

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Johni Dimiyati, M. M. (2016) Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu jenjang pendidikan pra-sekolah yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia dini, yang secara umum mempunyai usia diantara empat hingga enam tahun. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah 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 mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada dasarnya pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan sarana yang digunakan untuk memberikan stimulasi, bimbingan, pengasuhan, serta menyediakan kegiatan pembelajaran yang dapat membangun kemampuan dan keterampilan anak. Dapat disimpulkan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan sarana yang digunakan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Pratiwi, W. (2017) bermain bagi anak usia dini merupakan kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar melalui interaksi yang menyenangkan dan penuh makna, sehingga anak dapat dengan mudah untuk menyerap banyak pelajaran yang didapatkan pada saat bermain. Menurut (Rohmah, 2016) bermain bagi anak usia dini dapat memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak usia dini, seperti dari aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, dan perkembangan sosial. Dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya kegiatan pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak (TK) menekankan konsep belajar sambil bermain yang berfokus pada perkembangan anak, sehingga memberikan kesempatan bagi anak untuk aktif berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran dan mengembangkan seluruh aspek pertumbuhannya.

Dengan menggunakan pendekatan belajar sambil bermain yang merupakan kegiatan pembelajaran yang efektif bagi anak-anak usia dini karena membantu mereka dalam mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Namun, untuk mendukung kegiatan pembelajaran sambil bermain dibutuhkan fasilitas pendukung sebagai media penyimpanan untuk alat bermain, buku, dan peralatan belajar agar lingkungan belajar tetap tertata dengan rapih. Menurut Soelasmono,

K., & Herdiana, W. (2019) storage atau tempat penyimpanan merupakan furniture yang dapat digunakan untuk menyimpan berbagai macam kebutuhan. Selain dapat digunakan untuk menyimpan berbagai macam barang, storage atau tempat penyimpanan juga dapat membantu untuk menyusun barang menjadi lebih rapih dan memudahkan akses untuk menyimpan atau mengambil barang. Storage atau tempat penyimpanan mempunyai berbagai macam bentuk dan jenis, dimulai dari lemari, laci, box, rak, hingga tempat penyimpanan yang berbentuk seperti mainan.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan oleh penulis permasalahan yang dialami oleh TK Telkom School Bandung adalah keterbatasan tempat penyimpanan yang memadai untuk menyimpan berbagai jenis mainan, alat peraga, dan peralatan belajar. keterbatasan tempat penyimpanan sering kali menyebabkan area kelas menjadi berantakan dan mengurangi kenyamanan serta kebebasan anak-anak dalam beraktivitas. Selain permasalahan tersebut ada juga permasalahan lain yang penulis temukan yaitu desain tempat penyimpanan yang kurang ramah terhadap anak-anak, seperti dengan tidak dirancang dengan mempertimbangkan tinggi badan atau jangkauan anak-anak yang menyebabkan anak-anak sulit untuk menggunakan secara mandiri. desain tempat penyimpanan yang kurang ramah terhadap anak-anak dapat menghambat anak-anak untuk belajar bertanggung jawab dalam merapikan peralatan setelah bermain. Dari permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan perancangan terkait dengan tempat penyimpanan mainan untuk mendukung kegiatan belajar sambil bermain di TK Telkom School Bandung. Dalam perancangan tempat penyimpanan ini tentunya penulis memperhatikan fungsionalitas tempat penyimpanan tersebut agar dapat mendukung kegiatan belajar dan bermain, maka dari itu dibutuhkan beberapa penyesuaian terhadap karakteristik barang yang akan disimpan dan aspek ergonomi untuk memudahkan penggunaan siswa TK Telkom dalam menggunakannya. Menurut swasty (2020) penting untuk mengetahui ukuran tempat penyimpanan yang sempurna dan ukuran barang-barang yang akan disimpan sebelum melakukan perancangan tempat penyimpanan. Dengan demikian, penulis mempunyai ketertarikan untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan tempat penyimpanan mainan di TK Telkom School Bandung. Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan gambaran tentang tempat penyimpanan pada saat ini serta memberikan saran untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditulis diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi terkait dengan tempat penyimpanan mainan di TK Telkom School Bandung, berikut penjelasannya:

1. keterbatasan tempat penyimpanan yang memadai untuk menyimpan berbagai jenis mainan, alat peraga, dan peralatan belajar. keterbatasan tempat penyimpanan sering kali menyebabkan area kelas menjadi berantakan dan mengurangi kenyamanan serta kebebasan anak-anak dalam beraktivitas.
2. desain tempat penyimpanan yang kurang ramah terhadap anak-anak, seperti dengan tidak dirancang dengan mempertimbangkan tinggi badan atau jangkauan anak-anak yang menyebabkan anak-anak sulit untuk menggunakan secara mandiri. desain tempat penyimpanan yang kurang ramah terhadap anak- anak dapat menghambat anak-anak untuk belajar bertanggung jawab dalam merapikan peralatan setelah bermain.
3. kurangnya sistem penyimpanan yang terstruktur yang menyebabkan anak-anak membutuhkan Waktu yang lebih lama untuk mengatur dan mencari peralatan yang diperlukan untuk kegiatan belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di TK Telkom School Bandung, mempunyai lemari penyimpanan mainan yang kurang memadai untuk menyimpan berbagai jenis kebutuhan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, desain tempat penyimpanan yang kurang memperhatikan tinggi badan dan jangkauan dari anak-anak di TK Telkom School, serta kurangnya tempat penyimpanan yang terstruktur.

1.4 Pertanyaan Perancangan

1. Bagaimana merancang tempat penyimpanan multifungsi untuk mendukung kegiatan belajar sambil bermain di TK Telkom School Bandung?

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk merancang tempat penyimpanan dengan menggunakan sistem multifungsi untuk mendukung kegiatan belajar sambil bermain di TK Telkom School Bandung

1.6 Batasan Perancangan

1. Perancangan tempat penyimpanan multifungsi disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya yaitu anak usia dini yang bersekolah di TK Telkom School Buah Batu

2. Perancangan tempat penyimpanan multifungsi ini disesuaikan dengan berbagai jenis barang yang digunakan Ketika kegiatan pembelajaran di TK Telkom School Buah Batu, seperti alat tulis dan kerajinan, mainan edukatif, serta berbagai jenis buku
3. Perancangan tempat penyimpanan ini dibuat berdasarkan data penelitian yang diperoleh didalam satu ruangan kelas

1.7 Manfaat Perancangan

Bagi Ilmu Pengetahuan:

1. Mengimplementasikan metode perancangan pada pengembangan produk.
2. Berpartisipasi sebagai referensi dari penerapan ilmu desain produk.

Bagi Masyarakat:

1. Mempunyai alternatif produk yang mendukung untuk kebutuhan yang spesifik dari kegiatan yang dibutuhkan.
2. Memudahkan pengguna dalam menyimpan barang dengan lebih efisien dan rapih
3. Memudahkan pengguna untuk belajar bertanggung jawab untuk membereskan barang yang sudah digunakan.

Bagi Industri:

1. Menjadi bahan pertimbangan dalam menambah referensi rak buku bagi target pasar Taman Kanak-Kanak (TK)

1.8 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang studi literatur yang terdiri dari referensi atau acuan terkait perancangan, sumber seperti jurnal, paper, website resmi, majalah, atau surat kabar

BAB III METODE

Metodologi penelitian ini menggunakan metode penelitian mixed methods, serta metode perancangan yang terdiri dari pendekatan perancangan dan teknik analisis data.

BAB IV STUDI ANALISA PERANCANGAN

Berisi tentang analisa perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek. Mencakup aspek primer, sekunder dan tersier. Terdapat tabel parameter aspek desain dan tabel analisa aspek desain. Kemudian dituangkan dalam UCD dan T.O.R (Term of Reference). serta hasil validasi yang berisikan hasil dari uji coba prototipe.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi simpulan berdasarkan analisis dari bab sebelumnya, serta saran untuk penelitian dan perancangan berikutnya