

Konsep Edukratif pada Mebel Anak-anak di Taman Bacaan Masyarakat dan PAUD di Area Eks. Lokalisasi Dolly Surabaya

Ivonne Sugianto, Mariana Wibowo, Filipus Priyo Suprobo
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: ivonnesugianto@rocketmail.com; mariana_wibowo@petra.ac.id; suprobopriyo@gmail.com

Abstrak— Gang Dolly di Putat Jaya adalah area terkenal di Surabaya dengan sejarah bagi para Pekerja Seks Komersial (PSK) melakukan seks komersial, maka dari itu pemerintah menutup gang Dolly dan membangun Taman Bacaan Masyarakat (TBM) dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bagi kemajuan anak-anak Dolly.

Taman Bacaan Masyarakat ada sebagai wadah untuk membaca, membaca adalah modal utama demi kemajuan suatu bangsa, sehingga harus ditumbuhkan sejak dini. Namun beberapa anak Pendidikan Anak Usia Dini di Dolly jarang ada yang mengunjungi Taman Bacaan Masyarakat. Maka dari itu diperlukan perabot yang menarik bagi anak-anak agar mau berkunjung. Ada dua cara yang digunakan untuk memeriksa minat baca, yaitu ketertarikan pada kegiatan membaca dengan buku-buku dan pendekatan pada objek yang menarik, sehingga diperlukan mebel dengan pendekatan seperti. Selain membaca diperlukan juga *hardskill* lainnya yang menunjang mereka dengan mengikuti kegiatan belajar, salah satunya adalah PAUD. Dikarenakan Taman Bacaan Masyarakat dan PAUD yang berada di area Dolly berlangsung dalam satu bangunan dengan kondisi ruangan yang sempit dan kurangnya *storage* juga perabotan lainnya, maka dengan menggunakan 6 tahap *Design Thinking* dapat membantu dalam proses mendesain mebel. Keluaran mebel yang dihasilkan memiliki konsep Edukratif yang dapat menjadi *storage*, rak buku, kursi, meja juga juga memberikan interaksi kepada anak-anak.

Kata Kunci— Desain mebel anak-anak, Edukratif, Eks. Lokalisasi Dolly, Taman Bacaan Masyarakat, Surabaya.

Abstract— The Dolly Alleyway in Putat Jaya is a well-known area in Surabaya with a history for Commercial Sex Worker (CSW) doing commercial sex, so the government closes the Dolly alley and build a Society Reading Community (SRC) and Early Childhood Education (ECE) for the advancement of children in.

Society Reading Community exist as a place to read, and reading is one of the main factor that effect a nation's development, which is why it is essential to be nurtured since early age. However, some ECE's children in Dolly rarely visit Society Reading Community. Therefore we need an interesting furniture for children to visit. So from that needed furniture that is attractive for children to want to visit. There are two ways that are used to check reading interest and that is interest in reading activities with books and approaches to interesting objects, so that furniture with interactive approach is needed. Asides from reading, other skills are needed with participating in learning activities, one of them is Early Childhood Education. Because of Society Reading Community and ECE in the Dolly area took

place in one building with a narrow room and lack of storage as well as other furniture, using 6 stages of Design Thinking can help in the process of designing the furniture. The output of the furniture has an "Edukratif" concept that can become a storage, bookshelves, chairs, tables and also provide interaction with the children.

Keyword— Kids furniture design; Ex. Localization; Edukratif; Society Reading Community; Surabaya.

I. PENDAHULUAN

PEMERINTAH Kota Surabaya menutup gang Dolly dikarenakan dampak negatif yang menimpa anak-anak, maka dari itu pemerintah membangun Taman Bacaan Masyarakat (TBM) dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di eks-lokalisasi yang berada ditiap-tiap RW sejumlah dengan jumlah 12 TBM dan 15 PAUD. Namun kondisi Taman Bacaan Masyarakat dan PAUD yang sempit, pemakaian ruang sebagai ruang multifungsi antara PAUD, Taman Bacaan Masyarakat, posyanndu dan balai RW serta kurangnya *storage* maka dibutuhkan *furniture* yang sesuai dengan kondisi ruangan dan kebutuhan serta menarik bagi anak. Oleh dari itu pentingnya dilakukan pengembangan pada Taman Bacaan Masyarakat dan PAUD untuk meningkatkan kualitasnya. Penulis memilih 5 Taman Bacaan Masyarakat dan PAUD yaitu RW 3, 5, 7, 9 dan 11 dikarenakan PAUD dan Taman Bacaan Masyarakat berada pada satu bangunan dibandingkan dengan RW yang lain.

Untuk memeriksa minat seseorang dalam membaca ada dua cara yang digunakan. Pertama, ketertarikan pada kegiatan membaca, pada saat dihadapkan dengan buku. Kedua, pendekatan pada objek yang menarik meningkatkan minat stimulus materi. Maka dari itu dibuatlah objek yaitu rancangan *furniture* yang menarik sehingga membantu anak-anak untuk tertarik datang ke Taman Bacaan Masyarakat dan membaca. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah kegiatan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan anak agar siap memasuki usia lebih lanjut. Masa anak usia ini merupakan fase fundamental yang menentukan kehidupan kedepannya, salah satu pengarah yang dapat dilakukan adalah belajar sambil bermain. Maka dari itu diperlukan gerakan untuk memperkenalkan anak-anak dengan media informasi yang ada

dan edukatif dengan merancang furniture yang diharapkan ada fasilitas penunjang perilaku anak-anak yang memberikan dampak positif serta menarik untuk mengunjungi Taman Bacaan Masyarakat (TBM). Dengan adanya TBM yang mewadahi serta desain perabot yang baru dapat memberikan contoh menarik bagi lingkungan masyarakat dan juga diharapkan dapat mendorong anak-anak terkhusus anak PAUD untuk datang ke TBM sehingga dapat meningkatkan minat baca.

II. METODE DESAIN

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan perancangan sebagai kerangka yang berpusat pada manusia sebagai strategi inovasi yang baru. Berikut adalah tahapan-tahapan *design thinking* yang digunakan untuk merancang:



Gambar. 1. Bagan *Design Thinking*

A. *Emphatize*

Diawali rasa empatik terhadap keadaan anak-anak PAUD dan TBM di Putat Jaya yang kurang tertarik pada membaca dan lebih memilih untuk bermain. Maka perancang merasa perlu adanya wadah untuk membuat anak-anak berkembang dengan baik dan memumbuhkembangkan minat untuk mengunjungi dan membaca di Putat Jaya. Mendesain *furniture* yang edukatif, menarik dan bermanfaat. Melalui latar belakang tersebut, perancang menentukan beberapa rumusan masalah untuk memperoleh gambaran desain. Maka dari itu perancang mengumpulkan informasi dan memahami secara mendalam dengan mengunjungi beberapa PAUD dan TBM di Putat Jaya. Selain itu perancang juga melakukan studi literatur dan wawancara.

B. *Define*

Observasi lapangan dan mengkaitkan dengan studi literatur dengan mengikuti dan mengamati aktivitas anak-anak dengan melihat perilaku, sikap, ruang gerak serta produk yang ada.

C. *Ideate*

Melakukan *brainstorming* dan mulai menghasilkan ide dari pemahaman serta pemecahan masalah untuk memahami kebutuhan aktivitas pengguna. Ide yang muncul akan dikembangkan lagi dengan pemikiran *out of the box* sehingga menghasilkan solusi baru dan bervariasi. Selanjutnya menentukan berbagai alternatif desain. Alternatif dituangkan melalui sketsa tangan atau teknik komputerisasi.

D. *Prototype*

Tahap pembuatan produk *fix* dengan skala 1:1. Tahap ini dilakukan dengan mendapatkan kritik dan saran dari pembimbing dan penguji. Produk ini dikerjakan di *workshop* dan dengan tangan sendiri dengan menggunakan material, *finishing* dan *joint* yang sesuai hasil dari asistensi.

E. *Test*

Tahap *test* yaitu tahap evaluasi dan uji coba dari desain yang telah dibuat, sehingga produk dapat dikatakan apakah sudah layak atau belum. Setelah itu perancang membuat *business model canvas* untuk *start up* bisnis dan pengembangan bisnis.

F. *Implement*

Pada tahap *implement* karya perancangan yang telah dibuat diuji coba secara langsung di lokasi perancangan sesuai target. Kemudian dilakukan uji dan survei lapangan terkait *business model* yang telah dibuat.

III. KAJIAN PUSTAKA

Anak usia dini adalah anak dengan jangkauan usia dari 0 sampai 8 tahun dengan pola tumbuh kembang dalam beberapa aspek, seperti aspek kognitif, sosioemosional, fisik, kreativitas, dan komunikasi khusus yang sesuai dengan tahapan anak tersebut. Masa umur anak-anak ini merupakan fase fundamental yang dapat menentukan kehidupan kedepannya, salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan belajar sambil bermain. Sehingga belajar dengan bermain dapat mengembangkan sistem motorik dan meningkatkan kreatifitas anak-anak. Tanpa ada perkembangan sistem sensorik dan motorik yang baik dan benar, perkembangan anak tidak dapat maksimal.

Menurut Siti Aisyah,dkk. karakteristik anak usia dini adalah; rasa ingin tahu besar, pribadi unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, rentang daya konsentrasi yang pendek, bagian dari makhluk sosial. Pada usia dini rasa ingin tahu anak-anak membuat anak peka dan potensial untuk mempelajari suatu yang baru. [1] Menurut Sudono alasan permainan dibutuhkan adalah sebagai media pembelajaran adalah karena anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya dan menarik, otak anak senang pada sesuatu yang baru dan hal baru dan menarik. [2] Menurut Montolalu, manfaat sikap senang bermain bagi anak-anak memicu kreatifitas, mencerdaskan otak. Sehingga bermain membantu anak menemukan dan mengembangkan ide serta imajinasi dan kreatif dan membantu perkembangan kognitif. [3]

Taman Bacaan Masyarakat menurut Hidayanto adalah lembaga pembudayaan kegemaran membaca masyarakat yang menyediakan ruangan untuk membaca, diskusi, bedah buku, menulis, dan kegiatan sejenis ataupun kegiatan lain terutama dalam pendidikan non-formal yang dilengkapi dengan bahan bacaan dan sarana prasana yang ada serta didukung oleh pengelola. [4]

Mebel orang dewasa berbeda dengan mebel anak-anak. Dilihat dari pertimbangan *finishing*, bahan dan konstruksi agar aman untuk anak-anak yang diusahakan menghindari sudut-sudut tajam yang dapat membahayakan anak-anak. Warna yang dibutuhkan adalah warna pastel yang memiliki arti tidak menyilaukan, tidak membuat mata cepat lelah, tidak menakutkan dan dapat merangsang anak untuk beraktifitas. Warna pastel adalah warna dengan intensitas warna yang lebih lemah dengan dominan pencampuran warna putih.

IV. ANALISA DAN PROGRAMMING

A. Lingkup Perancangan

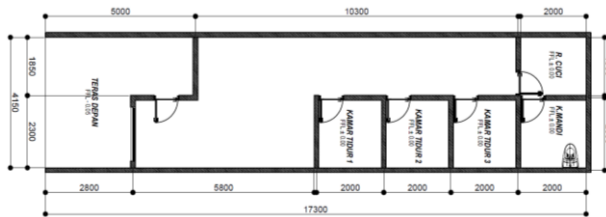
Lokasi perancangan berada di area Putat Jaya/Dolly. Lokasi tiap PAUD memiliki luas yang berbeda-beda yang berada di tiap-tiap RW.

1. PAUD Edukasi RW 3

Jalan: Putat Jaya Gang 2A, Surabaya



Gambar 2. Edukasi RW 3



Gambar 3. Layout Edukasi RW 3

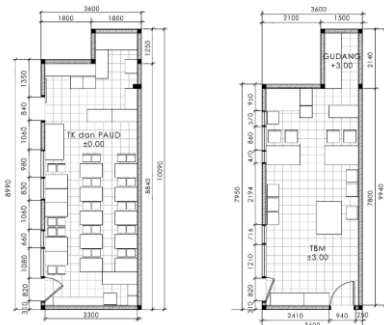
Masalah yang ada di PAUD dan TBM ini adalah kurangnya Alat Permainan Edukatif (APE) sehingga anak-anak banyak yang menggunakan rak buku milik pengajar ini sebagai tangga untuk duduk juga anak-anak kerap bersembunyi dibawah kolong yang digunakan untuk bermain. Selain itu dibutuhkan juga meja yang dapat dipindahkan agar ringkes ketika ada pergantian fungsi ruang namun tidak memerlukan kursi karena sistem belajar yaitu *lesehan*. Maka dari itu solusi yang dihasilkan untuk RW 3 ini yaitu adanya APE, fasilitas anak-anak untuk bermain seperti bersembunyi dan juga meja *modular* atau *stacking* dan lainnya.

2. Tunas Ceria RW 7

Jalan: Kupang Gunung Jaya, Surabaya



Gambar 4. Tunas Ceria RW 7



Gambar 5. Layout Tunas Ceria RW 7

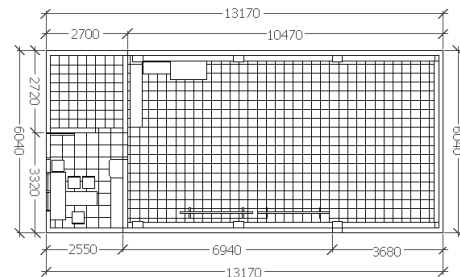
Masalah yang ada pada RW 7 ini yaitu keterbatasan ruang yang sempit dan dibutuhkannya *storage* untuk menyimpan keperluan anak PAUD seperti raport dan data lainnya. Anak-anak di RW 7 ini merupakan anak-anak yang paling banyak mengunjungi TBM, namun kurangnya alat permainan edukatif. Sehingga TBM dan PAUD ini membutuhkan *storage* yang *stacking* dan tidak terlalu besar sehingga tidak menghabiskan banyak tempat yang dapat diletakkan di ruang yang sempit. dan juga alat permainan edukatif untuk anak-anak.

3. Kasih Ibu RW 9

Jalan: Kupang Gunung Barat, Surabaya



Gambar 6. Kasih Ibu RW 9



Gambar 7. Layout Kasih Ibu RW 9

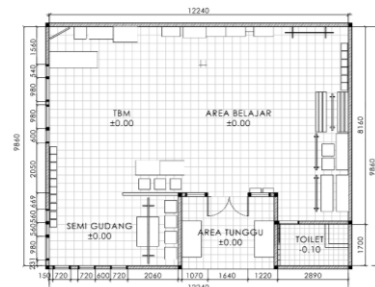
Masalah pada PAUD dan TBM RW 9 adalah kurang alat permainan edukatif dan mainan yang dapat dilakukan secara bersama-sama, dilihat dari anak-anak yang asik dengan mainannya sendiri. Maka dari RW 9 ini memerlukan sesuatu yang dapat dilakukan bersama, selain itu diperlukan juga meja dan kursi. Sehingga diperlukan mainan yang dapat mengajak anak-anak untuk dapat bermain bersama lalu didesain juga kursi dan meja *modular* yang dapat dipindah dan disimpan dengan mudah dan praktis.

4. Cahaya Bunda RW 11

Jalan: Putat Jaya IXB/6-8, Surabaya



Gambar 8. Cahaya Bunda RW 11



Gambar 9. Layout Cahaya Bunda RW 11

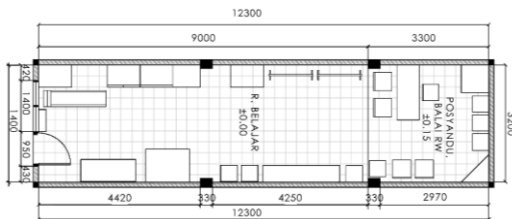
Anak-anak yang berada di RW 11 ini cenderung aktif, ada yang bermain sembunyi-sembunyian pada setiap perabot, kemudian mereka juga menaiki perabot, selain itu diperlukan *storage* karena beberapa *storage* tidak dapat menampung keperluan anak-anak PAUD. Sehingga mereka memerlukan *storage*. Maka dari itu didesain *storage* dan mebel lain yang dapat digunakan langsung oleh anak-anak sebagai bentuk permainan.

5. Mentari RW 5

Jalan: Banyu Urip Jaya I No. 61, Surabaya



Gambar 10. Mentari RW 5



Gambar 11. Layout Mentari RW 5

Masalah yang dihadapi adalah kurangnya media yang dapat digunakan untuk menempel, kurangnya rak buku, *storage* dan alat permainan. Sehingga dibutuhkan rak buku, *storage* dan alat permainan edukatif. Maka dari itu didesain rak buku dan *storage* juga alat permainan edukatif.

B. Programming

• Aktivitas dan Perilaku Pengguna

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan penjaga TBM dan observasi lapangan didapati aktivitas yang dilakukan anak-anak antara lain: bernyanyi, bermain, menggambar, bermain, mengenal angka dan huruf. Anak-anak bermain dengan mainan yang disediakan di PAUD maupun TBM setelah mereka selesai belajar atau membaca. Mainan tersebut digunakan dan disimpan dalam kontainer mainan dan dikeluarkan jika anak-anak ingin bermain. Semua mainan dijadikan satu dalam kontainer mainan tersebut. Anak-anak dapat memainkan lego, *puzzle* dan lain-lain setelah anak-anak selesai membaca, karena pihak TBM sudah memberikan aturan bagi anak-anak untuk membaca buku dahulu baru kemudian dapat bermain.

• Analisa Rencana Target

Perancangan mebel memiliki fungsi yang terbagi menjadi 3 set, yaitu *animal and alphabet, shape and occupation*, dan *number and color*.

• Analisa Konstruksi

Sistem konstruksi dan *hardware* akan digunakan sebagai sistem pergerakan dan penggabungan mebel seperti menggeser dan membuka tutup.

- a. Engsel kupu-kupu, engsel kupu-kupu digunakan pada pintu laci ataupun lemari pada material multipleks,
- b. Rel *drawer*, digunakan untuk rak laci agar lebih mudah dibuka dan tutup,
- c. Capit udang, digunakan untuk mengunci antara pintu lemari dan lemari agar dapat dilepas dan atau dipasang,
- d. Roda rem atau *stopper*, digunakan pada kaki perabot guna untuk mempermudah proses pemindahan barang.

• Analisa *Problem Solving*

Sehingga dari kesimpulan dari analisa yang ada, maka akan didesain perabot yang edukatif dilengkapi dengan macam-macam set yang ada untuk pengenalan kepada anak-anak dengan wadah yang berbeda dan baru serta dapat belajar sambil bermain untuk meningkatkan kreatifitas serta didesain fungsi *storage* dan rak buku.

C. Konsep

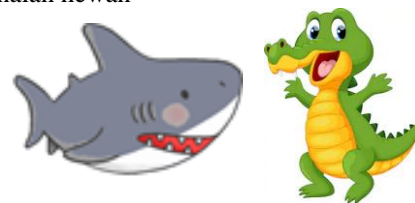
Latar belakang pemilihan konsep dilandasi dari masalah kebutuhan pengguna TBM dan PAUD. Serta aktivitas anak-anak yang suka bermain, akan didesain perabot yang juga dapat dimainkan. Sehingga konsep yang diambil adalah EDUKRATIF.

Edukratif adalah singkatan dari edukasi dan kreatif. Edukasi adalah proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi diri, kecerdasan, mengembangkan kepribadian, memiliki keterampilan dan mampu mengendalikan diri serta mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Kreatif adalah kemampuan menyelesaikan masalah dengan menciptakan ide-ide untuk memecahkan masalah dan memecahkan masalah dengan cara yang berbeda.

Berdasarkan latar belakang yang ada maka konsep edukratif ini merupakan wadah yang tepat untuk menjawab permasalahan anak-anak yang jarang pergi ke TBM, sehingga adanya furniture yang menarik dapat membuat anak-anak pergi ke TBM untuk membaca karena TBM mempunyai cara bagi anak-anak yang ingin ke TBM dan menggunakan fasilitas TBM yaitu dengan membaca terlebih dahulu, sehingga dengan adanya furniture ini anak-anak sebelum memnggunakannya harus membaca terlebih dahulu.

D. Aplikasi Konsep

1. Pengenalan hewan



Gambar 11. Hiu (kiri) dan buaya (kanan)

Memilih hewan yang memiliki gambaran yang jelas dan dapat dipahami oleh anak-anak sehingga anak-anak mendapat gambaran yang jelas. Maka dari itu dipilih hewan Sura dan Baya yang merupakan ikon dari Surabaya, selain pengenalan hewan desain Suro Boyo ini juga mengenalkan ikon kota sendiri pada anak-anak. Peletakkan Suro dan Boyo ini pada *furniture* yang paling besar yaitu *body* lemari.

2. Pengenalan warna



Gambar 12. Penggunaan warna-warna soft

Menggunakan yang sesuai dengan Suro dan Boyo yaitu hijau, kuning, biru abu-abu, abu-abu dan warna-warna soft lainnya. Warna soft dipilih karena tidak menyilaukan, tidak membuat mata cepat lelah, tidak menakutkan dan dapat merangsang anak untuk beraktifitas. Pengenalan warna dilakukan dalam permainan dengan media pipa PVC dan bola dimana pipa PVC akan disemprot sesuai dengan bola dan anak-anak akan memasukkan bola sesuai warna di PVC.

3. Pengenalan pekerjaan



Gambar 13. Macam-macam pekerjaan yang dicita-citakan anak-anak

Memilih gambaran pekerjaan seperti polisi, dokter, pemadam kebakaran dan lain-lain yang disesuaikan dengan impian cita-cita anak dari kecil. Pengenalan pekerjaan dilakukan dalam bentuk permainan puzzle.

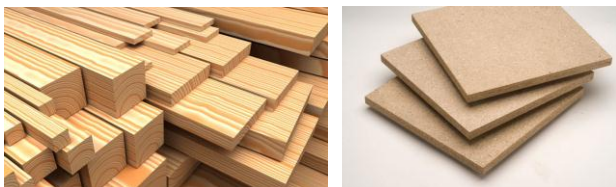
4. Pengenalan huruf, angka, dan bentuk



Gambar 14. Huruf dan angka

Mengenalkan huruf dan angka pada anak-anak secara urut yang sebagai dekorasi dan badan dari furniture, dari hal simple anak-anak dapat mengerti.

5. Material



Gambar 15. Kayu pinus dan MDF

Material yang dipilih merupakan material yang ringan dan murah, sehingga bila pemerintah ingin mengembangkan dapat dijangkau sesuai budget pemerintah. Karena itu dipilihlah material multipleks dan kayu pinus. Kayu pinus digunakan pada furniture yang diangkat-angkat sehingga dapat dengan ringan saat mengangkatnya, sedangkan multipleks digunakan pada furniture yang dilengkapi dengan roda di bawahnya.

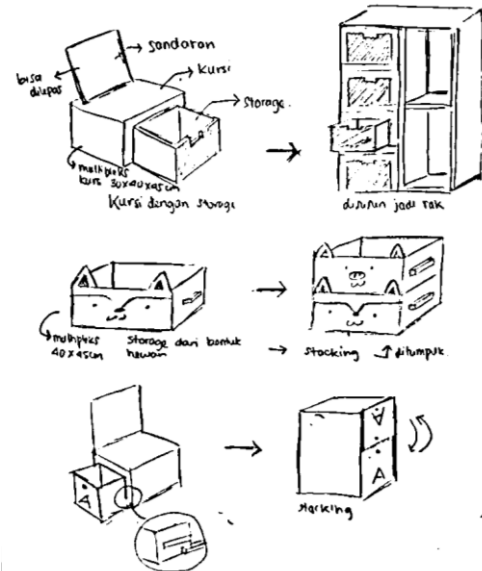
6. Finishing

Finishing menggunakan waterbased dan tacoboard yang mudah pengaplikasian dan juga murah. Kembali lagi pada persoalan budget, karena Dolly merupakan kalangan menengah ke bawah sehingga untuk perkembangan dari pemerintah sendiri pada TBM dan PAUD memiliki budget yang tidak banyak dan jugayang harus mudah diproduksi dan murah.

E. Transformasi Desain

1. Sketsa Konseptual (1)

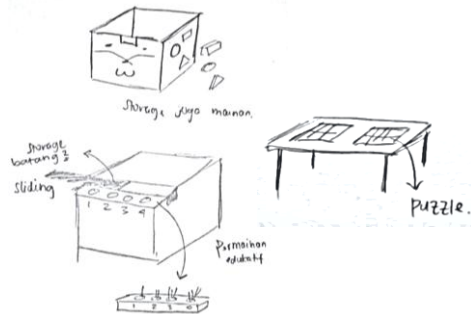
Sketsa pertama yang dilakukan adalah mendesain storage yang multifungsi dan menarik dengan menggunakan bahan multipleks yang dapat digunakan di ruang yang kecil sehingga melakukan dengan sistem stacking agar dapat memaksimalkan fungsi ruang. Berikut ini adalah sketsa konseptualnya:



Gambar 16. Sketsa konseptual (1)

2. Sketsa Konseptual (2)

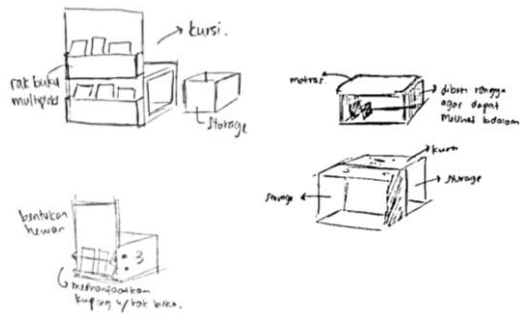
Pada sketsa yang kedua yaitu mendesain produk yang multifungsi dengan mengedukasi dalam bentuk permainan. Berikut adalah sketsa konseptualnya:



Gambar 17. Sketsa konseptual (2)

3. Sketsa Konseptual (3)

Pada sketsa konseptual yang ketiga yaitu mendesain rak buku dengan cover buku yang menghadap ke depan, sehingga anak-anak dapat melihat cover bukunya. Berikut adalah sketsa konseptual produk multifungsi dengan rak buku:



Gambar 18. Sketsa konseptual (3)

F. Pengembangan Desain

1. Animal and alphabet



Gambar 19. Set 1 + render

Untuk set 1 *animal and alphabet*, bentuk dari hewan diletakkan pada *body* perabot dalam bentuk permainan seperti *puzzle* atau bentuk yang akan dijadikan lemari. Sedangkan pada huruf diletakkan pada dekorasi dari perabot.

2. Shape and Occupation



Gambar 20. Set 2 + render

Untuk set 2 *shape and occupation*, mebel mewadahi fungsi duduk, *storage*, permainan dan rak buku. Bentuk yang digunakan mudah dibentuk yaitu segitiga dan mudah dihafalkan. Selain itu pengenalan bentuk bukan hanya dari bentuk perabot, tetapi juga dari pintu lemari yang nantinya juga dapat digunakan untuk bermain dan lainnya. Sedangkan untuk mengenal *occupation* (pekerjaan) diberi wadah yang lebih menarik dan dapat mudah dimengerti anak-anak, yaitu *puzzle* yang diletakkan pada sisi *body* perabot atau dibagian pintu lemari.

3. Number and Color



Gambar 21. Set 3 + render

Untuk set 3 *number and color*, mebel lebih mengarah pada furniture yang merupakan alat permainan edukatif (APE) pada bagian warna dengan cara permainan memasukkan bola sesuai dengan wadah warna tersebut dengan alat seperti pipa PVC ataupun multipleks yang dilubangi dan dicat. Nomor diberikan pada perabot secara urut dapat berupa dekorasi ataupun sebagai konstruksi dari perabot tersebut.

G. Proses Pembuatan Produk

1. Animal and Alphabet



Pembentukan perabot dengan bahan WPC



Pemasangan sheet

Setelah selesai pemasangan sheet pada badan perabot

Gambar 22. Proses pembuatan produk *Animal & Alphabet*.



Gambar 23. Produk *Animal & Alphabet*.

2. *Number and Color*



Pembentukan perabot dengan bahan WPC

Pemasangan *sheet* pada body perabot

Gambar 24. Proses pembuatan produk *Number & Color*.



Gambar 25. Produk *Number & Color*.

3. *Shape and Occupation*



Merekatkan potongan-potongan kayu pinus

Potong sesuai ukuran

Memotong pola untuk kaki perabot

Membuat dowel untuk kaki perabot

Uji coba perabot sebelum dirakit

Puzzle dan finishing waterbased

Gambar 25. Proses pembuatan produk *Shape & Occupation*



Gambar 26. Produk *Shape & Occupation* dengan permainan *puzzle*

H. Evaluasi Produk



Gambar 26. Produk *Shape & Occupation* dengan permainan *puzzle*

Dari produk-produk yang telah didesain, dipilihlah beberapa desain dan jadilah 1set produk yang bernama Edukratif. Setelah produk sudah direalisasikan, penulis melakukan validasi untuk melihat persepsi terhadap produk apakah sudah menarik bila digunakan untuk anak-anak atau tidak dan juga mendapatkan *feedback* dari yang bersangkutan untuk pengembangan produk kedepannya.

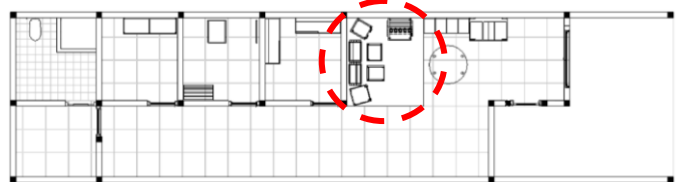
1. Validasi Orang Umum

Validasi yang dilakukan pada teman, keluarga dan tanggapan dari orang yang lewat saat melihat produk ini. Respon yang diterima adalah “kok lucu”, “pingin main *rek*” (*puzzle*), “buaya *e* lucu, *kepingin* aku”, “*Me*, ini buat Kenzo aja produknya ya. Jangan dikasihkan ke orang lain *lho* hehehe lucu soal *e*”, “*wihh*, lucu yaa” dan lain-lain. Melalui validasi dan percakapan orang yang lewat, penulis menginterpretasikan bahwa produk ini sudah dan dapat menarik bagi anak-anak dikarenakan orang dewasa saja sudah tertarik apalagi anak-anak yang suka dengan sesuatu yang baru dan menarik.

2. Pengelola TBM dan Bunda PAUD

Pada validasi yang ke 2 penulis mendatangi pengelola TBM dan Bunda PAUD di Putat sebagai objek yang diteliti untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan anak-anak di sana dan memadai untuk kegiatan anak-anak serta lingkungannya. Menurut pengelola dan Bunda yang ada produk ini multifungsi, praktis, edukatif, bagus, menarik, inovatif, dan bermanfaat.

I. Simulasi Peletakan Mebel pada Denah Data Lapangan



Gambar 27. Layout RW 3 dengan *furniture* Edukratif



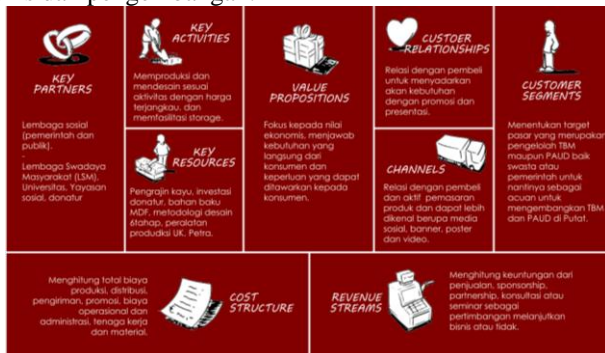
Gambar 27. Perspektif ruang

Perabot disimulasi pada TBM dan PAUD yang berada di RW 3, dikarenakan anak-anak yang masih kesusahan untuk memasang *puzzle* dan butuh sistem motorik yang lebih.

Perabot ini diletakkan jadi satu pada *corner* agar memiliki area sendiri untuk bermain.

V. BUSINESS MODEL CANVAS

Membuat bisnis model digunakan untuk rencana start up bisnis dan pengembangan.



Gambar 28. Business Model Canvas

a. Key Partners

Mengajak lembaga-lembaga sosial seperti pemerintah dan lembaga publik lainnya yaitu Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), Universitas dalam bentuk pengabdian masyarakat, Yayasan sosial dan bahkan donatur untuk mengembangkan TBM dan PAUD Putat Jaya.

b. Key Activities

Memproduksi mebel dan mendesain sesuai aktivitas yang berbasis anak-anak dengan harga yang terjangkau dan memfasilitasi *storage* juga permainan.

c. Key Resources

Pengerajin kayu, investasi dari donatur, bahan baku material *Medium Density Fibreboard* (MDF), metodologi desain dengan 6 tahapan (*emphatize, define, ideate, prototype, test* dan *implement*), peralatan produksi dari Universitas Kristen Petra.

d. Value Propositions

Fokus kepada nilai ekonomis, menjawab kebutuhan yang langsung dari konsumen dan keperluan yang dapat ditawarkan kepada konsumen.

e. Cost Structure

Menghitung total biaya produksi, distribusi, pengiriman, promosi, biaya operasional dan administrasi, tenaga kerja dan material.

f. Customer Relationship

Membangun relasi dengan pembeli dan menjelaskan *value* dari desain untuk menyadarkan akan kebutuhan yang diinginkan dan hal ini dapat membantu pada tahap *value propositions* dengan cara presentasi, memberikan media promosi seperti brosur, kampanye untuk menghubungkan pembeli dengan produk.

g. Channels

Membangun relasi dengan pembeli dan aktif dalam pemasaran produk sehingga dapat memperluas kepada relasi lainnya agar produk dapat lebih dikenal berupa media sosial, *banner, poster* dan *video*.

h. Customer Segments

Menentukan target pasar yang merupakan pengelola TBM maupun PAUD baik swasta atau pemerintah untuk nantinya sebagai acuan untuk mengembangkan TBM dan PAUD di Putat.

i. Revenue Streams

Menghitung keuntungan dari penjualan, *sponsorship, partnership, konsultasi* atau seminar yang mempengaruhi keputusan desainer untuk melanjutkan bisnis atau tidak.

VI. KESIMPULAN

Konsep perancangan yang digunakan adalah EDUKRATIF yang memiliki tujuan untuk mendukung secara kreatif. Edukasi adalah proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi diri, kecerdasan, memiliki keterampilan dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Kreatif adalah kemampuan menyelesaikan masalah dengan menciptakan ide-ide untuk memecahkan masalah dengan cara yang berbeda. Edukratif ini dapat digunakan untuk PAUD maupun TBM.

Menjawab dari rumusan masalah mengenai desain yang menarik bagi anak-anak, didesainlah mebel dengan pilihan bentuk karakter yang digemari anak-anak berupa hewan sesuai dengan imajinasinya yang tidak menyeramkan dengan penerapan warna yang warna-warni yang sesuai dengan karakter anak yang suka segala sesuatu yang meriah dan *colorful*. Selain itu menarik karena mebel dilengkapi dengan fasilitas permainan.

Kemudian untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, yaitu mebel yang mendukung perkembangan edukasi, didesain mebel untuk mengembangkan sistem sensorik dan motorik anak-anak yang menampung pembelajaran hewan, huruf, angka, warna dengan keterangan sebagai berikut:

- Hewan: mengedukasi tentang *icon* Surabaya yang terdiri dari Suro dan Boyo.
- Warna: permainan edukasi warna dengan cara memasukkan bola sesuai dengan warna yang ada di pipa PVC.
- Puzzle*: pengenalan pekerjaan mengenai cita-cita dengan cara bermain *puzzle*.
- Angka: pengenalan angka pada *body* mebel dengan ukuran yang besar.
- Bentuk: mengaplikasikan bentuk pada mebel, sehingga mebel tersebut menjadi unik karena desain bentukan yang berbeda dan membuat anak-anak penasaran dan mengerti bentuk tersebut.
- Huruf: menyusun huruf secara urut pada dekorasi mebel, sehingga anak-anak secara tidak langsung akan melihat dan menghafal urutan huruf yang terpasang.

Selain itu, dengan penggunaan roda pada bagian bawah mebel, merupakan pilihan yang tepat. Sehingga perabot dapat dipindahkan dengan mudah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan kali ini, saya Ivonne Sugianto selaku penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses hingga penyelesaian makalah untuk keperluan dalam menyelesaikan S1 Desain Interior,

yaitu kepada Tuhan Yang Maha Esa, Bu Mariana Wibowo dan Pak Filipus Priyo Suprobo selaku pembimbing, pihak-pihak dari BAKESBANGPOL dan Putat Jaya, rekan-rekan yang berada di lab. kayu dan lab. bahan, sertakeluarga dan juga teman-teman yang telah membantu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aisyah, Siti, dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2007
- [2] Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo. 2006.
- [3] Montolalu. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2005.
- [4] Hidayanto, J. *Upaya Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Melalui Taman Bacaan Masyarakat Area Publik Di Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang*. Semarang: Skripsi. 2013.