

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa *toddler* merupakan periode penting bagi anak karena pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi akan berdampak besar pada perkembangan anak di masa depan. Pada tahap ini, kemampuan berbicara dan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional, dan intelegensi berkembang dengan pesat, menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Selain itu, moral dan dasar kepribadian anak mulai terbentuk selama masa *toddler*. Sistem organ tubuh anak juga mengalami pertumbuhan dan perkembangan signifikan pada fase ini (Prasma et al., 2021).

Seiring dengan peningkatan kemampuan bahasa dan motorik, anak mulai menunjukkan keinginan untuk melakukan berbagai hal secara mandiri, termasuk makan sendiri. Pada sekitar usia 6 bulan, anak biasanya mulai ingin makan sendiri. Mereka sedang mengasah keterampilan yang diperlukan untuk memasukan makanan ke mulut tanpa menumpukannya (Hildayani, 2011).

Dilansir dari laman website *vidoran.com* tentang ajarkan anak makan sendiri di kursi makan. Aktivitas makan bukan hanya tentang mengonsumsi makanan, tetapi juga tentang belajar etika makan, termasuk duduk di kursi dan meja yang tersedia. Mengajarkan anak makan sendiri tidaklah lengkap tanpa mengajarkan mereka duduk di kursi makan. Dengan makan di *high chair* atau kursi makan khusus, anak akan lebih fokus dan risiko tersedak dapat diminimalisir karena posisi makan yang tepat.

Dalam berbagai lembaga dan institusi pendidikan anak usia dini menerapkan kedisiplinan untuk anak, seperti memisahkan waktu untuk makan, bermain dan belajar. Menurut Moyles, (2014) bermain merupakan cara terbaik untuk memenuhi kebutuhan stimulasi tersebut, karena berfungsi sebagai metode operasi mental yang interaktif, imersif, eksploratif, dan aktif. Bermain tidak hanya merupakan aktivitas hiburan, tetapi juga memiliki dampak positif yang besar pada perkembangan anak

usia dini. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, dengan kegiatan seperti merangkak, berlari, menggambar, dan membangun. Selain itu, belajar juga memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia dini, namun harus fokus pada kegiatan menyenangkan dan bermain sambil belajar. Melalui interaksi dengan lingkungan, anak memahami konsep dasar seperti bentuk, warna, angka, dan Bahasa. Pembelajaran lebih efektif dengan metode menarik seperti bernyayi, bermain peran, atau permainan interaktif.

Pada penelitian ini dilakukan studi lapangan pada salah satu institusi tersebut, adalah Happy Trails Daycare & Preschool yang berlokasi di Kecamatan Arcamanik, Kota Bandung, Jawa Barat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Shabilla selaku owner, daycare ini mendukung semua aspek perkembangan anak seperti yang dijelaskan di atas, disini juga mengajarkan kemandirian, seperti makan sendiri dengan *high chair* khusus untuk memastikan keamanan dan kenyamanan. Namun untuk fasilitas seperti high chair dibutuhkan kursi dengan dengan mekanisme lipat, untuk memudahkan ketika sudah dipakai bisa di simpan tanpa memakan tempat.

Sama dengan dibutuhkan kursi seperti itu, Ibu Erni Furwanti selaku owner dari Adinda Daycare Bandung, menyatakan bahwa di daycare ini memiliki ruang terbatas, karena perabotan yang banyak dapat memenuhi dan membatasi area bergerak anak-anak. Dengan perabotan yang dapat beradaptasi dan berubah fungsi, dapat menjaga kebersihan dan keteraturan ruangan di daycare, memastikan anak-anak memiliki fasilitas untuk belajar dengan aman dan nyaman. Selain itu, memudahkan staf untuk merapikan dan mengatur ulang ruangan sesuai dengan kebutuhan aktivitas sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini akan berfokus pada perancangan kursi anak yang dapat beradaptasi dan berubah fungsi untuk memenuhi kebutuhan fasilitas daycare yang efisien dan mendukung perkembangan anak. Selain berfungsi sebagai high chair untuk makan, kursi ini dapat diubah menjadi tangga atau helping tower untuk meningkatkan interaksi sosial dan kemandirian anak.

Melalui perancangan kursi anak, diharapkan dapat menjadi solusi yang menarik, efektif, dan dapat memotivasi anak untuk belajar dan bermain dengan lebih nyaman dan aman.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Anak-anak mulai menunjukkan keinginan untuk makan sendiri sekitar usia 6 bulan, tetapi membutuhkan alat yang mendukung seperti *high chair* yang tepat untuk memastikan keamanan dan kenyamanan.
- b. Daycare sering memiliki ruang terbatas yang dipenuhi dengan perabotan, mengurangi area bergerak dan bermain anak.
- c. Dibutuhkan kursi dengan mekanisme lipat yang hemat ruang ketika tidak digunakan, serta dapat berfungsi ganda sebagai tangga atau *helping tower*.
- d. Kursi yang dapat diubah dari *high chair* menjadi *helping tower* diperlukan untuk mengatasi keterbatasan ruang di daycare, memaksimalkan fungsionalitas, dan mendukung perkembangan anak secara holistik.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang *high chair* yang dapat beradaptasi dan berubah fungsi untuk memenuhi kebutuhan fasilitas daycare yang efisien dan mendukung perkembangan anak?
- b. Apa saja fitur dan spesifikasi yang harus dimiliki *high chair* agar dapat berfungsi sebagai *high chair* untuk makan dan *helping tower*?
- c. Bagaimana cara mengintegrasikan konsep mekanisme lipat pada *high chair* untuk memudahkan penyimpanan dan penataan ulang ruangan di daycare?

1.4 Pertanyaan Perancangan

Berikut pertanyaan perancangan pada penelitian ini:

- a. Bagaimana desain kursi makan yang dapat digunakan baik sebagai *high chair* untuk makan maupun *helping tower*?
- b. Material apa yang paling sesuai untuk digunakan dalam pembuatan kursi makan?

1.5 Tujuan Perancangan

Berikut tujuan perancangan pada penelitian ini:

- a. Merancang kursi makan yang dapat digunakan baik sebagai *high chair* untuk makan maupun diubah menjadi *helping tower*, sesuai dengan kebutuhan anak-anak di daycare.
- b. Menggunakan bahan yang aman bagi anak-anak, tahan lama, dan ringan untuk memastikan keamanan serta keawetan penggunaan kursi makan dalam jangka panjang.

1.6 Batasan Perancangan

- a. Fokus pada anak-anak usia 6 hingga 12 bulan di daycare.
- b. Perancangan *high chair* untuk makan, dan *helping tower*.
- c. Memenuhi standar keamanan dan memberikan kenyamanan saat digunakan.
- d. Material harus aman, tahan lama, ringan, dan mudah digunakan.
- e. Memperhatikan efisiensi ruang di daycare yang terbatas.
- f. Desain harus sesuai dengan lingkungan dan aktivitas sehari-hari di *daycare*.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan kursi anak multifungsi untuk anak usia 6 hingga 12 bulan di daycare bertujuan untuk mengatasi keterbatasan ruang, sambil memberikan kenyamanan dan keamanan bagi anak-anak. Kursi ini akan berfungsi sebagai *high chair* untuk makan, dan *helping tower* untuk membantu anak dalam menjangkau barang yang tinggi dan menumbuhkan rasa kemandirian. Material yang digunakan harus aman,

tahan lama, dan ringan, sesuai dengan standar keamanan anak-anak. Desain kursi juga harus sesuai dengan lingkungan dan aktivitas sehari-hari di daycare.

1.8 Manfaat Penelitian

a. Bagi Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini akan memberikan kontribusi pada pengembangan desain produk yang inovatif dalam bidang perancangan furnitur anak-anak, khususnya kursi anak multifungsi. Hal ini akan menjadi tambahan pada pengetahuan tentang desain produk yang mempertimbangkan kebutuhan anak-anak dan efisiensi ruang.

b. Bagi Daycare

Daycare akan mendapatkan manfaat langsung dari penggunaan kursi anak multifungsi ini. Mereka akan memiliki fasilitas yang lebih efisien dan fungsional dalam pengaturan ruangan, meningkatkan kenyamanan dan keamanan bagi anak-anak yang berada di daycare. Selain itu, hal ini juga dapat meningkatkan citra daycare sebagai tempat yang peduli terhadap perkembangan anak-anak.

c. Bagi Industri

Penelitian ini akan memberikan pandangan baru dalam pengembangan produk furniture anak-anak untuk industri furnitur. Desain kursi anak multifungsi dapat menjadi model untuk produk-produk serupa di pasar, memberikan peluang bagi perusahaan furnitur untuk memperluas pasar mereka.

1.9 Sistematika Penulisan Laporan

Berikut merupakan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

a. 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.

b. BAB II KAJIAN

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian ini, termasuk kajian pustaka yang relevan dan kajian lapangan yang telah dilakukan. Bab ini akan merangkum semua data dan literatur yang dianalisis untuk mendukung proses perancangan.

c. BAB III METODE

Berisikan rancangan penelitian yang menjelaskan tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan proyek perancangan, metode penggalan data, metode proses perancangan, dan metode validasi.

d. BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini mendiskusikan hasil yang diperoleh dari penggalan data dan proses perancangan, termasuk langkah-langkah validasi yang telah dilakukan. Bab ini akan menjelaskan secara rinci setiap tahapan yang telah ditempuh selama proses penelitian dan perancangan, serta hasil-hasil utama yang dicapai.

e. BAB V KESIMPULAN

Berisikan kesimpulan terkait tercapainya tujuan penelitian disertai dengan saran sebagai rekomendasi bagi penelitian selanjutnya atau pengaplikasian dan pengembangan hasil perancangan di masa yang akan datang.

f. DAFTAR PUSTAKA

Berisikan rujukan dan referensi yang digunakan selama proses perancangan dan penulisan laporan.