



DESAIN ROCKING CHAIR UNTUK TAMAN KANAK KANAK

Abdul Ghofur,¹ AchmadZainudin,² Sutarya³

Program Studi Desain Produk, Fakultas Sains dan teknologi
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

18126000459@unisnu.ac.id, iddzain@unisnu.ac.id,

sutaryasty@gmail.com

Abstrak

Pendidikan adalah aspek terpenting untuk anak agar siap dalam menempuh masa depan yang di mulai dari pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK). Pembelajaran di TK umumnya terdiri atas aspek kognitif, motorik, dan sosial. Produk furnitur untuk bermain di taman kanak-kanak merupakan sarana aktifitas bermain anak-anak. seperti ayunan, kursi goyang dengan Karakter flora dan fauna. Dari pengamatan di lapangan, terlihat perbedaan standar ukuran dan bentuk dengan Produk bermain yang sudah ada. Perancangan menggunakan metode *design thinking*. Hasil perancangan Produk *rocking chair* memberikan kenyamanan dengan desain yang menarik dan lebih optimal serta mendorong anak belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan.

Abstract

Education is the most important aspect for children so that they are ready to take on the future which starts with education in Kindergarten. Learning in kindergarten generally consists of cognitive, motoric, and social aspects. Furniture products for playing in kindergarten are a means of children's play activities :swings, rocking chairs with flora and fauna characters. From observations in the field, visualized the difference standard size and shape with existing play products. The design uses the design thinking method. The design results of the rocking chair product provide comfort with an attractive and more optimal design and encourage children to learn while playing in a fun way.

Katakunci:
Kursi Goyang,
Design Thinking,
Taman Kanak-
Kanak

Keyword:
Rocking
Chair, Design
Thinking,
Kindergarten



Pendahuluan

Pada dasarnya, tujuan taman kanak-kanak untuk anak adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak, pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Kemampuan yang dimiliki manusia merupakan bekal yang sangat pokok.

Massa anak-anak adalah masa bermain. Fenomena yang terjadi di dunia pendidikan taman kanak-kanak, menjadi hal yang wajar karena anggapan pada taman bermain sebagai sarana dalam kegiatan belajar sambil bermain, Setiap anak selalu ingin bermain. Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Hampir tidak ada Permainan yang tidak senang. Kadangkalah, ia

berlama-lama dalam satu permainan, ada juga hanya sesaat atau sebentar saja. Beberapa ahli psikologi memberi pandangan mereka tentang bermain. Karl Groos mengemukakan bermain merupakan proses penyipan diri untuk menyandang peran sebagai orang dewasa. Lazarus menyatakan bahwa bermain akan membangun kembali energi yang hilang sehingga diri mereka segar kembali. Oleh karena itu, kenyamanan saat belajar dan bermain pada anak-anak harus dipertimbangkan.

fasilitas dan prasarana sekolah yang mempengaruhinya juga perlu diperhatikan. Sarana prasarana di sekolah TK salah satunya adalah produk furnitur. Umumnya produk furnitur untuk bermain di TK terdiri dari ayunan, jungkitan, rumah-rumahan, dengan ukuran yang besar dan sudut yang tajam tidak dianjurkan dalam mendesain furnitur khusus untuk anak. Disamping itu pemberian warna pada produk menggunakan bahan yang tidak aman bagi kesehatan anak.

Jumlah TK/RA di kabupaten Jepara yaitu total 648 dari 16 kecamatan. Yang ada di kota jepara Terutama di desa Tahunan ada 48 sekolah (data referensi kementriann pendidikan dan kebudayaan). seperti TK. Sanggar Dolanan dan Masalikel Huda sebagai tempat observasi . Desain pada produk tempat bermain anak cenderung sama dengan TK pada umumnya, yang penulis amati di beberapa TK terutama saat observasi di TK. Sanggar Dolanan Desa Senenan RT.04, RW. 02. siswa siswi TK sangat aktif dan cerdas di tambah media untuk bermainnya yang banyak, itu sangat baik untuk keaktifan anak dan produk bermainnya kebanyakan dengan ukuran besar dibanding dengan produk yang kecil, waktu istirahat untuk bermainnya dengan durasi 15 menit saat penulis wawancara dengan Kepala Sekolah TK. Sanggar Dolanan.

Landasan Perancangan

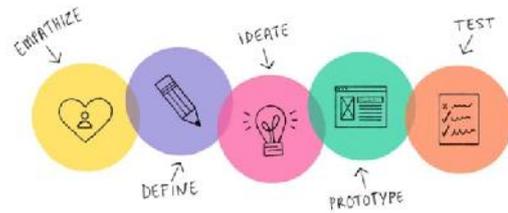
a. Design Thinking

Design thinking adalah proses awal dalam penciptaan sebuah ide-ide baru yang inovatif serta dapat menyelesaikan sebuah masalah. *Design thinking* bertujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah yang rumit yang belum ditemukan solusi teroptimalnya. *Design thinking* adalah gabungan dari logika, imajinasi yang tinggi, penalaran yang sistematis, dan intuisi untuk menemukan sebuah ide (Reza Zaki dkk. 2020).

Design thinking berfungsi untuk mengatasi sebuah masalah yang belum jelas dan tidak dikenal, dengan melakukan *reframing* masalah, menciptakan banyak ide yang dan melakukan pendekatan langsung melalui pembuatan *prototype* dan *testing*. Pada proses *design thinking* tahap empati harus dapat mendefinisikan masalah sehingga dapat melibatkan eksperimen mencoba berbagai konsep ide, membuat gambar sketsa, menentukan ide, membuat *prototype*, dan *testing*. Dengan *design thinking* seorang desainer akan dapat lebih mudah mengatasi berbagai macam tantangan yang dihadapinya (Esterano, Tulistyanto, & Kattu, 2018)

Jadi dalam metode *desain thinking* yaitu metode yaitu berfikir secara dinamis mendorong ragam pendekatan dan tindakan yang didasari untuk menciptakan suatu inovasi baru sebagai solusi

utama. *Design thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna.



Gambar *Design Thinking*

b. Kursi

Kursi adalah Salah Satu dari jenis mebel yang karena memiliki fungsi khas bagi kegiatan manusia dengan segala simbol yang di letakan padanya, lalu menjadi ekspresi para arsitek atau desainer untuk bereksperimen mewujudkan suatu gagasan. Karya karya mereka membuat kursi selain hal lainnya juga lalu menjadi semacam barometer bagi perubahan sosial (Jamaludin 2007).

Perabotan yang paling dibutuhkan dalam berbagai aktivitas kehidupan adalah furnitur. Dalam kehidupan sehari-hari, keberadaan perabot berperan sebagai fasilitas atau sarana berbagai aktivitas manusia di suatu ruangan. Dari tidur, bekerja dan kembali tidur lagi, manusia membutuhkan perabot berupa furnitur yang membantu aktivitas tersebut agar dapat terlaksana dengan baik. Kehadiran furniture dalam kehidupan manusia sudah sangat lama dan telah menjadi bagian dari budaya material suatu masyarakat. (Jamaludin 2007)

Pada anak usia dini perlu memperhatikan standar ukuran furnitur sesuai dengan ergonomi anak. Membutuhkan furnitur untuk anak-anak harus sesuai. Kebutuhan furnitur untuk anak-anak dan harus sesuai dengan usia anak. lantai di kamar harus direncanakan untuk balita dan anak-anak prasekolah yang sering bermain dan duduk di lantai untuk melihat buku dan bermain dengan mainan manipulatif (Theresia Purnomo 2006).

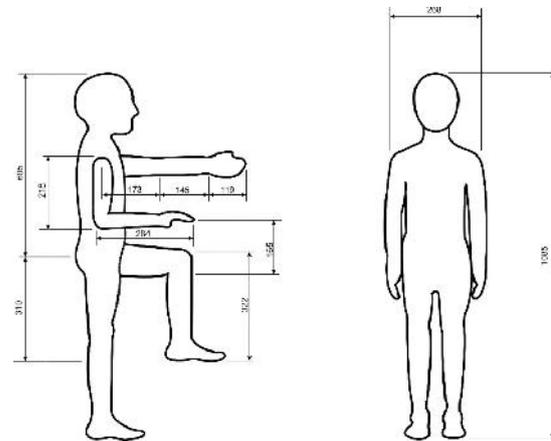
Jenis kursi umumnya menunjuk pada penamaan kursi berdasarkan kegunaan atau fungsi utama kursi dan tempat kursi tersebut di letakan, misalnya kursi anak yaitu kursi untuk anak usia dini yang tentu saja di letakan di pendidikan anak usia dini atau taman kanak-kanak.

c. Antropometri

Antropometri adalah sebuah studi tentang pengukuran tubuh dimensi manusia dari tulang, otot, dan jaringan adipose atau lemak (Survey, 2009). Sedangkan menurut (Wignjosoebroto, 2008) antropometri adalah studi yang berkaitan dengan pengukuran tubuh manusia. Jadi antropometri studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Bidang antropometri meliputi berbagai ukuran tubuh manusia seperti berat badan, posisi ketika berdiri, dan sebagainya

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan, bahwa sangat penting untuk mengetahui standar ukuran tubuh

manusia, supaya dalam perancangan produk *rocking chair* dapat memberikan kenyamanan, keamanan bagi penggunaannya.



(Sumber: Peraturan Menteri kesehatan Republik Indonesia nomor 2 tahun 2020 tentang standar antropometri anak, 2022)

Hasil dan Pembahasan

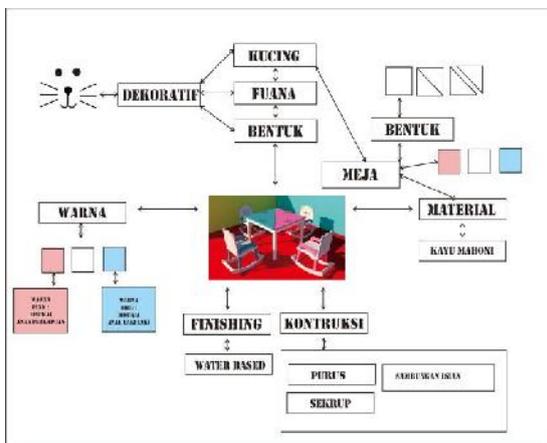
Furnitur anak yang ideal agar tidak membahayakan tubuhnya, furnitur anak harus terbuat dari material non-toxic dan tidak tajam. Adapun beberapa jenis furnitur anak diantaranya seperti rak anak, ayunan, meja anak, kursi anak, rocking chair, tempat tidur anak dan sebagainya.

Ketika penulis melakukan observasi, anak-anak bermain lebih memilih ayunan dan rocking chair (rocking horse) dan kadang bermainnya sambil berdiri dan dinaiki dengan banyak anak-anak, itu terlihat wajar karena setiap anak memiliki rasa penasaran apalagi baru umur 5-6 tahun tapi itu yang perlu diperhatikan karena bisa membahayakan bagi anak.

Melihat fenomena dan permasalahan yang terjadi tersebut, didapatkan peluang dalam mendesain produk furnitur untuk bermain dengan nyaman dan aman, sehingga dapat mendukung pembelajaran anak dari segi sosialnya dengan cara yang membuat anak semangat belajar dan tidak bosan bersekolah, maka dari itu penulis ingin menciptakan produk rocking chair dengan desain yang menarik dan nyaman bagi anak-anak TK.

Mind map yaitu cara alternatif kegiatan berfikir menyeluruh pada otak terhadap pemikiran linier. *Mind map* meraih keberbagai arah serta merangkai berbagai pikiran dari segala sisi. *Mind map* yaitu cara yang mudah untuk meletakkan informasi ke otak maupun mengambil informasi ke luar otak. (Bagus taruno Legowo, (2009 : 5).

Adapun Langkah-langkah yang dilakukan dalam konsep proses perancangan produk adalah sebagai berikut :



Gambar Mind Map

(Sumber : Dokumentasi Ghofur, 2022)

Metode penelitian kualitatif dimana peneliti melakukan pengumpulan data

dengan observasi Metode penelitian kualitatif dimana peneliti melakukan pengumpulan data dengan observasi partisipan untuk mengetahui fenomena esensial partisipan dalam pengalaman dilapangan.

Sumber data didapatkan dari beberapa sumber yang berkaitan serta data tersebut dikumpulkan dan dikelompokan sesuai dengan kebutuhan data, meliputi :

a. Pemilihan informan

Informan yaitu orang yang benar-benar mengetahui dan memahami dengan permasalahan tentang taman kanak-kanak sehingga menghasilkan informasi yang dapat merangkum data dengan tepat dalam penelitian. Kriteria menjadi informan yaitu sebagai berikut :

- 1). Guru taman kank-kanak
- 2). Siswa-siswi taman kanak-kanak

b. Pemilihan lokasi

Pemilihan lokasi penelitian merupakan peranan sangat penting agar dapat mendapatkan hasil penelitian sesuai dengan tujuan. Penelitian ini dilakukan di taman kanak-kanak di wilayah kota Jepara. Data yang diperoleh untuk dijadikan sebagai data primer dan digunakan untuk memahami dan memperjelas masalah dalam penelitian. Pemahaman terhadap permasalahan akan membantu dalam pemilihan keputusan yang akan dibuat. Data-data tersebut juga diharapkan memberikan solusi permasalahan yang diteliti :

- 1) Taman kanak-kanak

Teknik observasi digunakan untuk melakukan pengamatan langsung di taman kanak-kanak. Jenis observasi yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan metode observasi secara langsung di taman kanak-kanak di wilayah Kabupaten Jepara. Observasi ditujukan untuk mengamati produk bermain di taman kanak-kanak dan perilaku saat bermain. Alat yang digunakan untuk observasi adalah alat tulis dan kamera. Beberapa aspek yang menjadi bahan observasi dalam penyusunan antara lain :

1. Fungsi produk bermain anak
2. Jenis dan bentuk produk bermain anak
3. Konstruksi dan kenyamanan produk *rocking chair*.

Untuk mendapatkan semua data yang mendukung dalam penyusunan tugas akhir, telah melakukan pengamatan langsung serta pengambilan beberapa data dan gambar dari beberapa taman kanak-kanak dan perusahaan mebel anak di Jepara.

TK Sanggar Dolanan yang berlokasi di Desa Senenan, Rt.04 Rw. 02, Kecamatan Tahunan, Kabupaten Jepara. Peneliti mengamati perilaku anak-anak pada saat belajar bermain dan mengamati jenis produk bermain anak bersama kepala sekolah yaitu Ibu Isna Naeli Saida.



Gambar Rocking Chair
(Sumber: Dokumentasi Ghofur, 2022)

Proses perancangan menggunakan metode *design thinking* sebagai dasar utama dalam merancang suatu produk. Dalam metode ini merupakan metode berfikir secara dinamis mendorong ragam pendekatan dan tindakan yang didasari untuk menciptakan suatu inovasi baru sebagai solusi utama. Design thinking tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna

Design thinking digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan masalah yang kompleks. Pemikiran yang diterapkan adalah pemikiran komperensif untuk mendapatkan sebuah solusi. Ada lima tahapan di metode Design Thinking, yaitu:

1. Empati (Emphatize).

Perancangan desain produk berupa produk furniture rocking chair. merancang rocking chair bertujuan untuk mengatasimasalah yang selama ini banyak didapati, antara lain masalah terdapat pada sudut-sudut yang tajam dan produk dengan material yang berat,

menghaluskan sudut-sudut yang tajam dan meringankan material pada saat pembuatan produk membuat desain rocking chair menjadi lebih nyaman dan aman, dan bisa memanfaatkan material kayu mahoni untuk dijadikan sebuah *Rocking chair*. Dalam perancangan rocking chair ini di harapkan juga bisa diproduksi secara masal dan mempunyai nilai jual tinggi. Perancangan rocking chair difokuskan dibagian kenyamanan dan keamanan.

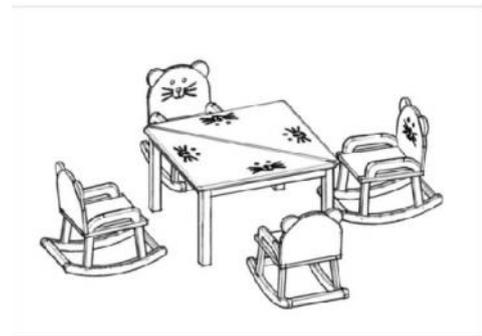
2. Penetapan (*Define*).

Dalam tahapan definisi telah ditemukannya sebuah solusi mengenai penyelesaian masalah yang terjadi di taman kanak-kanak, yaitu: Dirancangnya sebuah produk *rocking chair* untuk memenuhi kebutuhan furnitur anak. Konsep desain perancangan rocking chair untuk anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak dengan bentuk yang menarik agar anak tidak bosan ketika kegiatan belajar dan bermain di sekolah. Dalam perancangan *rocking chair* untuk anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak sudah mempertimbangkan dengan maksimal postur tubuh manusia untuk dijadikan fungsi yang tepat sehingga tercapai tujuan ergonominya.

3. Ide (*Ideate*).

Dalam tahapan ide telah ditemukannya sebuah jawaban ide desain mengenai penyelesaian masalah yang terjadi taman kanak-kanak, yaitu: Munculnya sebuah ide desain yang berjudul Perancangan *rocking chair* untuk

anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak, adapun hasil jawaban ide desain Perancangan *rocking chair* untuk anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak yang didapat telah dipertimbangkan melalui proses dari tahapan-tahapan sebelumnya.



4. Prototipe (*Prototype*).

Tahap Prototype produk adalah tahap keempat dalam design thinking. Dimana dalam proses prototype produk yang telah dipilih, guna menguji dan menentukan apakah produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada sebelumnya dengan memperhatikan implementasi sebuah ide perancangan produk.



Gambar *Test* produk
(Sumber: Dokumentasi Ghofur, 2022)



Gambar. Proses pembuatan produk
(Sumber : Arum Wahyuningsih, 2019)

5. Uji Coba (Test)

a. Uji statis

Dalam tahap uji coba statis pada bagian dudukan produk rocking chair yang mana kekuatannya telah diukur melalui tekanan dari berat badan pengguna. tidak mengalami kerusakan pada bagian konstruksi sambungan *rocking chair*. Selain aman *rocking chair* tersebut nyaman saat digunakan, karena tidak adanya sudut yang tajam di produk.

b.. Uji dinamis



Gambar *Test* produk
(Sumber: Dokumentasi Ghofur, 2022)

C.Display produk



Penutup

Dari semua pembahasan yang telah diuraikan pada perancangan dan pengembangan *rocking chair* ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada penelitian tugas akhir dihasilkan rancangan *rocking chair* untuk anak usia 5-6 tahun yang sesuai dengan data antropometri anak dan bentuk fisik anak pada usia tersebut sehingga dapat memberikan kenyamanan pada anak pada waktu bermain di taman kanak-kanak.
2. Fungsi pada *rocking chair* ini di ayunkan semakin lama di goyangkan maka semakin nyaman pada saat digunakan untuk bermain.
3. Pada perancangan *rocking chair* tidak ada sudut yang tajam agar aman dan nyaman bagi anak-anak TK.

Daftar Pustaka

- Ambrose, Gavin & Paul Haris. (2010) *Design Thinking*. London : Ava Publishing.
- Amini, Mukti. 2015. "Profil Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak

Usia TK." *Jurnal Ilmiah Visi* VOL. 10, NO.1, HAL. 9–20.

- Anggito, Albi dan Setiawan Johan (2018) *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Sukabumi: Cv Jejak.
- Eddy S. Marizar. (2005), *Designing Furniture*, (Yogyakarta: Media Pressindo)
- Erik Olofsson, Klara Sjolen (2005) *Design Sketching (Printed in Sweden by Ljungbergs Tryckeri AB, Klippan, Sweden)*
- Esterano, Holycia. Tulistyantoro, Lintu dan Grace S. Kattu. (2018). *Perancangan Mebel Multifungsi pada Apartemen Puncak Kertajaya*. *Jurnal Intera*. Vol.6 No.2 Hal.546-550.
- Jamaludin. (2007), *Pengantar Desain Mebel*, (Bandung: PT Kiblat Buku Utama)
- Legowo, Bagus Taruno. 2009. *freeMind Mind mapping Software*. Sidoarjo: masmedia Buana Pustaka
- Wahyuningsih, Arum. (2020). *Gestur Penari Gandrung Dalam Perancangan Kursi Teras*. *Jurnal Suluh*. Vol.3 No.2 Hal.80-95.