

Perancangan Mebel Multifungsi Bermain Motorik untuk Kegunaan Pertumbuhan Balita di Rumah

Catherine Cynthia Kusuma dan Hedy C.Indrani
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: catherinecynthiaa@gmail.com ; cornelli@petra.ac.id (sesuai persetujuan dosen)

Abstrak— Permainan adalah suatu kegiatan yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran Anak Usia Dini. Dunia bermain adalah dunia yang penuh warna dan menyenangkan. Para pelaku permainan akan merasa terhibur dan senang dengan melakukannya. Dari kata “bermain” saja sudah menunjukkan bahwa kegiatan ini berdampak memberikan penyegaran pikiran dari berbagai aktifitas yang menjenuhkan. Bagi anak-anak, bermain memiliki peranan yang sangat penting. Beberapa pakar psikologi berpendapat bahwa kegiatan bermain dapat menjadi sarana untuk perkembangan anak. Dengan melakukan permainan, anak-anak akan terlatih secara fisik. Dengan demikian kemampuan kognitif dan sosialnyapun akan berkembang. Karakter anak yang senang bermain menjadikan kita seorang desainer harus memperhatikan beberapa hal yaitu tentang konsep, tujuan dan syarat permainan untuk anak, penggolongan kegiatan bermain anak, bahan dan alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak, serta implementasi penggunaan permainan dan alat bermain dalam kegiatan bermainnya. Adapun tujuan penulisan ini adalah agar orangtua tetap berperan penting dalam hal mengawasi pertumbuhan anaknya di rumah. Setelah dikaji secara teori, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan sangat sesuai dengan karakter anak usia dini. Maka dari itu pembuatan mebel ini dibuat harus sesuai dengan fungsi motorik aktivitas yang dibutuhkan anak. Dengan pengelolaan yang tepat permainan dalam pembelajaran dapat membantu anak sebagai upaya dalam membantu perkembangan anak semaksimal mungkin.

Kata Kunci—anak usia dini, motorik, permainan, pembelajaran, mengawasi

Abstrac— *Gaming is an activity that can be integrated in Early Childhood learning. The world of play is a colorful and fun world. Players will be comforted and happy to do so. From the word "play" alone has shown that this activity has an impact to give the refreshment of mind from the various activities that saturate. For children, playing has a very important role. Some psychologists argue that play activities can be a means for child development. By doing the game, the children will be physically trained. Thus, cognitive and social skills will develop. Character of children who likes to play makes us a designer should pay attention to some things that are about the concept, goals and requirements of the game for children, the classification of children's play activities, materials and game tools in accordance with the development of children, as well as the implementation of the use of games and play equipment in playing activities. The purpose of this writing is that parents still play an important role in terms of supervising the growth of children at home. Having studied in theory, it can be concluded that learning by using the game method is very*

appropriate with the character of early childhood. Therefore the manufacture of this furniture is made to be in accordance with the motor function of the activity required by the child. With proper management of the game in learning can help the child as an effort in helping the child's development as much as possible.

Keyword— *Early childhood, motoric, games, learning, watching*

I. PENDAHULUAN

Orang tua hendaknya perlu memantau tumbuh kembang bayinya setiap bulan. Berat badan, panjang badan, perkembangan gerakan motorik dan sensorik anak, serta sejauh mana perkembangannya bulan ke bulan perlu diamati agar orang tua mengetahui hal apa yang terbaik untuk dilakukan selanjutnya.

Setiap orang tua mendambakan memiliki anak dengan tumbuh kembang yang optimal. Untuk mewujudkannya tentu saja orang tua harus selalu memperhatikan, mengawasi dan merawat anak secara seksama. Proses tumbuh kembang anak dapat berlangsung secara alamiah, tetapi proses tersebut sangat tergantung pada orang dewasa atau orang tua. Periode penting dalam tumbuh kembang anak adalah masa balita, karena pada masa ini pertumbuhan dasar akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya.

Pada masa balita ini perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional, dan intelegensia berjalan sangat cepat dan merupakan landasan perkembangan berikutnya. Perkembangan moral serta dasar-dasar kepribadian juga dibentuk pada masa ini. Pada masa periode kritis ini, diperlukan rangsangan atau stimulasi yang berguna agar potensinya berkembang. Perkembangan anak akan optimal bila interaksi diusahakan sesuai dengan kebutuhan anak pada berbagai tahap perkembangannya, bahkan sejak bayi masih dalam kandungan. Untuk bisa merawat dan membesarkan anak secara maksimal tentu kita perlu mengetahui banyak hal yang berkaitan dengan anak itu sendiri, yang pada gilirannya akan menjadi bekal yang sangat berharga bagi kita dalam merawat dan membesarkan buah hati.

Mengacu pada pendapat Hurlock, usia 0-5 tahun pertama kehidupan merupakan masa yang sangat penting atau biasa disebut sebagai masa peka bagi perkembangan beragam kecerdasan yang kelak berguna bagi anak, sehingga sering pula disebut sebagai *the golden age*. Ada beberapa area perkembangan anak yang perlu mendapat perhatian dan stimulus yang tepat, khususnya pada masa keemasan seorang anak yaitu perkembangan sensori, bahasa, emosi, sosial, motorik kasar, motorik halus, perkembangan kemampuan menolong diri sendiri, dan kemampuan kognitif (baca-tulis-hitung). Untuk itu orang tua perlu menyediakan sarana bermain yang merangsang motorik anak usia 1-5 tahun (balita) yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan tersebut di rumah.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan dari Bryan Lawson. Perancang, dalam bukunya, membagi metode perancangan ke dalam beberapa tahapan yaitu (Lawson, 1980 106-109).

1. *First Insight*

Tahapan ini memerlukan pemahaman tentang permasalahan desain dan komitmen untuk penyelesaian masalahnya. Periode ini bisa dilakukan beberapa jam, hari maupun tahunan. Seperti yang dapat kita lihat, permasalahan desain jarang terlihat dengan jelas pada awalnya dandibutuhkan usahayang keras untuk benar-benar memahaminya.

2. *Preparation*

Tahapan ini melibatkan upaya untuk mengembangkan ide dalam penyelesaian masalah. Akan ada banyak pertimbangan yang terjadi antara tahap pertama dan tahap kedua, apakah permasalahan ini dapat diselesaikan atau tidak. Tahap ini memerlukan kerja keras dalam penyelesaiannya.

3. *Incubation*

Tahapan ini memerlukan adanya usaha yang jelas, sehingga dapat membantu dalam tahap sebelumnya.

4. *Illumination*

Terkadang sering munculnya ide secara tiba-tiba pada tahapan ini secara tidak sadar. Setelah ide-ide mulai bermunculan, ide tersebut mulai diaplikasikan dan dikembangkan ke dalam desain.

5. *Verification*

Akan terus dilakukan pengembangan desain supaya hasil akhir bisa menjadi lebih maksimal.

III. KAJIAN PUSTAKA

A **Tumbuh Kembang Anak :**

Anak adalah individu yang unik, yang mengalami tumbuh kembang serta mempunyai kebutuhan biologis, psikologis, dan spiritual, yang harus dipenuhi (Suherman, 2000). Masa balita adalah masa emas (*golden age*) dalam rentang perkembangan seorang individu, pada masa ini anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari segi fisik motorik, emosi, kognitif maupun psikososial (Sacharin, 1996).

Menurut Soetjiningsih (1995) perkembangan adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Pertumbuhan adalah berkaitan dengan masalah perubahan dalam besar, jumlah, ukuran atau dimensi tingkat sel, organ maupun individu yang dapat diukur dengan ukuran berat (gram, kilogram), ukuran panjang (centimeter, meter) umur tulang dan keseimbangan metabolik (retensi kalsium dan nitrogen tubuh)(Soetjiningsih, 1995).

Perkembangan adalah suatu pertumbuhan dan perluasan secara bertahap, dimulai dari hal yang sederhana kepada hal yang lebih kompleks. Perkembangan merupakan punculannya dan perluasan kemampuan individu untuk membantu dalam melakukan fungsinya melalui perubahan pematangan dan pembelajaran (Whaley & Wong, 2002).

Proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak disebut perkembangan motorik kasar (Valas, 2006, <http://www.balipost.com> diakses tanggal 5 maret 2006). Motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan di usia balita, diawali dengan kemampuan berjalan, lari, lompat, dan lempar. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak (Parentingislami, 2008, <http://www.nakita.com> diperoleh tanggal 1 Maret 2008).

Hal yang perlu anda lakukan dalam proses perkembangan tersebut adalah memberikan kebebasan pada bayi dan batita untuk mengenali dan mengeksplorasi lingkungannya dengan cara mereka sendiri. Agar bayi atau batita cepat menggunakan pola pikirnya dalam mengembangkan dirinya sendiri, sebaiknya anda tidak perlu terus-menerus membantunya dalam setiap aktivitas.

Namun demikian, setidaknya ada tiga hal yang perlu anda cermati pada masa perkembangan anak pada tahun-tahun pertama, yaitu perkembangan konsentrasi yang berupa kemampuan konsentrasi penglihatan, kemampuan konsentrasi pendengaran, dan kemampuan konsentrasi perasa (meraba dan menggenggam).

B **Metode bagi Anak Usia Dini dengan Pendekatan Berpusat pada Anak:**

Dimata anak-anak, ada beberapa alasan kenapa permainan dibutuhkan sebagai media pembelajarannya. Menurut Sudono (2006: 20) beberapa alasan tersebut adalah sebagai berikut : (1) Anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna, dan menarik, (2) Otak anak senang pada sesuatu yang baru dan hal hal baru yang menantang dan menarik, (3) Rangsangan otak sensori multimedia penting dalam pembelajaran. Makin banyak yang terlibat (visual, audio, dan audio visual) dalam suatu aktivitas, makin besar pula kemungkinan siswa untuk belajar, (4) Anak umumnya senang bergerak, jadi jangan lupa memasukan gerak dalam pembelajaran, (5) Pengulangan adalah kunci belajar. Berikan kegiatan yang membuat siswa dapat mengulang pembelajaran tanpa rasa bosan dan jenuh, (6) Permainan (*games*) menyenangkan bagi anak. Keinginan untuk belajar dapat meningkat dengan adanya tantangan dan terhadab oleh ancaman yang disertai oleh rasa tidak mampu atau kelelahan.

Tujuan bermain adalah agar:

- ❖ Anak merasa senang
- ❖ Anak berlatih menggunakan seluruh inderanya
- ❖ Anak aktif melakukan kegiatan
- ❖ Anak belajar bekerjasama, berkomunikasi, dan belajar memecahkan masalah
- ❖ Mengembangkan rasa ingin tahu, harga diri, percaya diri, dan anak belajar mengembangkan nilai-nilai
- ❖ Anak memperoleh pengalaman nyata
- ❖ Anak menuju kemandirian

Ada tiga prinsip dalam bermain, yaitu:

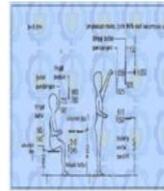
- Disesuaikan dengan usia, minat, kemampuan, bakat, dan tingkat perkembangan yang berbeda-beda pada setiap anak.
- Bermain dapat memberikan pengalaman nyata bagi masing-masing anak sehingga anak termotivasi memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, misalnya anak secara langsung menyentuh benda yang memiliki perbedaan tekstur; kasar-halus.
- Proses bermain dilakukan dalam suasana gembira, bebas dari rasa takut akan salah, tidak ada paksaan, boleh berbeda pendapat dan keinginan antara anak-anak dengan temannya atau anak dengan pendampingnya.

C Syarat pemilihan dan penggunaan alat dan bahan permainan, serta dimensional anak:

Selain permainan yang dapat dilaksanakan tanpa bantuan alat, permainan juga dapat dilakukan dengan alat bantu alat permainan. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan dan peralatan belajar dan bermain anak yaitu:

- Pilih alat atau bahan yang mengundang perhatian anak. Alat dan bahan dapat memuaskan kebutuhan anak, menarik minat dan menyentuh perasaan mereka baik dari warna, jenis, bentuk, ukuran atau berat. Jenis dan bentuk alat belajar juga akan berpengaruh terhadap perkembangan belajar anak. Oleh karena itu pilih yang bobotnya tidak terlalu berat sehingga anak mudah memindah-mindahkannya, kecuali memang peralatan tersebut dirancang khusus untuk tidak dipindah, digeser atau dibawa oleh anak.
- Pilih bahan yang mencerminkan karakteristik tingkat usia anak. Dalam mencari alat permainan kita harus mempelajari perkembangan dan ciri-ciri belajar anak sebagaimana karakteristik anak.
- Pilih alat atau bahan yang memiliki unsur multiguna. Alat dan bahan mainan ini dapat memenuhi bermacam-macam tujuan pengembangan atau jika memungkinkan seluruh aspek perkembangan anak dan dapat dipergunakan secara fleksibel dan serba guna. Misalnya ketika anak bermain dengan balok ia akan berfikir untuk membangun sesuatu dari balok (*kognitif*) membolak-balik/mengeksplorasi balok tersebut (motorik halus) membuat bangunan baru/aneh (kreatif) atau kerjasama dengan temannya untuk menyusun balok (sosial).
- Alat permainan sebaiknya beraneka macam sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam alat permainan.
- Pilih bahan yang dapat memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya dengan bermacam cara. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan dengan rentang usia anak.
- Peralatan mainan tidak terlalu rapuh
- Pilih bahan yang tidak membedakan jenis kelamin dan tidak meniru-niru. Sebaiknya alat atau bahan yang dipilih tidak dibedakan berdasarkan jenis kelamin. Pada anak usia dini perlu diperkenalkan berbagai peran dan hal.
- Pilih alat dan bahan yang sesuai dengan filsafat dan nafas pendidikan. Alat dan bahan ini sering disebut dengan APE (Alat Permainan Edukatif) untuk mendapatkan dapat berkonsultasi dengan seorang ahli baik, ahli mainan, pendidik anak psikolog atau perawat anak yang profesional.

Dimensional anak



Ukuran tinggi duduk dari lantai antara 29-26 cm. Tinggi sandaran bahu 14,5-16,5 cm. Tinggi duduk anak 780-885 cm. Untuk ukuran tinggi meja dari lantai antara 46-47 cm. Kedalaman duduk lekuk lutut 24,5-31 cm.
 Untuk ukuran meja aktivitas berdiri dari lantai 56-58 cm dengan kedalaman 55-61 cm. Dengan maksimal batas jangkauan antara 82,5-92,5 cm dan batas tinggi pandangan anak 1-1,2 cm.

No.	DIAMENSI TUBUHI	PERSENTIL	USIA
1	Height	5% 50% 95%	100 105 115
2	Weight (kg)	5% 50% 95%	158 18 22.5
3	Standing Eye Level	5% 50% 95%	86.7 97.4 106
4	Shoulder Width	5% 50% 95%	24 26.2 29.2
5	Crotch Height	5% 50% 95%	40 43 51.3
6	Standing Center Of Gravity	5% 50% 95%	57.5 62.5 67

Pada gambar disamping menerangkan ukuran presentil standart antropometri anak yang tepat dalam keadaan duduk yang nantinya akan menentukan luasan yang ideal untuk furniture duduk. Semua keterangan dapat dibaca pada table disamping. Akan tetapi untuk desain anak ini dibutuhkan hanya rentan usia 5 tahun saja.

Gambar 1. Gambar ergonomik anak saat melakukan aktifitas
 (Sumber : Pedoman Learning of Montessori ; Studi Antropometri)

No.	DIAMENSI TUBUHI	PERSENTIL	USIA
1	Height	5% 50% 95%	100 105 115
2	Weight (kg)	5% 50% 95%	158 18 22.5
3	Standing Eye Level	5% 50% 95%	86.7 97.4 106
4	Shoulder Width	5% 50% 95%	24 26.2 29.2
5	Crotch Height	5% 50% 95%	40 43 51.3
6	Standing Center Of Gravity	5% 50% 95%	57.5 62.5 67

No.	DIMENSI TUBUH	PERSENTIL	USIA
1	Vertical Reach To Grip	5%	110
		50%	125
		95%	138
2	Luasan Regangan Tangan	5%	97.5
		50%	105
		95%	116
9	Seated Height	5%	55
		50%	59.1
		95%	64.2
10	Seated Eye Level	5%	43.7
		50%	48.7
		95%	53
11	Seated back to joint Length	50%	70.3
12	Seated back to knee Length	5%	30
		50%	33
		95%	37.5
13	Seated knee Height	5%	29.7
		50%	32
		95%	37.5

Gambar 2. Gambar ergonomik anak saat melakukan aktifitas (Sumber : Pedoman Learning of Montessori ; Studi Antropometri)

D Bahan dan alat permainan sesuai dengan perkembangan anak serta keamanannya

Bahan dan peralatan bermain bagi perkembangan kognitif anak. Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain: Kemampuan mengenal, mengingat, berpikir konvergen, divergen, dan memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan cara mengamati dan mendengar. Bahan atau peralatan yang dibutuhkan hendaknya membantu dalam perkembangan anak dalam mengamati dan mendengarkan. Contohnya, papan pasak kecil, menara gelang, balok ukur, dan lain-lain.

Faktor keamanan yang wajib dalam sebuah perancangan. Konsep keamanan ini merupakan pengamanan apabila terjadi bencana kebakaran. Berikut adalah penjabarannya:

- o Melengkapi pengamanan menggunakan pagar pembatas yang dapat melindungi anak saat bermain dan di setiap tangga.
- o Melapisi setiap sudut tajam dengan pelapis yang terbuat dari busa tebal agar meminimalisir terjadinya luka apabila terkena anak.



Gambar 3. Beberapa contoh pagar pengaman dari lapisan pengaman anak (sumber: <http://img.alibaba.com>, <http://www.petandbabygates.com>)

E Ide Tugas Akhir

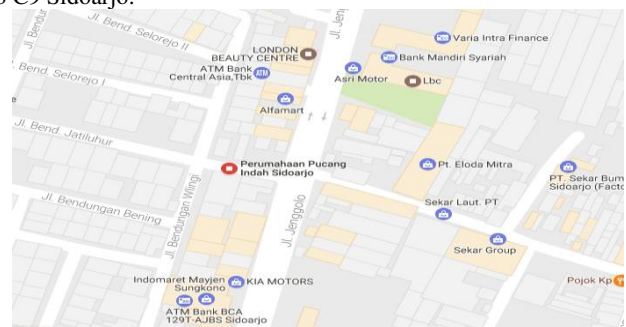
Perancangan ini juga mempertimbangkan ergonomik anak mulai dari umurnya dan kebutuhannya. Untuk itu pertimbangan mebel yang akan dibuat haruslah menyenangkan, aman digunakan, dan bermanfaat bagi perkembangan batita.

Bentuk yang digunakan akan lebih variatif dan simpel, sehingga tidak monoton. Lalu material yang dipilih menggunakan material yang aman karena akan digunakan pada anak usia balita dengan penggunaan warna-warna yang cerah, seperti warna biru, merah, kuning, hijau.

Selanjutnya fokus akan lebih dipusatkan pada nilai fungsi mebel itu sendiri untuk perkembangan anak balita dengan kombinasi bentuk dan warna sehingga menjadi mebel yang memiliki fungsi pembelajaran dan perkembangan pada anak usia dini. Hal terakhir juga tidak boleh luput dengan standar ukuran ergonomik anak dan standar keamanan anak pada mebel.

F Analisis Tapak Luar

Lokasi perancangan perabot berada di perumahan Pucang Indah no C9 Sidoarjo.



Gambar 4. Site plan Layout (Sumber : dokumentasi pribadi, 2017)

Batas lokasi pada layout tersebut yaitu sebagai berikut :

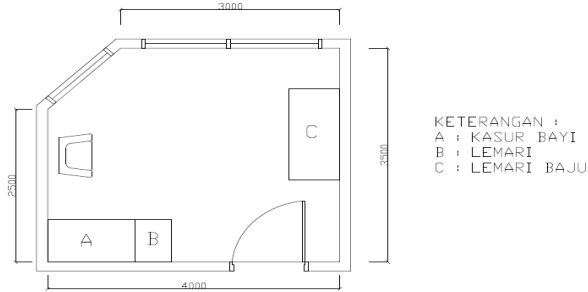
- a. Batas Utara : Alfamart
- b. Batas Timur : PT. Eloda Mitra
- c. Batas Selatan : KIA Motors
- d. Batas Barat : Pemukiman penduduk

Suasana lokasi perumahan Pucang Indah seperti pada perumahan-perumahan pada umumnya. Dengan luas rumah ±300m²



Gambar 5. Lokasi rumah (Sumber : dokumentasi pribadi, 2017)

G Analisis Tapak Dalam



Gambar 6. Denah ruangan
 (Sumber : dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 7. Tapak dalam ruangan
 (Sumber : dokumentasi pribadi, 2017)

Bangunan rumah ini terdapat di Pucang Indah Sidoarjo. Gambar denah ruangan anak ini di ambil sebagai penempatan objek dari perancangan. Ruangan ini hanya memiliki 3 perabot yaitu 1 kamar tidur dan 2 buah lemari untuk penyimpanan segala kebutuhan anak. Sirkulasi dalam ruang ini terbilang cukup luas karena mebel yang sedikit. Aktifitas bermain dengan anak lebih sering dilakukan di kamar anak sendiri karena terhitung luas. Perabot anak pun sangat modern dengan memakai pewarnaan kuning krem yang mendominasi.

IV. KONSEP PERANCANGAN

Konsep yang digunakan didalam perancangan ini adalah “Colorful Fun Kids Play”. Pemilihan konsep perancangan ini sesuai

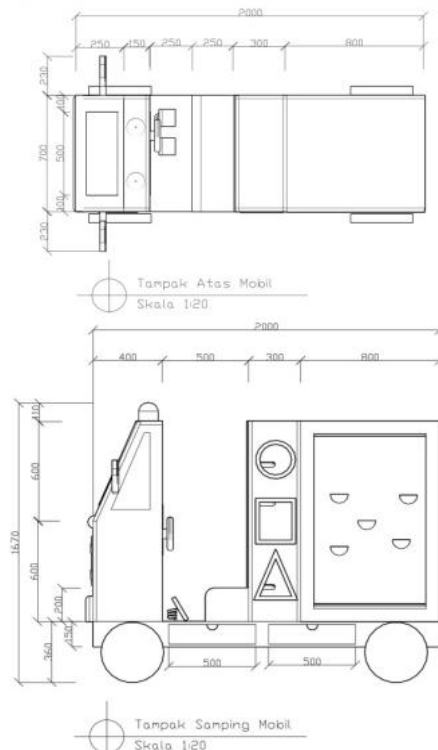
dengan judulnya Colorful dengan konsep pewarnaan yang disukai anak kecil, *eye catching*, dan menyenangkan. Tentu saja dengan bentuk desain yang sangat familiar dengan anak-anak. Perancangan mebel bermain ini dimaksudkan agar anak bisa bermain dengan pengawasan orangtuanya, sehingga para orangtua juga ikut serta mengawasi perkembangan buah hatinya, permainan mebel disini juga di buat untuk menghindarkan anak bermain dengan gadget yang sekarang sudah hampir tidak mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak. Pembuatan mebel permainan ini tentu akan mencakup semua aktivitas yang dibutuhkan anak-anak yaitu mengenal warna, mengenal bentuk, melatih gerak motoriknya, serta melatih kreativitasnya.

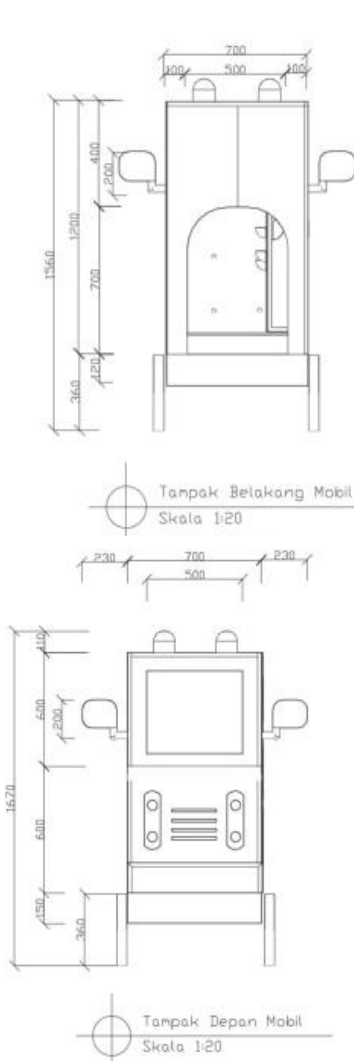


Gambar 8. Mind Map mebel permainan
 (Sumber : dokumentasi pribadi, 2017)

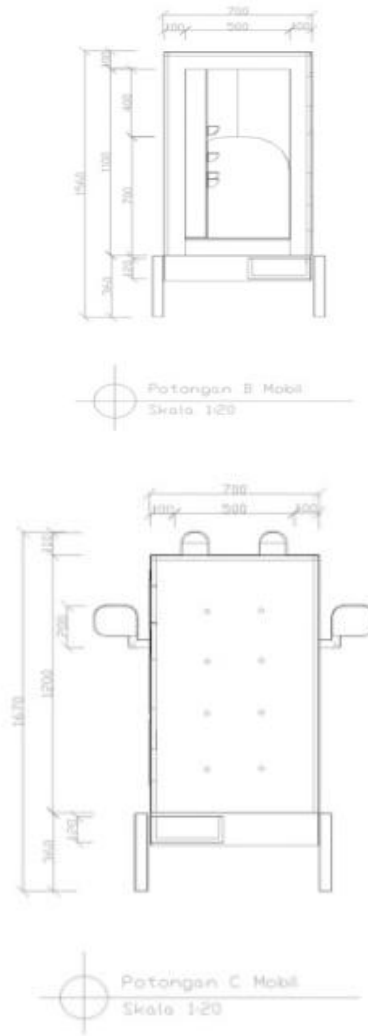
V. DESAIN AKHIR

a) Gambar kerja



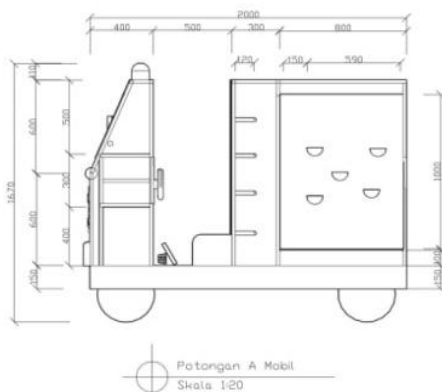


Gambar 9. Tampak Mobil-mobilan
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2017)

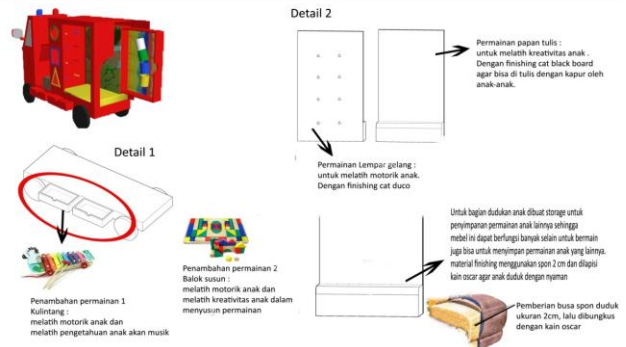


Gambar 10. Potongan Mobil-mobilan
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2017)

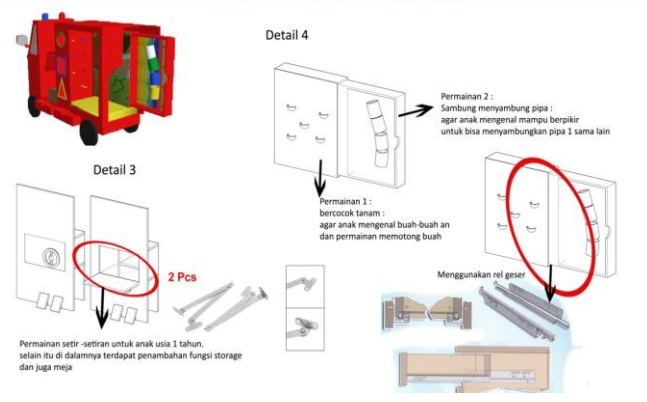
Potongan dan tampak ukuran pada mebel ini diberikan kepada tukang mebel untuk mempermudah dalam proses pembuatannya, tentu dengan ukuran yang sudah diperhitungkan, sesuai dengan ergonomi penggunaannya.



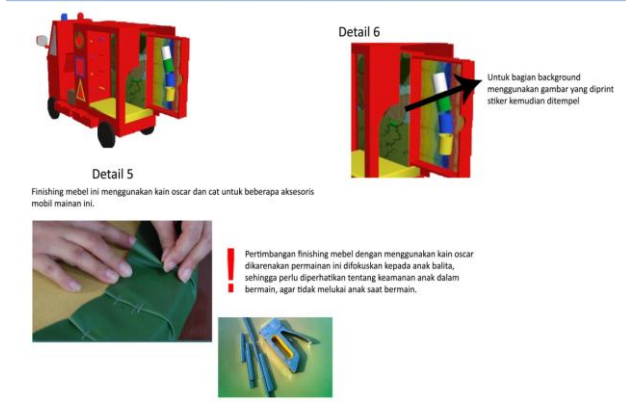
Detail Mobil-Mobilan



Detail Mobil-Mobilan



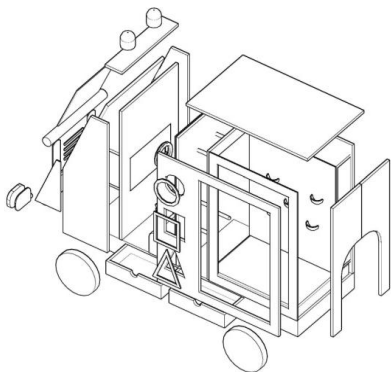
Detail Mobil-Mobilan



Gambar 11. Detail Mobil-mobilan
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2017)

Untuk bagian *body* mebel dilapisi dengan kain oscar dengan memperhatikan keamanan material untuk anak, karena permainan ini akan digunakan oleh balita, sehingga sangat rawan jika anak terbentur atau luka akibat bagian mebel yang tajam. Mebel ini juga dibuat dengan pemberian beberapa *storage* agar bisa menyimpan beberapa permainan, serta pembuatan permainan yang banyak dengan memikirkan efisiensi tempat.

Assembling Mobil-Mobilan



Gambar 7.4 Assambling Drawing Mobil-mobilan
Sumber : dokumentasi pribadi (2017)

Mebel ini dibuat dengan sistem *Built –in*, dengan mempertimbangkan aktivitas apa yang dibutuhkan dan memberikan beberapa penempatan *storage*, pada bagian setir mobil mebel ini dibuat penambahan fungsi *storage* dan meja untuk bermain, bisa digunakan untuk permainan anak usia 1-5 tahun. Sedangkan permainan di bagian belakang mobil ada 4 macam permainan yang diberikan, yaitu mengenal bentuk dan warna, permainan melatih motorik lempar gelang, permainan *farming* untuk mengenal buah-buahan, dan permainan pipa sambung menyambung untuk permainan kreativitas. Di bagian bawah mobil ada 2 *storage* dengan permainan balok serta kulintang.



Gambar 12. Perspektif Mobil-mobilan
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2017)

b) Proses pengerjaan mebel



Gambar 13. Proses pembuatan kerangka
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2017)

Proses pembuatan kerangka dengan menggunakan multipleks serta mengikuti ukuran dari gambar kerja.



Gambar 14. Proses pemasangan roda
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2017)

Proses pemasangan roda, besi harus dilas dahulu agar bisa disambungkan ke roda, kemudian roda yang berdiameter 36cm ini dipasang ke atas mebel. Pemilihan penggunaan roda karena agar mempermudah dalam proses pembawaan mebel.



Gambar 15. Proses pelengkapan aksesoris
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2017)

VI. KESIMPULAN

Perancangan ini telah memenuhi tujuan awal perancangan dengan menciptakan desain yang *compact*, multifungsi dan mampu menampung berbagai aktivitas permainan seperti mengenal warna, mengenal bentuk, melatih gerak motorik, serta melatih kreativitas. Dengan pemilihan konsep *colorful fun kids play*, tentunya pembuatan mebel ini pun bewarna/colorful, sesuai dengan analisis kesukaan pengguna. Dengan mendesain beberapa permainan yang dibutuhkan oleh motorik pengguna yang menyenangkan dan tidak membosankan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, karunia dan penyertaan-Nya selama menyelesaikan jurnal untuk tugas akhir ini. Saya ucapkan terima kasih juga kepada para pembimbing Hedy C. Indrani dan Hendy Mulyono yang telah membantu membimbing dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan jurnal ini, serta terima kasih juga untuk kedua orangtua saya, teman-teman, dan pengrajin mebel yang telah memberi dukungan pada saat mengerjakan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amanah, Amamul. 2011. *Penerapan Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini*. Univ. Islam Negeri Sunan Kalijaga : Yogyakarta.
- [2] Astrina, Dinar Tri. Jurnal Tingkat Sarjana Seni rupa dan Desain No.1. *Little Boo Daycare and Preschool*. ITB: Bandung.
- [3] Fatimaningrum, Arumi Savitri. *Manfaat Bermain Anak*. Univ. Negri Yogyakarta.

- [4] Fatimaningrum, Arumi Savitri. *Pengertian Bermain Anak*. Univ. Negri Yogyakarta.
- [5] Febriyanasari, Annisa. *Learning of Montessori*. Institut teknologi sepuluh nopember.
- [6] Freshome. How to Create Multifunctional Play Areas for Your Kids. 19 Mei 2011. < <http://freshome.com/2011/05/19/how-to-create-multifunctional-play-areas-for-your-kids/>>
- [7] Herrewegen, Jenny van. 2004. *Children Climbing Skills*. European Consumer Voice in Standardization.
- [8] Janetlansbury elevating child care. Play Space Inspiration. 14 Agustus 2014. <<http://www.janetlansbury.com/2014/08/play-space-inspiration/>>
- [9] Living Montessori Now. Preparing Montessori Baby Space in Your Living Room. 17 Mei 2014. < <http://livingmontessorinow.com/preparing-a-montessori-baby-space-in-your-living-room/>>
- [10] Mahasiswa program D-IV bidan pendidik. 2007. *Konsep bermain balita*.
- [11] Martani, Wisjnu. Jurnal Psikologi Volume 39, No.1. 2012 *Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini*. Univ. Gajah Mada : Yogyakarta.