

## PERANCANGAN MEJA YANG DILENGKAPI DENGAN STORAGE UNTUK TK AISYIAH MAJENANG, JAWA TENGAH

Tiara Gryxta Febiriani<sup>1</sup>, Yoga Pujiraharjo<sup>2</sup> dan Chris Chalik<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
tiaragryxtafebiriani@student.telkomuniversity.ac.id, yogapeero@telkomuniversity.ac.id,  
lordchris@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Dalam dunia pendidikan anak usia dini, belajar sambil bermain adalah suatu cara anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai. Kegiatan rutinitas di dalam kelas biasanya selain belajar anak diarahkan untuk mengenal berbagai macam jenis mainan sensorik mulai dari pengenalan huruf, puzzle, lego, dan lain-lain. Kebiasaan setelah selesai bermain anak tidak membereskan dan mengembalikan mainan mereka pada tempat asalnya oleh karena itu. membuat anak kurang mendisiplin diri. Tujuan dari perancangan memberikan *storage* pada meja yang bisa membantu anak menyimpan barangnya serta anak juga menjadi lebih memahami kebutuhannya sendiri. Ketika ia ingin menulis, mewarnai, dan bermain ia akan mengambil barangnya ditempat penyimpanan meja. Dalam perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa, survey lapangan, data literatur dan wawancara terhadap guru TK. Tujuan dari penelitian ini memberikan *Storage* pada meja untuk membantu anak agar dan barang- barang dan mainan tidak tertukar dengan milik temannya.

**Kata kunci:** taman kanak-kanak, *storage* meja, disiplin.

**Abstract:** *In the world of early childhood education, learning while playing is a way for children to acquire knowledge, skills, and values. Routine activities in the classroom are usually in addition to learning children are directed to recognize various types of sensory toys ranging from letter recognition, puzzles, lego, and others. After finishing playing, children don't clean up and return their toys to their original place because of that. make children less self-disciplined. The purpose of the design is to provide storage on the table that can help children store their belongings and children also become more aware of their own needs. When he wants to write, color, and play he will take his things in the storage table. In this study using a qualitative method approach, data were collected from field surveys, literature data and interviews with kindergarten teachers. The purpose of this study is to provide storage on the table to help children so that their toys and items are not confused with their friends.*

**Keywords:** kindergarten, desk storage, discipline

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini belajar sambil bermain adalah suatu cara anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai. Menurut Solekah, Lestaringrum, dan Dwiyinta (2021) pendidikan ialah rangkaian pembelajaran untuk siswa agar mampu paham, mengerti dan menciptakan manusia mengunah pola pikir. Kegiatan rutinitas di dalam kelas, selain belajar anak diarahkan untuk mengenal berbagai macam jenis mainan sensorik mulai dari pengenalan huruf, puzzle, lego, dan lain-lain. Kebiasaan setelah selesai bermain anak tidak membereskan dan mengembalikan mainan mereka pada tempat asalnya sehingga membuat anak kurang dalam mendisiplinkan diri. Ini adalah menjadi tugas baru untuk membentuk perkembangan karakter disiplin terhadap dirinya. Dikutip dari theasiansparent.com anak gemar memberantakan mainannya dengan membongkar isi kotak, tas, dan keranjang mainan, karena itu bentuk dari rasa penasarannya.

Perkembangan anak dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana seorang anak mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Dengan kata lain, perkembangan mengacu pada serangkaian perubahan emosional, fisik, bahasa, dan mental yang terjadi pada anak sejak lahir hingga dewasa. Dilansir dari healty.detik.com (2013) tim peneliti dari University of Iowa melakukan study, ditemukannya bahwa balita yang bisa terus mengumpulkan informasi tentang dunia sekitarnya cenderung memahami, menyentuh, dan merasa bahkan melempar-lempar benda, termasuk mainan dan makanannya. Kegiatan ini juga dilakukan oleh balita pada ruang sekitarnya, salah satunya pada alat bermain dan belajar seperti meja belajar. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 No. 14 menyatakan bahwa suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan

rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu wadah untuk membantu mengembangkan jasmani dan rohani anak sesuai dengan fitrahnya. Anak harus diberi kesempatan untuk mengembangkan semua aspek kepribadiannya melalui belajar dan bermain. Penggunaan sarana dan prasarana sangat penting untuk kelangsungan proses pengajaran dan pembelajaran sebagai peningkatan kualitas. bagi siswa dan guru, Salah satunya meja menjadi sarana utama untuk melakukan pembelajaran didalam kelas, sebagai penunjang segala aktifitas belajar dan bermain di dalam ruangan.

Berdasarkan observasi, meja pembelajaran masih belum optimal dari segi fungsinya. Meja yang biasa digunakan hanya sebagai media belajar saja, tidak memiliki tempat penyimpanan barang atau mainannya. Selain berfungsi sebagai sarana pendukung, *storage* ini dioptimalkan untuk menyimpan mainan serta barang-barang. Harapan penulis dari perancangan ini dapat memunculkan ide baru yang dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan adanya *storage* atau laci membantu anak menata mainannya agar tidak tertukar dengan temannya, ini adalah salah satu bentuk dari melatih motorik sehingga membentuk kepribadian yang disiplin.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan pada perancangan produk ini menggunakan deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (2004) penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang meneliti data yang sebelumnya sudah dikumpulkan terlebih dahulu baik berupa gambar, kata-kata yang telah dikumpulkan akan menjadi acuan data untuk diteliti. Pada penelitian ini penulis mendatangi lokasi untuk mengamati secara langsung sebagai bentuk

mengumpulkan data dimana peneliti akan survei ketempat yang akan diteliti dan melihat kekurangan dari obyek untuk proses merancang ulang. Peneliti mendatangi TK Aisyiyah Majenang selama masa penelitian dan melakukan wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang sebelumnya telah dipersiapkan terlebih dahulu pertanyaan yang akan diajukan kepada responden dan berdasarkan jawaban tertentu atau terbatas kepada anak PAUD dibantu oleh guru yang ada disana, dengan mengajukan beberapa pertanyaan seputar data tentang TK Aisyiyah Majenang tentang permasalahan meja yang ada disana. Dan teknik pengumpulan data lainnya dari beberapa sumber pustaka berupa jurnal, buku dan berita.

## HASIL DAN DISKUSI

Menurut sani (2015) mengatakan bahwa metode mindmapping adalah salah metode yang digunakan dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang diterapkan untuk melatih pemikiran, metode ini memiliki cara sendiri yaitu dalam bentuk pemetaan pikiran sesuai dengan kemampuan. Mind mapping memaparkandari suatu konsep atau ide perancangan yang penulis pikirkan melalui gambar atau diagram, mind mapping berfungsi membantu mencapai tujuan dari perancangan storage meja TK.



Gambar 1 *Mindmapping*  
Sumber: dokumentasi penulis



Apa yang saya adaptasikan dari produk meja belajar ini?

2. Modify : dengan modify dapat menerapkan konsep yang ada ke ide-ide baru yang dapat mengarah kepada sesuatu yang baru. Apa yang bisa saya tambahkan atau lebihkan dari produk meja belajar TK ini?

### Analisa Bentuk

Tabel 1 Analisa Bentuk

No	Bentuk Meja	Lingkaran	Persegi	Segilima
1	Riswati	v		
2	Sri Cahyani		v	
3	Haryani	v		
4	Indri Apriani	v		
5	Darminah		v	

Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan survei yang telah dilaksanakan terhadap 4 gurudan 1 kepala sekolah, dengan mengajukan pertanyaan berupa bentuk meja mana yang cocok diterapkan pada sekolah ini, para guru berpendapat bahwa meja yang cocok untuk diterapkan disekolah TK Aisyiyah adalah meja yang berbentuk lingkaran. meja yang berbentuk bulat dan tidak bersudut lancip lebih cocok, agar menghindari anak untuk tercedera. Menurut Pile (2007) sudut meja lebih sedikit membulat agar aman.

### Analisa Warna

Tabel 2 Analisa Warna

No	Nama Guru	Merah	Kuning	Coklat	Ungu	Hijau	Putih	Biru
1	Riswati	v						
2	Sri Cahyani					v		
3	Haryani	v						

4	Indri Apriani		v					
5	Darminah		v					

Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan survey yang dilakukan terhadap 4 orang guru dan 1 kepala sekolah, dengan memberikan pertanyaan berupa warna apakah yang cocok untuk anak dan akan diaplikasikan untuk meja. Didapat kesimpulan bahwa mayoritas guru dan kepala sekolah TK Aisyiyah berpendapat bahwa warna merah dan kuning cocok untuk diaplikasikan pada meja. Menurut Chalik dan Andrianto (2022) penggunaan warna yang memiliki karakter hangat seperti merah, oranye dan kuning, dapat menciptakan suasana dan perasaan senang, sedangkan untuk warna biru membuat kesan dan suasana pasif, tenang, dan juga melankolis.

### 3D Modeling

3d Modeling merupakan tahap pengembangan dari sketsa kasar dan dituangkan dalam bentuk yang lebih nyata menggunakan software 3D modeling rhinoceros baik dari segi bentuk, visual dan ukuran. Pada tahapan ini membantu penulis dalam proses pembuatan prototype.



Gambar 3 *Moodboard*

Sumber: dokumentasi penulis

Prototype

Pada tahapan prototype rancangan bentuk sebuah skema rancangan sistem yang membentuk model dan standar ukuran 1 : 2 atau skalabilitas yang akan dikerjakan nantinya.

Tabel 3 *Prototype*

No	Dokumentasi	Proses
1		<p>Pada tahapan ini memotong multiplek untuk bagian atas meja yang berbentuk lingkaran dengan skala 1 : 2.</p>
2		<p>Setelah multiplek sudah berbentuk lingkaran. selanjutnya memotong menjadi 4 bagian sesuai dengan sketsa.</p>
3		<p>part-part bagian ini membuat <i>storage/</i> laci pada meja.</p>
4		<p>Bagain ini menyambungkan potongan dari beberapa part menjadi sebuah <i>storage</i></p>

5		Menyatukan seluruh bagian menjadi satu kesatuan dalam bentuk sebuah meja.
6		Hasil produk meja anak TK yang sudah di finishing menggunakan HPL

Sumber: Dokumentasi Penulis

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil perancangan ini adalah merancang storage meja untuk pendidikan anak usia dini umur 3-5 tahun di TK Aisyiyah sebagai kebutuhan menyimpan barang bawaan seperti alat tulis dan mainan, serta bekal. Berawal dari permasalahan dimana meja TK Aisyah Majenang tidak memiliki ruang penyimpanan. Dari permasalahan tersebut penulis merancang *tempat storage* atau laci barang alat tulis dan mainan anak yang dimana akan

berguna bagi pengguna memudahkan menyimpan didalam laci yang ada pada meja agar lebih tertata rapih.

## DAFTAR PUSTAKA

Chalik,C. Andrianto. (2022). Analisis Warna pada Interior Internet Cafe Fushion Rise.Waca Cipta Ruang : Jurnal Ilmiah Desain Interior. 8(1),pp.13-22

Healty.detik.com. (2013). Anak Yang Suka Bikin Berantakan Saat Bermain Bisa Belajar Lebih Baik. Di akses pada 10 agustus 2022.

Moleong, Lexy J. (2004). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. RemajaRosdakarya.

Pawitri, Rahayu. (2022).Ada Manfaat Tersembunyi dari Kebiasaan Anak MerusakMainan.id.theasianparent.com.

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 No.14 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.(Indonesia)

Sani, R. A. (2015). Inovasi Pembelajaran. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Serrat, O. (2017). The SCAMPER Technique. In Knowledge Solutions (pp. 311–314).

Solekah,M., Lestaringrum,A., Dwiyanti,L. (2021). Implementasi Pembelajaran Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia 4-5 Tahun Selama Belajar Dari Rumah. Journal ashil. 1(1) : 67-79.

Pile.J.F. (2007). Interior Design, 4th ed. New Jersey : Pearson Education, Inc., 402.