

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Furnitur pada Umumnya

2.1.1.1 Pengertian Furnitur

Furnitur adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Furnitur berasal dari bahasa perancis, *fourniture* yang artinya perabotan rumah tangga. *Fourniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Meskipun mebel dan furnitur punya arti yang berbeda, 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. (Haryanto, 2004)

2.1.1.2 Elemen-Elemen Dasar Furnitur

Elemen ini mencakup furnitur – furnitur yang mengisi ruang, seperti meja, kursi, lemari, sofa, rak buku, dan lain – lain.

2.1.2 Pendidikan Taman Kanak-Kanak

2.1.2.1 Pengertian Taman Kanak-Kanak

Taman kanak-kanak atau disingkat TK adalah jenjang pendidikan anak usia dini (yakni usia 6 tahun atau di bawahnya) dalam bentuk pendidikan formal. Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih

http://id.wikipedia.org/wiki/Taman_kanak-kanak
27 Februari 2015).

Lama masa belajar seorang murid di TK biasanya tergantung pada tingkat kecerdasannya yang dinilai dari rapor per semester. Secara umum untuk lulus dari tingkat program di TK selama 2 (dua) tahun, yaitu:

- TK 0 (nol) Kecil (TK kecil) selama 1 (satu) tahun
- TK 0 (nol) Besar (TK besar) selama 1 (satu) tahun

Umur rata-rata minimal kanak-kanak mulai dapat belajar di sebuah taman kanak-kanak berkisar 4-5 tahun sedangkan umur rata-rata untuk lulus dari TK berkisar 6-7 tahun. Setelah lulus dari TK, atau pendidikan sekolah dan pendidikan luar sekolah lainnya yang sederajat, murid kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi di atasnya, yaitu Sekolah Dasar atau yang sederajat.

2.1.2.2 Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang-Undang

Menurut Undang – Undang No 20 Tahun 2003 tentang pendidikan menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 menyatakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak – Kanak (TK), *Raudhatul Athfal*, atau bentuk lain sederajat.

2.1.2.3 Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak di Indonesia

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini mengatakan bahwa taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 tahun sampai 6 tahun.

1. Ketersediaan Layanan

Diarahkan untuk menampung anak-anak usia TK di wilayah yang belum terjangkau oleh pendidikan TK.

2. Transisional

Diarahkan untuk mendukung keberhasilan masa transisi dan mendekatkan pola pembelajaran TK dan SD kelas awal.

3. Kerjasama

Mengedepankan komunikasi dan kerjasama dengan berbagai instansi / lembaga terkait, masyarakat, dan perseorangan, agar terjalin sinkronisasi dan terjaminnya dukungan pembelajaran pada masa transisi antara TK dan SD kelas awal.

4. Kekeluargaan

Dikembangkan dengan semangat kekeluargaan dan menumbuhkan sikap saling asah, asih, dan asuh.

5. Keberlanjutan

Diselenggarakan secara berkelanjutan dengan memberdayakan berbagai potensi dan dukungan nyata dari berbagai pihak yang terkait.

6. Pembinaan Berjenjang

Dilakukan untuk menjamin keberadaan dan pengelolaan secara optimal oleh pengawas TK/SD, Dinas Pendidikan Kabupaten / Kota, Dinas Pendidikan Provinsi, dan Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini NonFormal dan Informal.

Dalam rangka mendukung kebijakan pembinaan layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang terarah, terpadu dan terkoordinasi, pada tahun 2010 Kementerian Pendidikan Nasional telah mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 36 Tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Nasional, dalam peraturan tersebut ditegaskan bahwa pembinaan PAUD baik formal, nonformal, maupun informal, berada di bawah binaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, nonformal dan informal (Ditjen PAUDNI), yang secara teknis dilaksanakan oleh Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Meskipun selama ini berbagai kebijakan yang terkait dengan pembinaan PAUD telah ditetapkan dan

disosialisasikan ke seluruh lapisan masyarakat, namun pada kenyataannya dari 28,8 juta anak usia 0-6 tahun pada akhir tahun 2009, yang memperoleh layanan PAUD baru sekitar 53,7%. Masih rendahnya jumlah anak yang terlayani tersebut antara lain disebabkan oleh masih terbatasnya jumlah lembaga PAUD yang ada, baik lembaga Taman Kanak-kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), maupun lembaga satuan PAUD sejenis lainnya. Oleh karena itu, seiring dengan perubahan organisasi dan tata kerja Kementerian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, nonformal dan informal pada tahun 2011 ini telah menetapkan kebijakan untuk memperluas akses dan meningkatkan mutu layanan PAUD secara lebih terarah dan terpadu diantaranya melalui berbagai program peningkatan kapasitas layanan lembaga - lembaga PAUD di seluruh tanah air. Ia menyambut baik diterbitkannya petunjuk teknis ini untuk dijadikan pedoman oleh seluruh pemangku kepentingan PAUD dalam melaksanakan program PAUD secara tertib dan tepat sasaran. https://www.academia.edu/6873524/MILIK_NEGARA_PETUNJUK_TEKNIS_PENYELENGGARAAN diakses tanggal 3 Maret 2015)

2.1.2.4 Kebutuhan Ruang-Ruang Taman Kanak-Kanak

Menurut *Time Saver Standards for Building Types (4th edition)* karangan Joseph De Chiara & Michael J. Crosbie (2001, h. 371), ruang – ruang pada pendidikan sekolah terdiri atas:

1. Classroom

Ruang kelas diharuskan menjadi ruang yang dapat mengembangkan kreativitas dan intelegensi anak. Untuk dapat mewujudkannya, desain dari ruang kelas dan fasilitas yang terdapat di dalamnya haruslah sesuai dengan ukuran anak – anak. Ruang kelas juga harus mempunyai pencahayaan alami yang maksimal. Pemilihan warna dan tekstur pada dinding ruang kelas sangat penting, karena warna dan tekstur dinding akan memberikan kesan ruang yang dapat mempengaruhi psikologi dari anak yang berada di dalamnya.

2. *Discovery Area*

Area ini dapat disebut sebagai area permainan pasir dan air. Area ini merupakan tempat dimana anak – anak bereksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan kreativitas dengan material – material alami yang tersedia. Material lantai sekeliling bak pasir atau bak air sebaiknya dipilih bahan yang kedap air, dan bila memungkinkan disediakan *floor drain* sehingga dapat lebih mudah dibersihkan.

3. *Art Area*

Pada area ini anak – anak dapat bebas menggambar / melukis, melakukan kerajinan tangan, bermain dengan tanah liat, kolase, dan lain – lain. Area seni sebaiknya diletakkan dekat dengan *discovery area*, dan harus memiliki lantai yang mudah dibersihkan pula. Dalam area ini juga harus menyediakan bak cuci tangan (*sink*) yang terbuat dari *stainlesssteel*. Bukaan air (keran) pada bak cuci tangan sebaiknya terletak pada ketinggian 55 – 66 cm dari permukaan lantai, sehingga mudah dijangkau oleh anak.

4. *Music Area*

Pada ruang musik ini sebaiknya ada area untuk duduk dan mendengarkan musik, dan area untuk menari / bergerak bebas.

5. *House Area*

Ruang ini merupakan tiruan dari rumah asli tetapi ukuran barang-barang di dalamnya lebih kecil dan disesuaikan dengan dimensi tubuh anak. Barang-barang yang terdapat dalam area ini antara lain bak cuci tangan, kompor, lemari pendingin, meja, kursi, tempat tidur boneka, kursi tinggi, cermin, dan tempat untuk menggantung jaket.

6. *Reading and Listening Area*

Ruang ini merupakan tempat bagi anak untuk mengembangkan kemampuan artikulasi, kemampuan

membedakan bunyi / suara, pembentukan konsep, kemampuan berbicara, mengekspresikan diri, dan mengembangkan perbendaharaan kosa kata. Ruang ini harus diletakkan pada area yang tenang dan tidak berisik. Lantainya sebaiknya berkarpet atau memiliki tempat duduk yang nyaman.

7. *Block – Building Area*

Merupakan area permainan membangun atau membuat sesuatu dari balok – balok ataupun *lego*. Ruang ini sebaiknya dekat dengan ruang permainan rumah tangga / *house area*.

8. *Manipulates Area*

Ruang ini merupakan ruang dimana anak bermain dengan *puzzle*, belajar mengenal bentuk, belajar mengenal warna, mengembangkan persepsi mengenai ukuran dan bentuk, dan lain – lain. Dalam ruang ini minimal hendaknya disediakan rak tempat mainan dan meja-kursi.

9. *Woodworking / Construction Area*

Dalam ruang ini disediakan permainan peralatan tukang dengan ukuran yang sesuai dengan ukuran tubuh anak untuk membuat sesuatu sesuai dengan kreativitas mereka. Ruang ini merupakan ruang yang aktif dan berisik, maka sebaiknya diletakkan dekat dengan *art area*.

10. *Science Area*

Ruang ini sebaiknya dekat dengan ruang bermain *outdoor* agar anak – anak dapat belajar mengenal alam lebih mudah. Ruang ini merupakan tempat dimana anak belajar bercocok tanam, sehingga harus mempunyai rak rendah yang memudahkan anak untuk melihat pertumbuhan tanaman yang ditanamnya, lemari penyimpanan dan lemari koleksi.

11. *Math and Computer Area*

Dalam ruang ini hendaknya menggunakan meja komputer yang sesuai dengan ukuran anak.

12. Toilet

Letak toilet sebaiknya berdekatan dengan ruang kelas sehingga anak tidak membuang waktu untuk mencapai toilet, atau toilet sebaiknya menjadi bagian dari ruang kelas sehingga dapat digunakan sewaktu – waktu.

2.1.3 Pendidikan Kanak-Kanak Menurut Kurikulum Montessori

2.1.3.1 Sejarah Kurikulum Montessori

Nama Montessori sendiri diambil dari nama pendirinya yaitu Maria Montessori. Maria Montessori lahir di Italia tahun 1870. Ia mengenyam pendidikan di fakultas kedokteran bidang spesialis *pediatric*. Maria pernah bekerja di rumah sakit jiwa. Dari pengalamannya tersebut ia mulai tertarik dengan anak-anak berkebutuhan khusus, melakukan observasi untuk memahami kebutuhan anak dan mengembangkan metode belajar yang sesuai. Dari metode yang dikembangkan, ia mengungkapkan bahwa anak-anak itu *untouchable* merespon metode belajar tersebut. Masalahnya bukan dari anak, tetapi melainkan dari lingkungan dan pendekatan orang dewasa. Sejak dari situlah ia mulai dipanggil guru.

Maria Montessori mulai mendirikan sekolah yang diberi nama *Casa dei bambini (Children's Houses)* di Roma pada tahun 1907. *Casa dei bambini* sendiri pada awalnya ditunjukkan kepada anak-anak *marginal* bawah sebagai tempat penitipan saat orang tua mereka pergi untuk bekerja.

Ia menciptakan lingkungan sekolah yang baik dan nyaman dengan cara membuat metode belajar yang dikembangkan sesuai dengan ciri perkembangan anak. Selain itu Maria Montessori juga menyesuaikan ukuran alat-alat sekolah dengan tangan anak-anak. Dari penciptaan-penciptaan tersebut, ia berhasil membentuk anak menjadi pembelajar yang rajin.

Kemudian hasil observasi di sekolah dirangkum dalam tulisan dan teori-teori yang kemudian berkembang menjadi dasar program pendidikan untuk anak-anak.

2.1.3.2 Prinsip Metode Montessori

Di dalam metode Montessori terdapat 3 buah prinsip yang dijunjung tinggi yakni pendidikan usia dini (*early childhood*), lingkungan pembelajaran (*the learning environment*) dan peran guru (*the role of the teacher*).

Berikut penjelasan dari ketiga prinsip tersebut : (Sudono, 2000)

1. Pendidikan Usia Dini (*Early Childhood*)

Memperhatikan segala pembiasaan dan pengetahuan dasar yang dibutuhkan anak sesuai dengan perkembangannya. Cara pembelajarannya juga disesuaikan dengan cara belajar anak yang khas, spontan dan tanpa tekanan melalui bermain.

2. Lingkungan Pembelajaran (*The Learning Environment*)

Lingkungan pembelajaran (kelas / sekolah) diusahakan sama dengan keadaan dan lingkungan anak yaitu rumah. Montessori mengajak anak untuk melakukan pekerjaan rumah seperti menyapu, mengelap meja, mencuci baju, mencuci perabot, atau memandikan boneka.

3. Peran Guru (*The Role Of The Teacher*)

Konsep metode Montessori tentang peran pengajar yang berbeda dari konsep tradisional / konvensional. Sementara para pengajar disekolah – sekolah dasar konvensional menguasai tanggung utama kelas sebagai titik fokus perhatian anak – anak, Montessori mengubah peran tersebut dan menyebut sang pengajar sebagai “direktris” yang tugasnya adalah memandu anak – anak dalam kegiatan belajar mereka. (Gutek, 2013, p. 26)

Peran utama guru dalam model Montessori adalah memperagakan bagaimana suatu alat dipergunakan dan bagaimana suatu tugas diselesaikan. Anak tidak diperkenankan melakukan ekspresi bebas sebelum mereka benar – benar menguasai alat peraga Montessori. (Patmonodewo, 2000)

2.1.3.3 Pembentukan Nilai dan Pendidikan Karakter

Pendidikan moral, sebagaimana pembelajaran kognitif dan keterampilan, terkait dengan topik umum disiplin, atau gaya manajemen kelas dari sang pengajar. Di kelas – kelas konvensional, para pengajar terus – menerus berusaha untuk memotivasi anak – anak untuk menjaga mereka tetap tertarik pada pelajaran yang sedang disajikan. Ketika gagal memotivasi, para pengajar sering kali beralih pada penggunaan penghargaan dan hukuman, atau bahkan beralih pada cara – cara yang lebih memaksa. (Gutek, 2013, p. 89)

Maria Montessori, kontras dengan itu, berargumen bahwa disiplin yang sejati adalah disiplin diri. Karena anak – anak di lingkungan yang disediakan oleh Maria Montessori bebas untuk memilih kegiatan yang diinginkan oleh mereka, mereka menjadi termotivasi sendiri. Dalam kebebasan inilah disiplin diri yang murni terjadi. Anak – anak beraktivitas dengan bebas dan berusaha menyempurnakan dan menguasai tugas – tugas pilihannya sendiri, menciptakan disiplin diri dan kontrol diri yang mengantar pada perkembangan yang positif. (Gutek, 2013, p. 90)

Kebebasan yang murni adalah konsekuensi dari perkembangan yang dibantu oleh pendidikan, ketika anak – anak secara aktif membangun kepribadian mereka sendiri melalui kerja aktif mereka sendiri yang berkelanjutan. Kunci menuju perkembangan moral adalah “konsentrasi” pada satu jenis pekerjaan. Konsentrasi mengharuskan anak – anak untuk menggunakan benda – benda untuk tujuan – tujuan yang sesuai dengan rancangan dari benda – benda tersebut. Ketika melaksanakan itu, sang anak membangun kesadaran bahwa pemikiran (ide di dalam otak) berhubungan dengan tindakan dan bahwa tindakan – tindakan itu memiliki konsekuensi. Konsentrasi merangsang nilai ketekunan, melakukan pengulangan untuk melaksanakan, untuk menyelesaikan tugas yang telah dimulai. Anak – anak yang kepekaan moralnya sedang berkembang secara normal, memperlihatkan disiplin yang spontan, kerja yang kontinyu (terus – menerus) dan gembira, serta sentimen – sentimen untuk membantu dan bersimpati pada orang lain. (Gutek, 2013, p. 92)

2.1.3.4 Kurikulum Metode Montessori

Menurut Montessori otak anak seperti “*the absorbent mind*”. Bahkan bayi yang berusia 2-3 minggu sudah mampu meniru mimik muka orang tua di sekitarnya. Masa-masa dimana anak cepat sekali meniru, maka memberikan pendidikan karakter sedini mungkin penting dilakukan. Ibaratnya, otak anak adalah seperti *sponge*. *Sponge* yang kering kalau dimasukkan ke dalam air akan cepat sekali menyerap air. Seandainya *sponge* itu diletakkan di air jernih, yang diserap juga air jernih. Jika diletakkan di air selokan, yang diserap juga air selokan. Inilah sebabnya, begitu efektifnya mengajar anak-anak usia dini tentang hal-hal yang baik. Pada masa-masa emas ini mencoba memberikan sebanyak mungkin air jernih (kebaikan) kepada anak agar dampaknya di dalam otak anak adalah kejernihan (yang baik-baik saja). Hasil studi yang dilakukan Lawrence J. Schweinhart, High/Scope Educational Research Foundation (1994) menunjukkan bahwa pengalaman anak-anak di masa TK dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak selanjutnya.

Montessori menyediakan lingkungan dimana anak – anak di dalam lingkungan ini bebas melakukan eksplorasi dan memilih bahan – bahan yang akan digunakan dalam kegiatan mereka. Dalam lingkungan yang disiapkan tersebut, bahan – bahan dan kegiatan – kegiatan dari kurikulum tersebut adalah yang terkait dengan keterampilan – keterampilan hidup sehari – hari, pelatihan indera, bahasa dan matematika, dan perkembangan fisik, sosial, dan budaya secara umum. Namun dalam pengajarannya pemberian penghargaan dan hukuman terhadap anak tidak dianjurkan, hal ini mengacu pada pembentukan kepribadian anak dimasa depan untuk menjadi anak yang ikhlas tanpa paksaan dari dalam diri mereka sendiri dalam melakukan suatu pekerjaan. (Gutek, 2013, pp. 83-84)

Kurikulum program sekolah Montessori difokuskan pada lima hal:

1. Praktek kehidupan

Anak-anak diajarkan berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan keterampilan dan kemandirian, seperti mengikat tali sepatu, menyiapkan bekal makan mereka, pergi ke toilet tanpa bantuan, dan membersihkan diri sendiri ketika mereka menumpahkan sesuatu.

Pelatihan keterampilan sehari – hari ini juga menggunakan perkakas rumah tangga yang umum, seperti baskom untuk mencuci, nampan / baki, piring, mangkok, sendok dan garpu, dalam masa pembelajarannya. Wastafel, meja dan kursi disesuaikan dengan ukuran dari anak – anak sehingga mereka dapat menjangkau dengan mudah. Kabinet – kabinet untuk penyimpanan bahan – bahan pembelajaran dibuat bersifat mudah diakses sehingga anak – anak dapat mengambil dan kemudian mengembalikan bahan – bahan pembelajaran ketempat semula. (Gutek, 2013, p. 28)



Gambar 2.1 Anak Sedang Mengikat Tali Sepatu

(Sumber: Google, 2015)



Gambar 2.2 Anak Sedang Mencuci Piring

(Sumber: Google, 2015)



Gambar 2.3 Alat Peraga tentang Kehidupan Sehari-hari

(Sumber: Google, 2015)

2. Pendidikan kesadaran sensori

Di sini anak dilatih untuk peka menggunakan lima indera yang mereka miliki. Bahan – bahan dan kegiatan – kegiatan sensoris (indera) dirancang untuk membangun ketajaman dan kemampuan indera. Dengan menggunakan alat – alat dan bahan – bahan yang dirancang secara khusus, anak – anak belajar untuk menata, mengelompokkan dan membandingkan kesan – kesan yang diterima oleh indra manusia dengan menyentuh, melihat, membau, merasa, mendengar dan meraba sifat – sifat fisik dari benda – benda di lingkungan. (Gutek, 2013, p. 85)

Pelatihan – pelatihan indera dirancang untuk menumbuhkan tiga jenis keterampilan , yaitu :

- Keterampilan yang terkait dengan suara dan kemampuan untuk membedakan antara nada – nada suara. Pelatihan ini untuk meningkatkan kepekaan indera pendengaran (telinga) terhadap bunyi – bunyi nada, hewan, maupun suara – suara lainnya.



Gambar 2.4 Anak Sedang Memegang Alat Musik

(Sumber: Google, 2015)

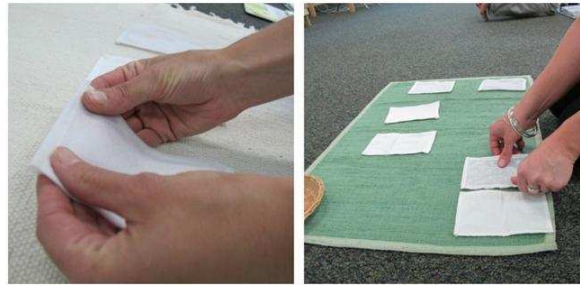
- Keterampilan yang terkait dengan penglihatan dan kemampuan untuk mengenali bentuk, membedakan warna – warna, berat, ukuran.



Gambar 2.5 Alat Peraga Terkait dengan Penglihatan

(Sumber: Google, 2015)

- Keterampilan yang terkait dengan sentuhan dan kemampuan untuk merasakan tekstur, kelembutan, kekerasan, kedinginan serta kehangatan dan mampu membedakannya.



Gambar 2.6 Alat Peraga Sentuhan

(Sumber: Google, 2015)

Kegiatan pelatihan indera Montessori memiliki tiga target hasil, yaitu : (Gutek, 2013, p. 85)

- Meningkatkan kemampuan indera anak dengan melatih daya diskriminasi mereka
- Meningkatkan fungsi – fungsi indera secara umum
- Membangun kesiapan anak untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan yang lebih rumit

3. Seni berbahasa

Anak-anak didorong untuk mengekspresikan diri mereka secara verbal. Anak-anak juga belajar membaca, mengeja, tata bahasa, dan kemampuan menulis.

Maria Montessori menyadari adanya kekuatan dari apa yang diistilahkan sebagai “belajar – sendiri”, Maria Montessori meyakini bahwa ketika anak – anak telah siap untuk membaca dan menulis, mereka akan melakukan apa yang dibutuhkan untuk membangun keterampilan – keterampilan tersebut. Dengan cara mencoba – coba Maria Montessori mengembangkan bahan – bahan / alat – alat yang mendukung kesiapan untuk membaca, menulis dan berhitung. Bahan-bahan / alat – alat ini mencakup huruf – huruf dari kertas ampelas, kotak – kotak berisi huruf – huruf dan angka – angka dari bahan karton berwarna, serta lidi-lidi untuk berhitung. (Gutek, 2013, p. 30)



Gambar 2.7 Anak Sedang Bermain dengan Alat Peraga Huruf

(Sumber: Google, 2015)



Gambar 2.8 Alat Peraga Huruf

(Sumber: Google, 2015)

4. Matematika dan geometri

Anak-anak diajarkan tentang angka, baik itu dengan menggunakan tangan maupun dengan alat.



Gambar 2.9 Anak Sedang Menggunakan Alat Peraga Angka

(Sumber: Google, 2015)



Gambar 2.11 Alat Peraga Geografi
(Sumber: Google, 2015)



Gambar 2.12 Anak Belajar Menanam
(Sumber: Google, 2015)



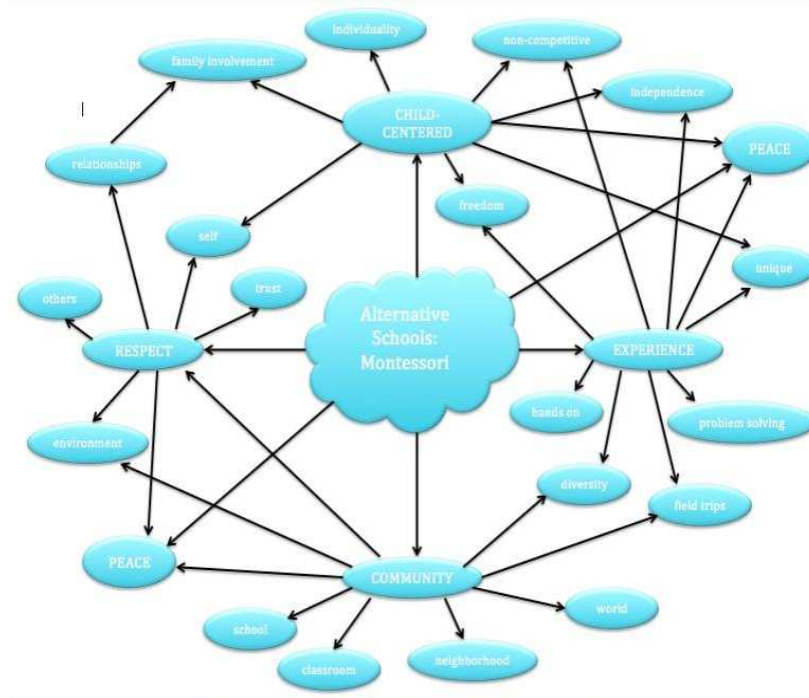
Gambar 2.13 Anak Belajar Merawat Hewan
(Sumber: Google, 2015)

2.1.3.5 Furnitur TK dengan Metode Montessori

Di dalam kelas Montessori penggunaan furnitur yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut

- Ruang kelas harus memiliki rak, meja, kursi sesuai dengan ukuran anak. Dengan rak-rak terbuka yang digunakan untuk meletakkan alat-alat pembelajaran Montessori yang peletakkannya diatur dan ditata rapih sehingga menarik perhatian anak.
- Ruang kelas dibatasi dengan rak – rak pendek (ukuran anak) dimana anak dapat dengan mudah menjangkau alat – alat pembelajaran dan mampu bertanggung jawab untuk mengembalikannya ke tempat semula.
- Meja dan kursi dibuat berkelompok yang berguna untuk membantu pekerjaan pribadi anak maupun kelompok kecil.
- Ketika memilih *finishing* furnitur, pilihlah material / *finishing* yang aman dari racun.

2.1.3.6 Kerangka Berfikir Metode Montessori



Bagan 2.1 *Mindmap* Konsep Montessori

(Sumber: Google, 2015)

2.1.4 Anak

2.1.4.1 Pengertian Anak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang diakses melalui kbbi.web.id pada tanggal 5 Maret 2015, anak adalah (1) keturunan yang kedua; (2) manusia yang masih kecil.

Menurut UU kesejahteraan, perlindungan, dan pengadilan anak. Anak adalah seorang manusia yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih ada di dalam kandungan.

Dengan demikian dapat diartikan bahwa anak merupakan manusia yang masih kecil, buah dari hubungan manusia dewasa laki-laki dan perempuan yang kemampuan psikologi, fisik dan mentalnya masih harus dikembangkan, karena dapat mempengaruhi tahap-tahap perkembangan selanjutnya.

a. Tahap perkembangan anak menurut Erik Erikson

Seorang psikolog tentang perkembangan, Erik Erikson (1902 – 1994), tahap-tahap perkembangan manusia dari lahir sampai mati dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya antara masyarakat terhadap perkembangan kepribadian. Perkembangan psikologis dihasilkan dari interaksi antara proses-proses maturasional atau kebutuhan biologis dengan tuntutan masyarakat dan kekuatan-kekuatan sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Erikson membahas perkembangan psikologis disepanjang kehidupan manusia dan bukan antar masa bayi dan remaja. Adapun Erikson membagi fase-fase perkembangan sebagai berikut:

□ Fase Bayi (0 – 1 tahun)

Bagi Erikson kegiatan bayi tidak terikat dengan mulut semata. Pada tahap ini bayi hanya memasukkan (*incorporation*), bukan hanya melalui mulut (menelan) tetapi juga dari semua indera. Tahap sensori oral ditandai oleh dua jenis inkorporasi: mendapat (*receiving*) dan menerima (*accepting*). Tahun pertama kehidupannya, bayi memakai sebagian besar waktunya untuk makan, eliminasi

(buang kotoran), dan tidur. Ketika ia menyadari ibu akan memberi makan / minum secara teratur, mereka belajar dan memperoleh kualitas ego atau identitas ego yang pertama, perasaan kepercayaan dasar (*basic trust*). Bayi harus mengalami rasa lapar, haus, nyeri, dan ketidaknyamanan lain, dan kemudian mengalami perbaikan atau hilangnya kondisi yang tidak menyenangkan itu. Dari peristiwa itu bayi akan belajar mengharap bahwa hal yang menyakitkan ke depan bisa berubah menjadi menyenangkan. Bayi menangkap hubungannya dengan ibu sebagai sesuatu yang keramat (*numinous*).

□ Fase Anak-Anak (1 – 3 tahun)

Dalam teori Erikson, anak memperoleh kepuasan bukan dari keberhasilan mengontrol alat-alat anus saja, tetapi juga dari keberhasilan mengontrol fungsi tubuh yang lain seperti urinasi, berjalan, melempar, memegang, dan sebagainya. Pada tahun kedua, penyesuaian psikososial terpusat pada otot anal-uretral (*Anal-Urethral Muscular*); anak belajar mengontrol tubuhnya, khususnya yang berhubungan dengan kebersihan. Pada tahap ini anak dihadapkan dengan budaya yang menghambat ekspresi diri serta hak dan kewajiban. Hasil mengatasi krisis otonomi *versus* malu-ragu adalah kekuatan dasar kemauan. Ini adalah permulaan dari kebebasan kemauan dan kekuatan kemauan (benar-benar hanya permulaan), yang menjadi wujud *virtue* kemauan di dalam egonya. Pada tahap ini pola komunikasi mengembangkan penilaian benar atau salah dari tingkah laku diri dan orang lain, disebut bijaksana (*judicious*).

□ Usia Bermain (3 – 6 tahun)

Pada tahap ini Erikson mementingkan perkembangan pada fase bermain, yakni; identifikasi dengan orang tua (*odipus kompleks*), mengembangkan gerakan tubuh, keterampilan bahasa, rasa ingin tahu, imajinasi, dan kemampuan

menentukan tujuan. Erikson mengakui gejala *odipus* muncul sebagai dampak dari fase psikoseksual *genital-locomotor*, namun diberi makna yang berbeda. Menurutnya, situasi odipus adalah prototip dari kekuatan yang abadi dari kehidupan manusia. Aktivitas genital pada usia bermain diikuti dengan peningkatan fasilitas untuk bergerak. Inisiatif yang dipakai anak untuk memilih dan mengejar berbagai tujuan, seperti kawan dengan ibu / ayah, atau meninggalkan rumah, juga untuk menekan atau menunda suatu tujuan. Konflik antara inisiatif dengan berdosa menghasilkan kekuatan dasar (*virtue*) tujuan (*purpose*). Tahap ini dipenuhi dengan fantasi anak, menjadi ayah, ibu, menjadi karakter baik untuk mengalahkan penjahat.

b. Tahapan perkembangan manusia menurut Papalia & Olds (2008) dalam (Pratisti, 2008, p. 13) mengemukakan bahwa perkembangan manusia dibagi menjadi;

- Periode *Prenatal* (saat konsepsi sampai dengan sesaat sebelum melahirkan)
- Periode bawah tiga tahun (mulai dari kelahiran sampai dengan usia 3 tahun)
- Periode anak-anak awal (usia 3-6 tahun)
- Periode anak-anak madya (usia 6-12 tahun)
- Periode remaja (usia 12-20 tahun)
- Periode dewasa awal (usia 20-40 tahun)
- Periode tengah baya (usia 40-65 tahun)
- Periode dewasa akhir (usia 65 tahun)

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa anak adalah masa perkembangan manusia sebelum memasuki tahap remaja dan dewasa. Tahapan masa anak adalah usia 0-15 tahun.

2.1.4.2 Batasan Usia Taman Kanak-Kanak

Melalui penjabaran mengenai anak yang sudah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa anak merupakan masa sebelum beranjak remaja.

Di usia anak saat dilahirkan hingga 6 tahun disebut-sebut sebagai periode emas anak seperti yang disepakati oleh Para ahli, seperti Dr Keith Osborn dari *University of Georgia*, DRr Burton L White dari *Preschool Project*, dan Dr benjamin S Bloom dari *University of Chicago*. Periode emas ini digunakan orang tua sebagai masa untuk mengembangkan kemampuan anak secara optimal, karena dipercaya masa ini akan mempengaruhi tahap dari perkembangan anak selanjutnya.

Menurut (Pratisti, 2008) mengatakan bahwa batasan pengertian anak usia dini adalah 0-6 tahun. Hal ini diperkuat dengan pendapat Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini bahwa pengertian anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, yang merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan saat berpengaruh bagi kehidupan selanjutnya.

2.1.4.3 Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak

Dalam proses perkembangan anak usia dini, anak memiliki tugas perkembangan sebagai berikut (Gunarsa dalam Sujiono, 2009):

1. Berjalan.
2. Belajar memakan makanan keras.
3. Belajar berbicara.
4. Belajar untuk mengatur gerak gerik tubuh.
5. Belajar mengenal perbedaan jenis kelamin dengan ciri-cirinya
6. Mencapai stabilitas fisiologis.
7. Membentuk konsep sederhana tentang realitas sosial dan fisik.
8. Belajar melibatkan diri sendiri secara emosional dengan orang tua, saudara, maupun orang lain.
9. Belajar membentuk konsep tentang benar-salah sebagai landasan membentuk nurani.

Proses perkembangan anak di atas dikategorikan dalam beberapa aspek yaitu, fisik dan motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Rani Lueder dalam bukunya yang berjudul *Ergonomics for Kids* menjabarkan perkembangan anak dalam tabel berikut:

2.1.4.3.1 Fisiologi

Di tengah masa kanak-kanak, mereka biasanya dapat mengikat tali sepatu mereka, mencetak nama mereka, dan keseimbangan sepeda mereka.

Selama tahap perkembangan, anak-anak menikmati olahraga yang terorganisir. Kemampuan untuk menilai jarak, koordinasi mata – tangan, kekuatan, dan daya tahan semua memperbaiki pada masa remaja, memungkinkan anak-anak untuk mulai menguasai keterampilan yang dibutuhkan untuk bermain olahraga lebih berorientasi dewasa. (Kagan dan Gall, 1997).

Seefel membagi keterampilan motorik dalam 3 penggolongan (Hildebrand dalam Moeslichatoen, 2004):

1. Keterampilan lokomotorik terdiri atas keterampilan: berjalan, berlari, melompat, meloncat, berderap, meluncur, bergulung-gulung, berhenti, mulai berjalan, menjatuhkan diri, mengelak.
2. Keterampilan non lokomotorik menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam di tempat: berayun, merentang, berbelok, mengangkat, bergoyang, melengkung, memeluk, menarik, berayun, memutar, mendorong.
3. Keterampilan memproyeksi dan menerima menggerakkan dan menangkap benda: menangkap, menarik, menggiring, melempar, menendang, memukul, melambungkan.

Gerakan-gerakan kecil ini kemudian membentuk pola tingkah laku yang memungkinkan anak merespon beberapa situasi. Kecepatan perkembangan motorik ini berbanding lurus dengan lingkungan sekitarnya, baik lawan bermain anak, serta alat permainan dan kesempatan bagi anak untuk melatih beberapa gerakan.

2.1.4.3.2 Kognitif

Sekitar 5 sampai 7 tahun, anak-anak memasuki apa yang seorang psikolog perkembangan anak, Piaget sebut sebagai tahap operasi konkrit pembangunan. Pada tahap ini, anak-anak mulai memahami sudut pandang orang lain. Mereka juga memahami beton, tangan – masalah, dan mulai menerapkan logika dasar. Namun, mereka masih tidak dapat berpikir atau melakukan dengan cara yang abstrak. Bahkan, mereka masih memiliki masalah mengingat semua logis, kemungkinan hasil dari tindakan mereka. Bagi banyak anak, kemampuan untuk menggunakan pandangan ke depan dan memahami konsekuensi dari tindakan mereka sebelum terlibat di dalamnya tidak konsisten muncul sampai mereka mencapai 11 sampai 14 tahun (terus ke awal dua puluhan).

Setelah usia 11 atau 12, beberapa anak (tetapi tidak semua) memasuki tahap akhir Piaget perkembangan mental, tahap operasi formal. Ini adalah ketika anak-anak menjadi mampu berpikir abstrak benar, termasuk: berspekulasi tentang peristiwa masa depan, memahami sebab dan akibat, mengembangkan dan menguji hipotesis penalaran ilmiah (Kagan dan Gall, 1997)



Gambar 2.14 Anak-Anak Bermain Sepeda

(Sumber: (Rani & Rice, 2008))

Antara usia 7 dan 14, anak-anak mengintegrasikan banyak keterampilan mereka menjadi terkoordinasi. Mengendarai sepeda berarti mengintegrasikan, menyeimbangkan, kedua kelompok otot besar dan kecil, dan visual *perceptualmotor* keterampilan.

2.1.4.3.3 Verbal

Keterampilan komunikasi bergerak di luar interaksi verbal dan nonverbal langsung, seperti anak sekolah terus membuktikan kemampuan membaca dan menulis mereka. Cara bermain mereka termasuk kode rahasia, arti kata, dan bahasa yang dibuat-buat. Melalui kegiatan ini, mereka belajar lebih banyak tentang bahasa dan ikatan dengan teman-teman mereka.

- Kosakata reseptif mengacu pada semua kata-kata seseorang memahami.
- Kosakata ekspresif mengacu pada semua kata-kata seseorang menggunakan ketika berbicara.

Pada usia 12, anak-anak biasanya memiliki kosakata reseptif dari 50.000 kata (Owens, 2001). Dengan selesainya sekolah menengah, keterampilan komunikasi yang hampir sama dengan orang dewasa. Pada usia 15, kebanyakan remaja adalah tuan dari bahasa dan komunikator yang kompeten.

2.1.4.3.4 Psikososial Emosional

Dalam tahun-tahun tengah, anak-anak menghargai penerimaan oleh teman (biasanya dari jenis kelamin yang sama) lebih dari kemerdekaan mereka sendiri atau mematuhi keinginan orang tua dan pedoman. Mereka menjadi lebih berani dan petualang.

Aturan dan ritual yang penting selama masa kanak-kanak tengah, karena mereka memberi anak rasa nyaman dan stabilitas. Tidak seperti anak-anak muda yang terlibat dalam bermain pura-pura, anak-anak antara usia 7 dan 14 lebih tugas

nyata dan kegiatan nyata, tergantung pada temperamen atau kepribadian anak. Mereka menghabiskan sebagian besar hari mereka berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebaya; ini mungkin termasuk *indoor games* seperti *video game* serta bermain di luar seperti olahraga dan bersepeda. Persahabatan menawarkan keamanan dan keintiman. Melalui persahabatan, anak-anak mengembangkan rasa kepercayaan dan keterikatan kepada orang lain usia mereka sendiri dan biasanya, *gender* mereka sendiri (Santrock, 1986).



Gambar 2.15 Anak Sedang Bermain

(Sumber: (Rani & Rice, 2008))

Antara usia 7 dan 14, anak-anak lebih berani dan petualang. Berhasil di tindakan berani meningkatkan harga diri mereka dan membantu mereka mengatasi ketakutan. (Zuckerman dan DUBY, 1985.)

2.1.4.4 Anak Usia Taman Kanak-Kanak

2.1.4.4.1 Antropometri Anak

Antropometri anak menurut Snyder dalam bukunya yang berjudul *Physical Characteristics of Children as Related to Death and Injury for Consumer Product Safety Design* dan *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design* adalah:

1. *Weight* (berat badan) :

Dihitung secara klinis menggunakan alat timbang akurat dimana anak berdiri tegak dengan gravitasi diatas timbangan yang berada horizontal pada permukaan lantai.



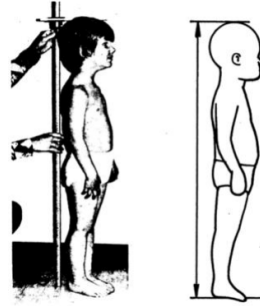
Tabel 2.3 Berat Badan Anak

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

Umur (th)	Berat Badan (kg)
3	13.5
4	15.6
5	18
6	20

2. *Stature* (tinggi badan)

Posisi saat anak berdiri tegak dengan kedua tangan menggantung. Dihitung dari permukaan lantai sampai tegak lurus ketinggian kepala.



Gambar 2.16 Tinggi Badan Anak

(Sumber: *Physical Characteristics of Children as Related to Death and Injury for Consumer Product Safety Design*, 1975)

Tabel 2.4 Tinggi Badan Anak

Umur (th)	Tinggi Badan (cm)
3	93.1
4	99.7
5	107
6	113.3

3. *Crown-Rump Length/ Sitting Height* (Ketinggian dalam posisi duduk)

Posisi disaat anak direbahkan dengan posisi kaki terlipat 90 derajat dan ukuran dihitung dari kepala sampai bokong. Posisi ini menentukan saat anak bokong anak mendapatkan tekanan saat duduk.



Gambar 2.17 Tinggi Dalam Posisi Duduk

(Sumber: *Physical Characteristics of Children as Related to Death and Injury for Consumer Product Safety Design*, 1975)

Tabel 2.5 Tinggi Dalam Posisi Duduk

Umur (th)	Tinggi Dalam Posisi Duduk (cm)
3	53.5
4	56.4
5	59.3
6	61.9

4. *Sitting Mid-Shoulder Height*

Ketinggian diukur saat anak dalam posisi duduk. Ketinggian diukur dari panjang antara bokong yang menempel pada kursi dan tegak lurus bahu.



Gambar 2.18 Tinggi Dalam Posisi Duduk

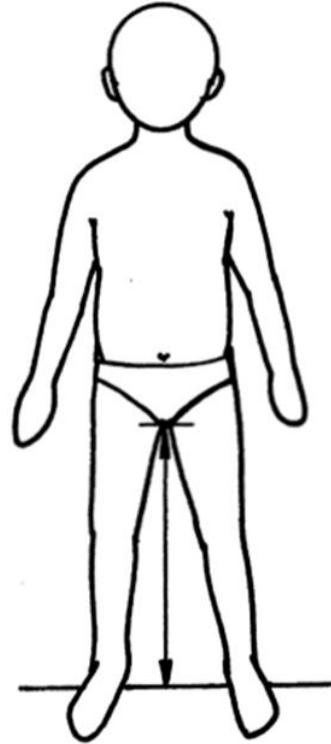
(Sumber: *Physical Characteristics of Children as Related to Death and Injury for Consumer Product Safety Design*, 1975)

Tabel 2.6 Tinggi Dalam Posisi Duduk

Umur (th)	Tinggi Dalam Posisi Duduk (cm)
3	32,6
4	34
5	36,9
6	38,9

5. *Crotch Height* (ketinggian selangkangan)

Diukur pada saat anak posisi berdiri dengan kedua kaki dibuka sedikit. Pengukuran dihasilkan dari tegak lurus ketinggian selangkangan pada lantai.



Gambar 2.19 Tinggi Selangkangan

(Sumber: *Physical Characteristics of Children as Related to Death and Injury for Consumer Product Safety Design*, 1975)

Tabel 2.7 Tinggi Selangkangan

Umur (th)	Tinggi Selangkangan (cm)
3	37.7
4	42.2
5	47
6	50.6

6. *Buttock-Knee / Rump Knee Length* (panjang paha)

Pengukuran dilakukan pada anak saat posisi duduk tegak 90 derajat. Pengukuran dilakukan pada pangkal lutut dan pangkal bokong.



Gambar 2.20 Panjang Paha

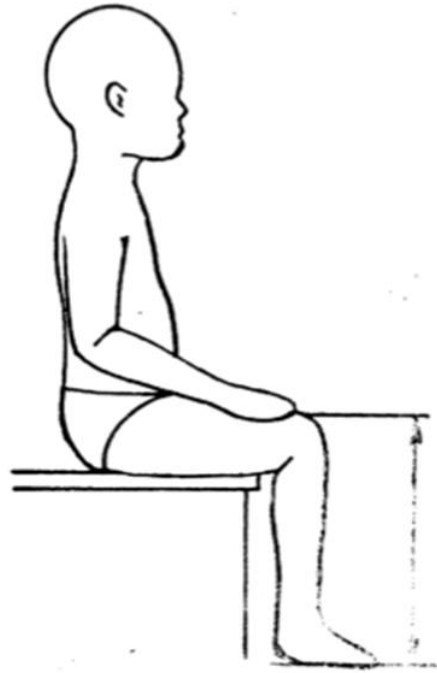
(Sumber: *Physical Characteristics of Children as Related to Death and Injury for Consumer Product Safety Design*, 1975)

Tabel 2.8 Panjang Paha

Umur (th)	Panjang Paha (cm)
3	27.5
4	30
5	32.5
6	35.2

7. Knee-Sole Length (tinggi lutut)

Pengukuran diambil saat anak dalam posisi duduk tegak dan kaki menekuk tegak 90 derajat. Pengukuran diambil berdasarkan panjang lutut sampai telapak kaki yang bersentuhan dengan lantai secara tegak lurus.



Gambar 2.21 Tinggi Lutut

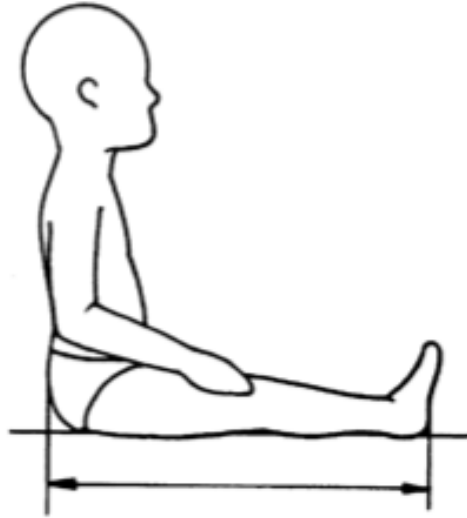
(Sumber: *Physical Characteristics of Children as Related to Death and Injury for Consumer Product Safety Design*, 1975)

Tabel 2.9 Tinggi Lutut

Umur (th)	Tinggi Lutut(cm)
3	27
4	29.2
5	31.8
6	34

8. *Buttock- Foot/Rump-Sole Length* (Panjang Kaki)

Pengukuran dilakukan pada posisi anak duduk tegak dengan kaki menjulur ke depan. Pengukuran diambil pada tegak lurus bokong anak dengan dinding dan lantai sampai tegak lurus telapak kaki.



Gambar 2.22 Panjang Kaki

(Sumber: *Physical Characteristics of Children as Related to Death and Injury for Consumer Product Safety Design*, 1975)

Tabel 2.10 Panjang Kaki

Umur (th)	Panjang Kaki (cm)
3	49.2
4	53.6
5	58.1
6	19.7

9. *Shoulder-Elbow Length* (panjang lengan atas)

Pengukuran dilakukan pada anak saat posisi duduk tegak dan tangan melipat 90 derajat ke depan dengan tegak. Pengukuran yang dilakukan mencakup panjang bahu sampai tegak lurus siku anak.



Gambar 2.23 Panjang Lengan Atas

(Sumber: *Physical Characteristics of Children as Related to Death and Injury for Consumer Product Safety Design*, 1975)

Tabel 2.11 Panjang Lengan Atas

Umur (th)	Panjang Lengan Atas (cm)
3	18.9
4	20.3
5	21.9
6	23.4

10. *Lower Arm Length* (panjang lengan bawah)

Pengukuran dilakukan pada anak saat posisi duduk tegak dan tangan melipat 90 derajat ke depan dengan tegak. Pengukuran meliputi panjang lengan anak mulai dari ungu jari sampai sikut anak.



Gambar 2.24 Panjang Lengan Bawah

(Sumber: *Physical Characteristics of Children as Related to Death and Injury for Consumer Product Safety Design*, 1975)

Tabel 2.12 Panjang Lengan Bawah

Umur (th)	Panjang Lengan Bawah (cm)
3	25
4	26,4
5	28,4
6	30

11. *Inside Grip Diameter* (diameter dalam genggam)

Pengukuran dilakukan pada tangan anak saat menggenggam.



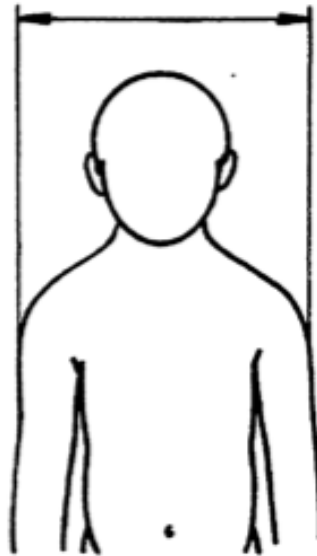
Gambar 2.25 Diameter Dalam Genggaman
 (Sumber: *Physical Characteristics of Children as Related to Death and Injury for Consumer Product Safety Design*, 1975)

Tabel 2.13 Diameter Dalam Genggaman

Umur (th)	Diameter Genggaman (cm)
3	2.89
4	3.03
5	3.25
6	3.43

12. *Shoulder Breadth* (lebar bahu)

Pengukuran dilakukan pada posisi anak berdiri tegap dan kedua tangan menggantung pada kedua sisi. Pengukuran mencakup panjang horizontal bahu.



Gambar 2.26 Panjang Bahu

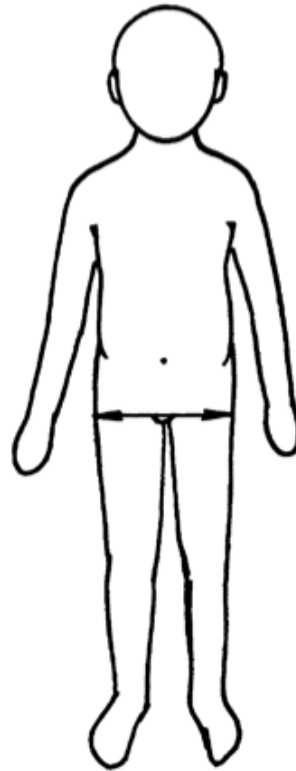
(Sumber: *Physical Characteristics of Children as Related to Death and Injury for Consumer Product Safety Design*, 1975)

Tabel 2.14 Panjang Bahu

Umur (th)	Panjang Bahu (cm)
3	24.2
4	25.1
5	26.3
6	27.5

13. *Lower Torso Breadth* (panjang pinggul)

Pengukuran dilakukan pada anak saat posisi berdiri tegak. Pengukuran mencakup panjang pinggul bagian bawah.



Gambar 2.27 Panjang Pinggul

(Sumber: *Physical Characteristics of Children as Related to Death and Injury for Consumer Product Safety Design*, 1975)

Tabel 2.15 Panjang Pinggul

Umur (th)	Panjang Pinggul (cm)
3	17.3
4	17.8
5	18.7
6	19.7

14. *Chest Depht* (ketebalan dada)

Pengukuran mencakupi ketebalan dada anak secara horizontal dengan posisi anak duduk atau berdiri dengan kedua tangan mengantung dikedua sisi.



Gambar 2.28 Tebal Dada

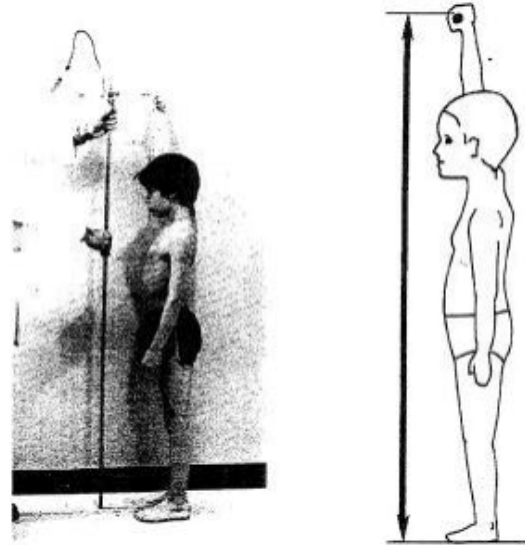
(Sumber: *Physical Characteristics of Children as Related to Death and Injury for Consumer Product Safety Design*, 1975)

Tabel 2.16 Tebal Dada

Umur (th)	Tebal Dada (cm)
3	11.9
4	12.3
5	12.8
6	13.3

15. *Vertical Grip Reach* (Jangkauan Vertikal)

Pengukuran dengan cara anak berdiri tegak menghadap ke arah tembok lalu menjangkau alat dengan menggunakan tangan kanan.



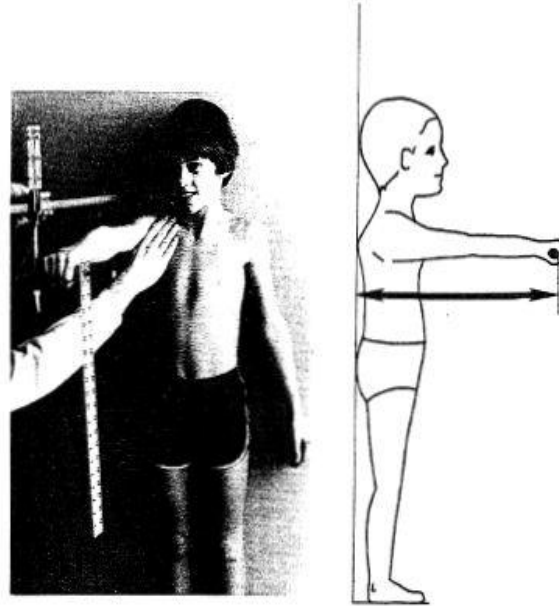
Gambar 2.29 Jangkauan Vertikal Anak
(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children,
and Youths to Age 18 for Product Safety
Design, 1977*)

VERTICAL GRIP REACH (cm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	61	107.3	7.0	96.3	97.5	105.9	121.8	124.6
3.5-4.5	76	116.6	6.7	104.4	107.0	116.2	129.5	136.0
4.5-5.5	73	126.1	7.0	108.9	113.1	126.2	136.9	141.1
5.5-6.5	76	135.6	7.1	118.4	124.1	135.3	147.2	160.0

Gambar 2.30 Jangkauan Vertikal Anak
(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children,
and Youths to Age 18 for Product Safety
Design, 1977*)

16. *Frontal Grip Reach* (Jangkauan Depan)

Pengukuran dilakukan dengan cara anak berdiri secara tegak, *anthropometrist* memegang alat pengukuran lalu anak memegang alat dengan menggunakan tangan kanan.



Gambar 2.31 Jangkauan Depan Anak

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

FRONTAL GRIP REACH (cm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	62	39.7	3.1	34.7	35.5	39.0	45.4	48.1
3.5-4.5	77	43.1	3.6	36.3	37.8	42.5	49.7	52.9
4.5-5.5	74	45.4	3.4	38.0	40.4	45.2	51.5	55.3
5.5-6.5	76	48.5	2.9	41.6	44.2	48.1	53.3	57.4

Gambar 2.32 Jangkauan Depan Anak

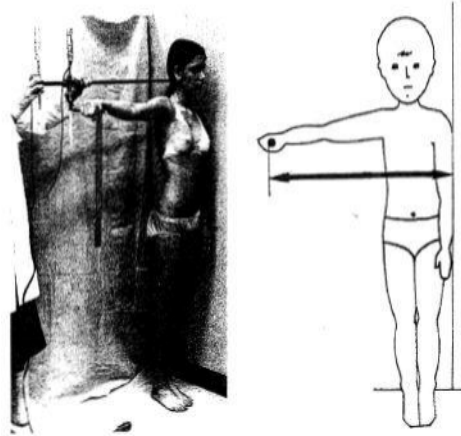
(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

17. Lateral Grip Reach (Jangkauan

Lateral)

Pengukuran dilakukan dengan cara anak berdiri secara tegak dengan posisi tangan kiri yang berdempetan dengan tembok lalu tangan kanan diregangkan secara lurus. Pengukuran dilakukan dengan

mengukur panjang dari tembok sampai dengan ujung tangan kanan anak.



Gambar 2.33 Jangkauan Lateral Anak

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

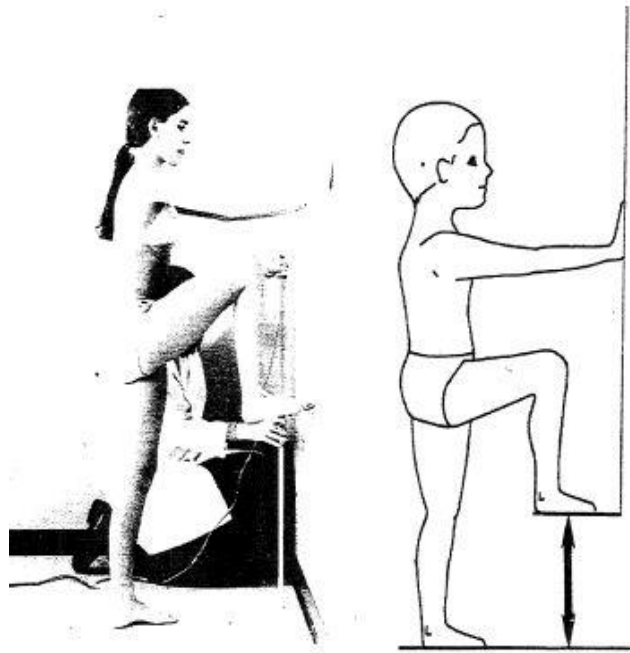
LATERAL GRIP REACH (cm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	60	52.9	3.4	46.7	48.0	52.9	57.6	64.5
3.5-4.5	75	56.3	3.8	47.3	50.3	56.4	62.5	67.0
4.5-5.5	72	59.7	3.9	51.9	52.5	59.2	66.0	72.1
5.5-6.5	76	63.5	4.0	55.3	56.7	63.3	69.2	80.8

Gambar 2.34 Jangkauan Lateral Anak

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

18. Step Height (Tinggi Pijakan)

Pengukuran dilakukan dengan cara anak berdiri dengan posisi menghadap ke arah tembok lalu kaki tangan menginjak alat penghitung.



Gambar 2.35 Tinggi Pijakan

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

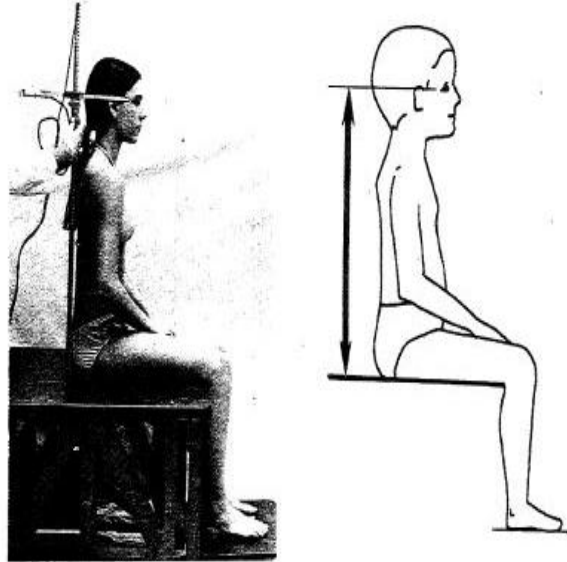
STEP HEIGHT (cm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	55	33.3	6.8	22.1	22.4	32.5	45.1	47.1
3.5-4.5	74	39.6	6.4	26.9	30.5	39.3	51.7	55.5
4.5-5.5	75	42.9	6.5	30.8	31.9	42.7	53.0	57.0
5.5-6.5	74	50.4	6.0	35.4	40.3	50.2	59.8	69.4

Gambar 2.36 Tinggi Pijakan

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

19. *Eye Height Sitting* (Ketinggian Posisi Mata dalam Posisi Duduk)

Anak duduk secara tegak lalu ketinggian mata diukur dari bagian terluar dari mata kanan anak.



Gambar 2.37 Ketinggian Posisi Mata Anak Saat Duduk

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

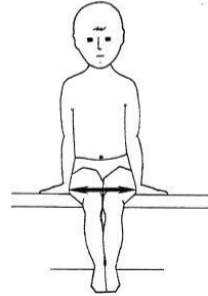
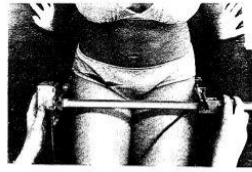
EYE HEIGHT (SITTING) (cm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	64	43.7	2.5	38.2	39.0	43.5	47.5	50.0
3.5-4.5	75	46.8	2.8	38.5	41.9	46.6	51.6	52.9
4.5-5.5	90	49.8	2.8	41.5	45.2	49.7	54.5	56.9
5.5-6.5	79	51.9	2.9	43.2	46.6	52.2	56.6	60.2

Gambar 2.38 Ketinggian Posisi Mata Anak Saat Duduk

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

20. *Maximum Hip Breadth, Sitting* (Panjang Maksimum Pinggang Saat Duduk)

Pengukuran dilakukan dengan cara anak duduk dengan posisi kedua kaki saling menempel satu dengan yang lainnya.



Gambar 2.39 Maksimum Panjang Pinggang Saat Duduk

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

MAXIMUM HIP BREADTH (SEATED) (cm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	S.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	210	19.1	1.3	16.1	17.1	19.0	21.3	23.5
3.5-4.5	225	19.9	1.3	17.2	17.8	19.8	21.9	23.9
4.5-5.5	257	20.7	1.3	17.3	18.6	20.5	23.0	24.6
5.5-6.5	214	21.5	1.6	17.9	19.1	21.3	23.8	27.7

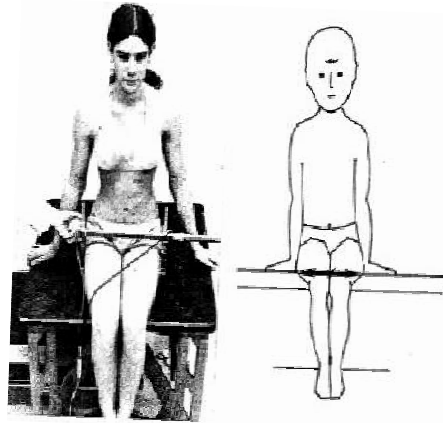
Gambar 2.40 Maksimum Panjang Pinggang Saat Duduk

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

21. Maximum Thigh Breadth, Sitting

(Panjang Maksimum Paha Saat Duduk)

Pengukuran dilakukan dengan cara anak duduk dengan posisi tegak dan kedua kaki dalam keadaan berdekatan satu dengan yang lainnya.



Gambar 2.41 Panjang Maksimum Paha Saat Duduk

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

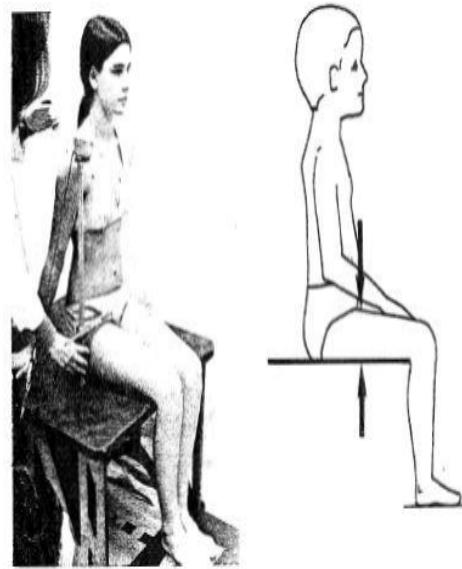
MAXIMUM THIGH BREADTH (SEATED) (cm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	63	19.2	1.6	15.9	16.3	19.0	21.6	23.7
3.5-4.5	67	19.9	1.6	16.5	17.1	19.9	22.5	23.9
4.5-5.5	85	20.9	1.4	18.4	18.7	20.6	22.9	25.8
5.5-6.5	76	21.7	1.8	18.5	18.7	21.5	24.0	27.2

Gambar 2.42 Panjang Maksimum Paha Saat Duduk

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

22. Thigh Clearance (Tinggi Paha)

Pengukuran dilakukan dengan cara anak duduk dengan posisi tegak dan kedua kaki dalam posisi lurus 90 derajat.



Gambar 2.43 Tinggi Paha

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

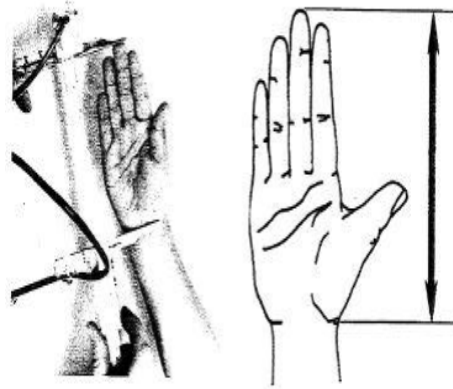
THIGH CLEARANCE (cm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	67	8.1	1.2	4.7	5.7	8.1	9.7	11.0
3.5-4.5	75	8.4	1.2	5.7	6.3	8.3	10.1	11.6
4.5-5.5	89	8.9	1.1	6.0	6.7	9.0	10.4	11.3
5.5-6.5	78	9.6	1.0	7.5	7.7	9.4	11.1	12.4

Gambar 2.44 Tinggi Paha

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

23. Hand Length (Panjang Tangan)

Pengukuran dilakukan dengan cara posisi tangan anak dalam keadaan terbuka dan menghadap ke arah atas.



Gambar 2.45 Panjang Tangan

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

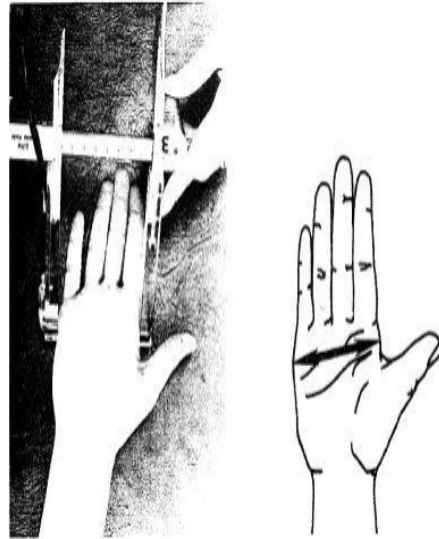
HAND LENGTH (ca) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	212	10.5	0.7	8.6	9.3	10.5	11.7	12.6
3.5-4.5	227	11.4	0.7	9.4	10.2	11.3	12.5	13.9
4.5-5.5	260	12.0	0.8	5.5	10.8	11.9	13.1	13.8
5.5-6.5	219	12.7	0.8	10.8	11.5	12.6	14.1	15.4

Gambar 2.46 Panjang Tangan

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

24. *Hand Breadth* (Lebar Tangan)

Pengukuran dilakukan dengan cara posisi tangan anak dalam posisi terbuka dan menghadap ke arah atas.



Gambar 2.47 Lebar Tangan

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

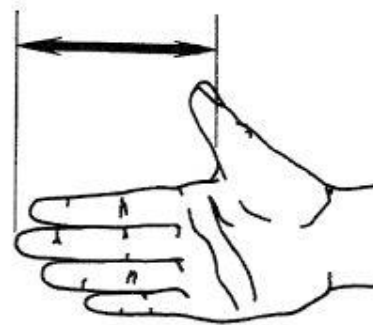
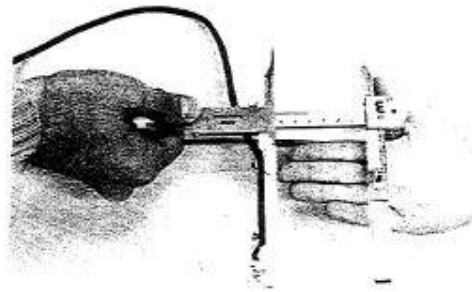
HAND BREADTH (cm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	212	5.1	0.4	4.0	4.4	5.0	5.8	6.1
3.5-4.5	227	5.4	0.3	4.5	4.8	5.4	6.0	6.5
4.5-5.5	260	5.6	0.4	4.8	5.0	5.5	6.2	6.7
5.5-6.5	219	5.9	0.4	5.1	5.3	5.9	6.5	7.1

Gambar 2.48 Lebar Tangan

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

25. Thumb Crotch – Middle Finger Length (Panjang Ibu Jari – Jari Tengah)

Pengukuran dilakukan dengan cara posisi tangan anak dalam keadaan terbuka dan menghadap ke arah samping.



Gambar 2.49 Panjang Ibu Jari - Jari Tengah
(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children,
and Youths to Age 18 for Product Safety
Design, 1977*)

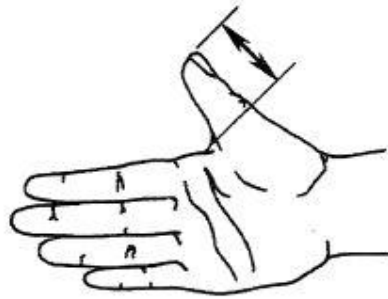
THUMB CROTCH-MIDDLE FINGER LENGTH (cm)
(Males and Females)

Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	54	7.4	0.6	6.2	6.4	7.2	8.5	8.8
3.5-4.5	62	7.9	0.7	5.9	6.5	8.0	8.8	9.7
4.5-5.5	83	8.2	0.7	6.7	6.8	8.1	9.2	9.5
5.5-6.5	59	8.7	0.8	7.1	7.5	8.5	10.2	10.9

Gambar 2.50 Panjang Ibu Jari - Jari Tengah
(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children,
and Youths to Age 18 for Product Safety
Design, 1977*)

26. Thumb Length (Panjang Ibu Jari)

Pengukuran dilakukan dengan cara posisi tangan anak dalam keadaan terbuka dan posisi ibu jari dinaikkan.



Gambar 2.51 Panjang Ibu Jari

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

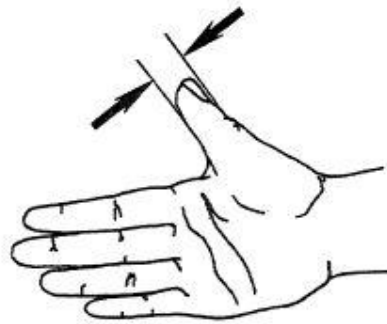
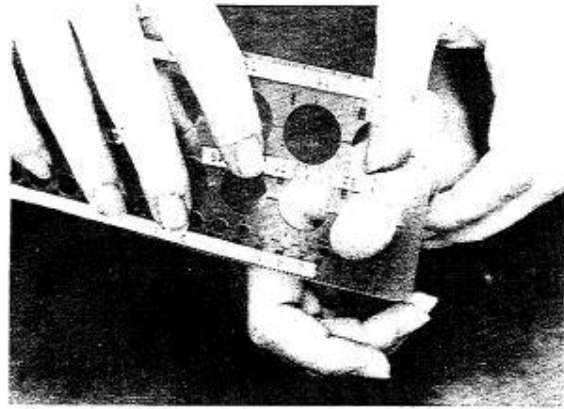
THUMB LENGTH (cm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	75	3.6	0.4	2.6	3.0	3.5	4.1	4.6
3.5-4.5	71	3.8	0.4	2.8	3.1	3.8	4.4	4.6
4.5-5.5	94	4.1	0.4	3.1	3.4	4.1	4.8	5.0
5.5-6.5	62	4.4	0.4	3.6	3.7	4.3	5.1	5.5

Gambar 2.52 Panjang Ibu Jari

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

27. Thumb Diameter (Diameter Ibu Jari)

Pengukuran dilakukan dengan cara posisi tangan anak dalam keadaan terbuka.



Gambar 2.53 Diameter Ibu Jari

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

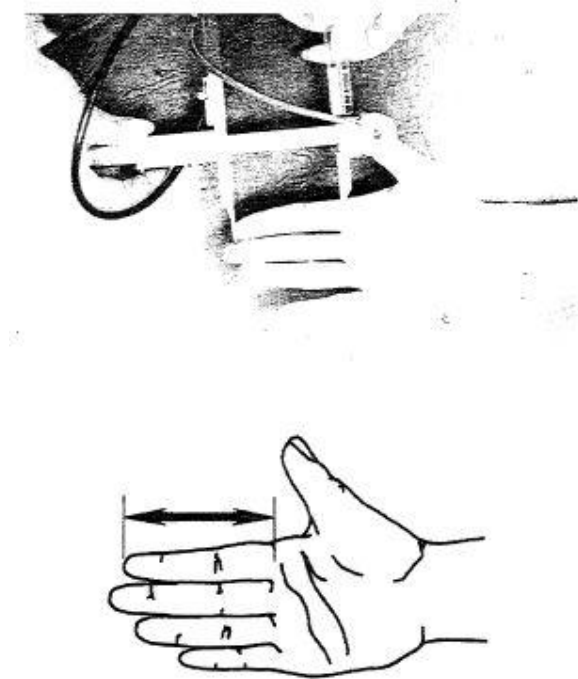
THUMB DIAMETER (mm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	77	12.4	0.9	10.3	10.5	11.9	13.5	14.3
3.5-4.5	70	13.1	0.9	11.1	11.1	12.6	14.1	15.8
4.5-5.5	93	13.6	0.9	11.9	11.9	13.2	14.7	15.8
5.5-6.5	62	14.1	0.8	11.9	12.2	13.7	15.0	15.8

Gambar 2.54 Diameter Ibu Jari

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

28. *Index Finger Length* (Panjang Jari Telunjuk)

Pengukuran dilakukan dengan posisi tangan anak dalam keadaan terbuka.



Gambar 2.55 Panjang Jari Telunjuk

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

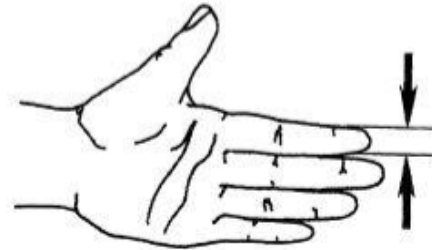
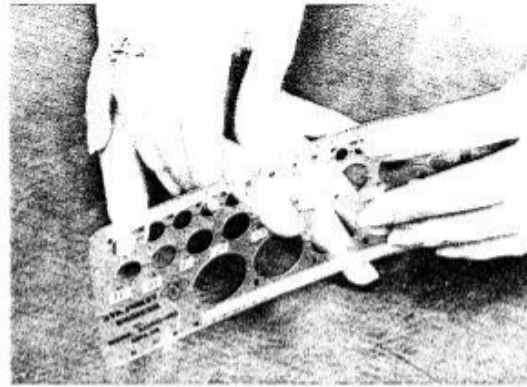
INDEX FINGER LENGTH (cm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	74	4.1	0.4	3.3	3.4	4.0	4.7	5.0
3.5-4.5	71	4.4	0.4	3.5	3.8	4.3	5.0	5.3
4.5-5.5	94	4.6	0.4	3.9	4.0	4.5	5.2	5.4
5.5-6.5	62	4.9	0.4	4.1	4.2	4.9	5.5	5.8

Gambar 2.56 Panjang Jari Telunjuk

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design, 1977*)

29. Index Finger Diameter (Diameter Jari Telunjuk)

Pengukuran dilakukan dengan cara posisi tangan anak dalam posisi terbuka.



Gambar 2.57 Diameter Jari Telunjuk

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

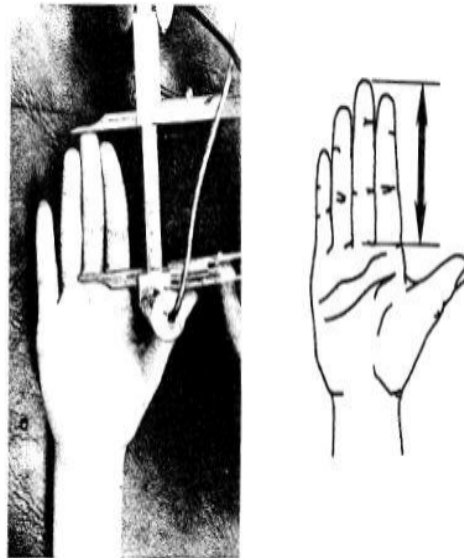
INDEX FINGER DIAMETER (mm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	76	9.6	0.6	8.3	8.4	9.3	10.2	10.3
3.5-4.5	70	10.1	0.6	8.7	8.9	9.7	10.9	11.1
4.5-5.5	93	10.6	0.8	9.1	9.2	10.1	11.7	12.7
5.5-6.5	61	11.0	0.7	9.5	9.5	10.6	11.8	12.7

Gambar 2.58 Diameter Jari Telunjuk

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

30. Middle Finger Length (Panjang Jari Tengah)

Pengukuran dilakukan dengan cara posisi tangan anak dalam keadaan terbuka.



Gambar 2.59 Panjang Jari Tengah

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

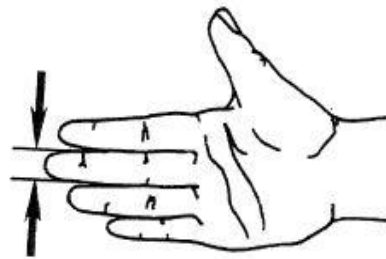
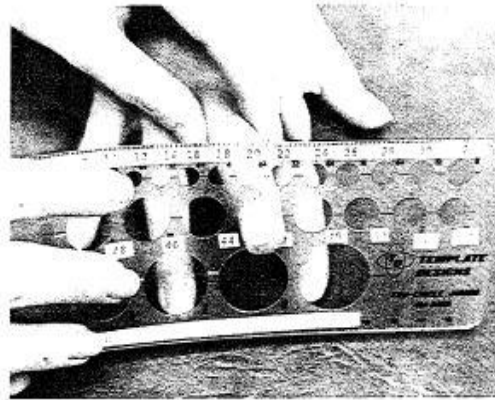
MIDDLE FINGER LENGTH (cm) (Males and Females)									
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max	
2.0-3.5	74	4.4	0.4	3.5	3.8	4.3	5.2	5.5	
3.5-4.5	71	4.8	0.4	3.9	4.2	4.8	5.5	5.7	
4.5-5.5	94	5.1	0.4	4.4	4.4	5.0	5.6	6.0	
5.5-6.5	62	5.4	0.4	4.5	4.6	5.3	6.2	6.5	

Gambar 2.60 Panjang Jari Tengah

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

31. Middle Finger Diameter (Diameter Jari Tengah)

Pengukuran dilakukan dengan cara posisi tangan anak dalam keadaan terbuka dan menghadap ke arah atas.



Gambar 2.61 Diameter Jari Tengah

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

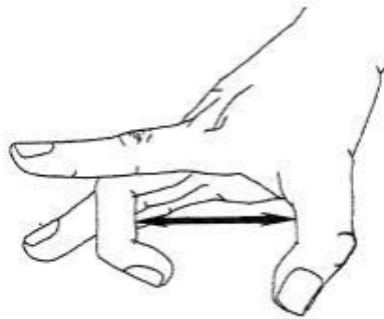
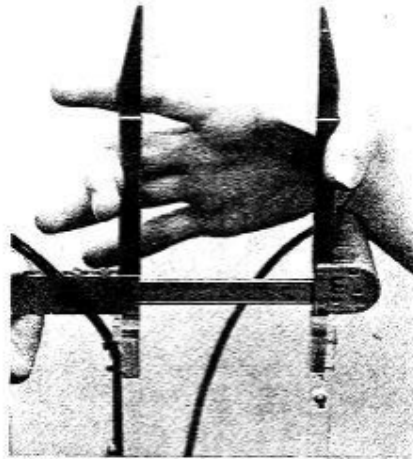
MIDDLE FINGER DIAMETER (mm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	77	9.9	0.6	8.3	8.7	9.4	10.9	11.1
3.5-4.5	71	10.4	0.7	9.1	9.1	10.0	11.2	11.9
4.5-5.5	93	10.8	0.8	9.5	9.5	10.4	11.7	12.7
5.5-6.5	62	11.3	0.7	9.5	9.6	10.9	12.1	12.7

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

32. Middle Finger – Thumb Grip Length

(Jangkauan Jari Tengah – Ibu Jari)

Pengukuran dilakukan dengan cara menjangkau *caliper* dengan tangan kanan.



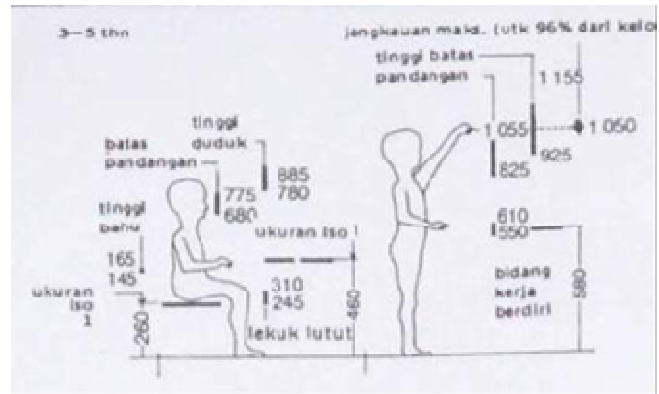
Gambar 2.62 Jangkauan Jari Tengah - Ibu Jari

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)

MIDDLE FINGER-THUMB GRIP LENGTH (cm) (Males and Females)								
Age (yrs)	N	Mean	s.d.	Min	5th	50th	95th	Max
2.0-3.5	64	6.0	0.8	4.3	4.5	5.9	7.2	7.9
3.5-4.5	63	6.2	1.0	3.9	4.1	6.3	7.7	8.5
4.5-5.5	90	6.4	0.8	3.6	4.7	6.5	7.5	8.0
5.5-6.5	61	7.0	1.0	4.4	5.0	7.0	8.4	9.0

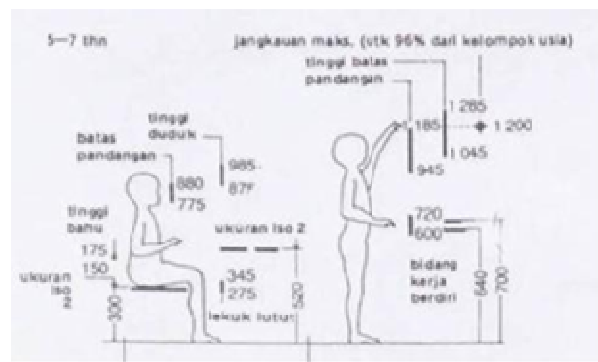
Gambar 2.63 Jangkauan Jari Tengah - Ibu Jari

(Sumber: *Anthropometry of Infants, Children, and Youths to Age 18 for Product Safety Design*, 1977)



Gambar 2.64 Standar Ergonomi Anak Usia 3-5 Tahun

(Sumber: Google, 2015)

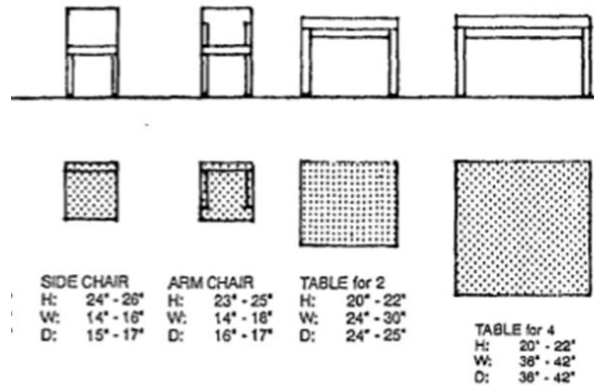


Gambar 2.65 Standar Ergonomi Anak Usia 5-7 Tahun

(Sumber: Google, 2015)

2.1.4.4.2 Ergonomi Anak

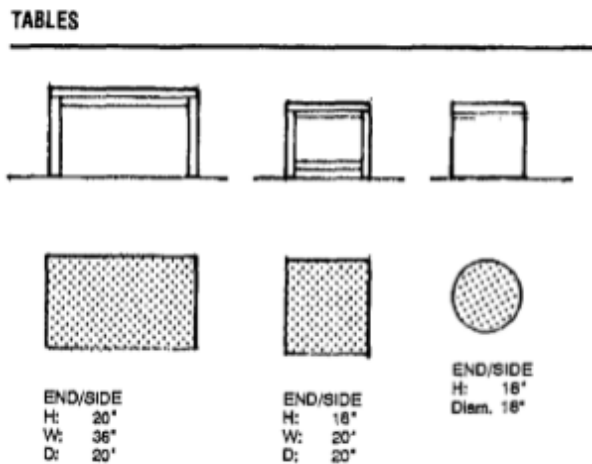
Berikut adalah ergonomi furnitur anak menurut *Time-Saver Standarts for Interior Design and Space Planning*



Gambar 2.66 Ergonomi Furnitur Anak 2

(Sumber: *Time-Saver Standarts for Interior Design and Space Planning*)

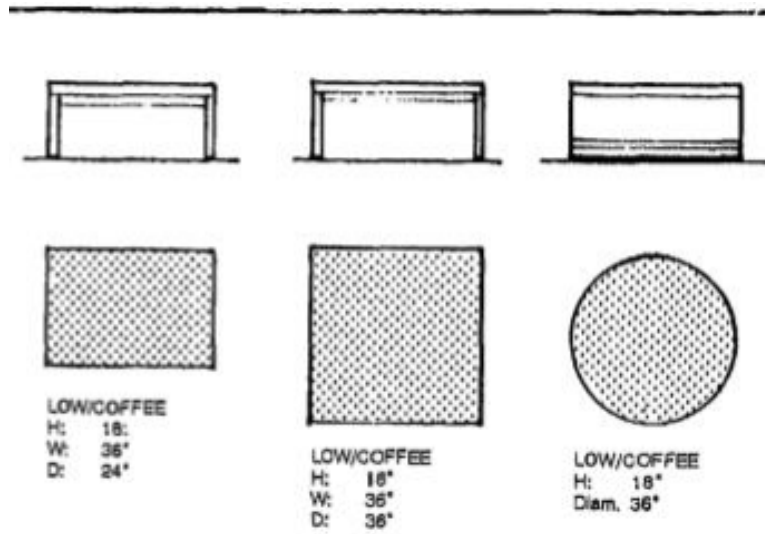
Pada gambar di atas terdapat ergonomi anak untuk *side chair*, *arm chair*, meja untuk 2 orang, serta meja untuk 4 orang.



Gambar 2.67 Ergonomi Furnitur Anak 3

(Sumber: *Time-Saver Standarts for Interior Design and Space Planning*)

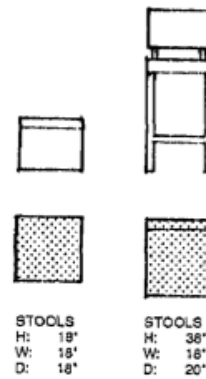
Gambar diatas menjelaskan mengenai ergonomi anak untuk kategori meja. Meja dengan 3 tipe yakni persegi panjang, kotak dan lingkaran.



Gambar 2.68 Ergonomi Furnitur Anak 4

(Sumber: *Time-Saver Standarts for Interior Design and Space Planning*)

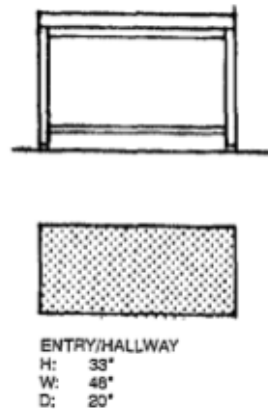
Ergonomi furnitur yang ada pada gambar di atas adalah ergonomi *coffee table* untuk anak – anak dengan bentuk persegi panjang, kotak dan lingkaran.



Gambar 2.69 Ergonomi Furnitur Anak 5

(Sumber: *Time-Saver Standarts for Interior Design and Space Planning*)

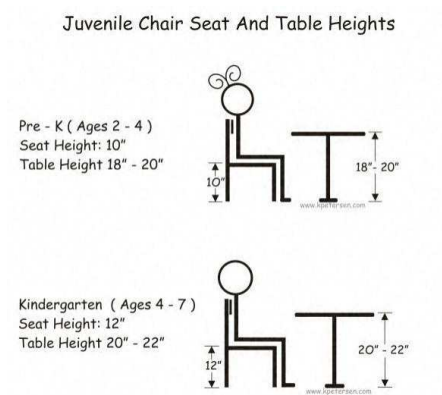
Gambar diatas adalah gambar mengenai ergonomi *stool* untuk anak – anak.



Gambar 2.70 Ergonomi Furnitur Anak 6

(Sumber: *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*)

Pada gambar diatas terdapat sebuah ergonomi untuk anak – anak berupa meja untuk bagian *entry/ hallway*.



Gambar 2.71 Ukuran Tinggi Meja dan Kursi Anak

(Sumber: Pinterest, 2015)

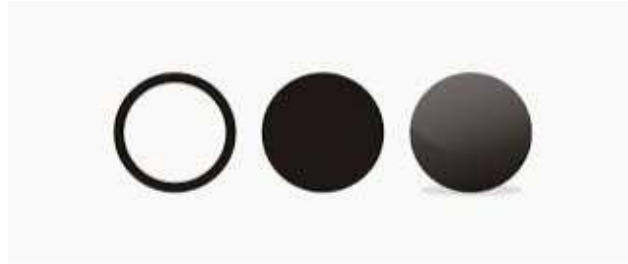
2.1.4.5 Psikologi Ruang Terhadap Anak

2.1.4.5.1 Psikologi Bentuk

Psikologi bentuk menurut website <http://celotehcelatah.blogspot.com/2012/12/mengenal-bentuk-geometris-dan-maknanya.html> memiliki berbagai makna yang menempel kepadanya. Setiap

bentuk mengkomunikasikan pesan maupun kesan tersendiri. Bentuk - bentuk dasar geometris tersebut:

1. Bulat atau Lingkaran

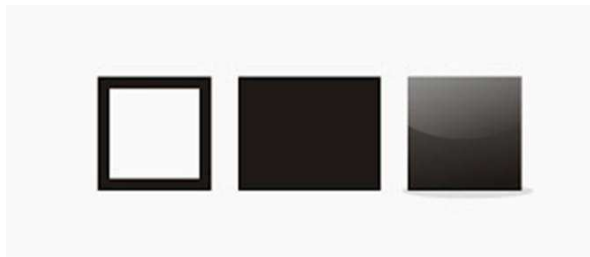


Gambar 2.72 Lingkaran

(Sumber: Google, 2015)

Bentuk ini memiliki kesan melindungi dan kesempurnaan dengan garis lingkaran utuh. Dari segi psikologi, kesan yang timbul adalah hangat, nyaman, kasih sayang atau cinta dan keselarasan. Selain itu dapat menyimbolkan kesatuan dan integritas. Dengan garis yang lengkung bulatan juga dapat mewakili gerakan.

2. Kotak

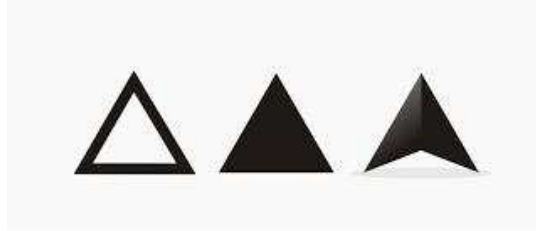


Gambar 2.73 Kotak

(Sumber: Google, 2015)

Dengan garis yang kaku dan tegas mengesankan formalitas, perintah dan rasioanalitas. Namun bentuk kotak juga memiliki kesan kejujuran dan kestabilan. Dari segi psikologi bentuk kotak memiliki kesan kemapanan, keamanan, damai dan persamaan.

3. Segitiga



Gambar 2.74 Segitiga

(Sumber: Google, 2015)

Bentuk segitiga yang meruncing dapat menjadi suatu penunjuk arah, untuk itu kesan yang timbul adalah pencapaian tujuan. Bentuk ini dapat menyimbolkan stabilitas namun dapat pula sebaliknya. Dalam spiritualitas bentuk ini digunakan untuk mewakili pengenalan diri, dan pencerahan.

4. Spiral

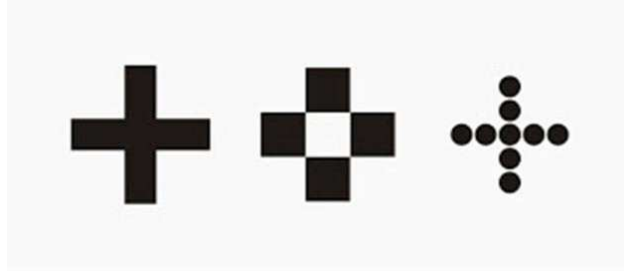


Gambar 2.75 Spiral

(Sumber: Google, 2015)

Bentuk spiral yang dinamis menyimbolkan kreativitas. sering digunakan untuk mewakili sebuah proses. Putaran spiral sesuai arah jarum jam memiliki kesan tentang sebuah keinginan. sementara arah sebaliknya memiliki arti terpenuhinya sebuah keinginan. Sedangkan apabila digabung akan memiliki kesan perlawanan.

5. Silang



Gambar 2.76 Silang

(Sumber: Google, 2015)

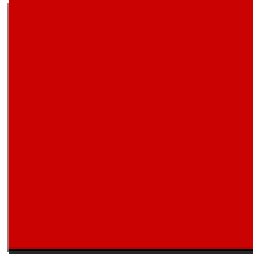
Tanda silang mewakili spiritualitas dan penyembuhan. bentuk ini juga memiliki kesan keseimbangan, keyakinan, persatuan, dan harapan. dua garis yang bertemu meyimbolkan hubungan atau pertemanan.

2.1.4.5.2 Psikologi Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang memegang peranan penting dalam menstimulasi perkembangan anak. Dalam perkembangan anak, anak mengenal beberapa warna dasar. Pada umur 3 – 6 tahun anak belum mengenal warna – warna diluar warna dasar seperti warna *scotlight*, warna *pastel*, dan lainnya. Anak mampu membedakan warna tersebut namun mereka menyebut warna tersebut dengan warna dasar yang mereka ketahui sebelumnya.

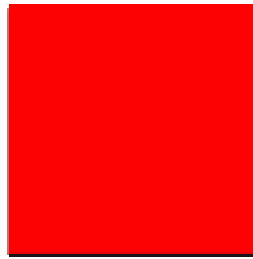
Warna – warna memberikan efek psikologis besar dalam mendorong perkembangan psikologis anak. Warna harus diberikan dalam porsi yang tepat. Bila porsi suatu warna berlebih maka akan memberikan dampak negatif kepada anak – anak. Sebagai contoh : seorang anak laki – laki tidak disarankan untuk menyerap warna ungu terlalu banyak, karena warna ungu memiliki sifat psikologis feminim maka anak laki – laki tersebut akan menjadi feminim.

Warna – warna yang dikenal anak berikut dengan psikologisnya :



Gambar 2.77 Merah

1. Merah: warna ini melambangkan keadaan psikologi yang mengurangkan tenaga, mendorong makin cepatnya denyut nadi, menaikkan tekanan darah dan mempercepat pernafasan. Warna ini mempunyai pengaruh produktivitas, perjuangan, persaingan dan keberanian.



Gambar 2.78 Merah Terang

2. Merah Terang : warna ini melambangkan kekuatan kemauan atau cita-cita. Sifatnya : agresif, aktif, eksentrik. Pengaruhnya : berkemauan keras, penuh gairah, dominasi, jantan.



Gambar 2.79 Merah Jambu

3. Merah Jambu : warna ini melambangkan romantisme, feminim. Warna ini mempunyai sifat

menuntut dalam kepasrahan, menggemaskan dan jenaka.



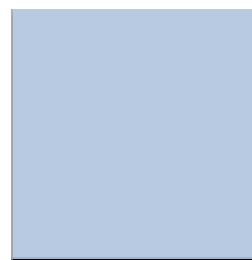
Gambar 2.80 Biru

4. Biru : warna ini melambangkan ketenangan yang sempurna. Mempunyai kesan menenangkan pada tekanan darah, denyut nadi, dan tarikan nafas. Sementara semua menurun, mekanisme pertahanan tubuh membangun organisme.



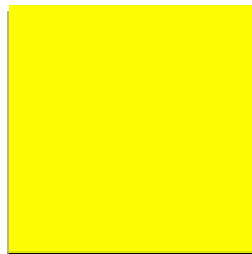
Gambar 2.81 Biru Tua

5. Biru Tua : warna ini melambangkan perasaan yang mendalam. Sifatnya : konsentrasi, kooperatif, cerdas, perasa, integratif. Pengaruhnya : tenang, bijaksana, tidak mudah tersinggung, ramai kawan



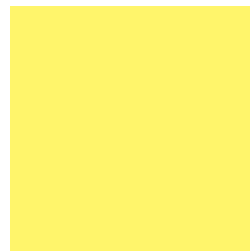
Gambar 2.82 Biru Muda

6. Biru Muda : warna ini melambangkan ketinggian dari cita-cita. Sifatnya : bertahan, protektif, tidak berubah pikiran. Pengaruhnya : keras kepala, teguh, sering bangga diri, berpendirian tetap.



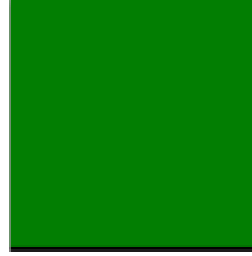
Gambar 2.83 Kuning

7. Kuning : warna ini melambangkan kegembiraan. Warna ini mempunyai sifat : leluasa dan santai, senang menunda-nunda masalah. Berubah-ubah tapi penuh harapan, mempunyai cita-cita setinggi langit dan semangatnya juga tinggi.



G

8. Kuning Terang : warna ini melambangkan^a sifat spontan yang eksentrik. Sifatnya : toleran, investigatif, menonjol. Pengaruhnya : berubah-ubah sikap, berpengharapan, dermawan, tidak percaya.



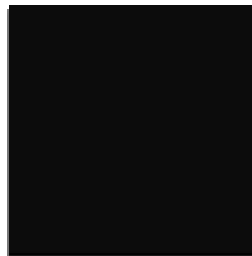
Gambar 2.85 Hijau

9. Hijau : warna ini melambangkan adanya suatu keinginan, ketabahan dan kekerasan hati. Mempunyai kepribadian yang keras dan berkuasa. Warna ini mempunyai sifat : meningkatkan rasa bangga, perasaan lebih superior dari yang lain. Orang yang menyukai warna ini umumnya senang dipuji, senang menasihati orang lain.



Gambar 2.86 Abu-Abu

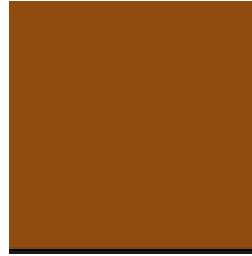
10. Abu - Abu : warna ini tidak menunjukkan arti yang jelas. Tidak terang dan sama sekali bebas dari kecenderungan psikologi. Warna ini cenderung netral.



Gambar 2.87 Hitam

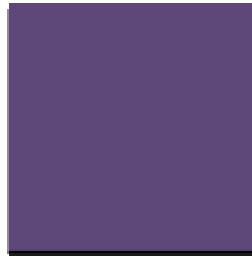
11. Hitam : warna ini melambangkan kehidupan yang terhenti dan memberi kesan kehampaan, kematian,

kegelapan, kebinasaan, kerosakkan dan kepunahan. Hitam adalah warna tegas, solid, dan kuat.



Gambar 2.88 Coklat

12. Coklat : warna coklat menumbuhkan kesan tua, sederhana, kaya, dan hangat.



Gambar 2.89 Ungu

13. Ungu : warna ini adalah warna yang diidentikan dengan bangsawan, aristokrat, kekuasaan, keagungan, keindahan dan kelembutan



Gambar 2.89 Cream

14. Cream : warna ini merepresentasikan kelembutan, netral dan klasik

Warna memiliki peran yang penting dalam mendukung proses belajar mengajar di taman kanak – kanak. Warna berperan

tidak hanya menciptakan suasana emosional saja, tetapi warna dapat berperan dalam banyak hal seperti:

□ Stimuli

Warna bereperan sebagai stimuli/ rangsangan, dengan menggunakan warna-warna cerah yang disukai anak dan menarik perhatian seperti merah, kuning, dan oranye pada sarana pembelajaran, akan merangsang anak untuk beraktivitas dan berimajinasi.

□ Evaluasi perkembangan anak

Dalam perkembangan anak, warna memiliki peran yang cukup penting. Misalnya anak-anak diberi benda-benda dengan bentuk yang sama tetapi warna berbeda atau sebaliknya bentuk beda dan warna sama, teka-teki, berbagai figur, dan sebagainya.

□ Memfokuskan dan mengalihkan perhatian

Bila ingin memfokuskan anak pada sesuatu, berilah warna yang menarik perhatian dan sebaliknya bila ingin mengalihkan perhatian, berilah warna-warna yang tidak menarik perhatian.

□ Mengatur ruang agar tampak lebih luas atau mengecil

Warna-warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa mundur. Sebaliknya warna hangat, terutama keluarga merah akan terasa seolah-olah maju, memberikan kesan jarak yang lebih pendek. Warna-warna cerah membuat obyek kelihatan lebih besar dan ringan daripada sesungguhnya. Sementara warna gelap membuat mereka terlihat lebih kecil dan berat.

□ Meciptakan rasa hangat, dingin, tenang, dan riang

Sebagai contoh penggunaan komposisi warna-warna cerah dan warna-warna kontras pada ruang akan menciptakan suasana gembira atau riang.

2.1.5 Sarana dan Prasarana untuk Taman Kanak-Kanak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) melalui website resminya yang diakses tanggal 25 Maret 2015, sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan; alat; media. Sedangkan pra sarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses (usaha, pembangunan, proyek, dan sebagainya). Menurut Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini sarana dan prasarana minimum yang dibutuhkan untuk Sekolah Taman Kanak – Kanak adalah:

1. Luas lahan/tanah minimal yang diperlukan 300 m².
2. Lokasi.

Pendirian hendaknya memperhatikan persyaratan lingkungan, yaitu faktor keamanan, kebersihan, ketenangan, dekat dengan pemukiman penduduk serta kemudahan transportasi dan jarak.

a) Keamanan Lokasi

Pendirian TK hendaknya tidak terlalu dekat dengan jalan raya utama, di tebing, pemakaman, sungai atau tempat-tempat yang dapat membahayakan bagi anak peserta didik.

b) Kebersihan

Dalam mendirikan TK hendaknya tidak berdekatan dengan tempat pembuangan / penumpukan sampah, pabrik yang mengeluarkan polusi udara, limbah yang berakibat buruk bagi kesehatan.

c) Ketenangan / Kenyamanan

Taman kanak-kanak yang didirikan lokasi tidak berdekatan dengan pabrik, bengkel, pasar dan pusat keramaian yang aktivitasnya dapat mengeluarkan suara yang dapat mengganggu kegiatan TK.

d) Penduduk (usia taman kanak-kanak)

Lokasi pendiriannya TK dipilih dekat dengan pemukiman penduduk yang relatif banyak anak usia taman kanak-kanak.

e) Transportasi

Transportasi mudah dijangkau, baik darat atau air sesuai dengan kondisi daerah.

3. Memiliki ruang kelas, ruang kantor / kepala TK, ruang dapur, gudang, kamar mandi / WC guru dan kamar mandi / WC anak.

a) Bangunan Gedung

Tabel 2.17 Bangunan Gedung

No	Jenis Ruang	Jumlah Ruang	Ukuran Ruang	Luas Seluruhnya
1	Ruang kelas	1	8 x 8 m ²	64 m ²
2	Ruang kantor/kepala TK	1	3 x 4 m ²	12 m ²
3	Ruang dapur	1	3 x 3 m ²	9 m ²
4	Gudang	1	3 x 3 m ²	9 m ²
5	Kamar mandi/ WC guru	1	2 x 2 m ²	4 m ²
6	Kamar mandi/ WC anak	1	2 x 2 m ²	4 m ²
7	Ruang guru	1	4 x 4 m ²	16 m ²
8	Dapur	1	3 x 3 m ²	9 m ²
9	UKS (Usaha Kesehatan Sekolah)	1	3 x 3 m ²	9 m ²

b) Halaman

TK tersebut sedapat mungkin mempunyai halaman/tempat bermain dan mempunyai ruang bermain terbuka.

4. Memiliki perabot, alat peraga dan alat permainan di luar dan di dalam ruangan.

2.1.6 Furnitur Belajar Anak

2.1.6.1 Pengertian Furnitur

Furnitur adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Furnitur berasal dari bahasa perancis, *fourniture* yang artinya perabotan rumah tangga. *Fourniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Meskipun mebel dan furnitur punya arti yang berbeda, 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. (Haryanto, 2004, p. 17)

Dari segi kegunaan atau fungsinya, menurut Karl Mang dalam *History of Furniture* (1978) dan Edward Lucie-Smith dalam *Furniture: A Concise History* (1993) sesungguhnya furnitur bisa dikategorikan ke dalam empat jenis saja, yaitu tempat untuk menyimpan sesuatu di dalamnya seperti lemari dan rak; tempat menyimpan sesuatu di atasnya seperti segala macam meja; tempat tidur – yang ini untuk menyimpan tubuh kita selama tidur; dan mebel untuk duduk alias kursi beserta turunannya seperti bangku, sofa, kursi makan, atau jok (Jamaludin, 2007, p. 9)

Dalam perancangan ini, furnitur yang akan diangkat sudah dispesifikasikan yaitu furnitur belajar untuk anak.

2.1.6.2 Batasan Furnitur Belajar Anak

Seperti yang sudah dijabarkan sebelumnya, furnitur adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Furnitur dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu *fixed furniture* dan *loose furniture*. *Fixed furniture* adalah furnitur yang dari awal perancangan sudah tetap posisinya dan membutuhkan usaha lebih untuk memindahkannya karena umumnya diberi penguat ke dinding ruangan, contohnya seperti lemari baju, atau lemari dapur. Sedangkan *loose furniture* adalah furnitur yang mudah dipindahtempatkan, seperti kursi, meja, dsb.

Pengertian belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia melalui situs resminya kbbi.web.id yang diakses 5 Maret 2015 menyebutkan bahwa belajar mempunyai arti sebagai berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.

Maka dapat disimpulkan bahwa furnitur belajar adalah segala perabotan dalam ruangan yang menunjang kegiatan belajar. Macam-macam furnitur belajar dalam kaitannya dengan kategori yang sudah diklasifikasikan oleh Jamaludin dalam Pengantar Desain Mebel (2007) dibagi menjadi:

1. Tempat untuk menyimpan sesuatu di dalamnya; seperti lemari buku, lemari tempat menyimpan alat kesenian, dll.
2. Tempat untuk menyimpan sesuatu di atasnya; yaitu meja belajar
3. Dan mebel untuk duduk yaitu kursi belajar.

Dari 4 pembagian yang dijabarkan oleh Jamaludin, satu kategori yang tidak dimasukkan adalah tempat tidur karena dalam aktivitas belajar tidak disarankan dilakukan di tempat tidur.

Dari pengelompokan diatas, dapat disimpulkan bahwa peralatan lain yang juga menunjang dalam kegiatan belajar anak seperti lampu meja, dapat dikategorikan sebagai aksesoris kegiatan belajar anak.

Dalam merancang furnitur untuk anak, harus memperhatikan beberapa hal, antara lain:

1. Menghindari sudut-sudut yang tajam.
2. Menghindari material yang riskan seperti kaca.
3. Menurut website <http://www.tentangkayu.com/2009/01/tips-agar-furniture-aman-bagi-anak-anak.html> y

Maret 2015 menyatakan ada beberapa poin yang perlu diperhatikan dalam merancang furnitur anak yakni:

- Pilihlah furnitur bagi anak-anak yang bebas dari bahan kimia berbahaya seperti *formaldehyde* (formalin), *lead*, *cadmium* atau jenis kimia logam berat lainnya. Bahan kimia tersebut terdapat pada jenis material furniture MDF, partikel *board* dan pada bahan *finishing* melamik, *PU* (*PolyUrethane*) dan NC.
- Ikatkan almari atau kabinet ke dinding belakang dengan bantuan plat besi yang dipasang di bagian atas almari atau bagian samping sehingga tidak mudah bergeser. Anak-anak akan mencoba memanjat almari atau kabinet akan tetapi masih belum terampil menjaga keseimbangan. Dengan mengikat almari pada dinding akan memperkuat posisinya.
- Apabila menggunakan aksesoris lampu atau peralatan listrik lainnya pada furnitur, letakkan stop kontak listrik pada

ketinggian di atas 1 meter. Hal ini membantu kemungkinan anak balita terutama tersetrum.

- Pintu almari sebaiknya selalu dalam keadaan terkunci pada saat tidak digunakan. Hal ini untuk mencegah anak-anak secara tidak sengaja meraih benda tajam di dalam almari atau obat-obatan tertentu. Akan bermanfaat juga untuk mencegah anak-anak 'terjebak' di dalam almari. Usahakan mencari jenis kunci yang mudah digunakan oleh orang dewasa akan tetapi cukup sulit bagi anak-anak.
- Simpan semua mainan anak-anak pada kabinet yang pendek dan rendah sehingga anak-anak tidak perlu memanjat untuk meraihnya.

4. *Finishing* furnitur harus *food -contract safe* dan *non -toxic*.
5. Lemari sebaiknya diberi lubang ventilasi, karena biasanya anak bersembunyi di dalam lemari dalam aktivitas permainannya.
6. Menghindari elemen furnitur dalam bentuk kecil untuk menghindari kemungkinan tersedak bagi anak khususnya untuk usia di bawah 3 tahun.
7. Furnitur yang menggunakan penutup atau pintu harus menggunakan engsel yang tepat. Engsel tidak boleh membuat aktifitas membuka atau menutup pintu menjadi sulit dan menimbulkan bantingan pada pintu, untuk menghindari tangan terjepit pintu.
8. Hindari furnitur dengan *artificial material* dan *compressed wood* karena mengandung mikro partikel yang kurang baik bagi pernafasan. Apabila memakai material ini, harus dianginkan pada ruang terbuka dalam beberapa minggu sebelum diletakkan di ruang tertutup.
9. Kursi belajar disarankan tanpa menggunakan roda untuk menghindari anak bermain kursi pada saat belajar dan memecah konsentrasinya.

2.1.6.3 Standart Ukuran Furnitur Belajar Anak

Ukuran furnitur anak berbeda dengan ukuran furnitur orang dewasa. Ukuran furnitur anak mempunyai ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan orang dewasa. Ukuran furnitur yang ada disesuaikan dengan pertumbuhan anak dan ergonomi anak.

Menurut *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*, standar ukuran furnitur anak adalah

Tabel 2.18 Standart Ukuran Furnitur Anak Menurut *Time Saver Standards for Interior Design and Space Planning*

	KURSI	ARM-CHAIR	MEJA UNTUK 2
TINGGI SANDARAN	24" 25" / 60,96-66,04 CM	24" 25" / 60,96-66,04 CM	20" 22" / 50,8-55,86 CM
LEBAR	14" 15" / 35,56-40,64 CM	14" 16" / 35,56-40,64 CM	24" 30" / 60,96-76,2 CM
KETIDAK AMAN	15" 17" / 38,13-43,18 CM	15" 17" / 38,13-43,18 CM	24" 25" / 60,96-63,5 CM

Menurut Jeff Miller, standar ukuran furnitur anak adalah

Tabel 2.19 Standart Ukuran Furnitur Anak Menurut Jeff Miller

	UMUR 2-4 TAHUN	UMUR 4-7 TAHUN
TINGGI DUDUKAN KURSI	9" 11" / 22,86-27,94 CM	10" 15" / 25,4-38,1 CM
TINGGI MEJA	17" 22" / 43,18-56,1 CM	18" 21" / 45,72-53,34 CM

Menurut Ernst Neufert (2012) tinggi tempat duduk anak adalah 30cm, tinggi meja ideal adalah 62 cm, sedangkan untuk tinggi loker maksimal adalah 120 cm.

2.1.6.4 Material Furnitur Belajar Anak

Material furnitur yang digunakan untuk anak-anak harus aman. Sebisa mungkin menghindari penggunaan sudut yang lancip. Selain itu konstruksi juga harus kuat. Untuk anak usia dibawah 3 tahun, diharapkan untuk tidak memiliki bagian yang kecil agar tidak membuat anak tersedak.

Menurut Lensufiie (2009), material untuk furnitur terbagi menjadi:

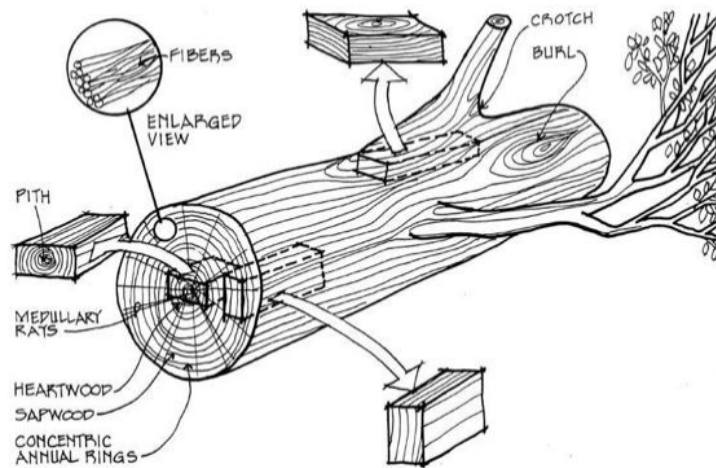
1. *Substrate* Alam :kayu, rotan, bambu
2. *Substrate* Olahan : *veneer, plywood, board*, rotan buatan, *veneer* buatan, kulit
3. *Substrate* Sintesis : Logam, plastik, kaca
4. *Substrate* Lain : campuran karet, ebonit, *cobalt*, dll

Dari pengelompokkan material yang telah dijelaskan oleh Lensufiie tidak semuanya aman bagi anak. Ada beberapa material yang harus dihindari anak-anak. Material yang umumnya dijadikan sebagai bahan pembuatan furniture belajar anak adalah:

1. Substrate Alam
 - a. Kayu

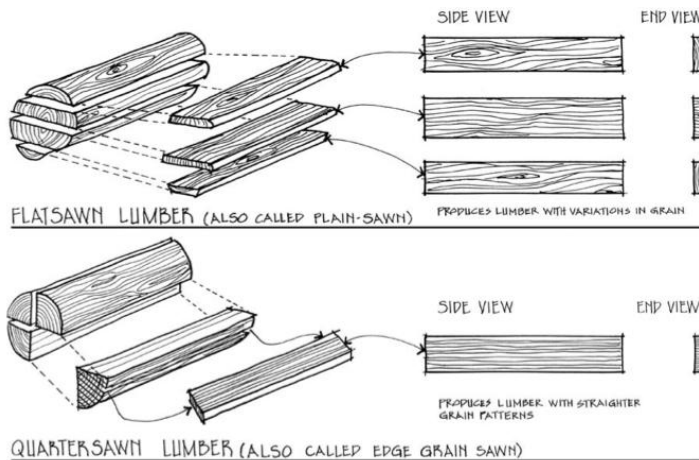
Kayu adalah *substrate* yang paling banyak digunakan dalam pembuatan furnitur dan *handicraft*, karena memiliki sifat-sifat paling fleksibel dibanding dengan bahan-bahan lain. *Substrate* kayu memiliki keuntungan-keuntungan sebagai berikut (Lensufiie, 2009; 20):

- ☐ Mudah didapat di alam maupun di pasaran
- ☐ Tersedia dalam berbagai jenis dan ukuran panjang serta lebar
- ☐ Mudah diproses, dipotong, dibentuk, diukir, diberi tekstur, dan lain-lain
- ☐ Harganya relatif murah



Gambar 2.90 Penampakan Pemotongan Bagian Kayu

Sumber : (Kilmer & Kilmer)



Gambar 2.91 Penampakan Pemotongan Bagian Kayu

Sumber : (Kilmer & Kilmer)

Kayu tersusun dari sel-sel yang memiliki tipe bermacam-macam. Susunan dinding selnya terdiri dari senyawa kimia berupa selulosa, hemi selulosa (karbohidrat), serta *lignin* (non karbohidrat). Selain partikel kayu, berat kayu juga dipengaruhi oleh kandungan selulosa, minyak dan kandungan lain pada pori kayu. Semua kayu bersifat anisotropik, yaitu memperlihatkan sifat-sifat yang berlainan jika diuji menurut

tiga arah utamanya (longitudinal, radial, dan tangensial). (Lensufiie, 2009; 21)

Pada umumnya, terdapat hubungan langsung antara kekerasan kayu dan berat kayu. Kayu-kayu yang keras juga termasuk kayu-kayu yang berat. Sebaliknya kayu-kayu yang ringan adalah juga kayu yang lunak. (Lensufiie, 2009;21)

Berdasarkan kekerasannya, jenis-jenis kayu digolongkan sebagai berikut (Lensufiie, 2009;21):

- Kayu sangat keras, contohnya kayu balau, kayu giam
- Kayu keras, contohnya kayu kulim, kayu pilang
- Kayu sedang kekerasannya, contohnya kayu mahoni, kayu meranti
- Kayu lunak, contohnya kayu pinus, kayu balsa

Penggolongan kayu juga bisa berdasarkan besar-kecilnya serat yang ada pada kayu tersebut. Ukuran ini bergantung pada jenis kayunya.

Penggolongannya terbagi menjadi:

- Kayu berserat halus: kayu giam, kayu kuli
- Kayu berserat sedang: kayu jati, kayu sonokeling
- Kayu berserat kasar: kayu kempas, kayu meranti

Arah serat kayu juga menjadi perhatian bagi perancang furnitur. Arah serat adalah sel-sel kayu terhadap sumbu batang pohon. Arah serat dapat dibedakan menjadi serat lurus, serat berpadu, serat berombak, serta serat terpilin dan serat diagonal. Kayu memiliki kadar air di dalamnya, oleh sebab itu sebelum diolah menjadi furnitur kayu harus dikeringkan dengan cara diangin-anginkan atau dimasukkan ke dalam *oven*.

Meski sering digunakan di dalam pembuatan furnitur, kayu memiliki banyak kekurangan yang harus diperhatikan, antara lain:

- Kayu bersifat higroskopis, yaitu kayu bersifat memuai bisa terkena panas dan menyusut saat dingin

- Kayu dapat terserang lumut, jamur, atau candida
- Jenis kayu tertentu merupakan makanan rayap, ngengat, atau jenis lainnya
- Kayu dapat terkena noda (*blue stain* atau *black stain*)
- Warna kayu heterogen, bahkan dalam satu batang yang sama, untuk kayu jenis tertentu bisa berbeda warna

Kelas awet adalah tingkat kekuatan alami sesuatu jenis kayu terhadap serangan hama dinyatakan dengan kelas awet I, II, III. Makin besar angka kelasnya makin rendah keawetannya.

Kelas kuat adalah tingkat ketahanan alami suatu jenis kayu terhadap kekuatan mekanis (beban) dinyatakan dalam kelas kuat I, II, III, IV dan V. Makin besar angka kelasnya makin rendah kekuatannya.

Tabel 2.20 Kelas Kuat Kayu

Kelas Kuat	Berat Jenis	Tekan-Tarik // Serat Kg/cm ²		Tarik ⊥ Serat Kg/cm ²		Kuat Lentur Kg/cm ²	
		Absolut	Ijin	Absolut	Ijin	Absolut	Ijin
I	≥ 0.900	> 650	130		20	> 1100	150
II	0.60-0.90	425-650	85		12	725-1100	100
III	0.40-0.60	300-425	60		8	500-725	75
IV	0.30-0.40	215-300	45		5	360-500	50
V	≤ 0.300	< 215	-		-	< 360	-

(Sumber PKKI, 1979)

<http://sma-muhamadiyah.blogspot.com/2012/09/kelas-kuat-kayu.html>

Tabel 2.21 Kelas Awet Kayu

Kondisi konstruksi	Kelas Awet / Umur Konstruksi				
	I	II	III	IV	V
1. Berhubungan dengan tanah lembab	8	5	3	Pendek	Pendek
2. Terbuka namun terlindung dari matahari dan hujan	20	15	10	Pendek	Pendek
3. Terlindung dari udara bebas tapi tak di coating	Tak terbatas	Tak terbatas	Cukup lama	Pendek	Pendek
4. Terlindung dari udara bebas dan dipelihara/dicoating	Tak terbatas	Tak terbatas	Tak terbatas	20 tahun	20 tahun
5. Diserang hama/rayap	Tidak	Jarang	Agak Cepat	Cepat	Cepat

(Sumber PKKI, 1979)

<http://sma-muhamadiyah.blogspot.com/2012/09/kelas-kuat-kayu.html>

b. Rotan

Rotan adalah jenis palma yang merambat. Bentuknya bulat memanjang seperti pipa air, dengan diameter yang beragam, mulai dari yang terbesar yaitu lebih dari 8 cm hingga kurang dari 0,2 cm. rotan juga memiliki ukuran panjang yang bermacam-macam (Lensufiie, 2009;30)

Rotan memiliki lebih dari 600 spesies. Rotan tumbuh di hutan-hutan tropis di Asia Tenggara, seperti di Indonesia, Malaysia, Myanmar, Bangladesh, Philipina, Thailand, dan Vietnam. Perbedaan antara spesies rotan yang satu dengan rotan yang lainnya adalah bergantung pada warna, ukuran, kulit, dan kelenturan atau kegetasannya.

Rotan merupakan *substrate* yang pejal, kuat dan ulet. Rotan dapat dibentuk, dipilin dan dianyam. Untuk batang rotan yang berdiameter besar, cara pengolahannya dapat dipanaskan sambil dibentuk dengan menggunakan mal.

c. Bambu

Bambu adalah tanaman beruas-ruas dengan rongga di dalamnya. Bambu berbentuk lurus dengan diameter 2 sampai 20 cm. panjang batang ada yang lebih dari 6 meter.

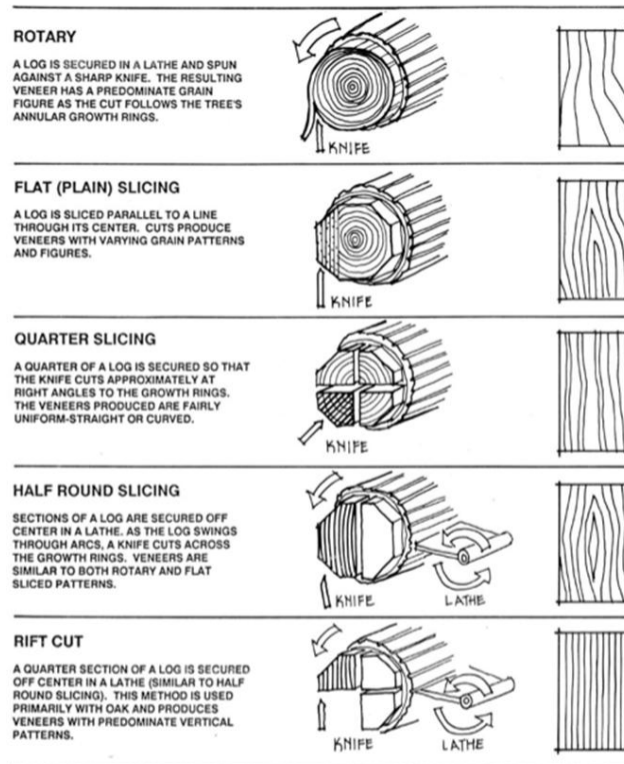
Yang perlu diperhatikan dalam mengolah bambu adalah kulit bambu sangat keras dan licin, sehingga, dibutuhkan bahan yang tepat untuk mengecat atau memberi coating pada bambu. (Lensufiie, 2009; 30)

2. *Substrate* Olahan

Substrate olahan adalah *substrate* yang berasal dari alam, namun mengalami pemrosesan terlebih dahulu. Pengolahan tersebut dapat dilakukan tanpa campuran bahan apapun dan hanya mengubah bentuknya, atau dengan dicampur dengan beberapa bahan tambahan.

a. *Veneer*

Veneer merupakan *substrate* olahan yang dibuat dari kayu, dengan cara mengupas balok kayu menjadi lembaran-lembaran kayu yang tipis.



Gambar 2.92 Potongan Veneer

Sumber : (Kilmer & Kilmer)

b. *Plywood*

Plywood dibuat dengan tujuan untuk mendapatkan lembaran-lembaran kayu dengan luas yang cukup lebar. Di samping itu pembuatan *plywood* berguna untuk menghemat bahan baku kayu yang semakin sulit didapat.

American Plywood Association Association membagi *plywood* menjadi beberapa tingkatan (grade) kualitas, yaitu:

□ *Premium Grade (A)*

Pada tingkat ini, *plywood* terdiri dari lebih dari satu muka *veneer* berkualitas tinggi, yang dipasang dengan pola kayu yang tepat membentuk pola *book matches* atau *slip matches*.

□ *Good Grade (1)*

Grade ini memiliki karakteristik yang sama dengan *premium grade*, hanya kayu yang tidak perlu membentuk pola. Warna kayu harus benar-benar sama.

□ *Sound grade (2)*

Grade ini tidak mengutamakan kesamaan warna kayu, namun tidak boleh terdapat cacat pada permukaan kayu

□ *Utility grade (3)*

Grade ini memperbolehkan adanya sedikit cacat pada permukaan kayu

□ *Backing grade (4)*

Grade ini memperbolehkan adanya cacat pada permukaan. Hal ini tidak penting, karena *grade* ini biasa digunakan untuk bagian-bagian yang tidak terlihat.

c. *Board*

Board adalah *substrate* buatan dari hasil olahan kayu. *Board* dibuat dengan menggunakan limbah gergajian dan debu kayu yang dicampur bahan kimia dan *adhesives*, dijadikan bubuk kayu, dan dipress dengan tekanan tinggi. (Lensufiie, 2009;43)
Secara umum dikenal beberapa jenis *board*, yaitu:

□ *Particle board*

Board jenis ini terbuat dari serbuk bekas gergajian kasar.

□ *Chip board*

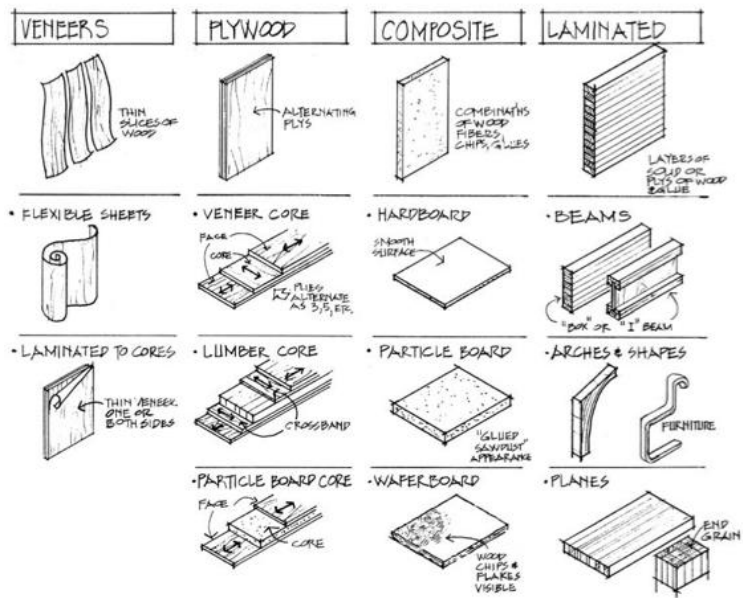
Chipboard ini termasuk keluarga *particle board*, namun terbuat dari serpihan-serpihan kayu yang lebih besar.

□ *MDF (Medium Density Fiberboard)*

Mdf terbuat dari debu atau serbuk kayu.

□ *Hardboard*

Hardboard terbuat dari pecahan kayu yang diolah menjadi lapisan-lapisan fiber yang padat.



Gambar 2.93 Jenis Kayu Lapis

Sumber : (Kilmer & Kilmer)

d. Rotan buatan

Selain papan buatan, dikenal juga bahan yang mirip dengan anyaman rotan yang disebut dengan *loom*. Bahan tersebut terbuat dari kertas daur ulang yang dipilin di atas kawat, kemudian dianyam menjadi berbentuk lembaran.

e. Veneer buatan

Seiring dengan perkembangan teknologi dewasa ini, telah dihasilkan *veneer* yang terbuat dari bahan baku kertas yang dicetak dengan gambar urat kayu. Kertas tersebut *dicoating* dengan resin yang tahan terhadap abrasi ringan. Kertas tersebut ditempel di atas *plywood* atau *particle board*, sehingga terlihat seperti papan kayu. Awalnya motif kayu yang dihasilkan kurang alami dan mudah dibedakan dengan tekstur kayu asli. Namun karena teknologi pencetakan sudah berkembang pesat, saat ini motif kayu tersebut sudah terlihat serupa dengan aslinya.

3. Substrate Sintesis

Selain substrate alam dan *substrate* olahan, furnitur dan *handicraft* juga banyak dibuat dengan menggunakan bahan

substrate sintesis. *Substrate* sintesis ini benar-benar diproses secara kimiawi dengan campuran berbagai bahan, sehingga hasil akhirnya benar-benar berbeda dengan bahan asalnya.

a. Logam

Banyak jenis logam yang bisa digunakan sebagai bahan furnitur dan *handicraft*. Namun dalam memilih jenis logam kita harus memperhatikan karakteristik dari logam tersebut. Karena logam memiliki karakteristik yang dapat berkarat. Sehingga sebelum *dicoating* harus diberi *treatment* terlebih dahulu.

b. Plastik

Substrate plastik banyak digunakan untuk bahan furnitur dan *handicraft*. *Substrate* ini tidak memerlukan pengecatan, karena sudah memiliki warna yang diinginkan. Namun kadang-kadang ada bagian-bagian tertentu yang memerlukan pengecatan untuk menyajarkan warna. Beberapa jenis plastik antara lain adalah *PE* (*Poly Ethilene*), *PP* (*Poly Propelene*), *PVC* (*Poly Vinyl Chloride*), *PVAC* (*Poly Vinyl Acrylic*), dan masih banyak lain jenis lainnya.

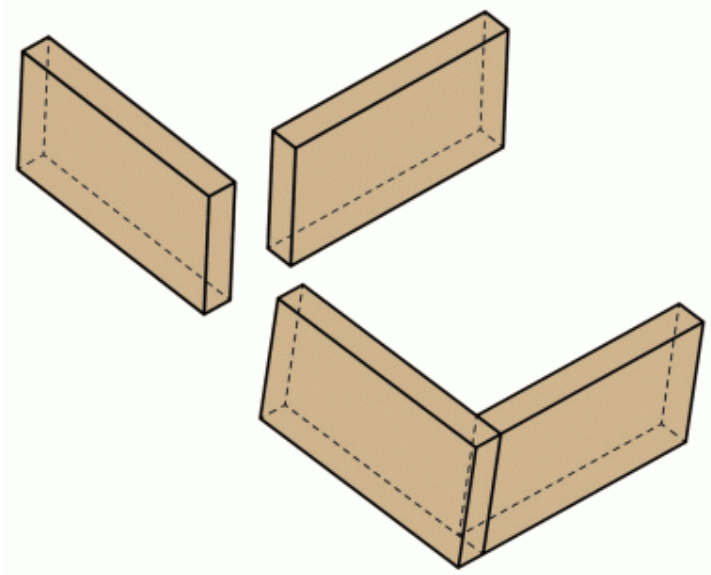
2.1.6.5 Konstruksi Furnitur

Untuk dapat berhasil merancang konstruksi kayu perlu diingat dua hal: mengetahui *joint* mana yang akan digunakan, dan tahu bagaimana membuat *joint* dengan cara yang benar. Dengan begitu konstruksi *joint* yang digunakan dalam merancang furnitur untuk anak adalah dengan menggunakan konstruksi *joint* yang kuat.

Berikut adalah *joint-joint* yang biasa digunakan dalam konstruksi furnitur:

a. *Butt woodworking joints*

Butt joints adalah teknik menyambung kayu membentuk siku yang paling mudah dilakukan. Sambungan *butt joints* dibuat dengan menumpukkan dua buah kayu. Untuk mengikat sambungan ini diperlukan paku, sekrup atau lem.

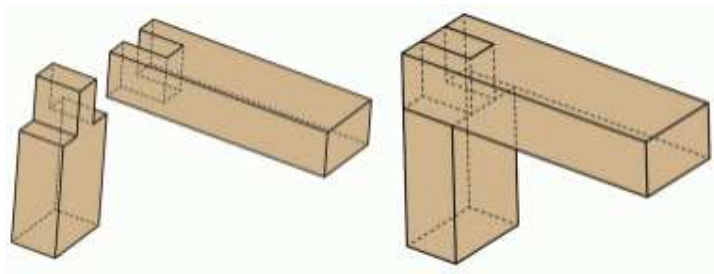


Gambar 2.94 *Butt Woodworking Joints*

(Sumber: <http://www.craftsmanspace.com/knowledge/butt-woodworking-joints.html>)

b. *Bridle woodworking joint at corner of frame*

Bridle woodworking joint ini memiliki kriteria yang hampir sama dengan *mortise tenon*. *Bridle joint* cepat dan mudah dibuat.

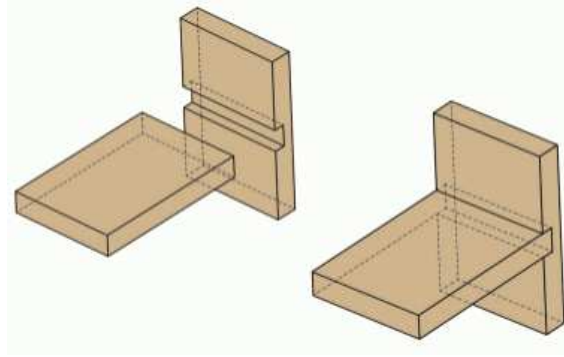


Gambar 2.95 *Bridle Woodworking Joint*

(Sumber: <http://www.craftsmanspace.com/knowledge/bridle-woodworking-joints.html>)

c. *Dado woodworking joint*

Sebuah *dado joint* dibuat dengan memotong alur persegi panjang seluruhnya di satu anggota di mana akhir anggota lain cocok. *Dado joint* dipotong seluruh butir kayu.

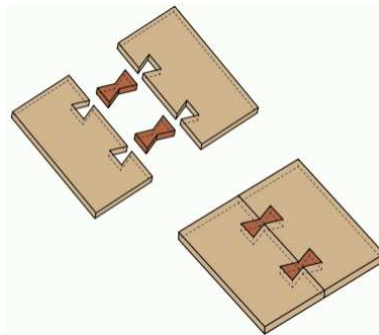


Gambar 2.96 *Through Dado Joint*

(Sumber: <http://www.craftsmanspace.com/knowledge/dado-woodworking-joints.html> d

d. *Butterfly woodworking joint*

Sebuah *joint butterfly* adalah jenis kayu bersama digunakan baik untuk menahan dua atau lebih potongan kayu bersama-sama atau untuk menjaga dua bagian dari papan yang sudah mulai berpisah dari pemisahan lebih lanjut.



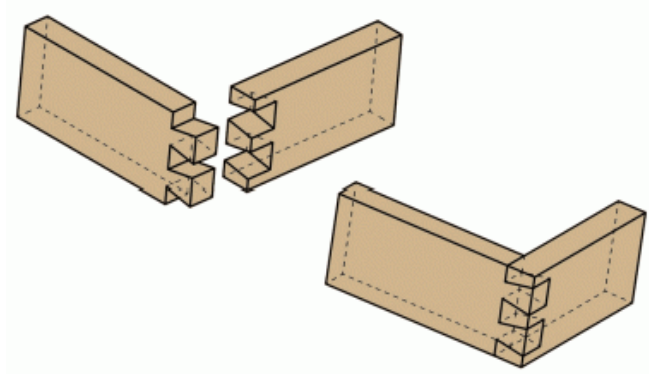
Gambar 2.97 *Butterfly Key Joint or Double Dovetail Joint*

(Sumber:

<http://www.craftsmanspace.com/knowledge/butterfly-woodworking-joints.html> diakses 26 Maret 2015)

e. *Dovetail woodworking joint*

Dovetail joint dinamakan demikian dari bentuk potongan yang membuat *joint*. Ini metode terkuat untuk bergabung dua potong kayu. Kekuatan pas *joint* berasal dari saling bagian. Ada berbagai macam bentuk *joint*.



Gambar 2.98 *Through Dovetail Joint for Boxes*

(Sumber:

<http://www.craftsmanspace.com/knowledge/dovetail-woodworking-joints.html> d

f. *Finger woodworking joint*

Sebuah *joint dovetail* digunakan untuk menggabungkan dua potong kayu di sudut.



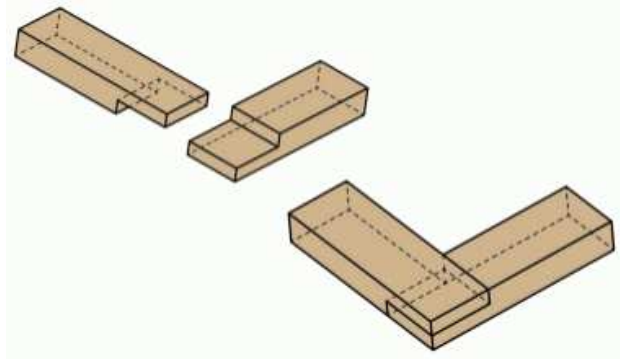
Gambar 2.99 *Finger Woodworking Joint*

(Sumber:

<http://www.craftsmanspace.com/knowledge/dovetail-woodworking-joints.html> d

g. *Half lap woodworking joint*

Terdiri dari dua anggota berlekuk setengah ketebalan dan tersusun atas satu sama lain



Gambar 2.100 *Halflap Woodworking Joints*

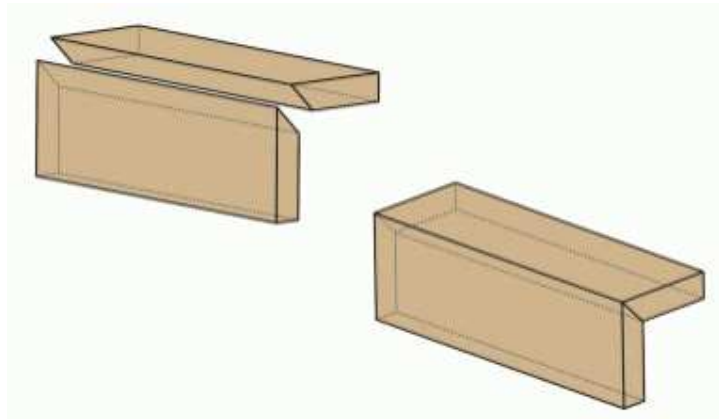
(Sumber:

<http://www.craftsmanspace.com/knowledge/dovetail-woodworking-joints.html> d

26 Maret 2015)

h. *Mitered woodwoking joint*

Dibentuk oleh pertemuan dua buah di sudut, di garis membagi dua sudut yang tepat.



Gambar 2.101 *Mitered Woodworking Joint*

(Sumber:

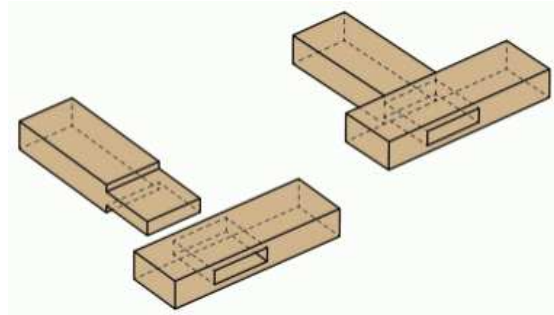
<http://www.craftsmanspace.com/knowledge/dovetail-woodworking-joints.html> diakes

26 Maret)

i. *Mortise and tenon woodworking joint*

Metode bergabung dengan membentuk proyeksi persegi panjang yang solid dalam

satu potong dan memotong rongga yang sesuai untuk menerimanya di bagian sebelah.



Gambar 2.102 *Mortise and Tenon Joint*

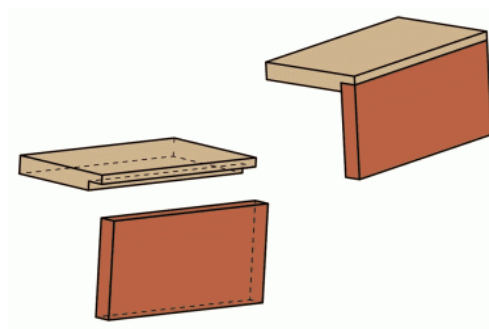
(Sumber:

<http://www.craftsmanspace.com/knowledge/dovetail-woodworking-joints.html> d

26 Maret 2015)

j. *Rabbet woodworking joint*

Sebuah *rabbet* adalah lekukan yang dipotong dari ujung atau tepi papan.



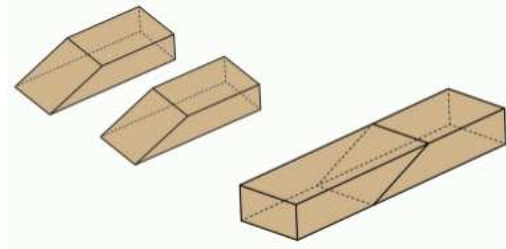
Gambar 2.103 *Rabbet Joint*

(Sumber:

<http://www.craftsmanspace.com/knowledge/dovetail-woodworking-joints.html> d

k. *Scarf woodworking joint*

Terbentuk di mana dua buah putaran satu sama lain dalam arah gandum, dengan permukaan rata. Bersama ini dibuat sedemikian rupa untuk melawan ketegangan dan kompresi.



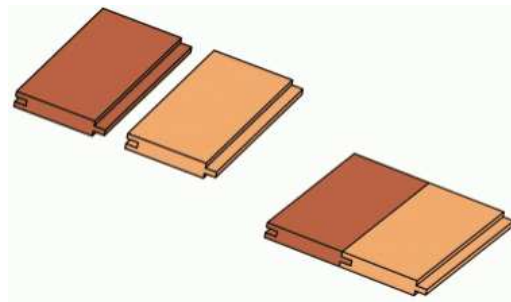
Gambar 2.104 *Scarf Woodworking Joint*

(Sumber:

<http://www.craftsmanspace.com/knowledge/dovetail-woodworking-joints.html> d

26 Maret 2015)

1. *Tongue and groove woodworking joint* menyediakan sarana mekanis bergabung tepi papan sempit untuk membentuk sebuah panel yang lebih luas.



Gambar 2.105 *Tounge and Groove Woodworking Joint*

(Sumber:

<http://www.craftsmanspace.com/knowledge/dovetail-woodworking-joints.html> d

26 Maret 2015)

2.1.6.6 **Finishing Furnitur Belajar Anak**

Dalam memilih *finishing* untuk furnitur belajar anak haruslah memilih bahan yang ramah lingkungan dan tidak mengandung racun, karena anak usia dini masih sering memasukkan benda ke dalam mulutnya.

Finishing yang aman bagi anak:

1. *Water based finishing*

Waterbased lacquer merupakan cat dengan air sebagai bahan pencampurnya. Teknologi ini banyak digunakan untuk pembuatan cat tembok, namun untuk cat kayu, baru dipikirkan untuk diciptakan dengan alasan lebih ramah lingkungan, sebagai tuntutan dari negara-negara maju.

Pengeringan pada cat jenis ini terjadi karena penguapan air, dan terjadi deformasi dari resin *waterbased*. Dalam hal ini, penggunaan oven mutlak diperlukan. *Waterbased lacquer* juga dapat dijadikan *waterbased color*, dengan menambah pigmen warna. (Lensufiie, 2009;129)

Keuntungan:

- Ramah lingkungan
- Penampilan yang dihasilkan terkesan natural
- Bisa untuk produk eksterior
- Residu padatan yang terbentuk bagus

Kelemahan:

- Sangat lambat keringnya
- Tidak bisa menghasilkan tingkat kilap yang tinggi
- Tidak cocok untuk aplikasi yang menutup pori
- Ketahanannya terhadap bahan kimia dan goresan rendah
- Untuk produksi massal memerlukan area yang cukup besar untuk pengeringan

2. *Powder coating*

Powder Coating atau biasa disebut pelapisan serbuk adalah teknik pelapisan / *finishing* yang pertama kali diperkenalkan di Australia pada tahun 1967, secara umum teknik *powder coating* menggunakan media / cat kering yang berupa serbuk dimana biasanya pengecatan pada umumnya menggunakan cat basah / pengencer yang disemprotkan pada objek yang akan *finishing*, namun sangat berbeda sekali pada teknik *powder coating* karena secara prinsip *powder coating* adalah murni *dry finishing*.

Secara sederhana teknik *powder coating* dapat dijelaskan yaitu sebuah serbuk yang sekaligus sebagai cat warna utama yang terbuat dari partikel – partikel halus, pigmen dan bahan – bahan lainnya yang diberi muatan elektrostatis dan disemprotkan pada permukaan objek / logam yang sudah dihubungkan dengan *ground*, dengan perbedaan muatan elektrostatis tersebut, serbuk yang telah disemprotkan akan menempel pada permukaan logam dan setelah menutup sempurna, objek dipanaskan dalam ruangan *oven* hingga temperatur 220 derajat. Pada temperatur tinggi serbuk yang menempel pada logam akan melumer dan sekaligus menutupi permukaan logam sesuai dengan warna serbuk yang dipakai, *finishing powder coating* dapat berupa permukaan yang *glossy, dove* tergantung jenis serbuk / *powder* yang dipakai.

Powder Coating mempunyai beberapa tahapan – tahapan proses yang lebih kompleks dan rumit dibanding dengan pengecatan biasa, sebelum tahap penyerbukan, objek harus mengalami proses *pre treatment*, diantaranya mulai dari tahap *degreasing, phosphating, chromating, curing* (dimasukan ke *oven* dengan suhu hangat) dan lain – lain. Namun kualitas pelapisan yang dihasilkan dari teknik *powder coating* akan jauh lebih sempurna, tekstur yang dihasilkan lebih variatif dan tentunya kualitas kekerasan jauh lebih bagus dari cat biasa. (<http://www.mustakagroup.com/341.html> yang diakses 15 Maret 2015)

3. PU (*Polyurethane*)

Cat jenis PU atau *polyurethane coating* merupakan salah satu jenis cat yang banyak digunakan dalam *finishing* untuk kayu. Menurut namanya maka yang dimaksud dengan *polyurethane* adalah bahan yang dihasilkan dari polimerisasi dari *urethane*. Cat jenis PU lebih awet jika dibandingkan dengan jenis *finishing NC* dan lebih tebal lapisan filmnya. Bahan *finishing* membentuk lapisan yang benar – benar menutup permukaan

kayu sehingga terbentuk lapisan seperti plastik. Memiliki daya tahan terhadap air dan panas sangat tinggi. Sangat baik untuk *finishing* produk *outdoor*, kusen dan pintu atau pagar. Proses pengeringannya juga menggunakan bahan kimia cair yang cepat menguap (Retnowati, 2009). Karena mengandung bahan kimia, maka PU berbahaya saat proses *finishing* berlangsung, namun saat proses sudah selesai dan sudah kering, PU aman bagi anak. PU kini juga sudah ada yang berjenis *water based* sehingga lebih aman bagi anak karena tidak menggunakan bahan kimia melainkan diganti dengan air, namun kekurangan teknik *water based* adalah hasilnya yang tidak terlalu mengkilap.

4. *Duco paint*

Cat *Duco* adalah metode penyemprotan dengan cairan cat solid sebagai *finishing* pada permukaan *furniture*. dapat berupa *glossy* atau *doff*, sedangkan warna dapat bervariasi dengan keinginan sendiri.

(<http://teknikpekerjaan.blogspot.com/2014/01/cat-duco-melamine.html>)

Dibandingkan dengan kayu berlapis pelitur, cat duko lebih unggul baik dari segi ketahanan pelapis dan kesehatan tubuh. Cat duko yang diaplikasikan pada kayu tidak mengeluarkan bau menyengat seperti bau pelitur sehingga penggunaannya memang tidak dianjurkan untuk furnitur anak. Sementara untuk ketahanannya, cat duko relatif tahan dengan perubahan cuaca sehingga lebih awet.

2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Data Observasi Binus School Serpong

2.2.1.1 Profil Sekolah

“*People.Innovation.Excellence*” merupakan moto binus dalam mengarungi dunia pendidikan. Binus mengutamakan kemanusiaan yang berpusat pada inovasi dan keunggulan. Binus percaya bahwa setiap

manusia dapat berkembang untuk menciptakan inovasi dalam keunggulan. TK di Binus juga menggabungkan esensi kemajuan teknologi dalam kurikulum pendidikannya.



Gambar 2.106 Logo Binus School

(Sumber: binus.ac.id, 2015)

Makna Logo :

Perisai menggambarkan pertahanan binus dalam menjalani konsistensi dalam dunia pendidikan. Bentuk melingkar dan bendera pada moto menggambarkan pendidikan di Binus yang tidak terlalu ketat guna mengembangkan potensi anak. Bendera berwarna oranye menggambarkan semangat.

2.2.1.2 Lokasi

Alamat : Jl. Lengkong Karya – Jelupang No. 58 Lengkong Karya, Serpong, Tangerang.

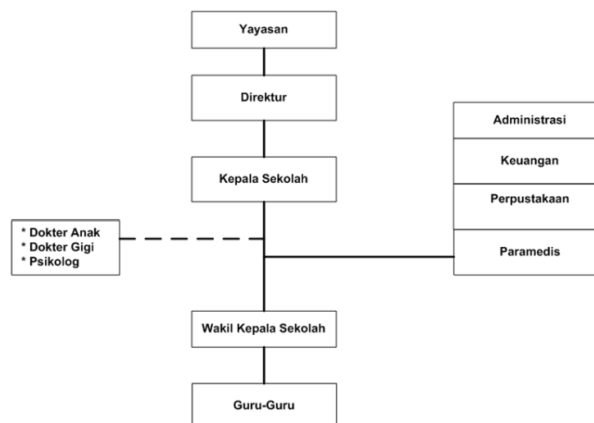


Gambar 2.107 Peta Binus School

(Sumber: Binus.ac.id, 2015)

2.2.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi yang dimiliki oleh Binus School Serpong adalah sebagai berikut



Gambar 2.108 Struktur Organisasi Binus School

(Sumber: Data pribadi, 2015)

2.2.1.4 Program Belajar

Program belajar yang dimiliki oleh Binus School adalah sebagai berikut

Tabel 2.22 Tabel Program Belajar Binus *School*

PROGRAM	JUR	JANGSELAJA	WAKTU	TAJIDGURUSWAKTU	JUJURANMUDIPERNEKAS
E-1	S-174-A	2000-1-15	9-11-11-11-11	10-10-10-10-10	10-10-10
E-2	S-174-A	2000-1-15	9-11-11-11-11	10-10-10-10-10	10-10-10

2.2.1.5 Fasilitas Sekolah

Fasilitas-fasilitas yang dimiliki oleh Binus School Serpong adalah sebagai berikut

1. Lapangan Basket



Gambar 2.109 Lapangan Basket Binus School

(Sumber: Binus.ac.id, 2015)

2. Kantin



Gambar 2.110 Kantin Binus School

(Sumber: Data pribadi, 2015)

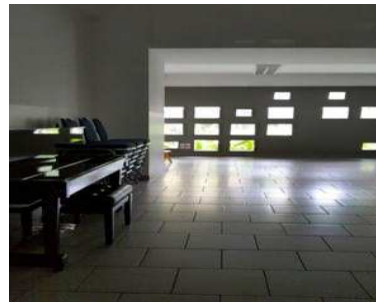
3. Outdoor Playground



Gambar 2.111 *Outdoor Playground* Binus School

(Sumber: Data pribadi, 2015)

4. Ruang Musik



Gambar 2.112 Ruang Musik Binus School

(Sumber: Data Pribadi, 2015)

5. Ruang Kelas



Gambar 2.113 Ruang Kelas Binus School

(Sumber: Binus.ac.id, 2015)

6. Kolam Renang



Gambar 2.114 Kolam Renang Binus School

(Sumber: Binus.ac.id, 2015)

7. Perpustakaan



Gambar 2.115 Perpustakaan Binus School

(Sumber: Data pribadi, 2015)

8. Ruang Seni



Gambar 2.116 Ruang Seni Binus School

(Sumber: Binus.ac.id, 2015)

9. Area Parkir



Gambar 2.117 Area Parkir Binus School

(Sumber: Binus.ac.id, 2015)

2.2.2 Data Observasi Santa Laurensia

2.2.2.1 Profil Sekolah

Santa Laurensia, sebuah sekolah Katolik Roma progresif yang terletak di Alam Sutera, menyediakan pendidikan bagi anak-anak dari TK sampai SMA. Sejak berdirinya pada tahun 1994, tujuan sekolah untuk memberikan suatu penghormatan intrinsik bagi kehidupan dan gairah untuk belajar dalam lingkungan *bilingual*. Pendekatan Santa Laurensia untuk belajar adalah holistik dalam hal itu membahas tubuh, pikiran, dan semangat siswa kami dengan cara yang sesuai dengan tahapan perkembangan.

Lingkungan belajar kondusif Santa Laurensia ini didukung oleh tim guru yang profesional baik dari luar negeri dan dari Indonesia. Dasar yang luas ini pengalaman memungkinkan guru untuk menanamkan rasa penghargaan terhadap budaya baik dekat dan jauh. Selain program akademik belum mendukung yang menantang, para guru dari Santa Laurensia juga menyediakan siswa dengan contoh-contoh yang sehat, hidup tujuan, didorong oleh keinginan untuk memberdayakan siswa dengan kemampuan untuk menavigasi keputusan global dan antar generasi mendatang.



Gambar 2.118 Logo Santa Laencia

(Sumber: st-laencia.com, 2015)

Arti Logo:

Esensi burung garuda pada logo menggambarkan bahwa Santa Laencia mengarahkan anak murid pada kemampuan global seperti integritas, kompetensi dan perjuangan. Esensi salib pada logo menggambarkan pengorbanan Tuhan Yesus di kayu salib, bentuk bergerigi menggambarkan bahwa sekolah mengajarkan murid - murid agar memiliki arah dan integritas dalam hidup.

2.2.2.2 Lokasi

Lokasi sekolah Santa Laencia ini terletak di sutera utama no. 1, alam sutera, serpong.



Gambar 2.119 Peta Santa Laencia

(Sumber: st-laencia.com, 2015)

2.2.2.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi yang ada di sekolah Santa Laurensia adalah sebagai berikut



Gambar 2.120 Struktur Organisasi Santa Laurensia

(Sumber: Data pribadi, 2015)

2.2.2.4 Program Belajar

Program belajar yang dimiliki oleh Sekolah Santa Laurensia adalah sebagai berikut

Tabel 2.23 Program Belajar Santa Laurensia

No	Program	Deskripsi	Waktu Pelaksanaan	Tempat Pelaksanaan
1	Keagamaan	Latihan ibadah, berdoa, dan menyanyi	Setiap hari	Di dalam kelas
2	Kebersihan	Latihan mencuci tangan, membuang sampah, dan menjaga kebersihan	Setiap hari	Di dalam kelas

(Sumber: Data pribadi, 2015)

2.2.2.5 Fasilitas Sekolah

Berikut adalah fasilitas-fasilitas yang terdapat di sekolah Santa Laurensia

1. Ruang Kelas



Gambar 2.121 Ruang Kelas Santa Laurensia
(Sumber: Data pribadi, 2015)

2. Montessori Room



Gambar 2.122 Montessori Room Santa Laurensia
(Sumber: Data pribadi, 2015)

3. Perpustakaan



Gambar 2.123 Perpustakaan Santa Laurensia
(Sumber: st-laurensia.com, 2015)

4. *Playground*



Gambar 2.124 *Outdoor Playground* Santa Laorensia

(Sumber: st-laorensia.com, 2015)



Gambar 2.125 *Indoor Playground* Santa Laorensia

(Sumber: st-laorensia.com, 2015)

5. Kolam Renang



Gambar 2.126 Kolam Renang Santa Laorensia

(Sumber: st-laorensia.com, 2015)

6. Lapangan



Gambar 2.127 Lapangan Santa Laurensia

(Sumber: st-laurensia.com, 2015)

7. *Hall*



Gambar 2.128 *Hall* Santa Laurensia

(Sumber: st-laurensia.com, 2015)

8. *Dining Room*



Gambar 2.129 *Dining Room* Santa Laurensia

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

9. Wastafel



Gambar 2.130 Wastafel Santa Laursenia

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

10. Lab Komputer



Gambar 2.131 Lab Komputer Santa Laursenia

(Sumber: st-laursenia.com, 2015)

11. Toilet



Gambar 2.132 Toilet Santa Laursenia

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)



Gambar 2.133 Toilet Santa Laurensia 2

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

2.2.3 Data Observasi The Woodlands Montessori School

2.2.3.1 Profil Sekolah

The Woodlands Montessori School adalah sekolah yang peduli, berorientasi keluarga, lingkungan sekolah yang kecil sehingga seluruh murid dapat berpartisipasi dan turut serta dalam segala aspek yang ada di kehidupan sekolah. The Woodlands Montessori School terintegrasi dengan program Montessori. The Woodlands Montessori School mempunyai motto “*A Unique school that is nurturing and developing unique human beings*”

2.2.3.2 Sejarah Sekolah

Berawal dari salah satu *owner* sekolah yang pernah bekerja di salah satu sekolah yang menggunakan metode Montessori dan sangat tertarik dengan metode tersebut, sehingga pada saat kembali ke Indonesia, terbersit lah ide untuk mendirikan sekolah sendiri dengan metode Montessori. Sampai akhirnya pada tahun 2010 mendirikan sekolah The Woodlands Montessori School di wilayah Jakarta Barat.



Gambar 2.134 Logo The Woodlands Montessori School

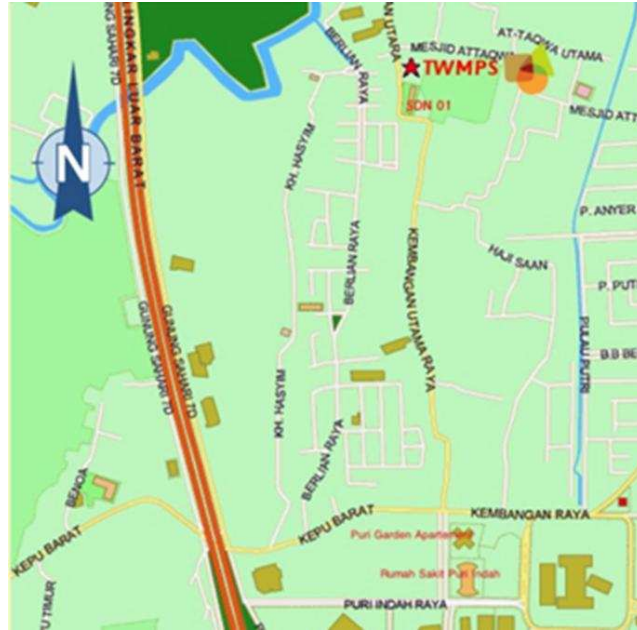
(Sumber: The Woodlands Montessori School, 2015)

Arti Logo:

Logo sekolah yang berupa tiga bentuk dasar (kotak, lingkaran & segitiga) merupakan perwakilan atau simbol Montessori dimana juga mengutamakan unsur-unsur alam sehingga warna yang dominan digunakan adalah warna kayu (coklat). Pengaplikasian warna hijau menggambarkan sekolah mendukung sistem *ecofriendly*.

2.2.3.3 Lokasi

Lokasi sekolah The Woodlands Montessori School terletak di Jalan Raya Kembangan Utara No. 88, Jakarta Barat. The Woodlands Montessori School terdapat di dekat Rumah Sakit Pondok Indah – Puri Indah serta *Apartment* Puri Garden. Dikarenakan tidak ada petunjuk arah dari jalan besar tersebut, sehingga dibutuhkan bantuan GPS atau Google Map untuk mengetahui tikungan menuju lokasi sekolah.



Gambar 2.135 Peta The Woodlands Montessori School

(Sumber: The Woodlands Montessori School, 2015)

Di sepanjang jalan raya kembangan utara, bangunan The Woodlands Montessori cukup mudah dikenali dengan fasad bangunan yang tidak seperti fasad sekolah biasanya. Sekolah ini tidak menyediakan tulisan “The Woodlands Montessori” sehingga terkadang orang akan kesulitan untuk menemukan bangunannya, akan tetapi ini tidak menjadi masalah mengingat fasad bangunan yang sangat berbeda dengan sekolah biasanya.



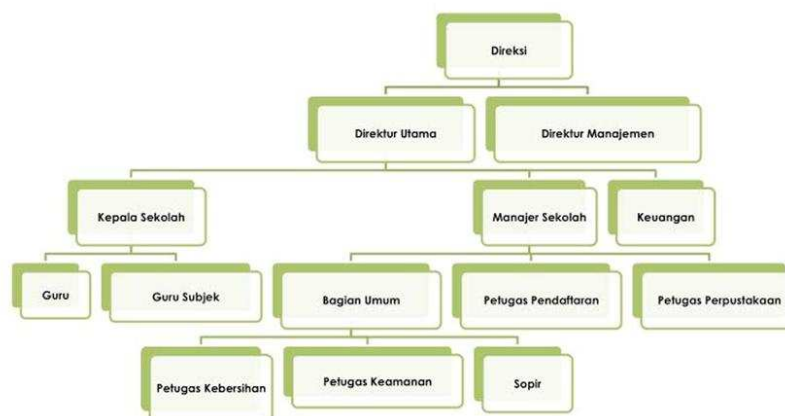
Gambar 2.136 Gedung The Woodlands Montessori School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

2.2.3.4 Struktur Organisasi

Struktur organisasi yang terdapat di sekolah The Woodlands Montessori School adalah sebagai berikut

Bagan 2.2 Struktur Organisasi The Woodlands Montessori School



(Sumber: The Woodlands Montessori School, 2015)

2.2.3.5 Program Belajar

Program belajar yang ada di sekolah The Woodlands Montessori School adalah sebagai berikut

Tabel 2.24 Tabel Program Belajar Montessori

Program	Jenis	Metode	Waktu	Penyaji	Penyaji
Montessori	Montessori	Montessori	Montessori	Montessori	Montessori
Montessori	Montessori	Montessori	Montessori	Montessori	Montessori
Montessori	Montessori	Montessori	Montessori	Montessori	Montessori

(Sumber: Data pribadi, 2015)

2.2.3.6 Fasilitas Sekolah

Fasilitas-fasilitas yang ada di sekolah The Woodlands Montessori School adalah sebagai berikut

1. Ruang Kelas



Gambar 2.137 Ruang Kelas The Woodlands Montessori School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

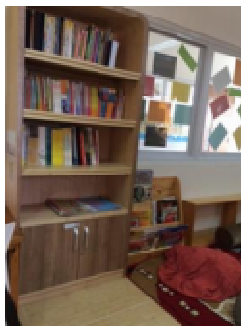
2. Montessori Room



Gambar 2.138 Montessori Room The Woodlands Montessori School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

3. Perpustakaan



Gambar 2.139 Perpustakaan The Woodlands Montessori School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)



Gambar 2.140 Perpustakaan The Woodlands Montessori School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

4. *Playground*



Gambar 2.141 *Outdoor Playground* The Woodlands Montessori School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)



Gambar 2.142 *Indoor Playground* The Woodlands Montessori School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

5. Kolam Renang



Gambar 2.143 Kolam Renang The Woodlands Montessori School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

6. Lapangan



Gambar 2.144 Lapangan The Woodlands Montessori School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

7. *Hall*



Gambar 2.145 *Hall* The Woodlands Montessori School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

8. Laboratorium



Gambar 2.146 Laboratorium The Woodlands Montessori School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

9. *Dining Room*Gambar 2.147 *Dining Room* The Woodlands Montessori School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

10. Wastafel



Gambar 2.148 Wastafel The Woodlands Montessori Primary School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

11. Laboratorium Komputer



Gambar 2.149 Laboratorium Komputer The Woodlands Montessori School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

12. *Bridging Room*



Gambar 2.150 *Bridging Room* The Woodlands Montessori School

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)

13. Toilet



Gambar 2.151 Toilet The Woodlands Montessori

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015)




Gambar 2.152 *Shower Room* The Woodlands Montessori School

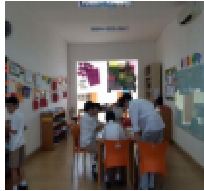
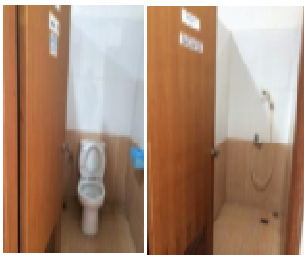
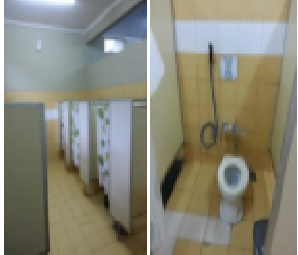
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015)

2.2.4 Flipchart

Tabel 2.25 Flipchart

	BINUS SCHOOL SERPONG	THE WOODLANDS MONTESSORI SCHOOL	SANTA LAURENSIA
LOGO			
LOKASI	 Jl. H. R. HASANUDDIN SAHIB, SERPONG, TANGERANG	 Jl. BONGKEMBANGAN UTARA NO. 88, JAKARTA BARAT	 EPIKALUMPAK, J. ALAY SUTISNA, SERPONG
PROFILE	SEKOLAH BERBASIS ILMU, NILAI-NILAI BUDAYA DAN KEPEMIMPINAN YANG BERKUALITAS	SEKOLAH BERBASIS ILMU, NILAI-NILAI BUDAYA DAN KEPEMIMPINAN YANG BERKUALITAS	SEKOLAH BERBASIS ILMU, NILAI-NILAI BUDAYA DAN KEPEMIMPINAN YANG BERKUALITAS
FASILITAS	MEMILIKI FASILITAS YANG LENGKAP DAN TERDAPAT DI LINGKUNGAN YANG BERKUALITAS	MEMILIKI FASILITAS YANG LENGKAP DAN TERDAPAT DI LINGKUNGAN YANG BERKUALITAS	MEMILIKI FASILITAS YANG LENGKAP DAN TERDAPAT DI LINGKUNGAN YANG BERKUALITAS
LIJANG LINGKUP DESAIN			
ENTRANCE			
	Desain: FREDERICKA	Desain: FREDERICKA	Desain: FREDERICKA
	Warna: BIRU, KUNING, COKLAT, PUTIH, HIRDI	Warna: BIRU, KUNING, COKLAT, PUTIH, HIRDI	Warna: BIRU, KUNING, COKLAT, PUTIH, HIRDI
	Material: GRANIT, MARBOL, KAYU, KACA, BESI, ALUMINIUM, STAINLESS STEEL	Material: GRANIT, MARBOL, KAYU, KACA, BESI, ALUMINIUM, STAINLESS STEEL	Material: GRANIT, MARBOL, KAYU, KACA, BESI, ALUMINIUM, STAINLESS STEEL
RECEPTION	LOKASI: 100%		LOKASI: 100%
		Desain: FREDERICKA	Desain: FREDERICKA
		Warna: BIRU, KUNING, COKLAT, PUTIH, HIRDI	Warna: BIRU, KUNING, COKLAT, PUTIH, HIRDI
		Material: GRANIT, MARBOL, KAYU, KACA, BESI, ALUMINIUM, STAINLESS STEEL	Material: GRANIT, MARBOL, KAYU, KACA, BESI, ALUMINIUM, STAINLESS STEEL

<p>RIANG REPLAY</p>			
<p>MONTESSORI ROOM</p>	<p>DAK ILSUBIA</p>		
<p>PERPUSTAKAAN</p>			
<p>PLAYGROUND</p>	 	 	 
<p>SWIMMING POOL</p>			

BRIDGING ROOM	TAK TERFENIA		TAK TERFENIA
		<p>1. NO. GRSRIFAMA 1014-01111-1014</p> <p>2. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN DAN KEMERIAHAN</p> <p>3. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN</p> <p>4. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN DAN KEMERIAHAN</p> <p>5. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN DAN KEMERIAHAN</p> <p>6. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN DAN KEMERIAHAN</p>	
TOILET	TAK BUKU + FOTO		
		<p>1. NO. GRSRIFAMA 1014-01111-1014</p> <p>2. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN DAN KEMERIAHAN</p> <p>3. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN</p> <p>4. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN DAN KEMERIAHAN</p> <p>5. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN DAN KEMERIAHAN</p> <p>6. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN DAN KEMERIAHAN</p>	<p>1. NO. GRSRIFAMA 1014-01111-1014</p> <p>2. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN DAN KEMERIAHAN</p> <p>3. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN</p> <p>4. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN DAN KEMERIAHAN</p> <p>5. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN DAN KEMERIAHAN</p> <p>6. AL. MENGGALAKKAN KEMERIAHAN DAN KEMERIAHAN</p>

2.2.5 Analisa Ruang Lingkup Desain

Tabel 2.26 Analisa Ruang Lingkup Desain

	BINUS SCHOOL SERPONG	THE WOODLANDS MONTESSORI	SANTA LAURENSIA
LOGO	Perisai menggambarkan pertahanan binus dalam menjalani konsistensi dalam dunia pendidikan. Bentuk melingkar dan bendera pada moto menggambarkan pendidikan di Binus yang tidak terlalu ketat guna mengembangkan potensi anak. Bendera berwarna orange menggambarkan semangat.	Logo sekolah yang berupa tiga bentuk dasar (kotak, lingkaran & segitiga) merupakan perwakilan atau symbol Montessori dimana juga mengutamakan unsur-unsur alam sehingga warna yang dominan digunakan adalah warna kayu (coklat). Pengaplikasian warna hijau menggambarkan sekolah mendukung system ecofriendly.	Esensi burung garuda pada logo menggambarkan bahwa Santa Laurensia mengarahkan anak murid pada kemampuan global seperti integritas, kompetensi dan perjuangan. Esensi salib pada logo menggambarkan pengorbanan Tuhan Yesus di kayu salib, bentuk bergerigi menggambarkan bahwa sekolah mengajarkan murid - murid agar memiliki arah dan integritas dalam hidup.
LOKASI	Lokasi Binus School Serpong terletak cukup strategis, letaknya berada diantara dua akses jalan tol, yaitu tol JORR dan tol Karang Tengah, sehingga mudah dijangkau oleh murid - murid.	Letak The Woodlands Montessori kurang strategis karena hanya terdapat satu akses utama menuju sekolah. Akses jalan tersebut kecil dan sempit dan sangat berpotensi untuk mengalami kemacetan.	Letak Santa Laurensia terletak strategis karena aksesnya besar dan letaknya pada akses utama Alam Sutera dan dekat dengan pintu keluar tol Karang Tengah sehingga mudah dijangkau.
PROFILE	Sekolah ini menggabungkan perkembangan Informasi Teknologi dalam menunjang perkembangan anak.	Dalam perjalanan kurikulum sekolah ini, sekolah ini menggabungkan kurikulum montessori dan kurikulum nasional, karena dalam perkembangannya, kurikulum montessori belum diakui oleh pemerintah	Pendidikan Santa Laurensia menggabungkan kurikulum montessori dan kurikulum nasional serta menerapkan pendidikan bagi perkembangan anak di masa depan.
LAYOUT			
FASILITAS	Fasilitas Binus School sangat lengkap untuk membantu tumbuh kembang anak.	Fasilitas The Woodlands Montessori cukup untuk menunjang perkembangan anak dengan sistem dual kurikulum. Namun belum tersedia kantin pada sekolah ini sehingga orang tua murid dan pengasuh yang mengantar tidak memiliki fasilitas untuk menunggu dengan nyaman. Lahan untuk dijadikan kantin sudah tersedia dan dalam tahap persiapan pembangunan.	Fasilitas Santa Lauraensia cukup lengkap untuk memfasilitasi anak untuk belajar dengan dual kurikulum.
RUANG LINGKUP DESAIN			
ENTRANCE	(+) Area entrance luas dan memiliki sirkulasi semi public yang baik (+) Area entrance memiliki sirkulasi udara alami dan pencahayaan alami yang baik	Pada Area ini terjadi kegiatan rutin disetiap pagi hari yaitu pengukuran suhu tubuh pada anak- anak menggunakan termometer cahaya. (+) Area entrance luas dan memiliki sirkulasi semi public yang baik (+) Area entrance memiliki sirkulasi udara alami dan pencahayaan alami yang baik	Pada Area ini terjadi kegiatan rutin disetiap pagi hari yaitu pengukuran suhu tubuh pada anak- anak menggunakan termometer cahaya. (+) Area entrance luas dan memiliki sirkulasi semi public yang baik (+) Area entrance memiliki sirkulasi udara alami dan pencahayaan alami yang baik

RECEPTION		<p>Reception pada sekolah ini juga memiliki beberapa fungsi administrasi seperti, tempat pembelian seragam, ruang tunggu orang tua, dan tempat display monitor CCTV.</p> <p>(+) Terdapat banyak storage sehingga reception terlihat rapih.</p> <p>(-) Reception memiliki beberapa fungsi yang digabungkan.</p>	<p>Reception pada sekolah ini terdapat pada sebuah ruang, yang menggunakan sistem keamanan automatic lock yang di kontrol dari dalam.</p> <p>(+) Keamanan reception baik</p> <p>(-) Letak Reception tidak mudah dilihat oleh pengunjung baru dan tidak terdapat signage sehingga cukup membingungkan.</p>
RUJANG KELAS	<p>(+) Dilengkapi storage anak yang cukup banyak untuk menyimpan tas, sikat gigi, stationary, buku, dan alat bermain.</p> <p>(+) Area memiliki luas yang sangat memadai anak untuk bergerak.</p> <p>(-) Ruang kelas tidak memiliki pontensi untuk menggunakan cahaya alami yang besar.</p> <p>(-) Lantai tidak dilapisi oleh finishing yang memiliki sifat lentur sehingga berbahaya untuk anak apabila anak terjatuh.</p>	<p>(+) Dilengkapi storage anak yang cukup banyak untuk menyimpan tas, sikat gigi, stationary, buku, dan alat bermain.</p> <p>(+) Ruang kelas memiliki pontensi besar untuk menggunakan cahaya alami.</p> <p>(-) Area yang dimiliki tidak cukup luas bagi anak untuk melakukan aktivitas bebas dalam ruang.</p>	<p>(+) Dilengkapi storage anak yang cukup banyak untuk menyimpan tas, sikat gigi, stationary, buku, dan alat bermain.</p> <p>(+) Ruang kelas memiliki pontensi besar untuk menggunakan cahaya alami.</p> <p>(-) Ruang kelas terlalu besar sehingga menimbulkan kesan kosong dan menyulitkan guru untuk melakukan pengawasan atas anak murid.</p>
MONTESSORI ROOM		<p>(+) Area memiliki luas yang memadai untuk anak beraktifitas di lantai</p> <p>(+) Area ini memiliki pencahayaan alami yang baik, sehingga intensitas cahaya yang dimiliki cukup bagi anak-anak untuk bermain dan belajar</p> <p>(-) Area ini menggunakan lantai bermaterial homogenous tile, sehingga berbahaya bagi anak apabila terjatuh dan memberikan efek dingin bagi anak apabila bermain di lantai.</p>	<p>(+) Area memiliki luas yang memadai untuk anak beraktifitas di lantai</p> <p>(+) Lantai menggunakan bahan vinyl sehingga mampu meredam dingin lantai dan meminimalisir apabila anak terjatuh.</p>
PERPUSTAKAAN	<p>(+) Warna rak buku dan furniture lainnya beragam sehingga mampu menstimulasi anak untuk membaca.</p> <p>(+) Terdapat carpet luas untuk memfasilitasi anak membaca di lantai dengan posisi nyaman dan tidak kaku.</p>	<p>(+) Rak buku memiliki sudut furniture yang melengkung ditujukan untuk menstimulasi anak berfikir 'luwes'.</p> <p>(-) Warna yang terdapat pada ruangan ini sangat netral dan tidak begitu menarik minat anak.</p>	<p>(+) Interior ruang dibuat menarik untuk menstimulasi anak agar anak merasa nyaman dan tidak tertekan dalam memasuki area perpustakaan.</p> <p>(-) Pada perpustakaan tidak terdapat area untuk membaca buku dengan posisi santai di lantai, anak murid hanya di fasilitasi meja dan kursi untuk membaca.</p>
PLAYGROUND	<p>(+) Fasilitas bermain outdoor dan indoor sangat memadai.</p> <p>(+) Fasilitas bermain outdoor dilengkapi dengan bahan lantai yang lunak sehingga baik untuk keamanan anak.</p> <p>(+) Fasilitas bermain indoor difasilitasi dengan pelapis lantai berupa karet puzzle yang memiliki sifat lunak yang ditujukan untuk meminimalisir kemungkinan anak terluka.</p>	<p>(+) Area outdoor di fasilitasi dengan vegetasi alami yang mampu membantuk motorik dan kognitif anak untuk mengenal ruang lingkup sekitar</p> <p>(-) Tidak terdapat bahan lantai lunak di sekitar area bermain outdoor.</p> <p>(-) Tidak terdapat bahan lantai lunak di sekitar area bermain indoor.</p>	<p>(+) Fasilitas bermain outdoor dan indoor sangat memadai.</p> <p>(+) Fasilitas bermain outdoor dilengkapi dengan bahan lantai yang lunak sehingga baik untuk keamanan anak.</p> <p>(-) Tidak terdapat bahan lantai lunak di sekitar area bermain indoor.</p>
SWIMMING POOL	<p>(+) Fasilitas kolam renang cukup untuk memadai aktivitas berenang, baik dari aspek luas dan kedalaman.</p>	<p>(+) Fasilitas kolam renang cukup untuk memadai aktivitas berenang, baik dari aspek luas dan kedalaman.</p>	<p>(+) Fasilitas kolam renang cukup untuk memadai aktivitas berenang, baik dari aspek luas dan kedalaman.</p>

LAPANGAN OLAHRAGA	<p>(+) Lapangan olahraga diwarnai dengan beberapa warna sehingga terkesan lebih menarik</p> <p>(-) Ukuran lapangan luas dengan ukuran ring basket yang bisa disesuaikan dengan tinggi anak.</p>	<p>(+) Ukuran lapangan sudah cukup bagi fasilitas murid</p> <p>(+) Tinggi ring basket sudah disesuaikan dengan tinggi badan anak usia TK.</p> <p>(-) Pewarnaan lapangan dengan satu warna memunculkan kesan monotone dan tidak terawat</p>	<p>(+) Ukuran lapangan sudah cukup bagi fasilitas murid</p> <p>(+) Lapangan olahraga diwarnai dengan beberapa warna sehingga terkesan lebih menarik</p> <p>(+) Tersedia beberapa jenis lapangan seperti lapangan basket dan bulu tangkis.</p> <p>(-) Lapangan olah raga indoor sehingga murid tidak mendapatkan sinar matahari secara langsung.</p>
HALL	<p>(+) Hall memiliki kapasitas sangat cukup untuk acara khusus murid seperti pentas seni, dll.</p> <p>(-) Dari aspek estetis desain, hall tidak mengandung elemen estetis yang menarik perhatian anak.</p>	<p>(+) Hall sangat memadai untuk pentas seni, dan sering difungsikan untuk olahraga indoor, apabila di lapangan outdoor terlalu terik atau hujan.</p> <p>(-) Dari aspek estetis desain, hall masih berbentuk hall konvensional dan belum memiliki elemen estetis yang dapat menstimulasi anak.</p>	<p>(+) Hall sangat memadai untuk acara-acara rutin murid. Terdapat dua hall yang memiliki fungsi berbeda. Hall indoor untuk pentas seni dan hall semioutdoor untuk upacara bendera dan baris - berbaris.</p> <p>(-) Dari aspek estetis desain, hall masih berbentuk hall konvensional dan belum memiliki elemen estetis yang dapat menstimulasi anak.</p>
LAB		<p>(+) Ukuran furniture yang terdapat pada lab sudah sesuai dengan ukuran tinggi badan anak.</p> <p>(-) Sekolah ini masih tergolong baru sehingga peletakan furniture belum diletakan di tempat yang pasti.</p>	
DINING ROOM		<p>(+) Anak pada area ini dapat merasakan ambience nyaman untuk menyantap makanan mereka</p> <p>(-) Tidak terdapat elemen desain yang dapat menstimulasi anak secara berlebih untuk menaikan nafsu makan.</p>	<p>(+) Dining room memiliki elemen estetis interior yang dapat menstimulasi anak untuk datang ke area ini.</p> <p>(-) Warna biru yang diterapkan mampu memberikan efek psikologis menunukan nafsu makan</p>
WASTAFEL	<p>(+) Wastafel sekolah didesain menurut ergonomi anak sehingga mendorong anak untuk mandiri karena mereka bisa melakukan kegiatan mencuci sendiri.</p> <p>(-) Wastafel berwarna hitam sehingga dapat menutupi kekotoran karena penggunaanya anak - anak, wastafel harus higienis</p>	<p>(+) Wastafel sekolah didesain menurut ergonomi anak sehingga mendorong anak untuk mandiri karena mereka bisa melakukan kegiatan mencuci sendiri.</p> <p>(+) Wastafel dilengkapi dengan fasilitas mencuci kotak makan murid, hal ini sesuai dengan misi sekolah untuk melatih motorik anak dan membiasakan anak menjadi mandiri.</p>	<p>(+) Wastafel sekolah didesain menurut ergonomi anak sehingga mendorong anak untuk mandiri karena mereka bisa melakukan kegiatan mencuci sendiri.</p> <p>(-) Wastafel merupakan wastafel ukuran normal yang dipasang lebih renda, sehingga wastafel ini menjadi terlalu besar untuk murid.</p>
LAB KOMPUTER	<p>(+) Dimensi furniture pada area ini mengikuti ukuran tubuh anak.</p> <p>(-) Interior ruangan tidak memiliki suatu elemen desain yang menonjol untuk menarik perhatian anak.</p>	<p>(+) Dimensi furniture pada area ini mengikuti ukuran tubuh anak.</p> <p>(-) Interior ruangan tidak memiliki suatu elemen desain yang menonjol untuk menarik perhatian anak.</p>	<p>(+) Dimensi furniture pada area ini mengikuti ukuran tubuh anak.</p> <p>(-) Interior ruangan tidak memiliki suatu elemen desain yang menonjol untuk menarik perhatian anak.</p>
BRIDGING ROOM		<p>(+) Dimensi furniture pada area ini mengikuti ukuran tubuh anak.</p> <p>(+) Ruang ini didesain pada pertimbangan keamanan anak, dimana setiap sudut furniture dibuat tidak runcing dan asesoris ruang terbuat dari bahan anti pecah belah.</p>	
TOILET		<p>(+) Toilet menggunakan asesoris yang memiliki dimensi sesuai dengan tubuh anak.</p> <p>(-) Bilik toilet menggunakan pintu sehingga agak rumit dalam operasionalnya, karena anak dapat terkunci didalamnya</p> <p>(-) Tidak terdapat elemen estetis interior dan furniture yang dapat menstimulasi anak.</p>	<p>(+) Toilet menggunakan asesoris yang memiliki dimensi sesuai dengan tubuh anak.</p> <p>(+) Bilik toilet menggunakan shower curtain yang ukurannya sesuai dengan tinggi badan anak. Sehingga meminimalisir terjadinya anak terkunci di dalam bilik.</p> <p>(-) Tidak terdapat elemen estetis interior dan furniture yang dapat menstimulasi anak.</p>

2.2.6 Data Pengguna

Dari hasil analisa di 3 sekolah, dipilih The Woodlands Montessori School sebagai pengguna dari perancangan furnitur taman kanak-kanak. Adapun data pengguna yang berkaitan dengan perancangan furnitur yaitu:

- a. Ruang Lingkup Desain : ruang kelas, perpustakaan, lab
- b. Usia Pengguna
 - Murid : 4-6 tahun
 - Guru dan Karyawan : 25-40 tahun
 - Orang tua : 25-50 tahun
- c. Penghasilan
 - Orang tua : \geq 10-20 juta / bulan
- d. Aktivitas di lokasi

Tabel 2.27 Aktivitas di Lokasi

	R. KELAS	LIBRARY	LABORATORY
MURID	Belajar, Bermain, Berryanyi	Membaca buku, bercerita, membaca sekaligus bersantai	Melakukan percobaan secara berkelompok.
GURU/KARYAWAN	Mengajar, Memperhatikan anak	Membacaka n cerita kepada murid	Mengajar, memandu anak.
ORANG TUA	-	-	-

Secara khusus, aktifitas siswa di kelas terdiri dari:

- Bermain dengan alat peraga di dalam kelas
- Membaca beberapa buku di dalam kelas
- Melakukan kegiatan berkelompok
- Belajar sesuai minat anak

Dengan jadwal pelaksanaan sebagai berikut:

Tabel 2.28 Jadwal Pelaksanaan Siswa

Kegiatan	Waktu
Masuk sekolah	8
Bermain bebas	08.00 – 08.30
Berdou & bernyanyi	08.30 – 08.50
Makan bersama	08.50 – 09.15
Mencuci tempat makan dan sikat gigi	09.15 – 09.30
Kegiatan khusus (olah raga/musik/science/motoric skills)	09.30 – 10.30
Bercerita & Kegiatan Berkelompok	10.30 – 10.45
Kegiatan di meja	10.45 – 11.30
Bermain, bernyanyi, dan berdou pulang.	11.30 – 12.00

Jadwal pelaksanaan siswa setiap harinya berlangsung secara kurang lebih, dimana *range* waktu beraktivitas didsesuaikan dengan kerumitan kegiatan yang dilakukan. Didalam kelas terdapat beberapa zona yang tersedia di dalam kelas. Zona tersebut adalah:

- Zona bermain membangun dan menyusun : zona ini memfasilitasi anak untuk bermain lego atau *puzzle*
- Zona membaca : zona ini difasilitasi beberapa buku bacaan anak, dimana anak dapat mengambil buku yang mereka hendak baca secara mandiri.

Zona penyimpanan media peraga : merupakan penyimpanan alat – alat peraga Montessori. Alat ini terbagi bedasarkan bidang pelajaran yang akan dikembangkan seperti; matematika, bahasa, dan geometri.

e. Furnitur yang Diharapkan

Furnitur untuk anak-anak berbeda dengan furnitur khusus orang dewasa. Furnitur yang dirancang diharapkan memenuhi standar keamanan baik dari sisi bentuk maupun dampak kesehatannya. Finishing furnitur juga harus diperhatikan dalam proses merancang. Pemilihan material harus tepat karena sebisa mungkin yang digunakan adalah material yang ringan. Furnitur diharapkan dapat

mengakomodir kegiatan belajar anak yang menggunakan metode belajar Montessori

