

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan anak merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan, terutama pada usia *toddler*. Masa ini menjadi periode krusial karena pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi akan sangat berpengaruh pada tahap perkembangan berikutnya. Selama masa *toddler*, kemampuan bicara, bahasa, kreativitas, kesadaran sosial, dan emosional berkembang dengan pesat, membentuk fondasi penting bagi masa depan anak. Perkembangan moral dan dasar kepribadian juga mulai terbentuk, bersamaan dengan pertumbuhan dan perkembangan sistem organ tubuh (Prasma, 2021). Selain itu, perkembangan anak usia dini mencakup proses yang menyeluruh, meliputi aspek sosial, fisik, emosional, dan bahasa (Hayati & Putro, 2021).

Dalam proses perkembangan anak, rasa kemandirian akan mulai muncul seiring bertambahnya usia. Wiyani (2014) menyebutkan bahwa salah satu tahapan perkembangan kemandirian anak adalah kemampuan untuk mengatur kebutuhannya sendiri seperti makan sendiri. Ketika anak mampu makan secara mandiri, yaitu dengan menyuap menggunakan tangannya sendiri, mereka secara tidak langsung melatih perkembangan motorik halusnya (Maharani & Maulida, 2017). Perkembangan motorik mengacu pada kemajuan dalam mengendalikan gerakan fisik melalui koordinasi antara sistem saraf pusat, urat saraf, dan otot. Pengendalian ini berawal dari kemampuan refleks tubuh yang secara bertahap berkembang menjadi gerakan yang lebih terarah dan terkendali (Harlock, 2013).

Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), bayi umumnya mulai bisa duduk dengan bantuan pada usia sekitar 6 bulan dan perlahan akan mampu duduk sendiri. Kemampuan ini memungkinkan bayi duduk di kursi makan, yang menjadi tahap penting dalam proses belajar makan. Perkembangan motorik sangat berperan dalam membantu bayi mengontrol posisi tubuh dan kepala saat makan. Ketika bayi sudah bisa duduk dengan stabil di kursi makan, orang tua disarankan memberi waktu bagi bayi untuk bereksplorasi dan melatih kemampuannya secara mandiri.

Pada penelitian ini salah satu institusi Pendidikan anak usia dini, yaitu *Telkom School Daycare* melayani anak-anak dalam masa perkembangan pesat, khususnya pada usia 1 tahun hingga 3 tahun. *Telkom School Daycare* berfokus pada penyediaan layanan penitipan anak yang memang khusus untuk mendukung karyawan *Telkom School* dalam menjaga keseimbangan antara tanggung jawab pekerjaan dan perawatan anak. Layanan ini mencakup pengasuhan anak yang aman, program pendidikan usia dini, serta kegiatan yang mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Dengan adanya layanan ini, orangtua dapat menjalankan pekerjaan mereka dengan lebih tenang dan produktif, karena kebutuhan anak mereka terjamin dengan baik. Berdasarkan pengamatan dengan Ibu Vhia selaku Kepala Sekolah, *daycare* ini memberikan dukungan terhadap semua aspek perkembangan anak seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

Daycare merupakan lingkungan penting bagi anak-anak untuk belajar, bermain, dan berkembang secara optimal. Anak-anak pada usia ini umumnya sangat aktif dan gemar mengeksplorasi lingkungan sekitar mereka. Namun, furnitur anak yang tidak sesuai dan berlebihan dapat membatasi area gerak anak-anak, sehingga memengaruhi kenyamanan dan kebebasan mereka dalam beraktivitas. Selain itu, perbedaan ukuran tubuh anak dalam rentang usia 1 tahun hingga 3 tahun menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan furnitur yang ideal. Maka dari itu kursi makan yang fungsional dibutuhkan di *daycare*, dirancang dengan fitur pengaturan tinggi (*adjustable*) seperti dapat digunakan dengan mode *high chair* atau mode *floor chair*. Kursi yang dapat mendukung tumbuh kembang anak secara optimal dan dapat melatih kemandirian mereka. Selain berfokus untuk makan, dapat digunakan di aktivitas lainnya, seperti bermain, menjadikannya sangat penting untuk mendukung kegiatan harian mereka sekaligus memberikan kenyamanan bagi pengasuh saat mendampingi.

Lingkungan *School Daycare* yang rentan terhadap noda sisa makanan membutuhkan furniture anak yang mudah dibersihkan. Desain dengan komponen yang dapat dilepas-pasang, seperti meja dan alas duduk, menjadi solusi untuk mendukung kebersihan dan efisiensi dalam perawatan sehari-hari. Selain itu, desain kursi makan anak yang aman sangat penting untuk mencegah risiko cedera pada anak-anak. Hal ini mencakup penggunaan tepi yang halus, struktur yang kokoh, serta material yang aman.

Melalui studi kasus ini, penelitian akan berfokus dengan pengembangan kursi makan *adjustable* (dapat disesuaikan) yang tidak hanya memenuhi aspek ergonomi dan keamanan, tetapi juga fleksibel dalam penggunaannya. Desain kursi yang dapat menyesuaikan tinggi, posisi dan fungsi diharapkan menjadi solusi yang bermanfaat dalam mendukung kemandirian dan aktivitas anak-anak di Telkom *School Daycare*. Dengan demikian, ruang *daycare* tidak hanya menjadi tempat yang aman dan nyaman, tetapi juga mendorong anak untuk belajar, bermain, dan berkembang secara optimal sesuai tahapan usianya.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Telkom *School Daycare* membutuhkan kursi makan anak yang dapat disesuaikan untuk mendukung kemandirian dan pertumbuhan motorik halus anak, serta memastikan keamanan dan kenyamanan anak-anak.
2. Lingkungan *daycare* membutuhkan kursi makan dengan fitur meja atau bantalan yang mudah dibersihkan karena adanya risiko noda dan kotoran dari makanan yang sering terjadi.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Merancang kursi makan anak yang dapat disesuaikan (*adjustable*), yang mampu mengikuti pertumbuhan serta aktivitas makan anak usia 1 hingga 3 tahun di Telkom *School Daycare*, dengan tetap memperhatikan aspek ergonomi, keamanan, kemudahan perawatan, serta fleksibilitas penggunaan, guna mendukung tumbuh kembang dan kemandirian anak secara optimal di lingkungan *daycare*, sekaligus memiliki desain yang mudah dibersihkan untuk meminimalkan risiko noda makanan yang sering terjadi di lingkungan *daycare*.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan perancangan pada penelitian ini:

1. Apa saja fitur yang dapat memudahkan saat dibersihkan dan sesuai dengan kebutuhan lingkungan *daycare*?
2. Bagaimana desain kursi makan yang dapat disesuaikan ketinggiannya baik menjadi *high chair* atau *floor chair* di Telkom *School Daycare*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan perancangan pada penelitian ini:

1. Furnitur anak yang dilengkapi dengan meja dan alas duduk yang dapat dilepas pasang agar memudahkan pengasuh dalam merawat dan membersihkan.
2. Merancang kursi makan yang dapat disesuaikan tingginya, dari *high chair* dan dapat diubah menjadi *floor chair* untuk makan atau dapat digunakan untuk aktivitas lainnya seperti bermain yang akan membantu anak duduk dengan aman, nyaman dan melatih kemandirian serta motorik halus, hanya dalam satu furnitur.
3. Memilih material yang kuat, tahan lama hingga dapat digunakan dalam jangka panjang, dan memastikan keamanan serta kenyamanan untuk anak-anak di *daycare*.

1.6 Batasan Masalah

1. Perancangan kursi ini ditujukan untuk anak-anak usia 1-3 tahun di *Telkom School Daycare*, kursi dapat memenuhi kebutuhan anak-anak dalam rentang usia tersebut, untuk melatih kemandirian dan motorik halus anak, serta yang memiliki perbedaan tinggi atau postur tubuh yang cukup signifikan. Fitur pengaturan tinggi yang dapat dilepas dan dipasang kembali komponennya memungkinkan kursi untuk tetap ergonomis dan dapat digunakan lebih lama.
2. Kursi dilengkapi dengan alas duduk dan meja yang dapat dilepas dan dipasang kembali untuk memudahkan proses pembersihan. Karena anak akan sering menumpahkan makanan atau bermain dengan benda-benda yang dapat mengotori kursi, sehingga fitur ini akan memudahkan perawatan dan memastikan kebersihan kursi tetap terjaga. Kursi yang bersih dapat membantu mengurangi risiko infeksi atau alergi akibat kotoran yang menempel.
3. Material yang tahan lama diperlukan agar kursi dapat digunakan dalam jangka panjang tanpa mengalami kerusakan yang cepat. Selain itu, bahan yang ringan namun kokoh memudahkan pengasuh untuk memindahkan kursi tanpa mengurangi kestabilan dan keamanan bagi anak-anak yang menggunakannya.
4. Desain yang menarik dan berbeda harus sesuai dengan *daycare* serta tampilan yang menyenangkan juga dapat membuat anak lebih tertarik untuk duduk di kursi, sehingga mendukung kenyamanan mereka saat makan atau bermain.
5. Meja yang disediakan cukup luas untuk mendukung aktivitas selain makan, dapat digunakan untuk bermain.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Perancangan kursi makan *adjustable* untuk anak usia 1 tahun hingga 3 tahun di *Telkom School Daycare* bertujuan untuk mendukung aktivitas makan dan tetap mengutamakan kenyamanan dan keamanan anak. Kursi ini dapat diubah menjadi *high chair* atau *floor chair* agar dapat disesuaikan tingginya untuk memenuhi kebutuhan di *daycare* dalam satu produk, dengan memperhatikan aspek ergonomi yang sesuai dengan perkembangan anak. Kursi ini membantu anak-anak melatih kemandirian dan duduk dengan postur yang baik.

Kursi ini juga dilengkapi dengan meja dan alas duduk yang mudah dilepas pasang, memungkinkan proses pembersihan yang lebih praktis. Meja yang cukup luas mendukung berbagai kegiatan selain makan yaitu, bermain. Material yang digunakan dipilih untuk memastikan keamanan, kuat, serta tahan lama untuk mengatasi intensitas penggunaan di *daycare*. Desain kursi ini harus disesuaikan dengan estetika anak-anak di lingkungan *daycare*.

1.8 Keterbatasan Penelitian

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

- A. Penelitian ini hanya dilakukan di satu lokasi spesifik, yaitu *Telkom School Daycare*.
- B. Terjadi revisi yang cukup signifikan berdampak pada hasil proyek dan mundurnya timeline produksi karna keterbatasan vendor, serta penyesuaian ulang terhadap material dan metode konstruksi.

1.9 Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Penelitian

Penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan tentang desain kursi makan anak yang melatih kemandirian anak dan perkembangan motorik halus anak dengan mengembangkan sistem pengaturan tinggi yang aman agar dapat digunakan oleh anak umur usia 1 tahun hingga 3 tahun yang memiliki berbagai aktivitas.

2. Bagi *School Daycare*/Masyarakat

Kursi makan *adjustable* yang didesain khusus untuk anak-anak memberikan fleksibilitas bagi anak-anak untuk berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya dengan mudah tanpa perlu menggunakan banyak furnitur. Fitur pengaturan tinggi juga memudahkan pengasuh untuk menyesuaikan kursi makan *adjustable* ini tanpa khawatir. Kursi ini tidak hanya mendukung pengelolaan dan kenyamanan di *daycare*, namun memberikan nilai tambah membuat lingkungan *daycare* menjadi aman, nyaman, dan mendukung perkembangan optimal.

3. Bagi Industri

Industri dapat membuka peluang untuk memproduksi furnitur yang akan menciptakan citra positif sebagai produsen yang peduli terhadap perkembangan anak. Dengan fitur *adjustable* yang dapat digunakan dalam jangka panjang, mengurangi kebutuhan produksi furnitur yang berbeda untuk setiap usia, membantu industri dalam memproduksi produk yang lebih efisien. Produk ini memiliki potensi untuk memperluas pasar bagi berbagai konsumen.

1.10 Sistematika Penulisan

Berisi tentang susunan penulisan laporan penelitian.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang yang menjelaskan alasan dilakukannya perancangan kursi makan *adjustable* untuk anak usia 1–3 tahun di Telkom *School Daycare*. Dibahas pula identifikasi masalah yang ditemukan di lapangan, disertai rumusan masalah yang menjadi fokus utama perancangan, pertanyaan perancangan, serta tujuan, batasan, ruang lingkup, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan secara keseluruhan.

2. BAB II KAJIAN

Bab ini membahas landasan teori dan kajian pustaka yang relevan dengan topik perancangan, seperti teori perkembangan anak, ergonomi, dan desain produk anak. Selain itu, hasil kajian lapangan melalui observasi dan wawancara juga disajikan untuk memperkuat dasar perancangan. Semua informasi ini dianalisis sebagai dasar dalam merumuskan solusi desain yang tepat.

3. BAB III METODE

Bab ini menjelaskan pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian, yaitu pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Perancangan dilakukan menggunakan metode SCAMPER, dengan tahapan analisis kebutuhan hingga validasi desain akhir. Penjelasan mengenai teknik analisis dan uji validasi juga disampaikan untuk menunjukkan proses ilmiah dalam perancangan.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan proses perancangan secara rinci, dimulai dari analisis kebutuhan, pengembangan konsep, eksplorasi desain, hingga finalisasi desain produk. Disajikan juga spesifikasi kursi makan yang telah dirancang, termasuk fitur *adjustable*-nya. Selain itu, dibahas hasil evaluasi desain berdasarkan masukan pengguna dan analisis ergonomi.

5. BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil perancangan yang menunjukkan bahwa tujuan telah tercapai. Diberikan pula saran untuk pengembangan desain lebih lanjut, baik dari segi fungsi, material, maupun pendekatan penelitian yang serupa di masa depan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Mencakup seluruh referensi yang digunakan dalam proses penelitian dan penulisan tugas akhir, baik berupa buku, jurnal, maupun sumber daring.