

PENCIPTAAN MEBEL TAMAN KANAK-KANAK



**TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

PENCIPTAAN MEBEL TAMAN KANAK-KANAK



KARYA SENI

Oleh

BUDIYANTO



TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007

PENCIPTAAN MEBEL TAMAN KANAK-KANAK



KARYA SENI

BUDIYANTO

NIM. 001 1096 022

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Dalam Bidang Kriya Seni
2007

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

Penciptaan Mebel Taman Kanak-Kanak dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima, pada tanggal 22 Januari 2007

Drs. Andono, M.Sn
Pembimbing I / Anggota

Sumino, S.Sn
Pembimbing II / Anggota

Drs. A. Zaenuri
Cognate / Anggota

Drs Rispul, M.Sn
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni /
Anggota

Drs Sunarto, M.Hum
Ketua Jurusan Kriya / Ketua / Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarman
NIP 130521245

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan ini bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir Karya Seni ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar jenjang kesarjanaan di perguruan tinggi, dan sepengetahuan saya belum pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 22 Januari 2007
Penyusun

Budiyanto
NIM. 001 1096 022

PERSEMBAHAN

***TUGAS AKHIR INI KU PERSEMBAHKAN PADA BAPAK DAN IBU SERTA
KAKAK TERSAYANG***



KATA PENGANTAR

Tiada untaian kata yang pantas, kecuali ucapan syukur alhamdulillah atas segala nikmat dan karunia Allah SWT., sehingga tugas akhir yang berjudul “Penciptaan Mebel Taman Kanak-Kanak” dapat terselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar keserjanaan seni di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Disadari sepenuhnya bahwa perwujudan karya dan laporan yang telah dibuat jauh dari sempurna.

Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan semua pihak, baik material maupun spiritual. Berbagai dukungan dan bantuan yang diberikan menumbuhkan motivasi untuk berbuat yang terbaik, sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Dengan penuh rasa hormat dan rendah hati penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, PhD, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Sunarto, M.Hum., Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Rispul, M.Sn., Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

5. Joko Subiharto, SE., Sekretaris Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Drs. Andono, M.Sn., Dosen Pembimbing I.
7. Sumino, S.Sn., Dosen Pembimbing II.
8. Drs. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., Dosen Wali.
9. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh Staf Karyawan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Bapak, Ibu tersayang dan kakak tercinta.
12. Semua sahabat yang telah membantu kelancaran Tugas Akhir ini.

Semoga segala amal yang telah dikerjakan dengan niat yang ikhlas mendapat pahala dari Allah swt.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dunia pendidikan, khususnya sekolah taman kanak-kanak.

Yogyakarta, 22 Januari 2007

Penulis

INTISARI

Mebel taman kanak-kanak sebagai sarana pendidikan yang penting dalam proses belajar mengajar. Sarana ini yang kurang mendapat perhatian dari berbagai pihak. Metode 'belajar sambil bermain' memerlukan peralatan pembelajaran yang menyenangkan. Begitu juga dengan perabot mebel yang digunakan hendaknya menjadi wahana pembelajaran baik peningkatan wawasan dan keterampilan.

Penciptaan mebel dengan bentuk binatang merupakan metode pengenalan lingkungan berupa binatang-binatang yang hidup di bumi. Pengenalan ini untuk menumbuhkan rasa sayang dan cinta terhadap lingkungan.

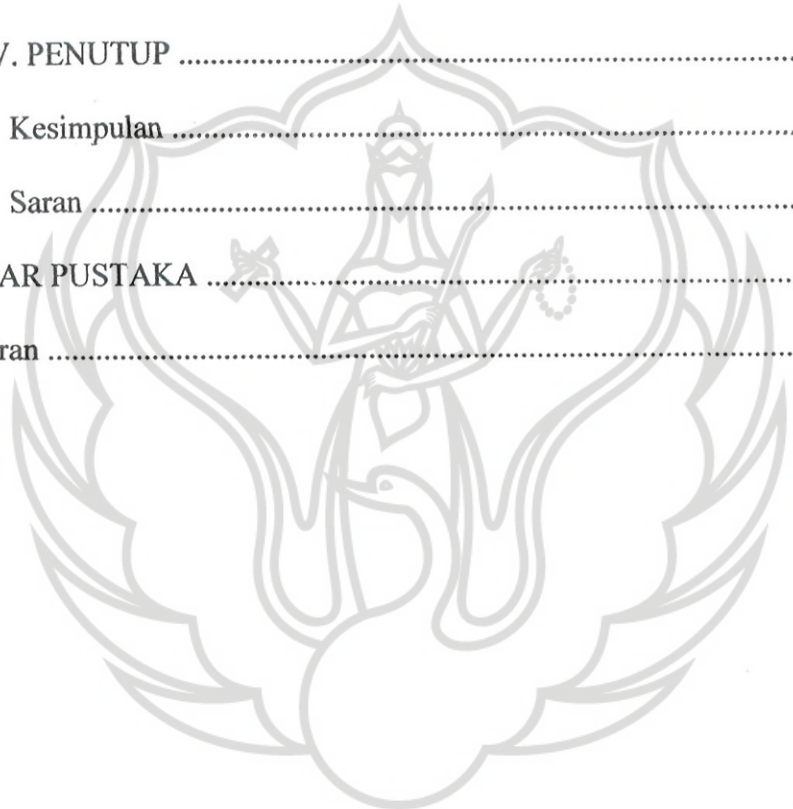
Penciptaan mebel taman kanak-kanak mencoba memberikan kebaruan bentuk dan tampilan visual dengan tetap memperhatikan aspek ergonomi. Meja, kursi dan perabot mebel yang dibuat nantinya seakan menjadi "teman" bagi anak-anak dalam belajar. Hal ini diwujudkan dengan memasukkan unsur visual binatang yang disukai anak-anak misalnya: gajah, rusa, badak, jerapah, zebra dan sebagainya. Bentuk binatang ini akan merangsang anak-anak mengenal berbagai jenis binatang, mengetahui makanan kesukaannya, cara hidup, karakter dan lingkungannya. Kesemuanya mudah dimengerti karena binatang tersebut terasa dekat sebagai "teman" bermain sehari-hari melalui meja kursi dan perabot yang mereka pakai sehari-hari.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
INTISARI	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan dan Sasaran	8
C. Metode Penciptaan	9
D. Metode Perwujudan	11
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	13
A. Sumber Penciptaan	13
B. Landasan Teoretik	16
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	19
A. Data Acuan	22
B. Analisis Data Acuan	38
C. Rancangan Karya	41

a. Sketsa Alternatif	41
b. Sketsa Terpilih	65
D. Proses Perwujudan	74
1. Bahan dan Alat	79
2. Teknik Pengerjaan	85
E. Kalkulasi	91
BAB IV. TINJAUAN KARYA	94
BAB V. PENUTUP	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	110
Lampiran	



DAFTAR GAMBAR

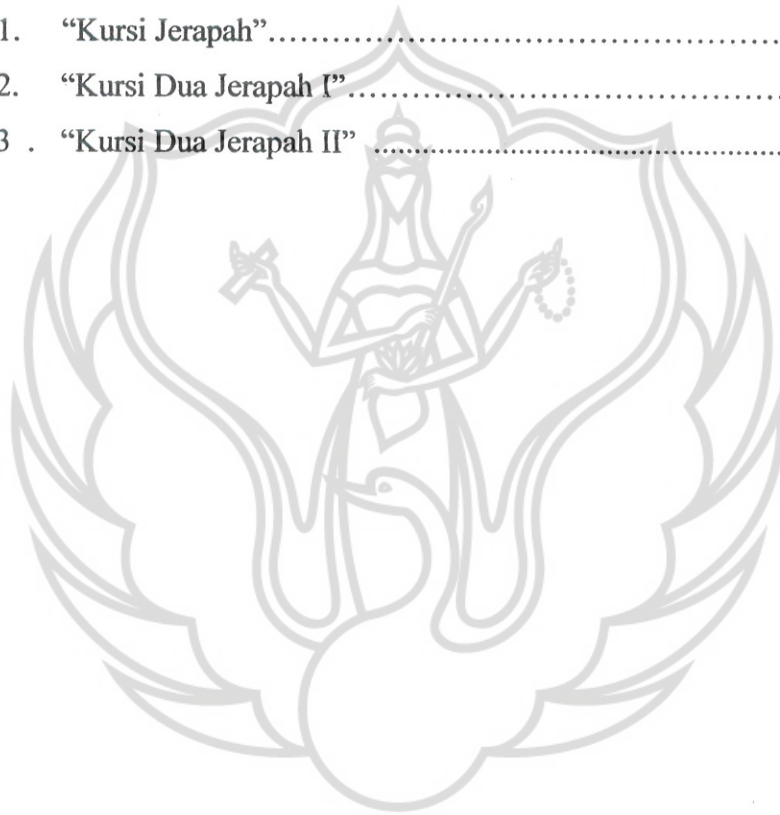
Gambar 1.	Standar dimensi anak usia 4-5 tahun.....	19
Gambar 2.	Suasana belajar TK RA. Kartini, Temanggung.....	23
Gambar 3.	Rak dan mainan di TK RA. Kartini, Temanggung	24
Gambar 4.	Rak buku di TK RA. Kartini, Temanggung	25
Gambar 5.	Almari tas TK RA. Kartini, Temanggung	26
Gambar 6.	Papan dan kursi belajar TK RA. Kartini, Temanggung	27
Gambar 7.	Rak buku dengan perpaduan beberapa jenis bola	28
Gambar 8.	Rak buku dengan gambar mobil pemadam kebakaran	29
Gambar 9.	Rak buku dengan gambar traktor	30
Gambar 10.	Satu set meja kursi anak dengan motif binatang	31
Gambar 11.	Meja belajar anak dengan bentuk buldozer	32
Gambar 12.	Satu set meja bermain aplikasi sirkuit mobil-mobilan	33
Gambar 13.	Meja kursi anak dengan motif gajah, titik dan lingkaran	34
Gambar 14.	Meja kursi anak dengan motif katak	35
Gambar 15.	Meja belajar anak dengan perpaduan warna	36
Gambar 16.	Tempat perlengkapan belajar anak dengan motif serangga ..	37
Gambar 17.	Sketsa Alternatif 1 “Meja Badak”	39
Gambar 18.	Sketsa Alternatif 2 “Meja Gajah”	40
Gambar 19.	Sketsa Alternatif 3 “Meja Jerapah”	41
Gambar 20.	Sketsa Alternatif 4 “Meja Rusa”.....	42
Gambar 21.	Sketsa Alternatif 5 “Meja Zebra”	43
Gambar 22.	Sketsa Alternatif 6 “Rak Buku Dua Jerapah ”	44
Gambar 23.	Sketsa Alternatif 7 “Rak buku Badak”	45
Gambar 24.	Sketsa Alternatif 8 “Rak buku Gajah”	46
Gambar 25.	Sketsa Alternatif 9 “Rak Buku Zebra”	47
Gambar 26.	Sketsa Alternatif 10 “Rak Mainan Rusa I”	48
Gambar 27.	Sketsa Alternatif 11 “Rak Buku Dua Jerapah I”	49
Gambar 28.	Sketsa Alternatif 12 “Rak Buku Jerapah”	50
Gambar 29.	Sketsa Alternatif 13 “Rak Mainan Rusa II”	51
Gambar 30.	Sketsa Alternatif 14 “Kursi Rusa I”	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Standar dimensi anak usia 4-5 tahun.....	19
Gambar 2.	Suasana belajar TK RA. Kartini, Temanggung.....	23
Gambar 3.	Rak dan mainan di TK RA. Kartini, Temanggung	24
Gambar 4.	Rak buku di TK RA. Kartini, Temanggung	25
Gambar 5.	Almari tas TK RA. Kartini, Temanggung	26
Gambar 6.	Papan dan kursi belajar TK RA. Kartini, Temanggung	27
Gambar 7.	Rak buku dengan perpaduan beberapa jenis bola	28
Gambar 8.	Rak buku dengan gambar mobil pemadam kebakaran	29
Gambar 9.	Rak buku dengan gambar traktor	30
Gambar 10.	Satu set meja kursi anak dengan motif binatang	31
Gambar 11.	Meja belajar anak dengan bentuk buldozer	32
Gambar 12.	Satu set meja bermain aplikasi sirkuit mobil-mobilan	33
Gambar 13.	Meja kursi anak dengan motif gajah, titik dan lingkaran	34
Gambar 14.	Meja kursi anak dengan motif katak	35
Gambar 15.	Meja belajar anak dengan perpaduan warna	36
Gambar 16.	Tempat perlengkapan belajar anak dengan motif serangga ..	37
Gambar 17.	Sketsa Alternatif 1 “Meja Badak”	39
Gambar 18.	Sketsa Alternatif 2 “Meja Gajah”	40
Gambar 19.	Sketsa Alternatif 3 “Meja Jerapah”	41
Gambar 20.	Sketsa Alternatif 4 “Meja Rusa”.....	42
Gambar 21.	Sketsa Alternatif 5 “Meja Zebra”	43
Gambar 22.	Sketsa Alternatif 6 “Rak Buku Dua Jerapah ”	44
Gambar 23.	Sketsa Alternatif 7 “Rak buku Badak”	45
Gambar 24.	Sketsa Alternatif 8 “Rak buku Gajah”	46
Gambar 25.	Sketsa Alternatif 9 “Rak Buku Zebra”	47
Gambar 26.	Sketsa Alternatif 10 “Rak Mainan Rusa I”	48
Gambar 27.	Sketsa Alternatif 11 “Rak Buku Dua Jerapah I”	49
Gambar 28.	Sketsa Alternatif 12 “Rak Buku Jerapah”	50
Gambar 29.	Sketsa Alternatif 13 “Rak Mainan Rusa II”	51
Gambar 30.	Sketsa Alternatif 14 “Kursi Rusa I”	52

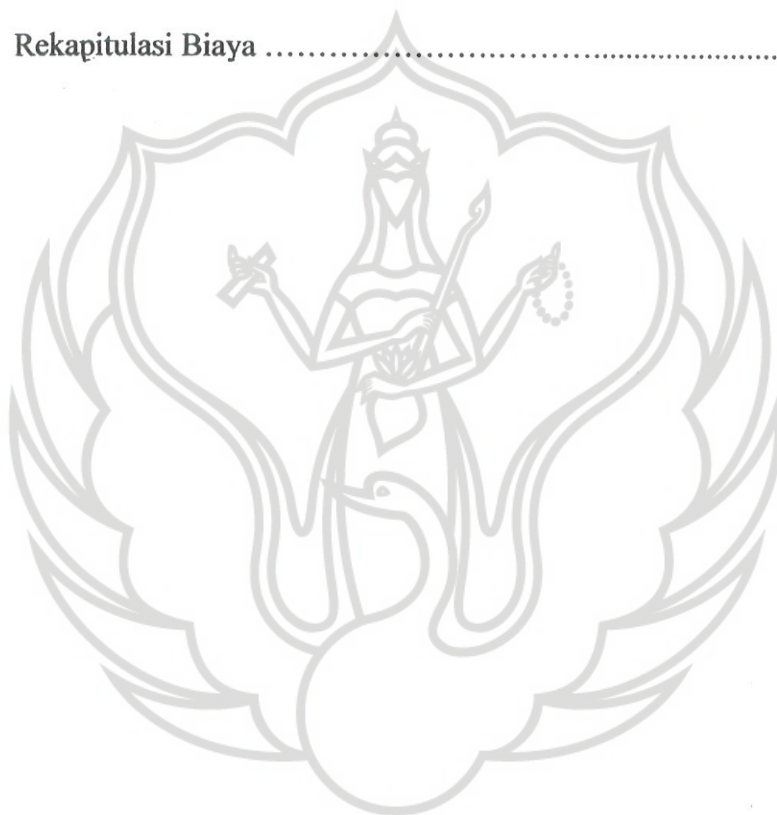
Gambar 31.	Sketsa Alternatif 15 “Kursi Rusa II”	53
Gambar 32.	Sketsa Alternatif 16 “Kursi Dua Zebra”.....	54
Gambar 33.	Sketsa Alternatif 17 “Kursi Jerapah”	55
Gambar 34.	Sketsa Alternatif 18 “Kursi Rusa III”.....	56
Gambar 35.	Sketsa Alternatif 19 “Kursi Zebra I”	57
Gambar 36.	Sketsa Alternatif 20 “Kursi Dua Jerapah I”	58
Gambar 37.	Sketsa Alternatif 21 “Kursi Gajah”.....	59
Gambar 38.	Sketsa Alternatif 22 “Kursi Dua Jerapah II”.....	60
Gambar 39.	Sketsa Alternatif 23 “Kursi Gajah”.....	61
Gambar 40.	Sketsa Alternatif 24 “Kursi Zebra II”	62
Gambar 41.	Sketsa Terpilih 1 “Meja Gajah”	63
Gambar 42.	Gambar Proyeksi “Meja Gajah”	64
Gambar 43.	Sketsa Terpilih 2 “Rak buku Jerapah”	65
Gambar 44.	Gambar Proyeksi “Rak buku Jerapah”.....	66
Gambar 45.	Sketsa Terpilih 3 “Rak Mainan Rusa I”	67
Gambar 46.	Gambar Proyeksi “Rak Mainan Rusa I”	68
Gambar 47.	Sketsa Terpilih 4 “Rak Mainan Rusa II”.....	69
Gambar 48.	Gambar Proyeksi “Rak Mainan Rusa II”.....	70
Gambar 49.	Sketsa Terpilih 5 “Kursi Jerapah”.....	71
Gambar 50.	Gambar Proyeksi “Kursi Jerapah”.....	72
Gambar 51.	Sketsa Terpilih 6 “Kursi Dua Jerapah I”.....	73
Gambar 52.	Gambar Proyeksi “Kursi Dua Jerapah I”	74
Gambar 53.	Sketsa Terpilih 7 “Kursi Dua Jerapah II”.....	75
Gambar 54.	Gambar Proyeksi “Kursi Dua Jerapah II”.....	76
Gambar 55.	Papan MDF	78
Gambar 56.	Lem <i>epoxy</i> dan <i>hardener</i>	79
Gambar 57.	Scrup	79
Gambar 58.	Dempul plastik	79
Gambar 59.	<i>Clear Glosy dan Cat Duco</i>	80
Gambar 60.	Gergaji, Palu, Kauto.....	81
Gambar 61.	<i>Penbrush</i>	82

Gambar 62.	Spray Gun, Kompresor	82
Gambar 63.	Skema Proses Pewujudan Karya	84
Gambar 64.	Pengolahan papan MDF	86
Gambar 65.	Perakitan papan MDF	86
Gambar 66.	Finishing menggunakan teknik <i>airbrush</i>	88
Gambar 67.	“Meja Gajah”	91
Gambar 68.	“Rak Buku Dua Jerapah”.....	93
Gambar 69.	“Rak Mainan Rusa I”	95
Gambar 70.	“Rak Mainan Rusa II”	97
Gambar 71.	“Kursi Jerapah”.....	99
Gambar 72.	“Kursi Dua Jerapah I”	101
Gambar 73 .	“Kursi Dua Jerapah II”	103



DAFTAR TABEL

Tabel I.	Berat dan Dimensi Tubuh Struktural Kelompok Anak-anak Usia 5 Tahun.....	20
Tabel II.	Biaya Bahan Baku.....	89
Tabel III.	Biaya Bahan Bantu	89
Tabel IV.	Biaya Bahan Finishing.....	90
Tabel V.	Rekapitulasi Biaya	91



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini di Indonesia dikenal dengan taman kanak-kanak dan biasa disingkat TK. Kegiatan pendidikan ini termasuk pendidikan nonformal yang berkembang di Indonesia. Sebutan lain untuk pendidikan usia dini selain taman kanak-kanak yaitu *play group* atau kelompok bermain. Pendidikan anak usia dini di Indonesia telah diselenggarakan sejak Indonesia merdeka. Pendidikan ini dilaksanakan untuk anak-anak yang telah berumur 4-5 tahun. Dalam perkembangannya taman kanak-kanak yang ada di Indonesia terdapat dua kategori. Pertama, taman kanak-kanak yang bersifat umum dan yang kedua bersifat khusus yaitu bersifat religi. Taman kanak-kanak umum biasanya diberi nama yang bersifat nasionalis seperti TK Budimulia, TK Pertiwi, TK Bianglala, dan lain-lain, sedangkan TK yang bersifat religi diberi nama TK Raudhatul Athfal, TK Bustanul Athfal, TK Tarbiyatul Athfal, TK Al Qur'an dan lain-lain.

Dalam perkembangannya keberadaan taman kanak-kanak semakin dirasa penting. Untuk memaksimalkan perkembangan anak-anak tidak hanya dari segi kecerdasan dan ketrampilan tetapi lebih ke dalam pengembangan budi pekerti dan moral, maka banyak didirikan taman kanak-kanak berbasis religi. Penyelenggaraan ini dilakukan oleh organisasi Islam yang ada di Indonesia. Kesadaran masyarakat dalam pentingnya menanamkan nilai-nilai agama sejak

dini pada anak-anak membawa respon, baik bagi kelangsungan proses kependidikan.

Pendidikan taman kanak-kanak tidak termasuk dalam program wajib belajar dari Departemen Pendidikan Nasional. Lama masa belajar seorang siswa di bangku taman kanak-kanak biasanya tergantung pada tingkat kecerdasan anak yang dinilai dari raport persemester. Secara umum untuk lulus dari tingkat program taman kanak-kanak adalah dua tahun, yaitu: TK 0 (nol) kecil (TK kecil) selama satu tahun dan TK 0 (nol) besar (TK besar) selama satu tahun. Umur rata-rata minimal anak mulai dapat di sekolahkan ke sebuah taman kanak-kanak adalah empat hingga lima tahun. Dalam Sisdiknas Indonesia sendiri, usia siswa TK adalah empat hingga enam tahun. Setelah pendidikan nonformal taman kanak-kanak selesai, anak kemudian dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi di atasnya yaitu sekolah dasar atau yang sederajat.

Dalam taman kanak-kanak, anak-anak diberi kesempatan belajar dan mendapatkan kurikulum pembelajaran yang sesuai dengan usia tiap tingkatan. Materi yang disampaikan harus menarik. Anak diajarkan berhitung, membaca (mengetahui aksara dan ejaan), bernyanyi, bersosialisasi dengan lingkungan keluarga dan teman-teman sepermainannya, dan berbagai macam keterampilan lainnya untuk meningkatkan kreativitas anak dan memacu untuk belajar mengenai bermacam-macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai moral agama, sosial dan emosional, kemandirian, fisik atau motorik, kognitif, bahasa, dan seni. Semua kegiatan belajar ini dikemas dalam model belajar sambil bermain.

Dalam penyelenggaraan konsep pendidikan taman kanak-kanak yang telah diterapkan di berbagai pendidikan anak usia dini ialah belajar sambil bermain. Bermain adalah dunia anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain. Dalam pasal 31 konvensi hak-hak anak disebutkan bahwa : “Hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan rekreasi dengan usia anak bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni.”¹

Melalui bermain anak dapat memetik berbagai manfaat untuk perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Bila salah satu aspek tidak diberikan kesempatan untuk berkembang akan terjadi ketimpangan. Aktivitas bermain sebagai wahana belajar bagi anak-anak karena melalui aktivitas ini seorang anak akan merasa senang dan hal ini merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap anak. Dengan demikian anak dapat belajar berbagai macam keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk belajar tentang segala sesuatu. Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar secara informal menjadi formal.

Kegiatan di kelompok bermain atau taman kanak-kanak dewasa ini lebih cenderung skolastik dan prestatif. Anak-anak balita sudah dituntut untuk mengerjakan tugas yang bersifat akademis, mendapat pekerjaan rumah, menulis, membaca, berhitung. Disampaikan oleh Fuad Hassan, mengenai ketidak

¹ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2001), p.

setujuannya mengenai fungsi taman kanak-kanak yang menyerupai sekolah yang bersifat akademis sebagai berikut:

“... ada ‘pemaksaan’ anak untuk dilibatkan ke dalam proses belajar sedini mungkin. Kelompok bermain, taman kanak-kanak semestinya tidak lantas beralih fungsi menjadi atau menyerupai sekolah, semata-mata karena terbawa oleh anggapan bahwa sebaiknya anak mulai bersekolah sedini mungkin. Kedua bentuk program itu tidak seharusnya berubah menjadi lembaga pendidikan yang melancarkan kegiatan skolastik dan bersifat prestatif dengan akibat menyusutnya kesempatan anak melibatkan diri dalam kegiatan bermain yang bisa dinikmatinya sebagai suasana rekreatif.”²

Proses pembelajaran TK dengan konsep bermain merupakan model kegiatan yang paling efektif karena masa kanak-kanak adalah masa bermain. Berbagai kegiatan dapat dilakukan seperti bermain dengan balok-balok. Anak dapat mempelajari berbagai bentuk geometris, mengetahui namanya, mengenali bentuknya, belajar berkonsentrasi dan menekuni tugasnya. Pengenalan terhadap bentuk menjadi dasar bagi pengenalan terhadap huruf atau angka, bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan ketrampilan anak sehingga lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap dalam mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya.

Kesigapan dalam mempersiapkan proses belajar sambil bermain yang diterapkan pada taman kanak-kanak ada beberapa komponen yang perlu diperhatikan guna efektivitas proses yang terjadi. Pertama, peran seorang pembimbing (guru) menjadi bagian utama pada peningkatan perkembangan seorang anak untuk mengarahkan, membimbing, mendidik seorang anak menguasai psikologis dan karakter masing-masing anak serta penanganannya.

² Fuad Hasan, “Bermain Sebagai Hak Anak”, *Makalah*, Jakarta, 1997 dalam Mayke S. Tedjasaputra. *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2001), p.16.

Jiwa penuh kasih sayang dan sabar juga menentukan hasil didikan pada anak. Seorang guru pendidikan anak usia dini setidaknya memiliki latar belakang pendidikan minimal diploma dan juga bagi guru atau pembimbing yang baru harus melalui pengarahan dan pendampingan guru-guru yang lebih lama pengalamannya.

Kedua, metode belajar dan fasilitasnya sesuai dengan sifat anak dalam taman kanak-kanak yang aktif bergerak dan sifat perkembangan kognitif anak. Metode pembelajaran yang perlu digunakan adalah metode yang mendorong aktivitas anak dalam melakukan berbagai kegiatan baik fisik maupun mental. Metode yang biasa diterapkan seperti metode lukuri, eksperimen, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan metode lain yang dapat mendorong semangat dan aktivitas anak. Metode belajar ini tetap menekankan pada aktifitas anak dalam kegiatan belajar bermain. Dalam mendukung konsep ini diperlukan sarana pendukung yang sesuai dengan tingkat motorik maupun psikologis pada anak. Belajar sambil bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan bagi anak. Mainan untuk meningkatkan kepekaan motorik halus dan kasar perlu ada. Semua benda tersebut dibuat menarik baik dari bentuk maupun warnanya begitu pula sarana belajar perlu semenarik mungkin agar anak lebih suka berlama-lama belajar.

Pada taman kanak-kanak yang ada, umumnya telah tersedia berbagai fasilitas untuk menunjang keterampilan maupun pengetahuan berupa ruang belajar yang dipenuhi berbagai macam gambar, kursi, meja belajar dan berbagai mainan maupun rak-rak untuk menyimpan berbagai macam mainan tersebut. Fasilitas di

luar gedung disediakan taman bermain yang berguna untuk menguatkan otot (motorik kasar) berupa jembatan, timbangan, papan luncur, ayunan, tangga dan lain-lain. Semua fasilitas dicat dengan warna-warna yang cerah, warna yang menarik bagi anak. Mebel taman kanak-kanak sesuai dengan pendekatan belajar sambil bermain harus memiliki spesifikasi tertentu. Tidak hanya menampilkan fungsi dan ergonomi tetapi menampilkan wawasan tambahan yang dapat diserap langsung oleh anak-anak. Mebel yang ada selain nyaman digunakan juga harus memiliki fungsi lain berupa menambah keceriaan atau memberikan wawasan baru terhadap pengetahuan dan keterampilan. Seorang anak akan semakin senang pergi ke sekolah dan semakin banyak keterampilan yang didapat.

Mebel taman kanak-kanak yang ada berupa meja, kursi, rak, almari. Mebel ini selalu bersinggungan dengan anak-anak, meja dan kursi merupakan alat yang mereka tempati untuk menggambar, mewarna, menyanyi, berdoa, mengenal huruf dan lain-lain. Almari dan rak digunakan untuk menempatkan mainan mereka, baik balok-balok, *puzzle*, wayang-wayangan, boneka dan lain-lain setelah mereka selesai bermain.

Mebel taman kanak-kanak yang ada saat ini masih sederhana. Meja dan kursi yang digunakan tidak berbeda dalam segi bentuk dengan mebel-mebel sekolah dasar maupun sekolah lanjutan. Perbedaan yang ada cuma pada segi ukuran dan warna. Pada mebel sekolah dasar kebanyakan berwarna natural dengan *finishing* politur, melamin dan lain-lain. Pada mebel taman kanak-kanak memiliki warna cerah dengan menggunakan cat warna, begitu juga dengan rak

dan almari semua masih sederhana. Warna cerah seperti: biru, kuning, merah, hijau sering muncul pada mebel taman kanak-kanak.

Kondisi sarana yang setiap hari digunakan anak-anak, bagi mereka adalah yang terbaik karena hal-hal seperti itu tidak mereka dapatkan di rumah. Kursi mungil, hanya sebagian kecil saja orang tua mereka yang membelikan, sampai meja belajar, almari dan mainan mereka. Oleh karena itu respon anak-anak sangat besar tentang ketersediaan sarana belajar bagi diri mereka. Akan tetapi selaku, pembimbing, pendidik, orang tua diharapkan peka terhadap keperluan putra-putrinya.

Dalam sebuah simulasi pada tiga taman kanak-kanak di Kabupaten Temanggung, dengan mengambil secara acak sepuluh anak untuk disuruh memilih bola mainan dari kayu yang tidak diwarnai dan diwarnai. Hasilnya adalah lebih dari lima anak yang mengambil bola mainan yang berwarna, maka dapat disimpulkan anak-anak lebih menyukai benda yang warna. Dan selanjutnya, disiapkan sepuluh anak untuk memilih bola yang berwarna atau bergambar, diketahui hasilnya banyak anak yang menyukai bola bergambar.³ Dapat disimpulkan bahwa pada umumnya anak-anak menyukai gambar.

Dari hasil simulasi tersebut dapat dijadikan gambaran bahwa sarana yang digunakan bagi mereka masih memerlukan sentuhan kreatif yang sesuai dengan kegemaran anak-anak. Bagi anak-anak keberadaan perabot belajar dan bermain yang ada tetap menyenangkan. Mebel yang masih sederhana ini tidak hanya terdapat di taman kanak-kanak pedesaan saja akan tetapi hampir di seluruh

³ Simulasi kegemaran menangkap objek visual pada anak yang dilakukan di TK RA. Kartini, TK Masithah dan TK Bustanul Athfal di Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah.

Indonesia. Kebutuhan penciptaan mebel taman-kanak yang dapat merangsang kreativitas, wawasan dan keterampilan dirasa sangat mendesak. Pada semua pihak diharapkan dapat memberikan kontribusinya terhadap peningkatan mutu pendidikan pada taman kanak-kanak pada khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan mebel taman kanak-kanak dengan keserasian bentuk dan fungsi.
- b. Memberikan masukan bagi penciptaan fasilitas untuk anak-anak dan membuka kemungkinan mengembangkan bentuk mebel taman kanak-kanak yang bervariasi.
- c. Menciptakan mebel yang dapat merangsang anak untuk menyukai kegiatan belajar.
- d. Membantu pengembangan fasilitas untuk taman kanak-kanak.

2. Manfaat

- a. Merangsang daya pikir anak dengan membiasakan melihat objek warna, bentuk dan gambar.
- b. Merangsang kreativitas anak dengan mendekatkan bentuk-bentuk gambar kesayangan yang disukai anak-anak.

- c. Memacu perkembangan kreativitas anak usia taman kanak-kanak dan memudahkan para pendidik dalam menarik minat anak-anak dalam proses belajar mengajar dalam bermain.

C. Metode Penciptaan

Dalam penciptaan karya mebel taman kanak-kanak ini digunakan beberapa pendekatan antara lain:

1. Psikologis

Penciptaan mebel taman kanak-kanak melibatkan anak sebagai objek pengguna dari *output* proses penciptaan ini. Anak sebagai pengguna diharapkan senang, dapat memacu dan merangsang kreativitas anak dalam proses belajar di bangku taman kanak-kanak. Belajar sambil bermain sebuah metode untuk memudahkan anak-anak menyerap pengetahuan yang ada di sekitarnya dan setiap saat. Hal ini terkait erat dengan benda-benda di dekat mereka seperti meja kursi, tempat mainan yang kesemuanya membuat senang, aman dan nyaman. Untuk dapat menciptakan karya mebel anak diperlukan dasar-dasar pengetahuan tentang kegemaran atau kesukaan anak pada usia tertentu dengan sajian warna dan gambar. Keceriaan merupakan tujuan dari proses belajar mereka dengan mengetengahkan tampilan yang nyaman berupa warna dan bentuk yang menarik sesuai psikologi anak untuk mereka dapat berkembang secara maksimal di taman kanak-kanak.

2. Fungsional

Keberadaan fasilitas pendidikan taman kanak-kanak pada umumnya relatif kurang memadai. Seperti perabot mebel memiliki bentuk dan warna sederhana. Sudah menjadi kebutuhan bahwa peningkatan mutu pendidikan juga harus ditunjang dengan fasilitas yang memadai terutama yang cocok untuk kebutuhan anak-anak. Mebel anak yang tercipta merupakan *problem solving* dari keberadaan fasilitas yang terbatas dan sederhana. Kebutuhan akan kesukaan anak-anak diidentifikasi, sehingga mengetahui elemen-elemen estetis yang digunakan yang mampu merangsang kegembiraan, kreativitas dan keterampilan anak.

3. Eksperimen

Dalam peningkatan perkembangan seorang anak banyak faktor yang mempengaruhi baik internal maupun eksternal. Faktor internal berkaitan dengan kecerdasan, kesempurnaan indera dan kondisi fisik yang dimiliki. Faktor eksternal berasal dari lingkungan baik metode didikan orang tua, guru, serta proses pembelajaran berlangsung serta sarana dari proses tersebut. Kecenderungan anak menyukai benda-benda yang menarik baik dari unsur warna maupun gambar. Kecenderungan ini dimanfaatkan untuk menarik perhatian agar mereka menerima wawasan baru walaupun secara tidak langsung tetapi dengan mudah mereka menyerap. Misalnya sebuah kursi diberi pewarnaan dan

bentuk yang menyerupai jerapah. Maka seorang anak akan bertanya tentang apa yang dilihatnya. Pengalaman-pengalaman ini yang ingin ditimbulkan sehingga mampu merangsang perkembangan daya pikir dan keterampilan anak.

Efektivitas dengan terciptanya mebel kanak-kanak dengan mengombinasikan motif binatang masih perlu diuji seberapa jauh memberikan rangsangan bagi perkembangan anak-anak. Hal ini dapat dilakukan dengan membandingkan taman kanak-kanak yang memiliki fasilitas dengan sentuhan gambar atau motif dengan yang belum atau yang sama-sama sudah memiliki. Hal ini menjadi studi eksperimen atas penciptaan mebel taman anak-anak dan pengaruhnya terhadap minat dan perkembangan belajar.

D. Metode Pewujudan

Metode yang digunakan untuk mewujudkan mebel taman kanak-kanak ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan dilaksanakan dalam mempersiapkan proses pewujudan karya. Langkah-langkah yang dilakukan adalah pembuatan sketsa, pemilihan sketsa terbaik, perwujudan gambar kerja, pembuatan pola dan perencanaan jadwal kerja.
2. Pembuatan karya dilakukan dengan cara manual dan masinal. Cara manual dilakukan dengan alat-alat yang tidak memerlukan energi motor (mesin). Teknik manual meliputi pemotongan, penyambungan (press manual),

sedangkan teknik masinal dilakukan dengan alat-alat yang membutuhkan energi motor (listrik). Kerja teknik masinal meliputi pemotongan dengan gergaji mesin, *jigsaw*. Penghalusan permukaan (mesin amplas), dan lain-lain.

3. Proses *assembling* yaitu merakit antara papan-papan yang telah dipotong sesuai ukuran menjadi bentuk jadi.
4. Proses *finishing* merupakan tahap akhir pembuatan karya. Tahapan ini digunakan dalam memperindah dan menambah ketahanan karya. Teknik yang digunakan *air brush* dan pelapisan akhir menggunakan melamin.

