

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak dengan usia dini merupakan periode yang sangat krusial dalam perkembangan otak dan kognitif mereka, dimana perkembangan merupakan suatu proses dinamis yang bersifat ireversibel, menuju ke arah yang sempurna bagi anak. Penelitian oleh Anderson et al. (2020) menginvestigasi perkembangan kognitif dan sensorik pada anak usia 6-24 bulan. Studi ini menemukan bahwa pada rentang usia tersebut, anak mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenali objek, memahami sebab-akibat, serta mengembangkan keterampilan bahasa awal. Selama masa ini, anak usia dini menyerap informasi dengan sangat pesat dan fundamental melalui panca inderanya. Oleh karena itu, kualitas perkembangan anak di masa depan sangat ditentukan oleh stimulasi yang tepat sejak dini. Pemaparan stimulasi dini terhadap anak sangatlah penting. Menurut La Ode Anhusadar (2014), mielinisasi pada otak primitif dan limbik sudah mencapai 80% sebelum usia empat tahun, menunjukkan tingkat kematangan yang signifikan pada bagian otak tersebut. Karena itu, anak yang sedang tumbuh dianjurkan untuk menyerap berbagai pengaruh dari lingkungannya sesuai dengan tahap perkembangannya. Di samping itu, anak juga membutuhkan pengalaman yang merangsang panca indera.

Kursi anak merupakan salah satu perlengkapan yang penting bagi pertumbuhan anak. Selain sebagai tempat duduk yang nyaman, kursi anak umumnya menjadi pusat aktivitas anak, seperti saat makan atau bermain. Studi menunjukkan bahwa kualitas desain kursi anak berperan penting dalam menciptakan kenyamanan dan mengatur perilaku anak selama waktu makan atau bermain. Kursi yang dirancang secara fungsional terbukti membantu mengurangi kecemasan serta meningkatkan daya fokus anak. Kursi anak yang dilengkapi dengan mainan sensori dapat memberikan manfaat tambahan bagi perkembangan anak, terutama dalam hal stimulasi sensorik dan motorik. Mainan sensori, seperti yang dijelaskan oleh Smith dan Johnson (2022) dalam penelitian mereka tentang *Sensory Play and Early Childhood Development*, berperan penting dalam

membantu anak mengenali dan merespons rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Sebagai sarana pusat aktivitas sehari-hari, kursi anak tidak hanya berperan sebagai tempat duduk yang aman dan nyaman, tetapi juga menjadi sarana stimulasi yang efektif bagi perkembangan sensorik, motorik, kognitif, dan sosial anak. Oleh karena itu, pemilihan kursi anak menjadi suatu hal yang krusial bagi orang tua.

Seiring dengan meningkatnya standar hidup yang *modern*, permintaan pasar perlengkapan anak-anak semakin berkembang pesat. Pada era saat ini, semakin banyak orang tua yang bekerja dan memiliki mobilitas yang tinggi, sehingga kebutuhan perlengkapan anak yang praktis dan multifungsi semakin meningkat. Tren perlengkapan anak multifungsi yang semakin diminati oleh orang tua modern, produk seperti kursi anak yang dapat berfungsi sebagai tempat duduk, tempat makan, dan area bermain sangat diminati karena efisiensi dan kepraktisannya. Orang tua modern cenderung memilih produk yang dapat menghemat ruang dan waktu. Dengan ini, konsep "*less is more*" yang dicetuskan oleh Ludwig Mies van der Rohe (1930) menekankan menjaga kesederhanaan dan kejelasan, menjadi sangat relevan dalam konteks ini, dimana orang tua mencari produk yang tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga efisien dalam penggunaannya sehingga dapat menghemat waktu dan energi yang dikeluarkan oleh orang tua dalam merawat anak.

Perancangan produk anak juga harus mempertimbangkan aspek kenyamanan, keamanan, dan fungsionalitasnya. Desain produk anak harus mempertimbangkan faktor ergonomis, material yang aman, serta fitur yang dapat merangsang perkembangan sensorik dan motorik. Kursi anak harus dirancang secara ergonomis untuk memastikan keamanan dan kenyamanan anak, dengan misalnya, memperhatikan bentuk dan ukuran sandaran yang sesuai dengan postur tubuh anak. Kursi anak yang dirancang dengan memperhatikan postur tubuh anak, material yang aman, dan fitur penyesuaian ketinggian dapat meningkatkan kenyamanan dan keamanan anak selama penggunaan. Hal ini juga menekankan pentingnya standar keamanan internasional dalam produksi kursi anak. Pemilihan material yang digunakan untuk membuat kursinya juga harus diperhatikan sehingga aman untuk anak dan tidak menyebabkan alergi, memilih

bantalan yang empuk dan nyaman, serta fitur penyesuaian ketinggian yang mudah digunakan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis akan merancang kursi anak *foldable* multifungsi dengan built-in mainan sensori dengan tujuan untuk menggabungkan kenyamanan dan keamanan dengan stimulasi yang bermanfaat bagi perkembangan fisik dan kognitif anak. Rancangan ini mencakup desain yang ergonomis dan edukatif untuk anak dan mudah untuk dipindahkan yang diharapkan dapat mempermudah mobilisasi para orang tua pekerja dalam merawat anak. Dengan desain yang menarik, praktis, dan dengan menggabungkan fitur interaktif dan edukatif, kursi anak dapat menjadi pusat permainan yang menyenangkan bagi anak, sekaligus menjadi alat yang efektif untuk merangsang perkembangan sensorik anak.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak anak yang kurang mendapatkan stimulasi sensorik yang beragam dan konsisten dalam kegiatan rutin sehari-harinya dan kurangnya edukasi orang tua bahwa pentingnya stimulasi sensorik anak dalam rutinitas sehari-hari untuk merangsang perkembangan pada anak.
2. *Daycare* sering menghadapi keterbatasan ruang akibat banyaknya perlengkapan anak yang harus disediakan untuk mendukung aktivitas sehari-hari.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu terdapat kebutuhan akan sebuah produk yang dapat memberikan solusi bagi permasalahan perkembangan kognitif dan fisik anak serta efisiensi penyimpanan ruang pada *daycare*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah kursi anak *foldable* multifungsi yang dilengkapi dengan fitur mainan sensorik. Produk ini diharapkan tidak hanya dapat memenuhi kebutuhan fisik anak seperti tempat duduk yang nyaman dan aman, tetapi juga merangsang perkembangan

sensorik dan motorik anak secara optimal. Selain itu, kursi anak ini juga dirancang untuk memberikan kemudahan bagi orang tua dan *Daycare* dalam penghematan ruang penyimpanan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk inovatif yang dapat memberikan manfaat bagi anak dan orang tua, serta instansi seperti *Daycare*.

1.4. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, muncul pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *baby chair foldable* dengan fitur mainan sensorik yang dapat memberikan stimulasi sensorik yang beragam dan konsisten bagi anak, sekaligus mengoptimalkan penggunaan ruang penyimpanan bagi instansi seperti *Daycare*?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk yang dapat memenuhi kebutuhan perkembangan sensorik anak melalui mainan yang terintegrasi, serta menyediakan tempat duduk yang aman dan nyaman. Bersamaan dengan itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengembangkan rancangan kursi anak yang praktis, efisien, dan hemat ruang, sehingga dapat mengoptimalkan penggunaan ruang penyimpanan di *Daycare*. Dengan desain yang tepat, diharapkan kursi ini tetap memberikan kenyamanan, keamanan, dan fungsionalitas bagi anak-anak yang menggunakannya, serta mendukung operasional *Daycare* dalam memberikan layanan yang lebih baik

1.6. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang kursi anak dan menggabungkan fitur mainan sensori taktil (perabaan), visual (penglihatan), dan auditori (pendengaran) untuk merangsang perkembangan sensorik anak.

2. Merancang kursi anak yang *foldable* untuk Daycare atau orang tua dengan ruang penyimpanan yang terbatas seperti apartemen, sehingga memudahkan dalam penggunaan ruang penyimpanan.
3. Merancang tray kursi anak yang dapat disesuaikan (*adjustable*) dan mudah dilepas-pasang untuk mendukung fleksibilitas penggunaan sebagai meja makan atau sarana bermain sesuai kebutuhan, serta memudahkan proses pembersihan oleh pengasuh.
4. Memilih material yang aman untuk anak, ringan, mudah dibersihkan.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini berfokus pada perancangan sebuah produk yang dapat mendukung kebutuhan perkembangan anak dan memberikan para orang tua yang bekerja kemudahan dan efisiensi dalam merawat anaknya, dengan mempertimbangkan desain yang ergonomis untuk anak, desain mainan sensorik yang interaktif dan edukatif untuk anak, sistem *foldable* yang dapat memudahkan orang tua dan *Daycare* dalam penggunaan ruang penyimpanan, serta material yang aman digunakan sehingga tidak menimbulkan ketidaknyamanan dan alergi pada anak.

1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan

Seperti halnya penelitian pada umumnya, penelitian ini juga menghadapi tantangan, seperti:

1. Sulitnya manajemen waktu dikarenakan beberapa kendala pribadi dan juga adanya revisi desain yang cukup signifikan di tengah proses produksi. Hal ini menyebabkan beberapa penyesuaian teknis yang harus dilakukan secara cepat, dan berdampak pada keterbatasan waktu serta kemampuan vendor dalam menyesuaikan hasil akhir sesuai dengan target awal. Kondisi ini juga membuat proses validasi produk tidak dapat dilakukan secara maksimal sesuai rencana.

1.9. Manfaat Penelitian

Berisi tentang uraian mengenai manfaat apa yang dihasilkan dari proyek penelitian/perancangan ini.

1. Memberikan dukungan perkembangan anak sejak dini dengan membantu orang tua memberikan stimulasi yang optimal bagi anak-anak mereka.
2. Membantu optimalisasi ruang penyimpanan di daycare yang memiliki keterbatasan ruang.
3. Memberikan referensi bagi industri furnitur untuk memproduksi furnitur multifungsi yang memperhatikan perkembangan anak, serta membuka peluang bagi industri untuk mengembangkan produk furnitur anak yang lebih inovatif.

1.10. Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang dibuatnya tugas akhir, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan perancangan, ruang lingkup perancangan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN

Bab ini membahas landasan teori yang relevan dengan penelitian, termasuk kajian pustaka, dan hasil kajian lapangan yang telah dilakukan. Seluruh data dan literatur yang dianalisis untuk mendukung proses perancangan akan dirangkum dalam bab ini.

3. BAB III METODE

Bab ini memuat rancangan penelitian yang menjelaskan langkah-langkah dalam pelaksanaan proyek perancangan, meliputi metode pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, serta studi literatur, dijelaskan untuk memberi gambaran mengenai cara data diperoleh, serta metode yang digunakan untuk validasi hasil desain.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil penelitian, termasuk tahapan validasi yang telah dilakukan. Setiap langkah dalam penelitian dan perancangan dijelaskan secara rinci, diikuti dengan pemaparan hasil-hasil utama yang dicapai selama penelitian berlangsung.

5. BAB V KESIMPULAN

Bab ini menyajikan kesimpulan dari penelitian, terkait pencapaian tujuan penelitian, serta memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut, baik dalam hal desain furnitur maupun penelitian yang serupa di masa depan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Mencakup daftar sumber dan referensi yang digunakan selama proses perancangan serta penyusunan laporan