

Perancangan Fasilitas Penyimpanan dan Pembelajaran Kreativitas untuk Anak Usia Dini

Meinasari Ardelia, Adi Santosa, Grace Setiati.
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: meinasaritedja@yahoo.com; adis@petra.ac.id; gracesika@petra.ac.id

Abstrak— Usia 3-5 tahun, merupakan usia emas bagi anak. Pada usia ini mereka akan belajar untuk menulis, membaca, dan melakukan eksplorasi di lingkungannya tinggal. Selain fisik, anak-anak akan mengalami perkembangan dari segi psikomotorik, kognitif, afektif dan kreativitasnya. Furnitur menjadi salah satu kebutuhan terpenting untuk menunjang kebutuhan aktivitas belajar dan bermain. Sementara masih banyak orangtua yang memfasilitasi anak-anaknya belajar, bermain, dan menyimpan barang dengan furnitur yang kurang tepat untuk anak-anak, yaitu furnitur untuk orang dewasa. Sedangkan furnitur untuk anak dan furnitur untuk orang dewasa berbeda, baik dari desain, warna, dan ukuran. Oleh karena itu diperlukan furnitur untuk anak yang memiliki desain, warna dan ukuran yang tepat untuk anak-anak.

Kata Kunci— desain mebel, pendidikan anak usia dini, furnitur anak, knockdown.

Abstrac— Aged 3 to 5 years is golden age for children. At these phases they will learn to write, read, and explore their living environment. Beside physical, children will develop in terms of their psychomotor, cognitive, affective and creativity aspects. Furniture is one of the most important needs to support learning and playing activities. Meanwhile, there are many parents who facilitate their children to learn, play, and store items with less appropriate furniture for children, they are furniture for adults. Furniture for children and adults are different, both in terms of design, color, and size. Therefore, furniture for children with the right design, color and size is needed.

Keyword— furniture design, early childhood education, children's furniture, knockdown

I. PENDAHULUAN

Pada pertumbuhan anak, akan dihadapkan pada perkembangan dari segi psikomotorik, afektif dan kreativitasnya. Tetapi tidak jarang juga anak-anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan tersebut memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi terhadap lingkungannya. Mulai dari hal yang sederhana, akan memicu rasa ingin tahu anak tersebut. Menurut Landshears disebutkan bahwa tingkat perkembangan kognitif pada usia 1 – 3 tahun sebanyak 50%, 4 - 8 tahun sebanyak 30% dan 20% yang lain dicapai pada usia 9 - 17 tahun, hal ini juga didukung oleh Mary Eming Young (dalam Uce 82)[1]. Banyak ahli medis sependapat terhadap hasil penelitian yang menemukan bahwa sel-sel otak manusia sudah terbentuk sebanyak 70%-80% pada saat anak berusia 3

tahun (Munandar 69)[11]. Oleh karena itu bisa dikatakan bahwa usia 3-5 tahun, merupakan usia emas bagi anak, dimana pada usia ini mereka akan belajar untuk menulis, membaca, dan melakukan eksplorasi di lingkungannya tinggal, yaitu di rumah.

Banyak orang tua yang memberikan ruangan khusus untuk belajar dan bermain. Kebutuhan ruangan ini akan berbeda dengan ruangan untuk orang dewasa. Dari segi ukuran, bentuk, warna dan pemilihan material. Anak-anak akan lebih tertarik dengan bentuk yang lucu serta warna yang cerah. Dengan tampilan visual yang menarik, anak-anak akan lebih mudah melatih kreativitas mereka.

Furnitur menjadi salah satu kebutuhan terpenting untuk menunjang kebutuhan aktivitas belajar dan bermain. Salah satunya adalah lemari penyimpanan. Fungsi utama dari lemari penyimpanan adalah untuk menyimpan barang-barang kebutuhan anak. Disamping itu juga memiliki fungsi sekunder, yaitu melatih anak untuk belajar bertanggung jawab dan mandiri. Buku, alat tulis maupun mainan yang telah selesai dipakai akan di simpan kembali ke tempat asalnya.

Banyak alasan dan kendala yang mendasari mengapa anak-anak tidak mau mengembalikan barang yang telah mereka gunakan ketempat asalnya. Salah satunya karena ukuran lemari penyimpanan yang tidak sesuai dengan tinggi anak-anak. Dan juga bentuk dari lemari penyimpanan yang masih monoton, tentu kurang menarik perhatian anak-anak.

Tabel 1 Hasil observasi

No	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Produk	Analisa	Teori	Fasilitas
1	Louisa (3 th)	Mulai berlari, kalau ada bahaya bisa menghindar. Menjelajahi lingkungan sekitar. Bicara sudah lancar. Belajar berhitung 1-10. Bisa mencocokkan bentuk.	Meja dan kursi belajar. Mainan edukatif.	Anak pada saat memauki usia 3 tahun. Mereka akan mulai aktif bereksplorasi.	Menurut Jean Piaget dalam tahap pre – operational, yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun. Tahap ini diidentikkan dengan mulai digunakannya symbol atau bahasa tanda, dan telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstrak	Furniture yang aman dan bisa digunakan oleh anak-anak

2	Joyce (4 th)	Mulai belajar membaca dan menulis. Lancar penjumlahan. Belajar mewarnai. Bermain permainan edukatif (puzzle). Mengambil mainan sendiri	Meja dan kursi belajar. Rak buku. Mainan edukatif. Lemari mainan.	Pada usia 4 tahun, anak sudah bisa melakukan banyak hal, selain belajar dan bermain. Anak sudah bisa mengambil dan mengembalikan mainannya sendiri	Menurut Jean Piaget dalam tahap pre – operational, yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun. Tahap ini diidentikkan dengan mulai digunakannya symbol atau bahasa tanda, dan telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstrak.	Furniture yang aman dan bisa digunakan oleh anak-anak
3	Jason (4th)	Menyusun benda-benda. Mengelompokkan dan menghitung mainan.	Meja dan kursi belajar. Mainan edukatif. Lemari mainan.	Anak sudah bisa mengambil dan mengembalikan mainannya sendiri		
4	Jolleen (5th)	Belajar <i>dictation</i> . Belajar pengurangan dan hitung mundur. Bermain puzzle dan kartu.	Meja dan kursi belajar. Rak buku.	Anak sudah bisa mengambil dan mengembalikan mainannya sendiri.		
5	James (5th)	Belajar menulis. Bermain permainan edukatif. Melakukan permainan olahraga.	Meja dan kursi belajar. Rak mainan.	Kebutuhan akan furniture mulai berubah, karena sudah pada fase belajar.		

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa anak dengan usia 3-5 tahun berada di tahap explorasi lingkungan dan mulai belajar untuk memahami lingkungan sekitarnya. Selain itu juga pada anak yang berusia tahun, mereka sudah ditahap untuk mempersiapkan pendidikan di sekolah dasar. Sehingga dibutuhkan furnitur yang dapat menunjang kebutuhan anak-anak usia 3-5 tahun.

II. METODE PENELITIAN

A. Emphatize

Pada tahap awal ini akan memahami, menentukan dan mengumpulkan data literatur tentang *furnitur* untuk anak-anak. Selain itu juga melakukan pengamatan, melakukan wawancara dengan orang tua dan mengumpulkan data literatur serta tipologi.

B. Define

Proses pemfokusan terhadap tujuan yang akan dicapai. Setelah itu menentukan produk akhir dari perancangan. Proses selanjutnya yaitu menyusun data-data yang mendukung perancangan, baik dari literatur maupun wawancara dengan beberapa narasumber. Kumpulan data tersebut akan diolah dan dijadikan sebagai dasar dari konsep awal objek perancangan..

C. Ideate

Proses pencarian pemfokusan ide desain. Pada tahap ini, akan banyak bermunculan ide-ide dasar yang terus dikembangkan dengan cara membuat sketsa – sketsa awal dan alternatifnya. Kemudian pemilihan desain yang akan dipakai serta pengembangannya.

D. Prototype

Proses mendapatkan ide dengan cara mengeksplorasi langsung, tidak hanya dalam pikiran tetapi diwujudkan dalam bentuk perwujudan satu hasil desain yang dirasa paling tepat dalam skala 1:1.

E. Test

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari seluruh tahapan. Pada tahapan ini prototype yang sudah selesai di produksi akan di test untuk mengetahui apakah produk tersebut bisa berfungsi dengan baik atau tidak untuk menjawab rumusan masalah.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Furnitur

Menurut kamus Oxford, furnitur atau mebel adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari[2]. Kata mebel berasal dari kata *movable*, yang memiliki arti dapat bergerak. Pada zaman dahulu meja, kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Sedangkan kata furnitur berasal dari bahasa Prancis *fourniture*.

Furnitur berasal dari kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Meskipun mebel dan furnitur punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya. Dalam kata lain, mebel atau furnitur adalah semua benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil seperti pakaian atau cangkir.

Penempatan furnitur sebaiknya disesuaikan dengan aktivitas penghuni rumah. Mebel perlu direncanakan agar tepat secara fungsional sehingga tidak asal dalam penempatannya. Mebel yang dibuat, pembuatan mebel sebaiknya di sesuaikan dengan model, *budget* dan kenyamanan pemilik rumah. Furnitur dapat dibedakan berdasarkan :

1. Tujuan, furnitur dibedakan berdasarkan tempat penggunaannya,
 - *Public space*, misalnya kantor, sekolah, dorm, hotel, bioskop, rumah sakit, restaurant, dan lainnya.
 - *Residential rooms*, misalnya rumah, apartemen, dapur, kamar mandi, *living room*, dll.
 - Transportasi, misalnya kapal, kereta api, dan pesawat terbang.
2. Fungsi, yaitu:
 - Untuk duduk
 - Untuk bekerja
 - Untuk tempat penyimpanan
 - Untuk berbaring
3. Bentuk, yaitu:
 - Struktur terbuka
 - Struktur sebagian terbuka
 - Struktur tertutup

B. Furnitur Anak

Dalam merancang furnitur untuk anak terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (33-34)[3], antara lain:

- Meja dan kursi harus disesuaikan dengan ukuran serta berat yang sesuai untuk anak agar mereka nyaman saat menggunakannya serta tidak terjadi resiko kecelakaan karena kesulitan waktu menggunakan ataupun pada saat membereskan meja dan kursi .
- Ujung meja dan kursi anak tidak berbentuk lancip.
- Loker tempat penyimpanan alat bermain dan buku-buku bacaan anak sesuai dengan jangkauan mereka.
- Apabila menggunakan bahan plastik pada kursi, pastikan sudah cukup kokoh dan tidak licin .
- Bila menggunakan bahan kayu, sebaiknya cat yang digunakan aman bagi anak, tidak berbau ,dan tidak mengandung racun. Selain itu, permukaan yang berbahan kayu sebaiknya tidak kasar karena dapat melukai anak.

Selain itu juga pemilihan material yang perlu diperhatikan dalam memilih furnitur untuk anak. Berikut beberapa material menurut Jamaludin (87-99)[4]:

- Kayu

Kayu adalah material yang banyak digunakan sebagai konstruksi bangunan dan juga furnitur, selain karena mudah untuk didapatkan serta proses pengolahan bahan pun lebih mudah dibandingkan dengan logam atau plastik.

- Kayu lapis (*plywood*)

Material ini karena memiliki bidang yang cukup luas yaitu 244x122cm sehingga mempermudah dalam pembuatan furnitur dengan bidang yang luas.

- Logam

Logam biasanya digunakan sebagai struktur dalam pembentukan furnitur adalah besi karena sifatnya yang kuat dan tahan terhadap cuaca.

- Fiber plastik

Fiber plastik merupakan material yang ringan dan mudah dalam perawatan namun konstruksinya yang kurang kuat sehingga membutuhkan bantuan dari logam pada bagian strukturnya, agar kuat saat mendapat beban yang berat.

- *Particle board*

Particle board merupakan material yang terbuat dari bubuk kayu yang mengalami proses pencetakan, dilem dan di press menjadi sebuah bidang. Material ini cukup kuat dan biasanya digunakan untuk furnitur yang berbentuk dasar kotak.

C. Ergonomi

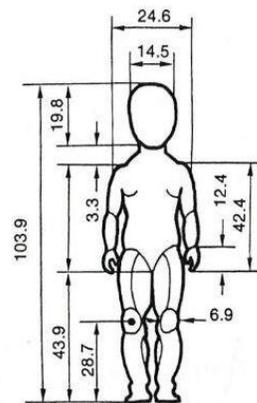
Ergonomi adalah ilmu atau kaidah yang mempelajari manusia sebagai komponen dari suatu sistem kerja mencakup karakteristik fisik maupun nonfisik, keterbatasan manusia, dan kemampuannya dalam rangka merancang suatu sistem yang efektif, aman, sehat, nyaman, dan efisien (Sutalaksana 79)[5].

Anak-anak memiliki ergonomi yang berbeda dengan orang dewasa sehingga furnitur serta fasilitas yang diberikan harus disesuaikan dengan ketinggian yang sesuai dengan mereka agar tidak terjadi suatu bahaya maupun cedera pada anak seperti gangguan otot (Adawiyah & Jalaludin 6)[6].

D. Antropometri

Tabel III Data Rata-Rata Anthropometri Anak-Anak

No.	Dimensi Anthropometri	Rata-Rata (mm)
1	Tinggi Tubuh Posisi Berdiri	1054
2	Panjang Lengan Bawah	370
3	Tinggi Siku Posisi Duduk	123
4	Jarak Pantat ke Lutut	318
5	Jarak Lipat Lutut ke Pantat	265
6	Tinggi Lutut	286
7	Tinggi Lipat Lutut	251
8	Lebar Bahu	268
9	Lebar Panggul	252
10	Lebar Dada	135
11	Jarak Siku ke Ujung Jari	268
12	Jarak Genggaman Tangan ke Punggung	440



Gambar 1 Ukuran tubuh anak usia 3-5 tahun

E. Tipologi Warna

Secara psikologi, warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, tetapi warna dapat mempengaruhi kelakuan dan memegang peranan penting dalam penilaian estetis serta turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda menurut Linschoten dan Mansyur.

Pemilihan warna pada furnitur akan mempengaruhi emosi penggunaannya (Ervinna 374)[7]. Berikut beberapa arti dari warna:

- Merah: kuat, berani, menyegarkan
- Oranye: hangat dan berani
- Kuning: hangat, cerah, ekspresif dan ceria
- Hijau: santai, seimbang, tenang dan sepi
- Biru: sejuk, segar, santai, damai dan tenang
- Ungu: anggun, elegan, menyegarkan dan formal
- Merah muda: positif, lembut, anggun dan feminin
- Putih: murni dan bersih
- Coklat: stabil, alami dan aman



Gambar 2 Psikologi warna

F. Material

Untuk material, harus diperhatikan untuk menggunakan material yang aman untuk anak karena anak masih dalam usia yang sangat rentan dan tidak boleh menggunakan sembarang material. Disamping itu, pemilihan material yang tidak tepat akan berdampak pada kesehatan dan ketidaknyamanan anak saat menggunakan produk tersebut. Berikut adalah material yang aman digunakan untuk perancangan furnitur anak (Limantara, Mulyono dan Basuki 761)[9]:

1. **Kayu Solid:** Kayu solid dipilih karena memiliki urat kayu yang antic sehingga bagus untuk di ekspos atau ditonjolkan dan lebih tahan lama terhadap cuaca dan rayap. Kekurangannya adalah harganya yang relatif mahal sehingga sering digunakan untuk furnitur berkelas atau furnitur ekspor.
2. **Plywood:** Plywood atau yang sering disebut dengan multipleks adalah sejenis papan pabrikan yang terdiri dari lapisan kayu (veneer kayu) yang direkatkan bersama – sama. Plywood tersedia dari ketebalan 0.8 – 25mm dengan tingkat kualitas yang berbeda.
3. **Synthetic Leather:** Kulit sintetis adalah kulit imitasi yang tidak menggunakan kulit hewan. Kulit imitasi telah dibuat berbagai macam jenis dan sangat mirip dengan kulit asli. Mulai dari glossy, motif, warna, dan bahkan bisa jauh lebih baik mengembangkan motif sesuai selera. Kulit sintetis biasanya terbuat dari bahan *polyvinyl chloride (PVC)* dan komposisi bahan kain yang terdiri dari *polyester* atau kapas digunakan untuk lapisan agar meniru seperti halnya kulit asli.

G. Finishing

Finishing yang digunakan untuk anak sebaiknya menggunakan finishing yang aman, tidak mengandung racun dan juga ramah lingkungan. Beberapa *finishing* yang baik pada furnitur untuk anak antara lain (Stefani 103-105)[10]:

- **Water based finishing:** Merupakan bahan cat yang menggunakan air sebagai pencampurnya. Bahan ini memiliki kelebihan ramah lingkungan maupun terkesan natural .

- **Powder coating:** Merupakan cat kering yang berupa serbuk .Bahan ini memiliki kelebihan seperti menghasilkan kualitas pelapisan yang sempurna dengan tekstur yang bervariasi.

- **PU (Polyurethane):** Bahan ini memiliki kelebihan pada daya tahan terhadap air serta panas yang cukup tinggi dan PU dengan jenis *water based* lebih aman untuk anak karena tidak menggunakan bahan kimia melainkan air.

- **Duco paint:** Bahan ini memiliki kelebihan seperti tidak mengeluarkan bau yang menyengat dan tahan terhadap perubahan cuaca.

IV. LOKASI PERANCANGAN

Objek perancangan akan mengambil lokasi di Kertomenanggal IX/11, Surabaya. Rumah tinggal tersebut dipilih karena terdapat sebuah keluarga dengan 3 orang anak dengan usia 4 tahun, 5 tahun dan 7 tahun. Sehingga pemilihan lokasi dirasa tepat, karena terdapat anak-anak yang masih pada tahap belajar dan bereksplorasi.

V. IDE PERANCANGAN

A. Konsep Desain

1. Clean

Furnitur anak yang mudah dibersihkan ketika kotor. Tidak banyak aksesoris atau hiasan pada furnitur.

2. Simple

Pemilihan bentuk, *finishing*, dan konstruksi yang simpel. Sehingga pengguna tidak akan merasa kesulitan saat menggunakan produk. Sistem knockdown pada produk menggunakan sistem *knockdown* yang tidak rumit untuk mempermudah perakitan.

B. Aplikasi Konsep

1. Bentuk

Bentuk dasar yang digunakan pada perancangan ini adalah *puzzle*. Yang mengalami perubahan bentuk tetapi memiliki konsep yang sama, yaitu bisa menyatu.

2. Fungsi

Perancangan ini merupakan perancangan untuk fasilitas set penyimpanan, sehingga fungsi utama adalah untuk menyimpan buku dan mainan anak, dengan fungsinya sebagai fasilitas penyimpanan untuk anak maka dibutuhkan furnitur yang memiliki ukuran yang tepat untuk anak-anak. Sehingga dapat difungsikan dengan maksimal dan se efektif mungkin.

3. Material

Material yang digunakan pada perancangan ini adalah material kayu lapis, yaitu MDF. MDF merupakan material yang aman dan ramah lingkungan sehingga cocok digunakan sebagai material untuk furnitur anak.

4. Finishing

Finishing yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan cat duco. *Finishing* ini aman digunakan sebagai pelapis furnitur untuk anak, serta produk yang dihasilkan akan terlihat lebih rapi.

5. Warna

Pemilihan warna untuk perancangan ini adalah warna pastel. Dengan menggunakan 4 warna yang digunakan, pink muda, biru muda, coklat muda dan ungu muda. Warna yang digunakan cocok untuk menarik perhatian anak-anak.

6. Konstruksi

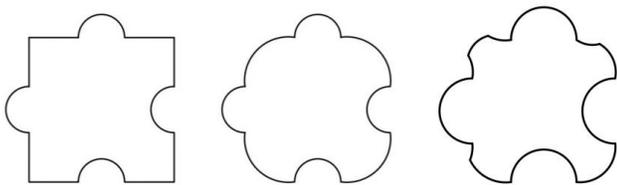
Konstruksi yang diterapkan adalah konstruksi *knockdown*. Yaitu konstruksi bongkar pasang, sehingga pada proses pengiriman tidak memakan banyak tempat dan juga lebih efisien.

VI. DESAIN AKHIR

A. Desain Final

1. Rak Buku dan Mainan

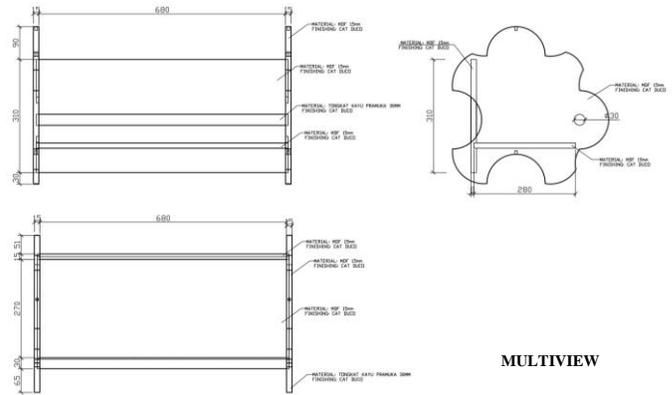
Menggunakan bentuk organik, menggunakan bentukan dasar berupa *puzzle*. Dari bentukan tersebut di transformasi menjadi bentukan final. Untuk warna menggunakan warna pastel, yaitu pink muda, biru muda, coklat muda. Konstruksi yang digunakan adalah *knockdown*.



Gambar 3 Transformasi bentuk



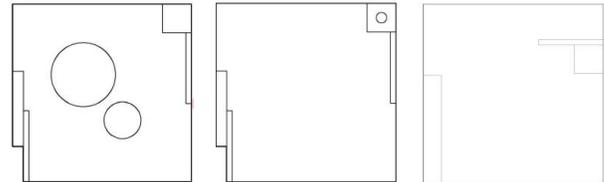
Gambar 4 Rak buku dan mainan



Gambar 5 Multiview rak buku dan mainan

2. Meja Belajar

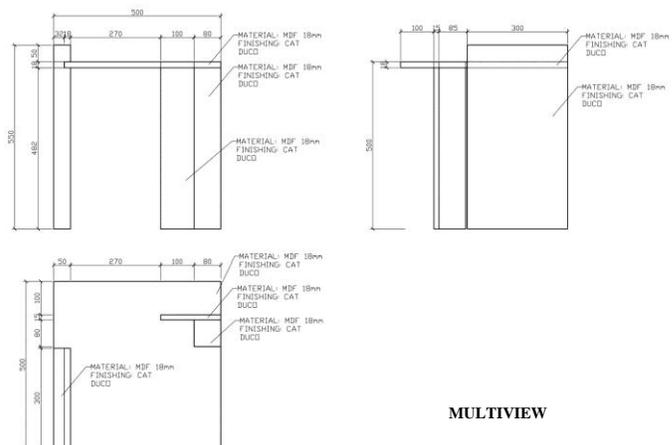
Menggunakan bentuk geometris, menggunakan bentukan dasar berupa segi empat. Dari bentukan tersebut di transformasi menjadi bentukan final. Untuk warna menggunakan warna pastel, yaitu pink muda, biru muda, coklat muda dan ungu muda. Konstruksi yang digunakan adalah *knockdown*.



Gambar 6 Transformasi bentuk



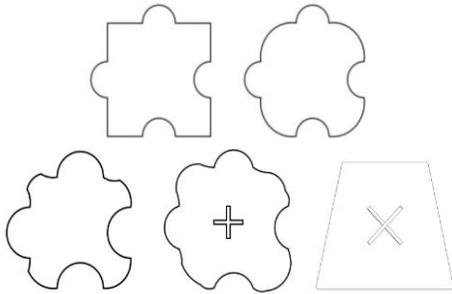
Gambar 7 Meja belajar.



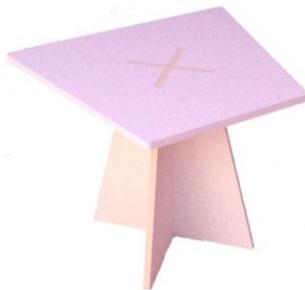
Gambar 8 Multiview meja belajar

3. End Table

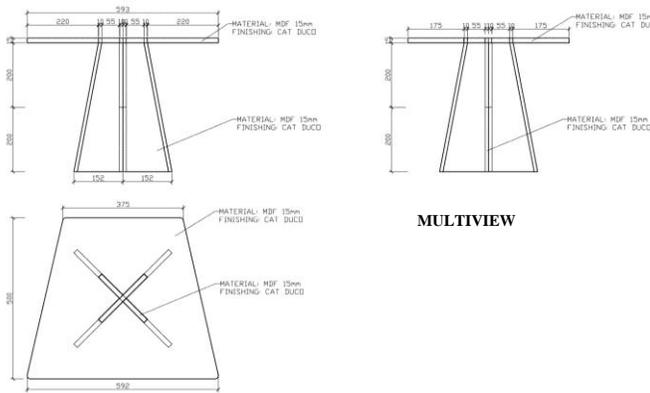
Menggunakan bentuk organik, menggunakan bentukan dasar berupa *puzzle*. Dari bentukan tersebut di transformasi menjadi bentukan final. Untuk warna menggunakan warna pastel, yaitu pink muda dan coklat muda. Konstruksi yang digunakan adalah *knockdown*.



Gambar 9 Transformasi



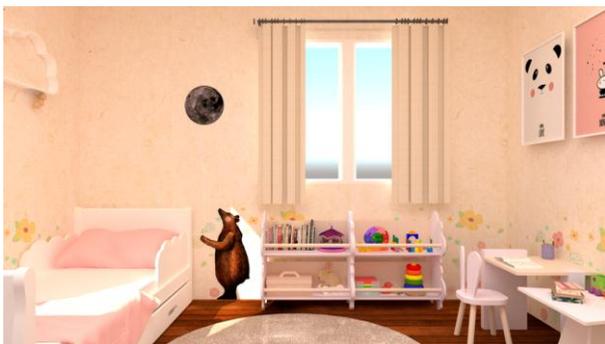
Gambar 10 End table



MULTIVIEW

Gambar 11 Multiview end table

B. Perspektif Ruang



Gambar 12 Perspektif ruang 1



Gambar 13 Perspektif ruang 2

C. Proses Produksi

1. Tahap Memotong MDF

Pada tahap ini MDF akan dipotong dengan alat pemotong dan mesin CNC agar hasil yang diinginkan lebih akurat. Karena pemotongan dengan menggunakan sistem komputer.



Gambar 14 Tahap pemotongan kayu.

2. Tahap Memberi Dempul dan Sealer

Setelah dipotong, MDF akan dihaluskan permukaannya yang kasar, lalu akan didempul dan diberi sealer. Pemberian sealer dengan tujuan menutup pori-pori kayu agar tidak mudah kemasukan air dan udara yang dapat menyebabkan kayu cepat rusak.

3. Tahap Pewarnaan

Pada tahap ini akan diberi finishing yaitu dengan menggunakan cat duco dan top coat clear doff 20%.



Gambar 15 Tahap pengecatan dan pengeringan.

4. Tahap Perakitan

Setelah semua bagian MDF di beri cat dan kering, tahap selanjutnya ialah perakitan. Perakitan menggunakan sistem knockdown, sehingga produk dapat di bongkar pasang.



Gambar 16 Tahap perakitan

5. Hasil Akhir Prototype



Gambar 17 Hasil akhir prototype

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari perancangan fasilitas penyimpanan dan pembelajaran kreativitas untuk anak usia dini adalah dengan pemilihan bentuk, material, *finishing* dan warna dapat mempengaruhi seorang anak untuk melatih diri agar bisa lebih mandiri, bertanggung jawab dan kreativitasnya. Apabila anak-anak diberikan furnitur yang tidak sesuai dengan ukurannya, maka pemanfaatan furnitur tersebut akan kurang maksimal, seperti anak tidak mau mengembalikan barang yang telah diambil karena lemari penyimpanan yang terlalu tinggi atau terlalu dalam. Sehingga dibutuhkan furnitur yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam beraktivitas. Agar kedepannya anak-anak lebih bisa untuk mengembangkan kemampuan dalam hal belajar dan bermain. Melalui hasil perancangan ini, di dapatkan beberapa kekurangan, yaitu *endtable* yang bisa digunakan sebagai meja bermain memiliki ukuran yang kurang sesuai. Meja belajar cukup berat, sehingga susah bagi anak-anak

untuk memindahkan meja tersebut. Dan rak buku dan mainan yang membutuhkan bantuan orang dewasa untuk menyusun ke atas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Tuhan Yesus yang telah menyertai penulis selama ini. Lalu juga terima kasih kepada Bapak Adi Santosa selaku pembimbing pertama dan Ibu Grace Setiati selaku pembimbing kedua. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Papa-Mama serta Papi-Mami dan saudara-saudara semua yang telah memberikan dukungan baik secara mental dan material. Serta ucapan terima kasih untuk para sahabat, Jenniffer, Claudia, Natasya, Tara, Madeleine, Melissa, Dinda, Natalia, Annelis, Eva dan Lilit yang sudah berjuang bersama dari awal perkuliahan sampai akhir perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Uce, L . "The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak." *Bunaya: Jurnal Pendidikan Anak* Vol. 1, No. 2 (2015).
- [2] "Furniture". Oxford Dictionaries. 2016.
- [3] Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. "Pedoman Perencanaan Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini." Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015.
- [4] Jamaludin. *Pengantar Desain Mebel*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama. 2014.
- [5] Satalaksana, Iftikar Z. *Teknik Tata Cara Kerja*. Bandung: Institut Teknologi Bandung. 1979.
- [6] N.Adawiyah & Jalaludin. "Assessment on Space and Furnitur's Ergonomics for Children in Kindergarten." Thesis International Islamic University Malaysia, 2016.
- [7] Ervinna, Andreas Pandu dan Poppy F. "Perancangan Mebel Modular Edukatif Untuk Anak Balita (Studi Kasus: Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawi Wetan Jemaat Sukolilo Surabaya)." *Jurnal Intra* Vol. 6, No. 2 (2018).
- [8] F.Melani & S.M.Sari. "Penerapan Standar Fasilitas Ruang Belajar pada Taman Kanak-Kanak Katolik Santa Clara Surabaya." *Jurnal Intra* Vol. 3, No. 2 (2015).
- [9] Limantara, Claudia, Grace Mulyono dan Lucky Basuki. "Perancangan Set Furnitur Sebagai Fasilitas Belajar, Bersantai, dan Penyimpanan untuk Anak Usia 3-5 Tahun Dalam Rumah Tinggal." *Jurnal Intra* Vol. 5, No. 2 (2017).
- [10] Stefani. *Perancangan Furnitur Taman Kanak-Kanak The Woodlands Montessori School* di Tangerang Selatan. Jakarta: Thesis Fakultas Desain, Universitas Bina Nusantara, 2015.
- [11] Utami Munandar, SC. *Aspek Psikologi dan Penerapannya, Analisis Pendidikan Departemen*. Jakarta: Balai Pustaka, 1981.