

PERANCANGAN SISTEM FURNITUR PERPUSTAKAAN MULTIFUNGSI UNTUK ANAK USIA 1,5-4 TAHUN YANG DAPAT MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK DI DALAM RUMAH

Heidy Natalia

Desain dan Manajemen Produk Universitas Surabaya
hei_dee_natalie@yahoo.com

Abstrak - Membaca sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Selain menambah wawasan, membaca dapat membuat anak lebih aktif dan berprestasi. Usia emas (0-6 tahun) adalah usia yang tepat untuk mengajarkan anak-anak untuk membaca, karena pada usia ini anak-anak dapat menyerap pengetahuan paling banyak. Orang tua sebagai pendidik pertama memiliki tanggung jawab besar untuk membuat anak-anak mereka memiliki kebiasaan membaca. Ada hal yang dapat kita lakukan untuk meningkatkan minat anak-anak dalam membaca, seperti menyediakan fasilitas (furniture) atau menciptakan suasana perpustakaan di rumah. Namun saat ini belum ada furnitur yang sesuai kebutuhan, baik dari segi kebutuhan, dimensi, bentuk dan warna. Oleh karena itu, penulis akan merancang perpustakaan sistem furnitur multifungsi yang cocok untuk anak usia 1,5-4 bulan yang dapat meningkatkan minat mereka dalam membaca di dalam rumah. Untuk menentukan faktor-faktor apa yang mempengaruhi kegiatan membaca pada anak-anak, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, seperti sastra, wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan beberapa pembicara: orang tua, pendamping anak dan psikolog anak. Dari hasil penelitian, dapat dilihat bahwa susunan buku, bentuk dan warna dapat meningkatkan minat anak dalam membaca. Dimensi furnitur harus dirancang sesuai dengan antropometri pengguna, sehingga dapat memberikan kenyamanan, keamanan, efisiensi, dan akan cocok untuk kebutuhan anak-anak.

Kata kunci : Sistem Furnitur, Perpustakaan Anak, di dalam rumah.

Abstract - Reading is very beneficial for children's development. It can make children more active and they will make more achievement. Golden age (0-6 years) is the perfect age to teach children to read, because at this age children can absorb knowledge at most. Parents as the first educators have a great responsibility to make their children have reading as habit. There are things we can do to increase children's interest in reading, such as providing facilities (furniture) or creating library atmosphere in the house. However, there is currently no suitable furniture in the market. Therefore, the author will design a multifunctional library furniture system that suitable for children aged 1.5 - 4 months which can increase their interest in reading at their own house. To determine what factors influence the activities of reading in children, the author used qualitative research methods, such as literature review, interviews and observation. Interviews were conducted with several speakers: parents, babysitters and child psychologist. From the research, it can be seen that the arrangement of the book, shape and color can enhance the child's interest in

reading. The dimensions of the furniture has to be designed according to the user's anthropometry, so that it can provide comfort, safety, efficiency, and it will be suitable for the children's needs.

Keywords: *Furniture system, Children's Library, in the house.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Usia dini (0-6 tahun) merupakan masa dimana pertumbuhan dan perkembangan anak yang paling pesat, baik fisik maupun mental (Suyanto, 2005: 5). Sangat tepat bila dikatakan bahwa usia dini adalah usia emas (*golden age*), di mana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat. Perkembangan anak pada usia ini akan sangat menentukan perkembangan anak pada periode selanjutnya hingga dewasa (Mutiah, 2010: 6). Materi pendidikan anak usia dini (PAUD) yang diberikan pun bervariasi, termasuk menjadikan anak siap belajar (*ready to learn*), yaitu siap belajar berhitung, membaca, dan menulis (Suyanto, 2005: 7).

Membaca merupakan salah satu sarana yang tepat untuk mempromosikan suatu pembelajaran sepanjang hayat (*life long learning*), (Bowman, 1991: 265). Menurut Wimpy (2008), keluarga menjadi komunitas yang sangat berpengaruh bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Minat dan kemampuan anak dibentuk dari keluarga di mana dia dibesarkan. Salah satu minat dan kemampuan yang bisa ditumbuhkan dalam diri anak lewat keluarga ialah membaca. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk menumbuhkan keinginan dan kecintaan membaca sejak dini kepada anak-anaknya (Dhieni, 2009: 20). Selain itu, orang tua harus mampu menciptakan suasana rumah dengan situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi didalam keluarga, yaitu dengan adanya kegiatan belajar, adanya sarana prasarana atau fasilitas yang mendukung seperti buku-buku, alat tulis dan sebagainya. Sehingga akan timbul rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal oleh karena aktifitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto,1995).

Menurut (Lasa, 2005: 131) Perabot /fasilitas yang digunakan untuk menunjang kegiatan membaca terdiri dari barang yang tidak habis pakai, yaitu furnitur seperti kursi, rak, meja atau bangku. Fasilitas sarana dan pra-sarana seperti perabot tidak hanya tersedia secara lengkap, tetapi harus dapat berfungsi secara maksimal. Ukuran perabot yang sesuai antropometri anak, bentuk dan warna yang aman serta komunikatif akan membuat anak merasa nyaman menggunakannya

(Landasan, 1995). Namun pada kenyataannya, perabot massal yang dibuat oleh tukang kurang memahami pencapaian aspek antropometri, bentuk dan warna perabot dengan baik (Rahmanto, 2010).

Berdasarkan uraian di atas, perancangan furnitur ini menarik untuk dilakukan karena produk yang ada saat ini belum sesuai dengan kebutuhan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan penulis adalah sebagai berikut:

1. Menumbuhkan kebiasaan membaca harus dilakukan sejak dini, dan dimulai dari lingkungan rumah.
2. Furnitur yang ada saat ini belum sesuai dengan kebutuhan anak.
3. Fasilitas pendukung yang dibutuhkan untuk kegiatan membaca anak cukup kompleks

Dari poin rumusan masalah di atas, maka muncul pertanyaan sebagai berikut :
Bagaimana merancang sistem furnitur perpustakaan multifungsi yang sesuai dengan kebutuhan anak usia 1,5 – 4 tahun dan dapat meningkatkan minat baca di dalam rumah?

Batasan Masalah

- Furnitur multifungsi untuk anak usia 1,5-4 tahun di dalam rumah.
- Pengguna : Ras Asia Tenggara
- Ukuran minimal ruangan 3,5m x 4m.

Tujuan Perancangan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Merancang sistem furnitur perpustakaan multifungsi yang sesuai dengan kebutuhan anak usia 1,5 – 4 tahun dan dapat meningkatkan minat baca di dalam rumah.

TINJAUAN PUSTAKA

Berikut adalah beberapa tinjauan pustaka yang dikumpulkan penulis terkait dengan produk yang dirancang dan dibuat:

Perpustakaan

UU Perpustakaan pada bab I pasal 1 menyatakan Perpustakaan adalah institusi yang mengumpulkan pengetahuan tercetak dan terekam, mengelolanya dengan cara khusus guna memenuhi kebutuhan intelektualitas para penggunanya melalui beragam cara interaksi pengetahuan. Dalam arti tradisional, perpustakaan adalah sebuah koleksi buku dan majalah.

Perpustakaan dapat juga diartikan sebagai kumpulan informasi yang bersifat ilmu pengetahuan, hiburan, rekreasi, dan ibadah yang merupakan kebutuhan hakiki manusia. Oleh karena itu perpustakaan modern telah didefinisikan kembali sebagai tempat untuk mengakses informasi dalam format apa pun, apakah informasi itu disimpan dalam gedung perpustakaan tersebut atau tidak. Dalam perpustakaan modern ini selain kumpulan buku tercetak, sebagian buku dan koleksinya ada dalam perpustakaan digital atau dalam bentuk data yang bisa diakses lewat jaringan komputer, (Bayong, 2012).

Pengertian Membaca dan Minat Baca

Membaca merupakan proses menerjemahkan sandi atau simbol-simbol yang tertulis terhadap teks bacaan dengan memanfaatkan kemampuan melihat (mata) yang dimiliki oleh pembaca, dan menerapkan pola berfikir dan bernalar mengolah teks bacaan secara kritis dan kreatif untuk mendapatkan pesan baik secara tersirat maupun tersurat, (Sulistiorini & Ningtyas, 2012).

- Minat baca merupakan kecenderungan jiwa yang mendorong seseorang berbuat sesuatu terhadap membaca. Minat baca ditunjukkan dengan keinginan yang kuat untuk melakukan kegiatan membaca, (Darmono, 2007).
- Minat baca adalah perwujudan perilaku baca yang disebabkan oleh faktor-faktor pendorong tertentu, baik oleh faktor internal maupun eksternal (Rahman, 1983: 16).

Tahap-tahap Perkembangan Membaca

Kemampuan membaca pada anak berkembang dalam beberapa tahap. Menurut Cochrane Efal, (Dhieni, 2009:13) dibagi dalam lima tahap, yaitu:

1. Fantasi (*Magical strage*)

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku. Anak mulai berpikir bahwa buku itu penting dengan cara membolak-balik buku. Kadang anak juga suka membawa-bawa buku kesukaannya.

2. Pembentukan konsep diri (*Self concept strange*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan dirinya dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku.

3. Membaca gemar (*Brigging reading strange*)

Anak menyadari cetakan yang tampak dan mulai dapat menemukan kata yang sudah dikenal..

4. Pengenalan bacaan (*Sake-off reader strange*)

Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphoponic, semantic dan syntactic*) secara bersama-sama. Anak mulai tertarik pada bacaan dan mulai membaca tanda-tanda yang ada di lingkungan seperti membaca kardus susu, pasta gigi dan lain-lain.

5. Membaca lancar (*Independent reader strange*)

Anak dapat membaca berbagai jenis buku secara bebas. Orang tua dan guru masih harus tetap membacakan buku pada anak. Tindakan tersebut dimaksudkan dapat mendorong anak untuk memperbaiki bacaannya. Bantu anak memilih bacaan yang sesuai, (Mutiani, 2013:14).

Produk Eksisting

Berikut adalah pustaka mengenai produk sejenis yang di jual di pasaran, beberapa produk tersebut adalah:

Tabel 1. Produk Eksisting

Gambar			
Sumber Gambar	http://media-cache-ec0.pinning.com/236x/6d/30/df/6d30df4617e94d494d5a8035c051bdfa.jpg , diunduh 30 Juni 2014	http://cdn.trendhunterstatic.com/thumbs/taxi-book-storage.jpeg , diunduh 9 Juli 2014	http://tokomebelonline.com/wp-content/uploads/2013/12/MBA-05-Meja-Belajar-Anak-Komputer.jpg , diunduh 9 September 2014

Keterangan	Gambar di atas merupakan tipe furnitur <i>mobile</i> untuk menyimpan buku. Buku tertata menghadap depan agar anak lebih tertarik untuk membaca buku. Furnitur ini mudah digeser atau dipindah karena terdapat roda pada bagian bawahnya.	Gambar di atas adalah rak buku anak berbentuk menyerupai mobil taksi. Hal ini dilakukan agar anak tertarik untuk membaca buku yang ada pada rak tersebut.	Berikut adalah meja belajar anak yang sering digunakan untuk menyimpan buku, namun <i>layout</i> buku hanya dapat dilihat dari samping. Biasanya meja belajar disertai dengan kursi <i>mobile</i> .
------------	--	---	---

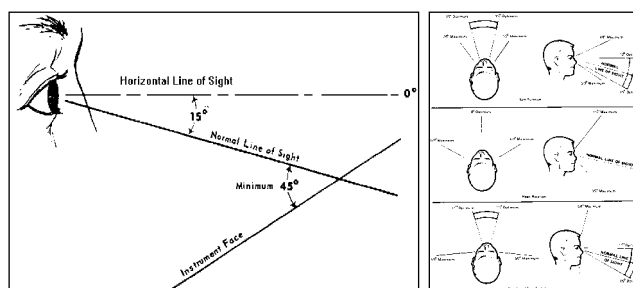
(Sumber : penulis)

Antropometri

Mengingat bahwa pengguna dari produk yang akan dirancang adalah anak-anak pada usia 1,5-4 tahun, maka perlu diperhatikan antropometri anak dalam posisi berdiri dan duduk.

Tabel 2. Antropometri

No	Antropometri	Persentil	Data (cm)	Bagian produk	Ukuran yang diharapkan pada produk (cm)
1	Tinggi tubuh	50	111,57	Tinggi maksimal <i>display</i> buku	112
2	Tinggi genggam tangan ke atas dalam posisi berdiri	50	125,33	Tinggi maksimal pencapaian buku	120
3	Panjang rentang tangan ke depan	50	41,90	Lebar rak	45
4	Panjang rentangan tangan ke samping	50	106,38	Panjang rak	100
5	Panjang rentangan siku	50	53,3	Lebar meja	50
6	Lebar pinggul	95	35,19	Panjang kursi	40
7	Tinggi dalam posisi duduk	5	49,40	Tinggi kursi	40
8	Tebal paha	95	7,63	Jarak antara meja dan kursi	8
9	Lebar tangan	50	7,4	Ukuran maksimal lebar produk yang dipegang	7
10	Panjang <i>popliteal</i>	50	30,9	Lebar kursi	30



Gambar 1. Eye and Head Rotation
(Sumber : Department of Defense MIL-STD-1472F, 1999)

Material

Ada berbagai material furnitur yang dapat digunakan untuk anak. Di antaranya ialah furnitur berbahan dasar plastik, kayu, dan logam.

Semua bahan tersebut mudah diperoleh di pasaran dan mempunyai tingkat keunikan tersendiri, serta mampu memberi jaminan kesehatan bagi penggunaanya.

1. Plastik

Jenis bahan ini mudah dibentuk sesuai keinginan, lebih bervariasi dalam pemilihan warna, serta mempunyai sifat karakteristik anak yang kental. Bahan plastik memiliki tingkat kualitas yang bermacam-macam, mulai dari kualitas rendah sampai kualitas tinggi. Dan yang terpenting ialah bahan dasar yang digunakan tidak beracun serta tidak mengandung melamin atau zat *toxic*. Kelebihan bahan dasar plastik ialah mempunyai bobot yang ringan, fleksibel, serta elastis, sehingga mudah dibawa dan dipindahkan oleh anak saat dibutuhkan tanpa harus meminta bantuan orang lain.

Salah satu jenis plastik yang aman digunakan oleh anak adalah :

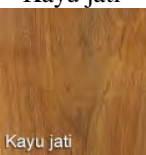
LDPE (*Low Density Poly Ethylene*). Merupakan jenis plastik yang terbuat dari bahan dasar minyak bumi atau biasa disebut dengan termoplastik dengan kode angka 4. Resistensi plastik LDPE terhadap bahan kimia tergolong baik sehingga dapat digunakan sebagai plastik kemasan makanan selain juga digunakan sebagai tong sampah, tas plastik, pakaian maupun furnitur (Admin, 2014).






2. Kayu

Bahan ini sangat mudah diperoleh dan mempunyai daya tahan cukup lama, sehingga pembuatan furnitur juga lebih mudah dibandingkan dengan bahan furnitur lainnya.

Berikut adalah jenis kayu furnitur beserta sifat dan kelebihanannya :

Tabel 3. Jenis Kayu

Nama kayu	Sifat	Warna	Kelebihan & kekurangan
Kayu jati 	Tahan terhadap kondisi cuaca, rayap, serta seratnya yang menarik.	Coklat muda	Sekalipun keras dan kuat kayu ini mudah dipotong dan dibentuk.

<p>Kayu sungkai</p> 	<p>Seratnya lebih lunak dan warnanya pun lebih terang dari kayu jati</p>	<p>Coklat Muda</p>	<p>Harganya lebih murah dari kayu jati tapi masih lebih mahal dari pada kayu nyatoh.</p>
<p>Kayu lapis (plywood)</p> 	<p>Permukaan polos dan tidak memiliki serat yang khas maka kadang perlu diberi pelapis tambahan seperti <i>venne</i>, PVC atau melaminto</p>	<p>Coklat</p>	<p>Harga kayu lapis lebih murah dari kayu solid tapi lebih mahal dari kayu olahan lainnya.</p>
<p>Blockboard</p> 	<p>Blockboard merupakan potongan kayu kotak kecil-kecil (sekitar 2.5 – 5 cm) yang dipadatkan dengan mesin dan diberi pelapis <i>venner</i> dan menjadi sebuah lembaran / papan.</p>	<p>Coklat muda</p>	<p>Blockboard biasanya dibuat dari kayu lunak sehingga tidak sekuat <i>plywood</i>. Harganya pun sedikit dibawah <i>plywood</i>.</p>
<p>Kayu MDF (Medium Density Fibreboard)</p> 	<p>Sangat fleksibel sehingga mudah dibentuk</p>	<p>Coklat tua</p>	<p>MDF lebih berat dari <i>Plywood</i> dan <i>particle board</i>.</p>
<p>Particel Board</p> 	<p>Partikel <i>board</i> lebih kasar dan tidak beraturan. Partikel <i>board</i> tidak bisa digabungkan memakai paku atau sekrup biasa</p>	<p>Coklat muda</p>	<p>Harga <i>particle board</i> paling murah diantara kayu olahan lainnya. Keterbatasannya yaitu jika bahan ini basah maka kekuatannya akan hilang. Selain itu dapat melengkung jika menahan beban berat.</p>

(Sumber : Bolinggi, 2009)





3. Logam

Jenis penggunaan material logam memang digolongkan lebih terbatas dibandingkan kayu dan plastik. Namun material logam ini mempunyai bentuk dan model furnitur yang tergolong lebih unik dan klasik ketimbang material lainnya. Untuk furnitur anak sebaiknya tidak menggunakan bahan logam secara keseluruhan, karena bahan ini dinilai berbahaya bagi anak yang tingkah lakunya terbilang lebih aktif dan tidak tahu aspek bahaya. Usahakan bahan logam hanya digunakan untuk aksen pelengkap saja. Hindari pula bahan material logam yang berbentuk lancip pada furnitur yang sering digunakan oleh anak, (Khalis, 2012: 63).

Finishing Furnitur

Berikut ini jenis-jenis cat yang banyak dipakai untuk *finishing* :

Tabel 4. Finishing

Gambar				
Sumber Gambar	http://www.agwoodcare.co.uk/media/ecom/prodlg/impranol_color_plus.jpg , diunduh 14 Januari 2015	http://www.atlanticoceanpaint.com/css/img/product/pic55999A5D6996F775171109541558AA6.jpg , diunduh 14 Januari 2015	http://3.bp.blogspot.com/-O45IEUQOvig/T9tSKRrxcAI/AAAAAAAE6E/zEdr7d2hWRk/s1600/Bahan+Emas+%2526+Perak+Finishing+Furniture+Cat+Duco.jpg , diunduh 14 Januari 2015	http://sukseperkasaforestama.com/wp-content/uploads/2013/01/hpl-big.jpg , diunduh 14 Januari 2014
Keterangan	Cat Kayu- Jenis cat yang diperuntukkan khusus untuk material dari bahan kayu seperti pintu, jendela, kusen dan list plang. Bahan pengencernya menggunakan tiner (<i>solvent based</i>). Tampilannya ada yang mengkilat (<i>gloss</i>) dan tidak mengkilat (<i>dof</i>).	Cat Politur- Khusus diaplikasikan pada kayu. Bahan pengencernya ada yang menggunakan air ataupun tiner. Selain politur, cat kayu transparan lainnya adalah melamik, PU, dan NC.	Cat duco- sama dengan cat besi, digunakan untuk melapisi material metal seperti pagar besi, tralis dan kusen dari alumunium, tetapi cat duco pengeringannya lebih cepat di bandingkan cat besi karena kualitas tiner sebagai bahan pengencernya berbeda, (Hiyoto, 2011).	HPL atau High Pressure Laminate- merupakan bahan material pembuatan furnitur untuk interior dan merupakan salah satu alternatif <i>finishing</i> material yang terbuat dari resin, penolin, <i>craft paper</i> dan <i>decorative paper</i> . Dengan ukuran panjang 2.440 mm, lebar 1.220 mm dan tebal 0,6 samapai 1 mm sebagai pelapis akhir pada furnitur berbahan kayu solid. Lapisan ini memiliki tekstur dan desain yang bermacam-macam, (Rizqi, 2013).

METODE PENELITIAN

Tabel 5. Skenario Penelitian

Skenario Penelitian	
Tujuan Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui usia anak ketika mulai tertarik membaca buku. • Mengetahui permasalahan yang dialami anak saat membaca buku. • Mengetahui cara membuat anak tertarik membaca secara psikologis. • Mengetahui material yang sering digunakan untuk furnitur anak. • Mengetahui kebiasaan anak ketika membaca buku.
Desain Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • <i>In Depth Interview</i> • Observasi

	<ul style="list-style-type: none"> • Pengukuran dimensi
Area Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Rumah orang tua anak • TPA Rumah Ceria Ubaya • Jl. Raya Kalirungkut Surabaya
Target Penelitian	Penelitian ini melibatkan anak-anak usia 1,5-2 tahun, orang tua anak-anak usia 1,5-2 tahun, psikolog anak, dan pengusaha furnitur.
Ukuran Sampel	<i>In Depth Interview</i> : 3 orang tua anak; 1 psikolog anak; 1 pengusaha furnitur Observasi: 3 rumah anak, 15 anak di TPA. Pengukuran dimensi: 20 anak dengan usia 1,5-2 tahun.
Periode Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • <i>IDI</i>: 17 Agustus 2014, 20 Agustus 2014, 23 Agustus 2014 • Observasi: 19 September 2014 • Pengukuran dimensi: 6 Oktober 2014
Tim Penelitian	Heidy Natalia

(Sumber : penulis)

Sintesa yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis:

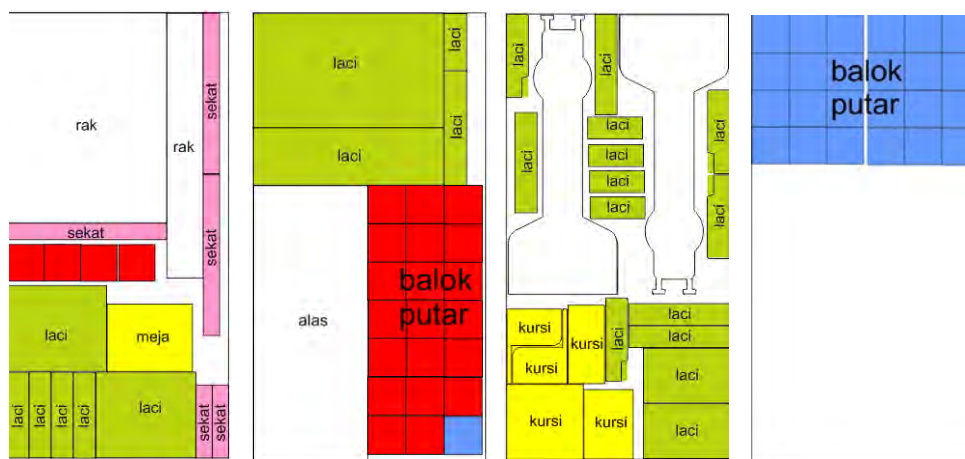
- Anak mulai tertarik membaca buku dari usia 1-2 tahun.
- Kegiatan membaca jarang dilakukan karena anak sering lupa meletakkan buku, jarang meminta buku, dan orang tua belum terbiasa mengajak anak untuk membaca.
- Kegiatan yang paling sering dilakukan anak adalah bermain permainan yang berkaitan dengan menyusun, menghias, dan membedakan benda atau warna.
- Menurut psikolog, sangat penting bahwa anak membaca buku atas keinginannya sendiri.
- Warna yang terang akan menjadi salah satu faktor untuk menarik anak.
- Material yang cocok digunakan untuk furnitur anak adalah *plywood* dengan *finishing HPL* dan *duco*.
- Anak perlu didampingi saat membaca karena anak sering memberikan pertanyaan seputar buku yang ia baca.

PROSES DESAIN

Pada bab ini akan dibahas aspek-aspek yang digunakan oleh penulis sebagai pertimbangan dalam merancang produk.

Cutting Plan

Berikut adalah pola yang akan digunakan untuk membuat furnitur. Pola digambar di atas multiplek berukuran 122x244 cm.



Gambar 2. Cutting Plan

(Sumber : penulis)

Deskripsi Produk

- Nama produk : Sistem furnitur perpustakaan multifungsi yang sesuai kebutuhan anak di dalam rumah.
- Sebutan produk : LiBoo
- Fungsi : Furnitur multifungsi untuk kegiatan membaca anak di dalam rumah.
- Tujuan : Meningkatkan minat baca pada anak usia 1,5-4 tahun.
- Sasaran : Terciptanya produk yang dapat menunjang kegiatan membaca buku di dalam rumah.
- Keunggulan : Desain menarik dan memiliki fungsi ganda sebagai sarana edukasi.
- Pengguna : Anak usia 1,5-4 tahun (*unisex*).

Kebutuhan Desain

- *Rak display* : agar dapat membuat anak lebih tertarik membaca buku. Buku akan di *display* dengan *cover* menghadap depan.
- Permainan edukasi : agar anak dapat bermain sambil belajar.
- Memiliki bentuk yang menarik dan disukai anak-anak yaitu bentuk hewan.
- Meja : agar anak dapat membaca dengan nyaman.
- Kursi : agar anak terbiasa untuk duduk di kursi, sehingga ketika masuk sekolah sudah mengerti.
- *Storage* : untuk penyimpanan barang.

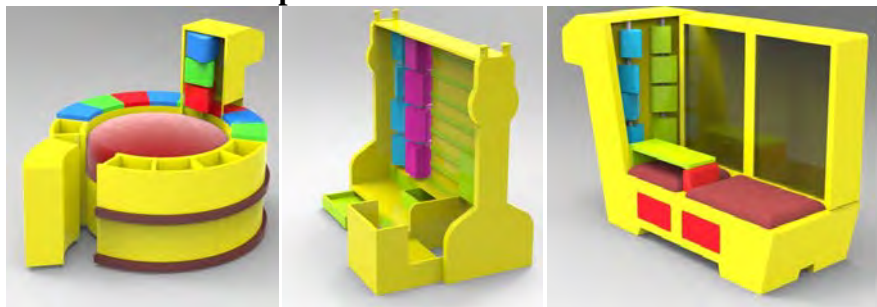
Kursi dilengkapi dengan spons pada bagian dudukan agar terasa lebih nyaman dan empuk. Sedangkan pada bagian sandaran tidak diberi spons agar saat membaca tidak terlalu santai yang dapat menyebabkan mengantuk.

- Papan tulis : agar anak dapat meningkatkan imajinasinya dengan menggambar.
- *Hanger* : sebagai fungsi tambahan untuk menggantung tas, topi, dsb.

Spesifikasi Produk

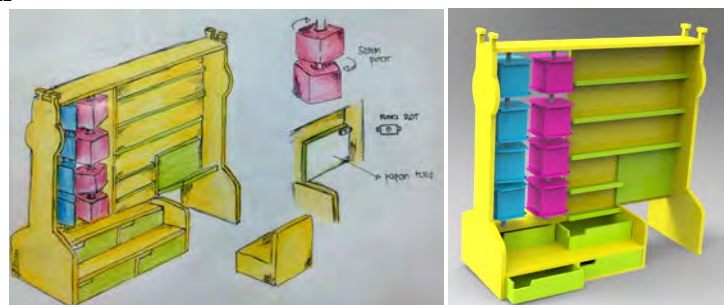
Ukuran keseluruhan produk 145cm x 150cm x 60cm disesuaikan dengan antropometri pengguna. Material yang digunakan adalah kayu dengan jenis kayu *plywood* dan dengan *finishing* cat duco.

Tiga Alternatif Desain Terpilih



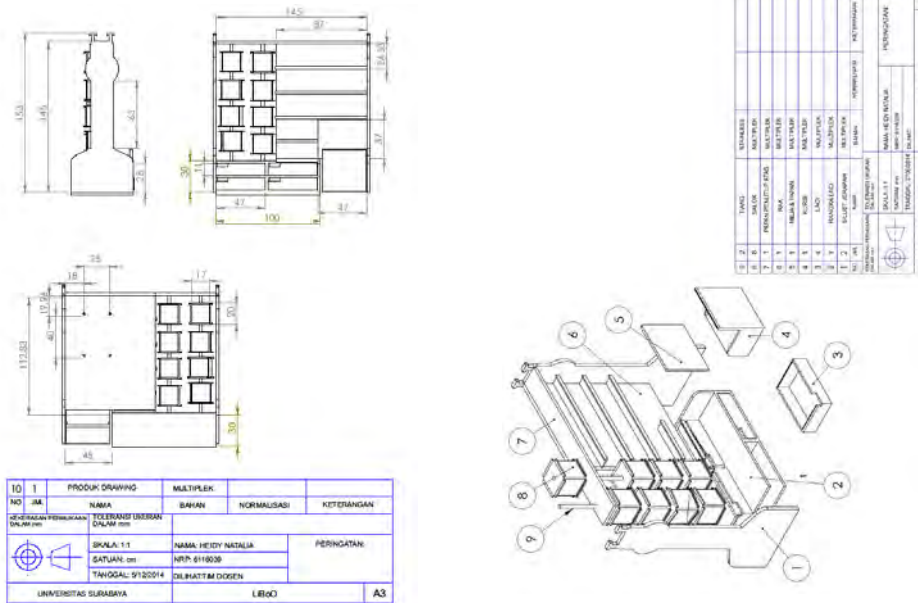
Gambar 3. Tiga Alternatif Desain
(Sumber: penulis)

Final Desain



Gambar 4. Final Desain
(Sumber: penulis)

Gambar Teknik



Gambar 5. Gambar Teknik
(Sumber: penulis)

Tabel 7. Proses Pembuatan Prototype

Foto Proses		
Memotong multiplek sesuai dengan pola yang diinginkan, lalu dihaluskan tiap sisinya.	Merangkai potongan multiplek yang telah dibuat sesuai bagian furnitur.	proses pemberian lem pada multiplek untuk menempelkan lapisan HPL.
Menempelkan HPL yang telah dipotong sesuai dengan pola multiplek	Merangkai tiap bagian yang telah dibuat dan sudah dilapisi HPL.	Memasang bagian rel laci.
Mendempul sisi-sisi	Proses pengecatan dasar	Proses pewarnaan pada

<p>multiplek yang belum dilapisi HPL agar tidak terasa kasar.</p>		<p>produk</p>
		
<p>Pemasangan pipa <i>stainless</i> dan aksesorisnya</p>	<p>Seluruh <i>part</i> furnitur sudah terpasang</p>	<p><i>Final</i> produk</p>

(Sumber: penulis)

IV. 10 Manajemen Produk

Tabel 8. SWOT

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> Memiliki bentuk yang mengadaptasi dari hewan (jerapah) dan warna yang menarik bagi anak. Sistem furnitur multifungsi (rak, <i>storage</i>, meja, kursi, papan tulis, mainan edukasi). Produk sesuai dengan antropometri anak, sehingga dapat memberi kenyamanan. 	<ul style="list-style-type: none"> Tidak dapat <i>display</i> buku dalam jumlah banyak. Anak akan bosan dengan permainan edukasi yang ada pada produk.
Opportunity	Threat
<ul style="list-style-type: none"> Hadirnya hunian minimalis membuat furnitur multifungsi banyak diminati. Produk sejenis belum sesuai dengan kebutuhan anak, khususnya pada ukuran atau dimensi produk. Harga produk cukup terjangkau dengan fasilitas yang lengkap (rak <i>display</i>, meja, kursi, papan tulis, <i>storage</i>, <i>game</i>) dibandingkan dengan membeli produk secara terpisah. 	<ul style="list-style-type: none"> Kurangnya pengetahuan masyarakat akan pentingnya membaca pada anak usia dini, sehingga permintaan akan furnitur perpustakaan anak tergolong rendah Adanya kompetitor dengan produk sejenis atau hadirnya kompetitor yang meniru desain furnitur produk ini

Segmentation	Targeting
<ul style="list-style-type: none"> Demographic: Usia: pengguna langsung dari produk ini adalah anak usia 0-6 tahun yang berada pada tahap perkembangan diri (<i>golden age</i>). Pengguna sekunder produk ini adalah orang tua atau pendamping anak (17-50 tahun) yang menemani saat kegiatan membaca berlangsung. Gender: laki-laki dan perempuan. Pekerjaan tidak dibatasi. Penghasilan kelas A. Psychographic : Perilaku konsumen yang peduli akan pendidikan anak. Sosial ekonomi : kelas menengah-menengah hingga menengah ke atas. 	<ul style="list-style-type: none"> Usia : 1,5 - 4 tahun Geografis : Surabaya Kelas ekonomi: Kelas A - A⁺ (Rp 6.000.000,00 – Rp 10.000.000,-) Jenis kelamin : unisex

Positioning	Differensiasi
sistem furnitur perpustakaan yang nyaman dan dapat meningkatkan minat baca anak di dalam rumah. Furnitur ini akan dikemas dalam satu kesatuan desain namun dengan banyak fungsi (rak, meja, kursi, penyimpanan, papan tulis, game edukasi). <i>Tagline</i> dari produk ini adalah “ <i>Comfortable and fun learning for kids</i> ”.	<ul style="list-style-type: none"> • Desain sesuai dengan kebutuhan membaca anak usia 1,5 – 4 tahun, baik dari segi kegiatan, dimensi dan psikologi. Furniture ini dirancang menjadi sebuah kesatuan furniture (<i>integrated</i>). Terdapat permainan edukasi yang melengkapi furnitur.

(Sumber : Penulis)

Logo dan *Tagline*



Gambar 6. Logo LiBoO
(sumber : penulis)

Filosofi logo :

LiBoo merupakan penggabungan dari kata *library* dan *book*. Jenis *font* yang digunakan memiliki bentuk *round* yang mewakili sifat aman bagi anak. Pada huruf O dibuat seperti bentuk memakai kacamata agar terkesan membaca. Diatas huruf O terdapat bentuk buku terbalik yang terlihat seperti atap rumah. Warna kuning pada logo bertujuan untuk memberikan kesan ceria, dan merangsang aktivitas anak. Sedangkan warna biru pada huruf B memberikan kesan nyaman dan menenangkan . Lalu terdapat warna merah pada bentuk buku untuk membuat anak tertarik dan bersemangat. Pemilihan warna biru pada huruf B terlihat kontras dengan huruf lainnya untuk memisahkan kata antara *Library* dan *Book*.

Tagline : comfortable and fun learning for kids.

Comfortable diharapkan dapat dirasakan oleh pengguna karena dimensi produk sesuai antropometri pengguna. *Fun learning* dapat dirasakan pengguna karena desain balok untuk meletakkan game edukasi dibuat dapat berputar.

Tahap yang dilakukan selanjutnya dan 4P (*Product, Price, Place, dan Promotion*). Promosi berarti mempertimbangkan alternatif logo dan *tagline*, serta promosi yang tepat yang harus digunakan untuk produk. Sarana promosi yang digunakan adalah *website, situs online, x banner, flyer, kartu nama, manual book, facebook, instagram.*









Gambar 7. Website dan situs online (sumber : penulis)



Gambar 8. Iklan majalah, kartu nama, flyer dan x- banner (sumber : penulis)



Gambar 8. Facebook, instagram dan manual book (sumber : penulis)

Foto Reaksi Pasar		
		
		
Anak terlihat sangat senang ketika melakukan kegiatan membaca menggunakan LiBoO furnitur. Ukuran maksimal pencapaian rak		Survey hari ke-2, anak cukup terlihat sangat antusias. Beberapa anak saling berebut untuk duduk dan membaca buku di furnitur ini.

buku, meja dan kursi sesuai dengan dimensi tubuh responden.	Mereka juga tertarik untuk menggambar di papan tulis yang telah disediakan. Kegiatan membaca yang dilakukan anak kini lebih panjang setelah menggunakan furnitur LiBoO
---	--

Kesimpulan

Proyek tugas akhir yang telah dijalankan dimulai dengan berbagai macam proses yaitu : pengamatan masalah, observasi, hingga mendesain sketsa dan akhirnya menemukan jawaban atas masalah yang diangkat. Produk yang dirancang adalah sistem furnitur perpustakaan anak usia 1,5 - 4 tahun untuk meningkatkan minat baca anak di dalam rumah. Untuk mendapatkan *final* desain yang sempurna, dilakukan beberapa tahap revisi desain berdasarkan kekurangan dan kelemahan produk semula.

Proses desain dilakukan mulai dari konsep awal hingga menjadi beberapa alternatif desain dan ditemukanlah sebuah *final* desain. Produk dirancang sesuai kebutuhan anak, baik dari segi psikologi, dimensi dan kemudahan operasional. Furnitur didesain memiliki banyak fungsi (rak *display*, *storage*, meja, kursi, *whiteboard*, *hanger* dan game edukasi) namun tetap dalam satu kesatuan desain. Warna yang digunakan dalam produk adalah warna-warna cerah yaitu kuning, hijau, merah dan biru.

Setelah prototpe jadi, dilakukan survei reaksi pasar. Dari hasil survei, dapat diketahui jika furnitur ini disukai oleh pengguna/responden. Desain furniture perpustakaan ini mampu meningkatkan minat baca anak. Namun terdapat beberapa kekurangan yaitu pada rak *display*, jika buku diletakan tegak lurus maka buku akan mudah terjatuh.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberikan beberapa saran yang dapat berguna untuk penelitian lebih lanjut. Saran yang diberikan penulis untuk memperbaiki kekurangan produk adalah:

- Dalam proses penentuan ukuran produk harus lebih diperhatikan lagi, seperti menentukan ukuran kemiringan rak buku sehingga buku tidak mudah jatuh.

- Memperhatikan *detail* kebutuhan
- konsumen yang akan diterapkan dalam mendesain suatu produk.
- Kedepannya lebih memanfaatkan fungsi engsel untuk penahan meja agar tidak terjatuh ketika pengguna membuka kunci slot.
- Untuk lebih menarik minat anak, produk dapat ditambahkan mainan atau edukasi yang menggunakan suara.
- Lebih memanfaatkan *space* kosong yang terdapat pada sisi belakang produk, tidak hanya sebagai gantungan tas.

Daftar pustaka

- Bachtiar, S. (2012). *Buku Pintar Memahami Psikologi Anak Didik*. Yogyakarta: Pinang Merah Publisher.
- Binti Sulistiorini, D. n. (2012). *Pengembangan Membaca Anak Usia Dini Dengan Media Flash Card*. 7.
- Bowman, J. D. (1991). *Using Television Commercial to Develop Reading Comprehension*.
- Darmono. (2007). *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen dan Tata Kerja*. Jakarta: Grasindo.
- Dhieni, N. (2009). *Metode Pengembangan bahasa*. Jakarta: Universitas terbuka.
- H. A, A. R. (1983). *Minat Baca Murid Siswa Sekolah Dasar di Jawa Timur*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- H. A, A. R. (1983). *Minat Baca Murid Siswa Sekolah Dasar di Jawa Timur*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Khalis, I. (2012). *Perindah Kamar Anak dengan Tata Cantik Furnitur*. Jogjakarta: Harmoni.
- Landasan, P. K.-K. (1995). *Program dan Pengembangan Kegiatan Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Lasa, H. (2005). *Manajemen Perpustakaan*. Yogyakarta: Gama Media.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Mutiani, A. (2013). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Seri. 14.
- Nugroho, E. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi.
- Rahmanto, G. D. (2010). *Desain Furniture Taman Kanak-Kanak Untuk Pembelajaran Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Anak*, 3.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Supriyadi. (1986). *Pengantar Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*.
- Supriyadi. (1986). *Pengantar Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Malang: IKIP Malang.
- Suyanto. (2005). *Dasar – dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: hikayat.
- Yasser, Y. (2012). *Furniture Multifungsi Untuk Ruang Kos Mahasiswa Ukuran 2,5 x 3m di Surabaya*.