlah kebutuhan aset sarana belajar seperti meja, kursi, storage dan mainan.

3.2.4. *Where* (Dimana)

Sarana belajar yangmana diperuntukkan lingkungan taman kanak-kanak. Serta berbagai kegiatan belajar yang ada disana.

3.2.5. *When* (Kapan)

Disaat sedang dalam masa pembelajaran dan senggang waktu istirahat yangmana selama kegiatan sedang berlangsung.

3.2.6. *How* (Bagaimana)

Menggunakan teknik yang manakah cara sederhana tepat guna dapat integrasi langsung dengan storage.

3.3. *Term of Reference*

3.3.1. Pertimbangan Desain

Perancangan yang digagaskan akan mendapatkan pertimbangan dampak pada produk terhadap keberlangsungan kegiatan pembelajaran di sekolah taman kanak-kanak secara baik dan bermanfaat.

3.3.2. Batasan Desain

Pengguna adalah anak-anak murid taman kanak-kanak yang telah memiliki upaya dan unsur kebutuhan pada produk dalam kegiatan belajar dan bermain disaat sedang istirahat berlangsung.

3.3.3. Deskripsi Desain

Pada kualitas yang baik sebuah produk kursi dan/atau meja dengan laci penyimpanan kecil juga satu mainan edukasi dimana untuk di sekolah taman kanak-kanak, dapat mengaplikasikan material dengan yang sederhana.

3.3.4. Hasil Desain

Produk sarana belajar sekolah taman kanak-kanak ini yang akan digunakan dengan baik sepanjang kegiatan di sekolah taman kanak-kanak selama berlangsung disana.

3.4. Hipotesa Design

Produk yang dirancang akan membantu setiap guru dan murid dalam aktivitas kegiatan di sekolah taman kanak-kanak secara baik dan bermanfaat. Secara deskriptif, produk akan memiliki kualitas yang baik, sistem display, rupa yang menarik dan bentuk baru yang dapat membuat konsumen terkesan pada produk sarana belajar yang dirancang.

KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI HASIL DESAIN

1.1. Konsep Perancangan

1.1.1. Gagasan Awal Perancangan

Menjadi landasan atas kehidupan suatu desain yang perlu dilakukan dan dituangkan dalam hasil analisis aspek desain atau pembobotan prioritas aspek desain.

1) Fokus Masalah

Fokus permasalahan ialah berkaitan dengan kegiatan berupa aktivitas hidup manusia terutama pada anak-anak yang masih berada di taman kanak-kanak, dan apabila ketika selagi dalam aktivitas biasa seperti dalam pembelajaran dan di waktu istirahat ketika bermain.

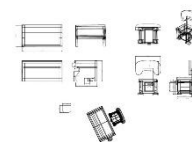
2) Inti Masalah

Kurangnya pada segi visual, material dan ergonomi yangmana pada produk sarana belajar tersebut dalam memanfaatkan kualitasnya yang baik pada produk terhadap lingkungannya.

3) Solusi

Sebuah sarana belajar yang berupa meja dan kursi dengan kualitas yang baik dan bermanfaat serta mampu mempertahankan keasliannya dan mampu bertahan lama sebaik mungkin.

1.1.2. Rumusan Desain



Gambar 4.1 Alternatif sketsa teknik komponen

Sumber: Dokumen Penulis, 2020

- 1) Produk Utama
 - a) Sub-sistem penyimpanan barang
 - b) Rancangan rupa produk.
 - c) Sub-sistem ergonomi
- 2) Fokus Perancangan



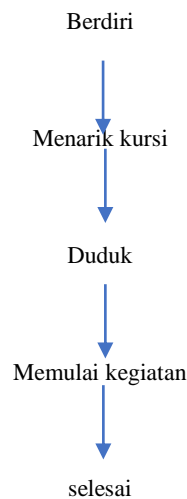
Gambar 4.2 hasil desain perancangan
Sumber: Dokumen Penulis, 2020

1.2. Proses Perancangan

- 1.2.1. Tabel Kebutuhan Desain
 - 1) Menarik perhatian konsumen (siswa TK dan guru).
 - 2) Mempertahankan kualitas yang baik pada produk.

Pada tabel kebutuhan desain ini akan berfokus pada kegiatan poin ke 2, yaitu dapat mempertahankan kualitas yang baik pada produk sarana belajar meja dan kursi.

1.2.2. Flow of Activity



Bagan 4.1 Kedekatan Komponen
Sumber: Dokumen Penulis, 2020

Pada komponen yang diperlukan secara umum terbagi atas Komponen yang Harus diDesain (KHD) dan Komponen yang Tidak Perlu diDesain (KTPD).

- 1) Komponen Tidak Perlu Didesain (KTPD) : Storage (buku, botol air, mainan, pencil case, dan lain-lain.)
- 2) Komponen Harus Didesain (KHD) :

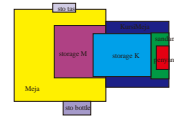


Gambar 4.1 Meja & Kursi

Sumber: Google, 2020

1.2.3. Blocking system

Pada *blocking system* adalah perancangan menjadi beberapa grup terdiri dari unit – unit yang memiliki kesamaan.



Gambar 4.4. *Blocking System* meja-kursi
Sumber: Dokumen Penulis, 2020

Sarana belajar meja-kursi yang terdiri antara lain : Kaki, Alas tempat duduk, Sandaran kursi, Storage kursi, Storage meja, Storage botol air minum, Storage gantung tas.

1.2.4. Sketsa Ide

Sketsa ide perancangan produk sarana belajar dengan kualitas yang baik ini memiliki dua alternatif sketsa yaitu ada sketsa umum dan sketsa khusus.

a) Sketsa Umum

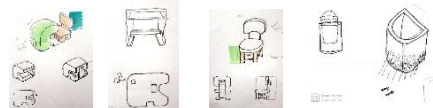
Sketsa umum adalah memuat suatu perancangan umum dari sebuah sistem yang baik pada produk sarana belajar yang diolah dari kedekatan komponennya.



Gambar 4.5 Desain Pembagian Komponen
Sumber: Dokumen Penulis, 2020

b) Sketsa Khusus

Sketsa khusus adalah memuat suatu rancangan yang dari mana pada suatu pembagian *blocking*.



Gambar 4.6 Sketsa Alternatif Meja-kursi
Sumber: Dokumen Penulis, 2020



Gambar 4.11 modelling meja kursi
Sumber: Dokumen Penulis, 2020

1.3. Visualisasi Karya

1.3.1. Deskripsi Desain

1) Produk Utama



Gambar 4.12 visual produk

Sumber: Dokumen Penulis, 2019

Nama produk : Sarana Belajar Meja-Kursi

Basic produk : - (tidak ada)

Fungsi Produk : sarana belajar anak TK.

Tujuan produk : dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen.

Sasaran produk : anak TK yang memiliki inisiatif dalam keinginan belajar.

Pengguna produk : anak usia 4-7 tahun.

Keunggulan produk : produk mampu memenuhi kebutuhan anak dalam mempermudah kegiatan belajar.

1.3.2. Studi Model



Gambar 4.13 modelling kursi keseluruhan

Sumber: Dokumen Penulis, 2020

1.3.3. Sketsa Final



Gambar 4.18 Sketsa Final

Sumber: Dokumen Penulis, 2020

1.3.4. Operasional Desain



Gambar 4.19 operasional desain

Sumber: Dokumen Penulis, 2020

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada perancangan ini fokus masalah yang dibahas adalah bagaimana merancang produk sarana belajar meja-kursi yang sesuai untuk anak-anak di taman kanak-kanak dengan kualitas yang

baik dan memiliki manfaat dan tidak menyebabkan beberapa faktor kerusakan yang dapat merugikan atau hal yang tidak diinginkan. Solusi masalah yang didapat adalah dengan cara re-desain atau merancang kembali produk yang telah ada dan memperoleh yang baru dengan sedikit menambahkan fitur baru pada produk meja-kursi tersebut. Perancangan ini masih memerlukan tahap evaluasi. Namun, dari segala aspek yang menjadi pertimbangan dengan saran dari praktisi, simulasi, dan kajian referensi.

5.2 Saran

Sifat perancangan ini adalah dapat menghasilkan sebuah konsep desain dengan suatu permasalahan yang telah ada dan yang tidak terjadi di lokasi atau lingkungan masyarakat khusus di taman kanak-kanak. Perancangan ini masih terkendala dengan berupa data lapangan yang mungkin kurang memadai. Untuk itu dalam pemanfaatan perancangan yang maksimal, diperlukannya kajian lanjutan dengan suatu variabel yang berbeda. Kajian – kajian tersebut dapat diperlukan sebagai validasi apakah konsep produk yang dirancang dapat memungkinkan benar-benar berdampak di kehidupan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Jojo, kunt. (30 Juni 2010), “Konsep – konsep dasar pendidikan anak usia dini”, Ebekunt, <https://ebekunt.wordpress.com/2010/06/30/konsep-konsep-dasar-pendidikan-anak-usia-dini-3/>.

Dzulfikar. (18 Juni 2019), “Menelusuri Jenjang Pendidikan Anak dan Biayanya”, Lifepal, <https://lifepal.co.id/blog/pendidikan-anak-2/>.

Wilyanita, Nopa. (Kamis, 06 Februari 2014), “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Pendidikan Dasar (PD)”, <http://nopawilyanita.blogspot.com/2014/02/pendidikan-anak-usia-dini-paud-dan.html>.

Unknown. (Selasa, 24 Desember 2013), “Pengertian dan Konsep Dasar TK. Paud anak bermain belajar”, <https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2013/12/pengertian-dan-konsep-dasar-tk-taman.html>.

Wikipedia. (24 Oktober 2019), “Pendidikan Anak Usia Dini”, https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_anak_usia_dini, 01.02 WIB.

Wikipedia. (20 Juli 2019), "Taman Kanak-kanak", https://id.wikipedia.org/wiki/Taman_kanak-kanak, 05.08 WIB.

Pimpinan Pusat Muhammadiyah. (Selasa, 11 Juli 2017), "Nyai Ahmad Dahlan Pelopor Pendidikan Anak Usia Dini Di Indonesia", <http://www.umm.ac.id/id/muhammadiyah/11230.html>, 22:35 WIB.

Unknown. (21 September 2008), "Blog info property", Material, <https://bloginfoproperty.wordpress.com/2008/09/21/material-alami/>.

Seo Blogger Templates. (Desember 2013), "Administrasi yang Harus Dimiliki PAUD (KB/TK)", Gooyabi Templates, <http://paudcerdasku.blogspot.com/2013/12/kelengkapan-paud.html>.

Hasanah, Sovia, S.H. (Jum'at, 28 Juli 2017), "Syarat dan Tata Cara Pendirian PAUD", Bisnis dan Investasi, <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt596ebd71eb39e/syarat-dan-tata-cara-pendirian-paud/>.

Badriya, Yaya. (2017), "Pengertian Estetika Menurut Para Ahli Beserta Penjelasan", Dasar Seni, <https://ilmuseni.com/dasar-seni/pengertian-estetika-menurut-para-ahli>.

Sony Kartika, Dharsono. (2017), *Seni Rupa Modern*, Edisi Revisi, Penerbit Rekayasa Sains, Bandung.

Ngaliman, Billy & Yanto. (2017), *Ergonomi, C.V ANDI OFFSET* (Penerbit ANDI), Jl. Beo 38-40, Yogyakarta 55281.