

**PERANCANGAN PRODUK FURNITUR ANAK
MULTIFUNGSI UNTUK MELATIH KEDISIPLINAN**



Diajukan oleh:

Reva Visi Bangsa

NIM 1610042027

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN PRODUK FURNITUR ANAK
MULTIFUNGSI UNTUK MELATIH KEDISIPLINAN**



Oleh :

Reva Visi Bangsa

NIM 1610042027

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Produk

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Proposal Tugas Akhir berjudul :

PERANCANGAN PRODUK FURNITUR ANAK MULTIFUNGSI UNTUK MELATIH KEDISIPLINAN diajukan oleh Reva Visi Bangsa NIM 1610042027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal Juni 2023 dan dinyatakan

Pembimbing I/Anggota

Dr. Rahmawan D. Prasetya, S.Sn., M.Si.

NIP. 196905121999031001

NIDN. 0012056905

Pembimbing II/Anggota

Nor Jayadi, S.Sn., M.A.

NIP. 197508052008011014

NIDN. 0005087503

Cognate/Anggota

Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 196409211994031001

NIDN 0021096402

Ketua Program Studi Desain Produk

Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 196409211994031001

NIDN. 0021096402

Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A

NIP 197703152002121005

NIDN 0015037702

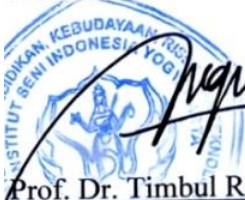
Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 196911081993031001

NIDN. 0008116906



KATA PENGANTAR

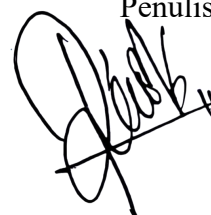
Segala puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, atas berkah dan rahmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN PRODUK FURNITUR ANAK MULTIFUNGSI UNTUK MELATIH KEDISIPLINAN** dengan baik. Selanjutnya laporan Tugas Akhir ini disusun guna meraih gelar sarjana desain pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Banyak orang tua yang masih menyepelekan fasilitas untuk anak usia 2-4 tahun dan lebih fokus saat anak sudah beranjak pada umur 5 tahun keatas. Namun, pada kenyataannya anak usia 2-4 tahun adalah masa pertumbuhan terbaik untuk anak. Pada usia ini anak sedang mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, serta kemampuan kognitif lainnya. Maka dari itu, penulis berusaha memberikan solusi fasilitas perancangan furnitur anak usia 2-4 tahun yang dapat digunakan untuk belajar dan bermain serta memiliki rak penyimpanan yang bervariasi dan mudah dimengerti, sehingga dapat mengajarkan anak untuk menjaga mainannya sendiri dengan disiplin.

Laporan Tugas Akhir ini berisikan pembahasan seputar proses perancangan furnitur anak yang berupa set meja multifungsi untuk anak usia 2-4 tahun. Penulis menyadari bahwa perancangan dan laporan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan, ada pula penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun sehingga penulis dapat mengevaluasi diri dan perancangan ini dapat berkembang serta bermanfaat bagi perancang, masyarakat, pembaca, dan pihak-pihak yang membutuhkan. Terimakasih.

Yogyakarta, Juni 2023

Penulis,



Reva Visi Bangsa

1610042027

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat serta kasih karunia-NYA yang telah diberikan pada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan ini dengan tepat waktu dan sebaik baiknya.

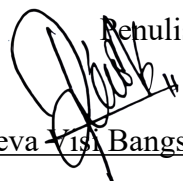
Penulis menyadari bahwa penulisan dan perancangan tugas akhir berjudul “Perancangan Produk Furnitur Anak Multifungsi untuk Melatih Kedisiplinan” ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan ketulusan hati dan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan banyak berkah, kasih, dan sayang-Nya sehingga penulis mendapatkan kekuatan dan kelancaran dalam menyusun laporan serta merancang karya.
2. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Timbul Harjo, M.Hum.
3. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA.
4. Bapak Endro Tri Susanto, S. Sn., M. Sn., selaku Kaprodi Desain Produk yang telah memberi saya kesempatan, merangkul dan menuntun penulis sehingga dapat melaksanakan tugas akhir dengan baik.
5. Bapak Dr. Rahmawan Dwi Prasetya, S. Sn., M.Si. selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar menghadapi penulis, dan banyak memberikan masukan, ide, pemikiran kritis, serta menuntun penulis dari awal hingga akhir penyusunan tugas akhir dengan baik.
6. Bapak Nor Jayadi, S. Sn., MA., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan ide pada perancangan ini.
7. Para Dosen Desain Produk, alm. Ibu Dra. Pandansari Kusumo, M.Sn., Ibu RA Sekartaji Suminto, S. Sn., M.Sn, bapak Drs. Baskoro Banindro, M.Sn., mas Dede, dan dosen-dosen lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
8. Kepada Staff Despro, pak Udin dan mas Nuri yang senantiasa membantu memberikan informasi perkuliahan dari awal perkuliahan hingga saat ini dan

info mengenai tugas akhir.

9. Kedua orang tua tercinta yang telah mempercayai dan selalu melimpahkan kasih sayang serta dukungan dan doa dalam bentuk apapun selama menjalani perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir.
10. Kakak-kakak tersayang, Kakak Puja Putra Bangsa dan Mas Arda Aulia Bangsa yang telah memberikan dukungan juga bantuan selama penyusunan tugas akhir. Tak lupa juga untuk ponakan tercinta Sheradhiya Attaya Bangsa yang sudah menghibur selama pengerjaan tugas Akhir.
11. Karina Devi Saraswati, yang baik hati dan sangat saya sayangi, selalu membantu penulis sejak pertama menjalani proses kuliah, menjadi teman yang supportive, memberikan banyak inspirasi, terkhusus setia membantu proses pengerjaan segala urusan tugas akhir.
12. Dina Asviana dan Fauz Amjad teman seperjuangan yang bersedia menjadi tempat berkeluh kesah selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
13. Achmad Gilang Romadhon dan mas Amin alumni Kriya Isi Yogyakarta yang sangat tulus dan sabar dalam membantu proses pembuatan karya tugas akhir, serta memberikan masukan untuk produk perancangan sehingga menghasilkan karya yang baik dan sesuai dengan konsep perancangan.
14. Mahrus dan kawannya yang sudah membantu display karya.
15. Seluruh kawan di *Sisterhood* yang baik hati dan saya sayangi, yang sudah memberikan banyak semangat serta doa selama proses pengerjaan Tugas Akhir maupun selama proses perkuliahan.
16. Teman-teman Desain Produk 2016 yang telah memberikan banyak cerita, motivasi, dan dukungan selama masa kuliah hingga penyusunan tugas akhir.
17. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendoakan penulis selama penyusunan tugas akhir yang tidak dapat ataupun luput penulis sebutkan satu-persatu.

Yogyakarta, Juni 2023


Penulis,

Reva Wisnandana
1610042027

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir Perancangan dengan judul PERANCANGAN PRODUK FURNITUR ANAK MULTIFUNGSI UNTUK MELATIH KEDISIPLINAN adalah sebuah karya tulis yang didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan penulis dengan cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Dengan ini penulis menyatakan persetujuan perancangan ini untuk dipublikasikan sebagai karya ilmiah.

Yogyakarta, Juni 2023

Penulis,

Reva Visi Bangsa

1610042027



PERANCANGAN PRODUK FURNITUR ANAK MULTIFUNGSI UNTUK MELATIH KEDISIPLINAN

Reva Visi Bangsa

ABSTRAK

Anak usia dini mengalami perkembangan dalam diri mereka secara fisik maupun mentalnya. Salah satu dasar pengembangan moral yang harus ditanamkan anak adalah disiplin. Disiplin yang diberikan kepada anak haruslah sesuai dengan perkembangan usia anak. Metode pengajaran bagi anak tetap membutuhkan unsur permainan dalam optimalisasi esensinya. Oleh sebab itu perancangan ini membuat satu set meja anak multifungsi dengan tujuan untuk melatih kedisiplinan anak selama di rumah. Metode yang diterapkan pada perancangan meja multifungsi anak ini adalah dengan metode *Design Thinking*. 91% orang tua menyetujui apabila meja yang sederhana dapat diperbaharui untuk membantu *parenting* orang tua dalam mengasuh anak-anak mereka terutama untuk anak usia 2-4 tahun. Kriteria meja anak yang baik tentunya sangat beragam tergantung penggunaan serta kebutuhannya. Hal ini digunakan untuk acuan agar mengembangkan meja agar memiliki peran yang baik dalam meningkatkan perkembangan anak. Set meja ini dirancang dengan sistem multifungsi, meja untuk belajar dan bermain yang dilengkapi dengan penyimpanan bervariasi dan diberi petunjuk penyimpanan. Selain itu meja di rancang dengan sistem modular dan *compact*. Sebagai daya tarik produk, set meja multifungsi ini menggunakan tema transportasi dan gaya modern. Meja yang dirancang juga memperhatikan bahan yang ringan untuk anak yakni *plywood* dan *finishing water based* yang aman untuk anak.

Kata Kunci: Disiplin, Anak-anak, Meja, Multifungsi

DESIGN MULTIFUNCTION CHILDREN'S FURNITURE PRODUCTS TO TRAIN DISCIPLINE

Reva Visi Bangsa

ABSTRACT

Early childhood children experience development in themselves physically and mentally. One of the foundations of moral development that must be instilled in children is discipline. The discipline given to children must be in accordance with the child's age development. Teaching methods for children still require an element of play in optimizing its essence. Therefore, this design makes a set of multifunctional children's tables with the aim of training children's discipline while at home. The method applied to the design of this multifunctional children's table is the Design Thinking method. 91% of parents agree if a simple table can be updated to help parenting parents in caring for their children, especially for children aged 2-4 years. The criteria for a good children's desk are of course very diverse depending on the use and needs. This is used as a reference to develop the table to have a good role in improving children's development. This table set is designed with a multifunctional system, a table for learning and playing that is equipped with varied storage and storage instructions. In addition, the table is designed with a modular and compact system. As a product attraction, this multifunctional desk set uses the theme of transportation and modern style. The table designed also pays attention to lightweight materials for children, namely plywood and water-based finishing that is safe for children.

Keywords: Discipline, Children, Desk, Multifunction

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan dan Manfaat.....	4
BAB II TINJAUAN PERANCANGAN	
A. Tinjauan Produk.....	6
1. Deskripsi Produk.....	6
2. Definisi Produk.....	7
3. Gagasan Awal.....	9
B. Perancangan Terdahulu.....	13
1. Produk Eksisting.....	13
2. Produk yang Relevan.....	16

C. Landasan Teori.....	17
------------------------	----

BAB III METODE PERANCANGAN

A. Metode Perancangan.....	54
B. Tinjauan Produk.....	56
C. Metode Pengumpulan Data.....	57
D. Analisis Data.....	58

BAB IV PROSES KREATIF

A. <i>Design Problem Statement</i>	74
B. Brief Desain.....	74
1. <i>Open Brief</i>	74
2. <i>Close Brief</i>	74
3. <i>Analysis of Desain Brief</i>	74
C. <i>Image Board</i>	77
D. Kajian Material, Gaya.....	78
1. Material.....	78
2. Gaya.....	78
E. Sketsa Desain.....	78
F. Desain Terpilih.....	85
G. Branding.....	91
1. Nama Produk.....	91
2. Logo.....	91
3. <i>Tagline</i>	92
4. Katalog.....	92
5. <i>Packaging</i>	93
6. Poster.....	94

7. X-banner.....	95
H. Biaya Produksi.....	96
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran Perancangan.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	102

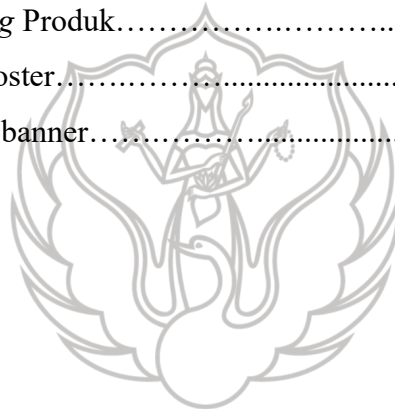


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Furnitur anak dengan gaya <i>modern</i>	10
Gambar 2.2. Furnitur anak dengan gaya <i>modern</i> dengan sentuhan warna cerah..	11
Gambar 2.3. <i>Creative Table</i> dengan bentuk Bus.....	12
Gambar 2.4. <i>Creative Table</i> dengan bentuk Lokomotif Kereta.....	12
Gambar 2.5. <i>Creative Table</i> dengan bentuk Truk.....	12
Gambar 2.6. <i>Sensory Play Table</i>	14
Gambar 2.7. <i>MUtable - Children Multi Activity Play Table</i>	14
Gambar 2.8. <i>Building Bricks Wooden Table</i>	15
Gambar 2.9. <i>Humble Crew Kids Wood Table and 4 chairs Set</i>	16
Gambar 2.10. <i>WonderBug Activity Center</i>	16
Gambar 2.11. Set Meja Belajar Anak Balita dan Alphabet.....	17
Gambar 2.12. Furnitur set meja belajar anak-anak.....	27
Gambar 2.13. Furnitur set meja belajar anak.....	27
Gambar 2.14. Contoh furnitur multifungsi <i>bed with storage</i>	28
Gambar 2.15. Tabel data antropometri masyarakat Indonesia.....	31
Gambar 2.16. Tabel data rata-rata antropometri anak-anak.....	32
Gambar 2.17. Ukuran tubuh anak usia 3-5 tahun.....	32
Gambar 2.18. <i>Solid Cast Brass</i>	35
Gambar 2.19. <i>Toy To Enjoy Alphabet Puzzles</i>	36
Gambar 2.20. Lingkaran Warna.....	37
Gambar 2.21. Warna Primer Kuning, Biru, dan Merah.....	37
Gambar 2.22. Warna Primer Hijau, <i>Orange</i> , dan Ungu.....	38
Gambar 2.23. Warna tersier.....	38
Gambar 2.24. Material <i>Plywood</i>	40
Gambar 2.25. <i>Yellow Foam</i>	41
Gambar 2.26. Kain beludru dengan berbagai macam warna.....	42
Gambar 2.27. Rel Laci Mekanik.....	42
Gambar 2.28. Amplas dengan bermacam grit.....	43
Gambar 2.29. <i>Solid Cast Brass</i>	44
Gambar 2.30. <i>Clear coat water based</i>	45

Gambar 2.31. Mobil.....	47
Gambar 2.32. Truk.....	48
Gambar 2.33. Commuter Line dan Kereta Api jarak jauh.....	49
Gambar 2.34. <i>School Bus</i>	49
Gambar 2.35. <i>Speed Boat</i>	50
Gambar 2.36. <i>Primary Packaging Stool</i> dengan panduan cara pasang.....	51
Gambar 2.37. Contoh <i>secondary packaging</i>	52
Gambar 2.38. Palet kayu dalam pengiriman barang.....	52
Gambar 3.1. <i>Design Thinking Process</i>	54
Gambar 3.2. Bagan tahap perancangan.....	57
Gambar 3.3. Hasil survey status responden.....	65
Gambar 3.4. Hasil survey usia anak.....	65
Gambar 3.5. Hasil survey jenis kelamin anak.....	66
Gambar 3.6. Hasil survey kepemilikan meja anak.....	67
Gambar 3.7. Hasil penggunaan meja anak.....	67
Gambar 3.8. Hasil anak menghabiskan waktu di meja.....	68
Gambar 3.9. Hasil kegiatan anak menggunakan meja.....	69
Gambar 3.10. Hasil efektifitas meja yang dimiliki.....	69
Gambar 3.11. Hasil kekompleksan meja yang dimiliki.....	70
Gambar 3.12. Hasil minat dengan meja multifungsi.....	70
Gambar 3.13. Hasil minat dengan meja untuk melatih kedisiplinan.....	71
Gambar 3.14. Hasil ketertarikan visual atau fungsi meja.....	72
Gambar 3.15. Hasil meja yang disukai anak.....	72
Gambar 4.1. <i>Image Board</i>	77
Gambar 4.2. Sketsa Desain Alternatif 1 Mobil.....	79
Gambar 4.3. Sketsa Desain Alternatif 2 Mobil.....	79
Gambar 4.4. Sketsa Desain Alternatif 3 Mobil.....	80
Gambar 4.5. Sketsa Desain Alternatif 1 Bus Sekolah.....	80
Gambar 4.6. Sketsa Desain Alternatif 2 Bus Sekolah.....	81
Gambar 4.7. Sketsa Desain Alternatif 3 Bus Sekolah.....	81
Gambar 4.8. Sketsa Desain Alternatif 1 Truk.....	82
Gambar 4.9. Sketsa Desain Alternatif 2 Truk.....	82

Gambar 4.10. Sketsa Desain Alternatif 3 Truk.....	83
Gambar 4.11. Sketsa Desain Alternatif 1 Kereta Api.....	83
Gambar 4.12. Sketsa Desain Alternatif 2 Kereta Api.....	84
Gambar 4.13. Sketsa Desain Alternatif 1 <i>Speed Boat</i>	84
Gambar 4.14. Sketsa Desain Alternatif 2 <i>Speed Boat</i>	85
Gambar 4.15. Sketsa Desain Alternatif 1 Mobil yang Terpilih.....	88
Gambar 4.16. Sketsa Desain Alternatif 3 Truk yang Terpilih.....	88
Gambar 4.17. 3D Model Tampak $\frac{3}{4}$ Saat ditutup.....	89
Gambar 4.18. 3D Model Tampak $\frac{3}{4}$ Saat dibuka.....	90
Gambar 4.19. Gambar Kerja.....	90
Gambar 4.20. Logo.....	91
Gambar 4.21. Desain Katalog Depan.....	92
Gambar 4.22. Desain Katalog Belakang.....	93
Gambar 4.23. <i>Packaging</i> Produk.....	93
Gambar 4.24. Desain Poster.....	94
Gambar 4.25. Desain x-banner.....	95



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Kedisiplinan Anak usia 2-4 tahun.....	20
Tabel 3.1 Hasil Analisis Dokumentasi Produk Meja.....	73
Tabel 4.1 <i>Key Features</i> Set Meja Anak Multifungsi	75
Tabel 4.2 Matriks Pemilihan Desain Tema Mobil	86
Tabel 4.3 Matriks Pemilihan Desain Tema Bus Sekolah.....	86
Tabel 4.4 Matriks Pemilihan Desain Tema Truk.....	86
Tabel 4.5 Matriks Pemilihan Desain Tema Kereta Api.....	86
Tabel 4.6 Matriks Pemilihan Desain Tema <i>Speed Boat</i>	87
Tabel 4.7 Matriks Keputusan Desain.....	89
Tabel 4.8 Rancangan Anggaran Biaya Produksi.....	96
Tabel 4.9 Rancangan Anggaran Biaya Lain-lain diluar biaya Produksi.....	96



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Konsep

Lampiran 2. Blangko Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1 & 2

Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Perancangan

Lampiran 4. Dokumentasi Booth Pameran Tugas Akhir

Lampiran 5. Barcode Video Produk Meja Multifungsi Anak



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa usia dini anak adalah masa keemasan (*golden age*). Para ahli berpendapat bahwa masa usia dini yaitu 0-6 tahun merupakan masa yang peka sekaligus masa kritis dari seluruh siklus kehidupan manusia. Pada masa ini anak mengalami perkembangan dalam diri mereka secara fisik maupun mentalnya, sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangannya dapat tercapai secara optimal dengan meletakkan dasar-dasar pembangunan kemampuan fisik, bahasa, sosio-emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama. Salah satu dasar pengembangan moral yang harus ditanamkan dalam diri anak sejak usia dini adalah disiplin (Ernie Martsiswati, 2014).

Disiplin adalah proses bimbingan yang bertujuan menanamkan pola perilaku tertentu, kebiasaan-kebiasaan tertentu atau membentuk manusia dengan ciri-ciri tertentu. Terutama, yang meningkatkan kualitas mental dan moral. Inti dari disiplin ialah membiasakan anak untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan aturan yang ada dilingkungannya (Dr. Rose Mini, 2011). Menurut Sylvia Rimm (2017) disiplin bertujuan mengarahkan anak agar mereka belajar mengenai hal-hal baik yang merupakan persiapan bagi masa dewasa, saat mereka sangat bergantung kepada disiplin diri diharapkan kelak disiplin diri mereka akan membuat hidup mereka bahagia, berhasil, dan penuh kasih sayang.

Anak usia dini distimulasi dalam pembelajaran dengan banyak cara, salah satunya dengan pembiasaan. Proses pembiasaan dalam pendidikan merupakan hal yang penting terutama bagi anak usia dini. Ingatan anak-anak belum kuat, perhatian mereka lekas dan mudah beralih kepada hal-hal yang terbaru dan disukainya. Dalam kondisi ini mereka perlu dibiasakan dengan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan pola pikir tertentu (Nurul Insani, 2018). Menurut Syarbini (2018) pembiasaan yang dilakukan sejak dini akan membawa kegemaran dan kebiasaan tersebut menjadi semacam adat kebiasaan sehingga menjadi bagian tidak terpisahkan dari kepribadiannya. Menurut Mulyasa dalam pembinaan

sikap/karakter, metode pembiasaan sebenarnya cukup efektif. Disiplin harus dilakukan dengan pembiasaan. Dalam bidang psikologi pendidikan, metode pembiasaan dikenal dengan istilah *operan condition*, mengajarkan anak untuk membiasakan perilaku terpuji, disiplin, giat belajar, bekerja keras, ikhlas, jujur, dan bertanggung jawab atas setiap tugas yang telah diberikan (Nurul Insani, 2018). Menurut Arief (2017) metode merupakan cara yang telah teratur dan telah terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud.

Salah satu konsep penting tentang disiplin adalah bahwa disiplin yang diberikan kepada anak haruslah sesuai dengan perkembangan sesuai usia anak tersebut. Fenomena yang tampak pada usia 2-4 tahun atau pada masa kanak-kanak adalah disiplin berdasarkan pembentukan kebiasaan dari orang lain terutama ibunya, dengan contoh yang pertama, anak mulai patuh terhadap tuntutan atau aturan orang tua dan lingkungan sosialnya. Dua, dapat merapikan kembali mainan yang habis pakai. Tiga, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan. Empat, membuat peraturan/tata tertib di rumah secara menyeluruh (Choirun Nisak Aulina, 2013).

Dalam hal ini, menciptakan produk bagi anak-anak dengan membiasakan ritme bermain sampai membereskannya merupakan suatu konsep untuk menanamkan sikap disiplin dan tanggung jawab. Dengan metode pembiasaan yang menyenangkan, maka anak akan merasa senang dan *enjoy* dalam melaksanakannya. Karena dunia anak tidak dapat dipisahkan dari aktivitas bermain, metode pengajaran bagi anak-anak tetap membutuhkan unsur permainan dalam optimalisasi esensinya. Untuk menghindari rasa jenuh, proses belajar pada anak membutuhkan pengalihan bentuk yang lebih persuasif.

Furniture anak bukan hanya sekedar membuat *furniture* orang dewasa dalam ukuran kecil. Merancang dan memilih *furniture* anak membutuhkan riset yang mendalam dan aspek keamanannya pun idealnya lebih dijaga. Faktor usia, kebutuhan, perilaku anak dalam beraktifitas, dan interaksi antar anak dan objek adalah hal hal yang patut diperhitungkan. Menurut Lincoln Bong (2011), dalam merancang *furniture* anak, faktor fungsi tetap menjadi prioritas dibandingkan dengan hal-hal dekoratif dengan catatan tetap mampu memberi pengalaman yang menyenangkan. Anak adalah makhluk yang sangat rentan, maka pemilihan

bentuk *Furniture* yang tumpul menjadi suatu keharusan agar tidak membahayakan keselamatan anak. Kandungan bahan yang membahayakan yang bisa ditoleransi pada *furniture* orang dewasa, tidak dapat ditolerir sama sekali pada mebel anak. Sebab, anak memiliki kebiasaan yang berbeda dibanding orang dewasa. Misalnya saja menggigit, menjilat, dan melakukan perilaku yang cenderung sembarangan. Apabila benda yang digunakannya mengandung zat toksik, tentu anak akan terdampak akibat perilakunya yang tidak hati-hati.

Material yang paling aman untuk *furniture* anak adalah *ply wood* yang telah dengan *finishing waterbased paint* atau non-toxic. Bentuk dari mebel anak bermacam-macam, mulai dari karakter animasi hingga hal-hal sederhana yang terlihat dalam keseharian, seperti binatang, awan, dan berbagai kendaraan. Selain itu bentuk dengan sudut tumpul, celah dan bagian-bagian mebel yang dapat digeser atau digerakkan harus dirancang sesuai dengan ukuran anak guna untuk menghindari tangan terjepit. Kemudian pemilihan warna pada ruang yang ditujukan bagi anak-anak adalah warna yang memberi kesan nyaman, ceria, dan semangat. Di bawah alam sadarnya, anak-anak akan lebih tertarik dengan warna-warna yang cerah dan kontras, seperti biru, merah, dan kuning. Warna mampu menstimulasi rasa aktif. Namun, penggunaan warna-warna cerah perlu dibatasi agar anak tidak menjadi hiperaktif. Warna cokelat dan natural di aplikasikan pada material utama dapat berperan dalam konsep desain ruang bermain untuk meredam kecerahan warna-warna primer.

Furnitur anak juga bisa menjadi sebuah investasi jangka panjang. Tidak hanya dari segi memori yang terekam bersamanya semasa anak, fungsinya juga tetap dapat dinikmati seiring bertambahnya usia. Oleh karena itu dirancanglah sebuah produk meja multifungsi anak yang bertujuan untuk mengajarkan kedisiplinan cara yang menyenangkan tanpa adanya paksaan. Meskipun hanya dengan hal yang sederhana yakni membiasakan anak untuk membereskan mainannya sendiri, namun diharapkan dapat meningkatkan kedisiplinan pada anak.

Produk meja bermain anak juga dibuat dengan desain yang mudah dipahami dengan petunjuk gambar sehingga anak tidak merasa kesulitan dalam bermain dan membereskannya kembali. Selain menerapkan kedisiplinan, produk ini juga menjadi sarana untuk melatih kemampuan motorik anak serta membantu

menstimulasi otot-otot tangan dan lengan dengan mengembalikan mainan ke wadah/rak didalam produk tersebut.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan masalah perancangan sebagai berikut:

Bagaimana rancangan furnitur multifungsi yang baik untuk anak usia 2-4 tahun yang mampu melatih kedisiplinan anak selama dirumah?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan perancangan tugas akhir ini lebih terarah dan menghindari meluasnya masalah, maka batasan lingkup perancangan yang ditetapkan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus Perancangan produk ini adalah merancang satu set meja multifungsi untuk anak (dua kursi/*stool*, dan satu meja) dengan dilengkapi dengan wadah penyimpanan yang bervariasi dengan memperhatikan keamanan, keterjangkauan, estetika, ergonomi, serta multifungsionalitas.
2. Adapun penerapan produk ini adalah sebagai alat bantu untuk melatih kedisiplinan yang ditujukan bagi anak-anak dengan rentang usia 2 hingga 4 tahun selama di rumah.

D. Tujuan dan Manfaat

Berikut merupakan tujuan dan manfaat dari perancangan ini antara lain:
Mendapatkan rancangan furnitur multifungsi yang baik untuk anak usia 2-4 tahun untuk melatih kedisiplinan anak selama di rumah dengan sistem yang mudah dipahami dan dilakukan.

Manfaat yang diperoleh mengacu pada perumusan masalah dan dijabarkan dalam tiga bagian, yaitu:

1. Bagi Penulis:
 - a. Sebagai syarat tugas untuk meraih gelar sarjana pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- b. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses perancangan produk, khususnya produk untuk anak usia dini.
 - c. Sebagai penerapan ilmu yang diperoleh selama masa studi.
2. Bagi Institusi:
- a. Perancangan ini diharapkan mampu menjadi bahan pembelajaran dan referensi bagi kalangan yang akan melakukan penelitian atau perancangan lebih lanjut dengan topik yang berhubungan dengan judul perancangan.
 - b. Bertambahnya referensi sebagai materi pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk program studi desain produk.
3. Bagi Pengguna:
- a. Memberikan solusi kepada anak dan orang tua atas permasalahan tersebut.
 - b. Memberikan peluang ide bisnis khususnya produk furnitur untuk anak.
 - c. Diharapkan dapat membantu proses pendampingan anak dalam membentuk perilaku yang positif, baik, dan teratur.

