



# 7.24%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 7 JUL 2024, 6:26 PM

## Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

 **CHANGED TEXT**  
7.24%

## Report #21944979

Memakai alas kaki sebelum beraktivitas di luar ruangan merupakan praktek yang penting, terutama bagi anak usia prasekolah. Alas kaki dapat melindungi kaki dari cedera, goresan, dan paparan langsung dengan berbagai elemen lingkungan yang mungkin berbahaya. World Health Organization (WHO) memaparkan cedera akibat kecelakaan merupakan penyebab utama kematian dan kecacatan pada anak usia 5-14 tahun, terjadi saat bermain di luar ruangan, seperti jatuh, tenggelam, atau terkena benda tajam, secara tidak langsung menegaskan bahwa penting adanya tindakan pencegahan, seperti memakai alas kaki. Data tersebut menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja sangat rentan terhadap cedera yang dapat mengancam nyawa saat beraktivitas di luar ruangan tanpa pengawasan yang memadai atau tanpa perlengkapan keselamatan yang sesuai. Kemandirian merupakan kemampuan melakukan segala sesuatunya sendiri sesuai dengan kemampuan seseorang. Anak yang belum mandiri cenderung selalu memerlukan bantuan dari orang lain untuk menyelesaikan tugasnya. Interaksi sosial anak yang belum mandiri dengan teman sebayanya akan terganggu, karena anak tersebut selalu bergantung pada orangtuanya untuk mengawasinya. Selain itu, kurangnya kesempatan yang diberikan oleh orangtua kepada anak dapat memengaruhi rasa percaya diri anak dalam menjalankan kegiatannya sendiri, dan ketidaksabaran orang tua akan mengurangi kesempatan anak untuk belajar. Pada tahap awal perkembangan anak khususnya pada usia

prasekolah, proses memakai alas kaki dapat menjadi tantangan yang signifikan. Kesulitan ini seringkali berkaitan dengan keterbatasan keterampilan motorik dan kognitif anak dalam mengatasi tugas sehari-hari. Proses memakai alas kaki melibatkan keterampilan motorik kasar dan halus, seperti memasukkan kaki ke dalam alas kaki, mengikat tali, dan berjalan dengan stabil. **14** Keterampilan motorik yang baik pada anak usia prasekolah berkontribusi pada kemampuan mereka dalam menjalani kegiatan sehari-hari dengan lebih efektif. Selain aspek kesehatan dan perkembangan keterampilan, memakai alas kaki juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi anak. Anak-anak dapat belajar mengenai pentingnya menjaga kesehatan dan keselamatan melalui praktik sederhana yakni memakai alas kaki sebelum beraktivitas di luar ruangan. Hal ini bukan hanya tindakan pencegahan terhadap cedera dan penyakit, tetapi juga merupakan langkah penting dalam membentuk kebiasaan dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Berdasarkan uraian latar belakang pentingnya mendidik anak untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab terutama dalam memakai alas kakinya sendiri. Maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apa yang mempengaruhi anak dalam memakai alas kaki dan seringkali menjadi tantangan bagi mereka?
2. Bagaimana membuat desain furnitur yang dapat menunjang kemandirian anak usia prasekolah dalam proses memakai alas kaki?
3. Bagaimana dampak furnitur interaktif terhadap perkembangan keterampilan dan kemandirian pada anak?

(1) Menganalisis hambatan-hambatan yang dihadapi anak Prasekolah dalam memakai alas kaki, (2) Memahami permasalahan dengan lebih detil dan merinci mengenai aspek-aspek yang perlu diperhatikan untuk perancangan kursi interaktif, (3) Menilai tingkat relevansi dan efektivitas desain kursi interaktif dalam meningkatkan kemandirian anak usia prasekolah pada proses memakai alas kaki. (4) Menghasilkan desain furnitur yang dapat menunjang anak usia prasekolah pada proses memakai alas kaki secara mandiri. Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadikan anak usia 3-6 tahun lebih mandiri dalam memakai alas kakinya dan membantu mereka mengatasi kendala dalam memakai

alas kaki dengan memenuhi kebutuhan dan preferensinya. Penelitian ini berpotensi menjadi landasan bagi pengembangan metode pembelajaran anak usia dini yang melibatkan furnitur interaktif, dan dapat memberikan inspirasi bagi para pendidik dan desainer untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak usia prasekolah. Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah penyusunan laporan sesuai dengan aturan sistematis. **10** Dalam laporan ini, sistematika penulisan adalah sebagai berikut: BAB I: Menjelaskan latar belakang yang diangkat, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II: Berisi teori-teori mengenai produk yang akan dirancang, teori desain, dan metode analisis data. BAB III: Penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan, seperti variable penelitian, rancangan penelitian, dan analisis data. BAB IV: Memuat hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan, berisi hasil data primer maupun data sekunder. BAB V: Memuat kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian. Anak prasekolah adalah mereka yang berusia 3 hingga 6 tahun, dimana belum waktunya memasuki Pendidikan formal tetapi berada dalam masa peka untuk belajar. Aktivitas anak prasekolah tidak jauh dari bermain, namun bermain pada usia ini berarti belajar banyak hal. Pada tahap ini, mereka mulai belajar untuk bersosialisasi, belajar mengekspresikan diri, belajar mengenal lingkungannya, belajar disiplin, belajar mandiri, dan belajar keterampilan lainnya. **13** Anak sedang mengalami fase perkembangan yang signifikan yang mempengaruhi arah dan kualitas perkembangan berikutnya disebut sebagai masa keemasan (golden age). Menurut Rostiwati, dkk, perilaku pada perkembangan anak usia prasekolah memiliki karakteristik tersendiri, antara lain sebagai berikut. Imajinasi tinggi Pada usia 3-6 tahun, anak-anak sering terlibat dalam cerita atau permainan imajinatif sehingga mereka dapat dengan mudah membayangkan situasi yang tidak ada di dunia nyata. Walaupun terkadang belum memiliki kemampuan membedakan antara realita dan imajinasi, imajinasi dapat membantu mereka mengembangkan kreativitas, membantu mereka memahami

dunia sekitarnya, hingga memecahkan masalah. Selain itu, imajinasi yang tinggi juga berperan penting dalam perkembangan anak menuju kematangan emosi, dimana anak dapat secara bebas mengekspresikan dan mencurahkan perasaannya. Besarnya rasa ingin tahu Rasa keingintahuan anak usia 3-6 tahun biasanya ditunjukkan dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan karena ketertarikan yang mendalam oleh anak. Rasa ingin tahu yang mendalam ini biasanya mendorong mereka untuk bereksplorasi dan bereksperimen untuk membangun pengalaman secara langsung. Kegiatan ini bermanfaat untuk memperkaya pengetahuan, melatih kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, serta mengembangkan keterampilan motorik yang melibatkan aktivitas fisik. Munculnya sifat egosentrisme Umumnya sifat egosentrisme mulai muncul saat usia anak menginjak 3 tahun, dimana mereka cenderung berpikir bahwa setiap hal yang ada di dunia ini tersedia untuk memenuhi kebutuhannya. Sifat ini biasa ditemui saat anak sedang bermain dengan teman sebayanya, yang kerap memicu pertengkaran. Namun proses ini menjadi tahap penting dalam perkembangan keterampilan sosial anak, untuk memahami bahwa orang lain mungkin juga memiliki pikiran, perasaan, dan kebutuhan yang sama dengan mereka. **8 20** Kemandirian merupakan suatu kemampuan individu untuk mengatur dirinya sendiri (Lamman, 2008). Anak usia pra sekolah berada pada tahap perkembangan dimana mereka mulai menguasai berbagai keterampilan, menumbuhkan rasa percaya diri, dan mengeksplorasi kemandiriannya (Hurlock, 1997). Sukatin, 2019 menjelaskan bahwa kemandirian anak dapat dikembangkan dalam berbagai cara, diantaranya sebagai berikut: 1) Memotivasi anak melakukan kegiatan sehari-hari secara sendiri, 2) Mengizinkan anak untuk bermain sendiri tanpa pengawasan berlebihan, 3) Menganjurkan anak untuk mengambil keputusan kecil, 4) Membiarkan anak melakukan sesuatu sendiri. Apabila membuat kesalahan, anak dapat belajar dari kesalahannya, 5) Mendorong anak untuk memilih permainan yang diinginkan saat bermain bersama, 6) Mendorong anak untuk menyampaikan ide dan perasaannya, 7) Melatih anak untuk bersosialisasi sendiri, dapat didampingi terlebih dahulu, 8) Ajak anak untuk mengerjakan pekerjaan

rumah yang ringan, 9) Memberikan anak kesempatan untuk mengatur jadwalnya sendiri, 10) Tegur dan berikan konsekuensi saat anak tidak melakukan tanggung jawabnya, 11) Memperhatikan kesehatan anak merupakan bagian dari mempelajari kemandirian. **2 8 16** Menurut Sudilarsih, proses pembentukan kemandirian anak diawali dari lingkungan terdekat, yakni keluarga dan lingkungan sekitar. Kemandirian dapat dikembangkan dan berpotensi berkembang dengan baik melalui latihan dan pemberian stimulus sejak dini. Istilah kemandirian pada anak umumnya dikaitkan dengan kemampuan melakukan segala sesuatunya sendiri sesuai dengan kemampuannya, salah satunya adalah memakai alas kaki sendiri. Menurut Rostiwati, dkk, mengajarkan kemandirian anak untuk memakai alas kaki dapat diawali dengan cara berikut:  Memilih waktu dan suasana yang tepat, serta kondisi emosi anak yang sedang baik.  Memberi kepercayaan dan tanggung jawab kepada anak untuk memilih sepatunya sendiri, namun tetap memberi arahan untuk memilih alas kaki yang lebih mudah dan aman.  Memberi contoh dan arahan kepada anak untuk memakai alas kaki yang benar, seperti diawali dengan membuka pengait atau memakainya dengan cara yang aman dan nyaman.  Ajarkan secara bertahap, seperti tingkat kesulitan jenis alas kakinya atau durasi waktu pemakaiannya.  Biarkan anak belajar dengan mengeksplorasi alas kakinya, lalu berikan apresiasi walaupun hasilnya belum memuaskan.  Perlu diketahui bahwa kesabaran anak dan kepercayaan orang sekitar dapat menjadikan anak pribadi yang mandiri secara fisik dan psikologis pada perkembangannya kelak. **1 2 3 4 7**

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih tinggi (UU Sisdiknas 20/2003). Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menerangkan bahwa pendidikan anak usia dini dapat dilakukan melalui 3 (tiga) jalur. **1 6** Pertama, jalur pendidikan formal yang

terstruktur dan berjenjang, seperti Taman Kanak-kanak (TK) dan sederajat.

Kedua, jalur pendidikan nonformal yaitu pendidikan diluar pendidikan

formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur, seperti kelompok

bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan sederajat. Ketiga, jalur

pendidikan informal yaitu pendidikan yang diajarkan melalui keluarga dan lingkungan.

**15** Menurut Badan Akreditasi Nasional (BAN) Pendidikan Anak Usia Dini

dan Pendidikan Nonformal, perkembangan dibagi menjadi 3 (tiga) aspek diantaranya;

perkembangan motorik (fisik), perkembangan kognitif, dan perkembangan

psikososial. Pada prinsipnya, anak-anak berkembang secara bertahap dengan

kecepatan yang berbeda-beda, dari hasil interaksi dengan faktor internal

maupun eksternal, dan melalui proses yang berkesinambungan. Perkembangan

Motorik Periode prasekolah atau yang biasa disebut sebagai masa

kanak-kanak adalah saat anak memasuki usia 3-6 tahun. Perkembangan

motorik saat ini memungkinkan anak lebih aktif, berkembang secara fisik,

juga berkembang eksplorasi terhadap lingkungannya (Murni, 2017). Kuhlen dan

Thompson mengemukakan, perkembangan motorik meliputi 4 (empat) aspek diantaranya; (1)

sistem saraf memengaruhi perkembangan kecerdasan dan emosi, (2) otot

berperan dalam perkembangan kekuatan dan motorik, (3) kelenjar endoktrin

memengaruhi pola perilaku dan perasaan, dan (4) struktur tubuh

memengaruhi tinggi, berat, serta proporsi badan. **3 17** Kemampuan dalam melakukan

gerakan yang menggunakan otot besar dan membutuhkan banyak tenaga

disebut sebagai motorik kasar. Kemampuan motorik kasar mencakup gerakan

tubuh yang terkoordinasi, mengikuti aturan, dan seimbang. Sedangkan

motorik halus merupakan kemampuan menggerakkan tubuh menggunakan otot

kecil, contohnya pada pergelangan tangan. **4 18** Kemampuan motorik halus mencakup

kelenturan jari untuk mengekspresikan diri dan mengeksplorasi berbagai bentuk.

Penggunaan alas kaki terhadap perkembangan memiliki dampak yang

signifikan terhadap perkembangan motorik kasar dan halus pada anak.

Perkembangan motorik kasar dengan cara menjaga stabilitas ketika

menggunakan sepatu, memengaruhi keterampilan anak saat berjalan, berlari,

dan melompat dengan lebih baik. Perkembangan motorik halus saat anak

mengaitkan alas kaki, mengikat tali sepatu dan memegang objek bantuan dengan lebih presisi, hal ini membantu anak lebih mudah dalam melakukan tugasnya sehari-hari. Perkembangan Kognitif Mengamati, memilah, meniru, memecahkan masalah, dan berpikir logis merupakan definisi kemampuan kognitif. Dalam teori J 19 Piaget, perkembangan kognitif menunjukkan bahwa kecerdasan berubah seiring dengan pertumbuhan anak. Pada tahap pra-operasional yakni usia 2-7 tahun, berawal atau yang disebut sebagai masa prasekolah dan masa sekolah, anak mulai aktif untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, menunjukkan minat dalam belajar, dan mengembangkan kemampuan untuk berkonsentrasi pada aktivitas tertentu. Anak usia prasekolah mengalami perkembangan kognitif yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengingat, memecahkan masalah, mengendalikan dan mengatur diri, serta mengikuti dan menyelesaikan tugas atau instruksi baik secara verbal maupun visual. 3 (tiga) peran penting pada perkembangan kognitif anak yaitu: (1) peran orang tua, untuk memberikan stimulasi yang tepat dan dukungan emosional, (2) peran guru/pendidikan, untuk memperhatikan perkembangan kognitif dan mempersiapkan anak dalam berbagai situasi, dan (3) lingkungan stimulatif, untuk merangsang otak saat belajar dan bermain, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kemampuan kognitif yang berkembang berperan penting dalam memberikan pemahaman kepada anak terhadap proses menggunakan alas kaki secara mandiri. Anak dapat lebih efektif menyelesaikan masalah dan mengatasi kesulitan yang timbul, memiliki pemahaman yang baik tentang diri sendiri sehingga dapat termotivasi untuk melakukan tugas sehari-hari secara mandiri, salah satunya dengan memakai alas kaki sendiri. Perkembangan Psikososial Perkembangan psikososial dimulai saat anak mulai belajar untuk mengenal diri sendiri, orang lain, aturan di lingkungan sekitarnya, belajar untuk mengendalikan emosi, dan mempunyai rasa kepemilikan. Periode ini ditandai dengan meledaknya amarah yang kuat, rasa takut yang hebat, dan rasa iri hati yang tinggi. Pada masa-masa ini, anak-anak sulit untuk dibimbing dan diarahkan, mereka cenderung akan marah dan memberontak,

serta mudah tersinggung jika ditegur dan diperingati, hal ini disebabkan karena anak-anak kehilangan fokus (Murni, 2017). Seiring berkembangnya kemampuan ini, anak mulai dapat belajar menempatkan dirinya agar diterima dalam lingkungannya. Perkembangan psikososial anak usia prasekolah sangat mempengaruhi kemandirian, termasuk dalam aktivitas sehari-hari seperti memakai alas kaki. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan inisiatif dalam mengarahkan aktivitas mereka sendiri, mereka juga memiliki peluang untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan belajar melalui pengamatan sehingga cenderung lebih cepat mengembangkan kemandiriannya. Furnitur anak yang baik adalah ketika anak nyaman menggunakannya, sehingga anak dapat terus fokus dengan kegiatan yang sedang dilakukannya. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dalam merancang furnitur anak terdapat hal yang perlu diperhatikan, antara lain: a. Menyesuaikan ukuran dan berat anak, untuk menghindari resiko kecelakaan; b. Ujung furnitur tidak berbentuk lancip; c. Memperhatikan jarak jangkauan tangan; d. Memiliki bahan yang kokoh dan tidak licin; e. Menggunakan cat atau bahan finishing lain yang aman, tidak kasar, tidak berbau, dan tidak mengandung racun. Alas kaki merupakan kebutuhan utama setiap manusia untuk dapat melakukan aktivitasnya sehari-hari seperti berjalan, berlari, dan melompat. Pada anak, alas kaki menjadi bagian penting yang tidak hanya melindungi kaki, tetapi juga berperan dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan kaki serta postur tubuh. Alas kaki berfungsi sebagai pelindung kaki dari berbagai masalah eksternal, seperti cedera, infeksi luka, paparan penyakit atau zat berbahaya, dan faktor lain yang dapat menyebabkan luka dan kotoran pada kaki. Menurut Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga, belajar mengenali dan bermain dengan alas kaki sendiri sejak dini memiliki beberapa manfaat, antara lain sebagai berikut: 1. Melatih kesabaran. Belajar memakai alas kaki sendiri bisa menjadi tantangan bagi anak-anak. Mereka perlu mencoba beberapa kali sebelum berhasil, yang membantu melatih kesabaran dan ketekunan dalam menghadapi tugas yang sulit. 2.

Melatih kemandirian. Belajar memakai alas kaki sendiri berarti mulai mengambil tanggung jawab atas tugas sehari-hari. Hal ini menjadi media untuk mengembangkan kemandirian sejak kecil dan rasa percaya diri yang penting untuk pertumbuhannya. 3. Belajar mengenali diri. Proses belajar dan bermain dengan alas kaki membantu anak-anak mengenali kemampuan dan batasan mereka sendiri. Mereka belajar mengidentifikasi mana kaki kanan dan kiri, serta mengembangkan kesadaran diri dalam menyelesaikan tugas-tugas sederhana. 4. Mengasah kreativitas. Menggunakan alas kaki yang berbeda dengan warna, pola, atau desain yang menarik dapat merangsang kreativitas anak-anak. Mereka dapat mengembangkan rasa estetika dan kreativitas dalam memilih dan mencocokkan alas kaki mereka sendiri. Alas kaki menjadi tempat untuk anak-anak mengeksplorasi bentuk, belajar, dan mengekspresikan diri, serta menyesuaikan dengan berbagai aktivitas dan lingkungan mereka. Berikut merupakan jenis-jenis alas kaki yang umum digunakan oleh anak-anak, antara lain: Penelitian yang berjudul “Perancangan Ulang Rak Sepatu Untuk Anak di Taman Pendidikan Al-Qur’an Masjid Hidayatussalam mengkaji tentang fasilitas penyimpanan alas kaki yang disediakan oleh Masjid Hidayatussalam guna merancang ulang rak sepatu khusus anak yang dapat membantu mereka meletakkan alas kakinya tanpa harus khawatir akan hilang, terjatuh, atau kotor. Penelitian ini menegaskan pentingnya mengatur dimensi rak sepatu sesuai dengan penggunaannya dan mengadaptasi fungsi rak sebagai tempat penyimpanan alas kaki yang memiliki keberagaman bentuk. Dalam penelitian yang berjudul “Pembuatan Rak Sepatu Multifungsi di UPT SPF SDN 101862 Dolok Raga menjelaskan bahwa saat anak-anak melepas sepatunya untuk belajar didalam kelas, mereka cenderung tidak meletakkan sepatunya secara teratur, sehingga seringkali merasakan kesulitan dalam mencari sepatunya. Menurut Uun dkk, fasilitas rak sepatu dapat mempengaruhi minat belajar anak, sehingga penting untuk menyediakan rak sepatu secara khusus untuk anak terutama di sekolah-sekolah untuk peningkatan proses belajarnya. Penelitian yang berjudul “Perancangan Produk Interior Perpustakaan Gereja Kristen Indonesia Merisi Indah di Surabaya membahas

tentang perancangan produk yang dikhususkan untuk menunjang aktivitas anak-anak saat sekolah minggu, salah satunya adalah rak penyimpanan sepatu. **9** Konsep perancangan produk pada penelitian ini adalah aman dan ringan sehingga tidak membahayakan anak selaku target penggunaannya, dengan estetika produk yang menonjolkan ciri khas GKI Merisi Indah yaitu desain simbol “X”. Penelitian ini menekankan pentingnya ergonomis untuk menciptakan rasa aman dan nyaman pada anak-anak yang berinteraksi langsung dengan produk. Pengumpulan data dilakukan di area Pondok Kacang Barat, dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara terhadap 12 subjek anak usia 3-6 tahun. Melalui wawancara, peneliti berfokus pada pertanyaan seputar kebiasaan subjek dalam memakai alas kaki, faktor yang memengaruhi kemandirian subjek dalam memakai alas kaki, dan kerapihan / tanggung jawab subjek dalam menyimpan alas kakinya. Meliputi data seputar usia, jenis kelamin, dan pendidikan yang ditempuh. **5** Dari penelitian yang dilakukan terhadap 12 anak, hasilnya sebagai berikut: (a) subjek usia 3 tahun berjumlah 2 anak, subjek usia 4 tahun berjumlah 3 anak, subjek usia 5 tahun berjumlah 3 anak, dan subjek usia 6 tahun berjumlah 4 anak, (b) subjek dengan jenis kelamin laki-laki = 8 anak, subjek dengan jenis kelamin perempuan = 4 anak, (c) Pendidikan formal = 5 anak, Pendidikan nonformal = 3 anak, Pendidikan informal = 4 anak. Hasil dapat dilihat pada gambar dibawah. Meliputi data seputar pola asuh dari orang tua dan edukasi yang diberikan kepada anak. Data dijadikan sebagai bahan penguat, hasilnya sebagai berikut: (a) sebanyak 9 anak diasuh oleh orang tua / keluarga, (b) sebanyak 3 anak diasuh oleh pengasuh, (b) semua anak diharuskan untuk menggunakan alas kaki saat keluar rumah, (c) sebanyak 11 anak diajarkan untuk memakai alas kaki sendiri, dan (d) anak memakai alas kaki sendiri = 5 anak, memakai alas kaki dibantu oleh orang lain = 3 anak. Hasil dapat dilihat pada gambar dibawah. Meliputi data seputar penggunaan alas kaki, seperti posisi tubuh dan lokasi pemakaian. Hasilnya sebagai berikut: (a) menggunakan alas kaki dengan posisi duduk = 6 anak, posisi berdiri

= 3 anak, kedua posisi = 2 anak, (b) duduk di lantai = 6 anak, duduk di kursi = 4 anak, duduk di tangga = 2 anak, dan (c) menggunakan alas kaki didalam rumah = 3 anak, diluar rumah = 5 anak. Hasil dapat dilihat pada gambar dibawah. Memuat data tentang kesulitan anak saat memakai alas kaki. Berdasarkan data, 9 dari 12 anak pernah merasakan kesulitan dan kelelahan saat menggunakan alas kaki sendiri. Kesulitan dan kelelahan yang dapat mereka alami, diantaranya: (1) posisi tidak nyaman, (2) lantai yang diduduki keras, (3) tidak seimbang, (4) permukaan lantai licin. Hasil dapat dilihat pada gambar dibawah. Memuat data kebiasaan anak dalam menyimpan alas kaki setelah dipakai. Berdasarkan data, 4 dari 12 anak telah menyimpan alas kaki sendiri, alas kaki dapat disimpan di rak penyimpanan sepatu atau diletakkan di depan pintu. Hasil dapat dilihat pada gambar dibawah. Dalam merancang sebuah produk, kenyamanan penggunaan produk dari segi ergonomi dan antropometri harus dipertimbangkan dengan baik oleh seorang desainer. Ilmu yang mempelajari sebuah produk yang mencakup interaksi manusia dengan produk, tingkah laku manusia terhadap produk, sirkulasi penggunaan, hingga kenyamanan dalam penggunaan merupakan definisi dari ergonomi. Berdasarkan Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015:34 (11), ergonomi kursi untuk anak meliputi: 1. Agar anak dapat menyentuh lantai seutuhnya, tinggi kaki kursi harus sama panjang dengan kaki anak dari lutut hingga telapak kaki. 2. Sandaran dudukan untuk punggung tepat dibawah punggung bagian atas (tulang belikat). 3. Sandaran punggung dengan bidang dudukan memiliki jarak yang cukup. 4. Dapat diproduksi secara massal dan proses pembuatannya mudah. 5. Mudah dalam proses perawatan, pemeliharaan, dan pembersihan. 6. Dapat disimpan atau disusun dengan mudah dan cepat. 7. Dapat dibongkar pasang atau berdiri sendiri. 8. Fleksibel sehingga mudah untuk dipindahkan. **11 21** Antropometri merupakan ilmu yang berkaitan secara khusus menyangkut dimensi tubuh manusia. Data antropometri anak-anak usia 3-6 tahun, sebagai berikut: Berikut merupakan standar tinggi badan dan berat badan anak berdasarkan data dari

Kementerian Kesehatan No.2 Tahun 2020 tentang standar antropometri anak, sebagai berikut. Dimensi tubuh dalam keadaan diam yang menjadi fokus dalam penelitian ini, antara lain: a. Tinggi popliteal (Tpo) Menentukan ketinggian maksimum alas duduk agar anak dengan tinggi terendah dapat menggunakan kursi dengan nyaman. b. Tinggi lutut (Tl) Untuk menentukan ketinggian bagian bawah permukaan kursi agar lutut anak dengan ukuran tertinggi dapat duduk dengan nyaman. c. Panjang popliteal-pantat (Pp-p) Untuk menentukan panjang alas duduk. **11** Agar nyaman digunakan, panjang alas tidak boleh melebihi panjang pantat anak yang paling pendek. d. Lebar pinggul (Lp) Menentukan lebar alas duduk agar pinggul anak mencukup dan dapat dengan nyaman saat menduduki kursi. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari buku, jurnal, hingga penelitian langsung, yang akan menjadi rujukan dalam perancangan desain disimpulkan sebagai berikut: 1. Mengacu pada data ergonomi untuk menghindari resiko kecelakaan yang dapat timbul, seperti menggunakan bahan yang aman apabila terkena kulit, tidak licin, dan tidak adanya sudut tajam, 2. Memperhatikan standar antropometri anak seperti ukuran tubuh dan berat anak, sebagai acuan ukuran furnitur khusus anak yang nyaman saat digunakan, 3. Merancang furnitur sesuai karakteristik anak dengan memperhatikan aspek keamanan dan kenyamanan untuk anak. Pengumpulan data primer dilakukan terhadap 12 subjek dengan usia 3-6 tahun, pada area Pondok Kacang Barat. Pengumpulan data meliputi observasi langsung dan wawancara, sebagai berikut. a. Melakukan observasi terhadap subjek dengan mengamati perilaku, interaksi, dan pola yang muncul, mengumpulkan data yang akurat dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai subjek penelitian; b. Melakukan wawancara dengan subjek penelitian (anak usia prasekolah) untuk mendapatkan gambaran kebiasaan dan kesulitannya saat memakai alas kaki. a. Melakukan penelitian literatur yang bersumber pada buku, jurnal, dan artikel berita, terkait dengan fasilitas penunjang kemandirian anak, faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian seorang anak, dan kebiasaan anak dalam melatih kemandirian; b. Melakukan penelitian terhadap pola

penggunaan furnitur dan kebiasaan penggunaannya oleh anak usia prasekolah yang bersumber dari jurnal. Dalam proses pembuatan kursi dengan menggunakan material multiplek diasumsikan untuk produksi perbulan adalah 100 produk. Apabila produksi kursi selama sebulan adalah 100 pcs, maka bahan baku yang dibutuhkan pertahun adalah 1.200 pcs. Pembelian untuk bahan baku adalah seharga Rp 230.000, dengan biaya sekali pemesanan bahan yaitu Rp 160.000 untuk estimasi jasa pengiriman, maka perhitungan biaya ekonomisnya adalah: 1. 1 bulan: 100 produk 2. 1 tahun: 1.200 produk Bahan baku /produksi: Rp 230.000/lembar (P) Biaya Pemesanan: Rp 160.000 (S) Kebutuhan/produk: 1 pc Biaya Penyimpanan: 25% (I) Membutuhkan bahan baku (tahun): 1.200 produk (R)  $EOQ = \sqrt{2 \cdot R \cdot S}$   
 $= \sqrt{2 \cdot 1.200 \cdot 160.000} = \sqrt{384.000.000} = 19.600$   $EOQ = \sqrt{2 \cdot 1.200 \cdot 160.000 \cdot 0,25} = \sqrt{6.679} = 82$  pcs Jadi, jumlah optimal pemesanan multiplek adalah 82 pcs.  $1.200 : 82 = 15$  Pemesanan yang harus dilakukan dalam setahun = 15 kali. Jika 1 tahun = 360 hari, maka pemesanan dilakukan =  $360 : 15 = 24$  Pemesanan multiplek setiap 24 hari sekali. Kegiatan mengoordinasi dan mengatur sumber daya secara efektif dan efisien untuk menambah kegunaan barang serta jasa, mencakup sumber daya manusia, peralatan, dana / modal, serta bahan disebut sebagai manajemen produksi menurut Prof. Dr. Sofjan Assauri. Manajemen produksi furnitur untuk anak usia prasekolah melibatkan rangkaian proses untuk memastikan efisiensi, kualitas, dan keberlanjutan produk. Mengacu pada perencanaan, pengorganisasian, pengendalian, dan pengawasan seluruh proses produksi, mencakup pemilihan bahan baku yang aman, desain yang ergonomis dan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi anak prasekolah. Tahapan manajemen produksi furnitur untuk anak usia prasekolah, antara lain: (1) Perencanaan produksi: studi kebutuhan dan preferensi anak usia prasekolah terhadap furnitur yang digunakan seperti desain, bahan, warna, dan fitur yang populer saat ini. (2) Pemilihan bahan baku: bahan baku yang aman, kokoh, dan tahan lama, tidak berbahaya dan tidak beracun yang sesuai dengan standar keamanan. (3) Pembuatan produk:

proses produksi furnitur dengan alat, bahan, dan teknologi yang tepat untuk memastikan kualitas produk baik dan sesuai standar. (4) Uji coba: memastikan keamanan, kenyamanan, dan keandalan produk, apabila ditemui masalah dapat langsung diperbaiki untuk meningkatkan kualitasnya. (5) Pemasaran produk: merencanakan strategi yang efektif untuk memperkenalkan produk, baik secara langsung atau melalui media sosial.

1. Tahap Pengenalan (Introduction) Pada tahap pengenalan, produk akan mulai diperkenalkan ke pasar melalui media sosial secara intensif. Produk diperkenalkan di sekolah (taman kanak-kanak atau kelompok belajar) yang fokus pada kelebihan dan manfaatnya, untuk mendorong kesadaran dan minat konsumen. Pemasaran pada tahap ini juga dilakukan untuk mendapatkan umpan balik, dan menjangkau masyarakat yang lebih luas.

2. Tahap Pertumbuhan (Growth) Mulai adanya kesadaran konsumen terhadap produk, serta produk telah dapat diterima di pasar. Pada tahap ini, penjualan mulai meningkat dan persaingan mulai berdatangan. Selain fokus mengembangkan jaringan distribusi dan pemasaran yang lebih luas untuk mencapai lebih banyak konsumen, produk dapat dikembangkan melalui hasil riset yang didapat dari umpan balik pada tahap pengenalan.

3. Tahap Maturitas (Maturity) Pada tahap ini, produk mulai mencapai puncak penjualan, persaingan semakin ketat dengan banyaknya penawaran produk serupa sehingga dapat menyebabkan harga produk turun di pasar. Pemasaran dapat berfokus pada mempertahankan dan menjaga loyalitas dengan konsumen, serta meningkatkan inovasi produk dan diversifikasi untuk memperluas daya saingnya di pasar.

4. Tahap Penurunan (Decline) Akibat persaingan yang semakin ketat, produk mengalami fase penurunan penjualan dan permintaan produk. Pada tahap ini, strategi yang dapat dilakukan mengurangi biaya produksi dan pemasaran, melakukan revisi dan pembaruan desain, serta memperluas lini produk dengan produk-produk baru yang inovatif.

Standar Nasional Indonesia (SNI) untuk produk furnitur anak-anak mengatur tentang persyaratan kualitas, keselamatan, dan performa produk furnitur yang khusus digunakan oleh anak-anak. Standar ini meliputi aspek seperti

bahan baku yang digunakan, ketahanan terhadap beban, ketahanan terhadap keausan, ketahanan terhadap tindakan vandalisme, dan ketahanan terhadap bahaya potensial bagi anak-anak. Standar ISO untuk produk furnitur anak-anak bertujuan untuk memastikan bahwa produk-produk tersebut aman, fungsional, dan memenuhi kebutuhan anak-anak secara tepat. Implementasi ISO pada produk kursi interaktif: ✕ ISO 7170 yang mengatur tentang dimensi meja dan kursi sekolah. ✕ ISO 8124 yang mengatur tentang keselamatan mainan (termasuk furnitur mainan). ✕ ISO 9221 yang mengatur tentang ketahanan furnitur terhadap keausan. Edukasi akan pentingnya menggunakan alas kaki dan penggunaan alas kaki secara mandiri sudah diajarkan oleh orang tua kepada anak sejak umur 3 tahun, namun secara konsisten baru diterapkan oleh 5 anak sejak usia 4 tahun. (1) Pengaruh yang dapat menyebabkan anak belum memakai alas kaki sendiri adalah kenyamanan posisi dan keamanan tempat penggunaan alas kaki. (2) Ketertiban anak dalam menyimpan alas kaki belum terorganisir, sehingga rasa tanggung jawab dan kesadaran akan menyimpan alas kakinya sendiri dapat dikatakan masih rendah. Melihat dari kegiatan observasi, hambatan yang dapat dirasakan oleh anak saat memakai alas kaki sendiri berdasarkan posisinya adalah: a. Posisi saat berdiri. Alas kaki sering berpindah-pindah sehingga anak seringkali menyeret kakinya. Pada lantai yang licin, penggunaan dengan cara berdiri lebih beresiko karena anak dapat terjatuh, tergelincir, atau ujung permukaan kaki menjadi kotor. b. Posisi saat duduk. Di lantai: posisi duduk tidak nyaman, pada beberapa subjek hal ini menyebabkan anak mengalami kelelahan dan sesak nafas karena punggung yang terlalu membungkuk dan dada yang tertekan lutut. Di kursi: ketinggian dudukan kursi tidak sesuai dengan tubuh anak sehingga anak lebih sering menaikkan kakinya ke alas duduk saat memakai alas kaki atau dibantu oleh orang tua/pengasuh. Faktor-faktor yang dapat melatih kemandirian anak usia prasekolah dalam memakai alas kaki sendiri adalah sebagai berikut: (1) Memberikan contoh: peran orang tua untuk membangun kemandirian anak dalam memakai alas kaki, seperti

memberikan contoh cara memakai alas kaki dengan sabar dan jelas agar membantu anak memahami langkah-langkah yang tepat. (2) Kesempatan untuk berlatih: berlatih dan mempraktikkan keterampilan memakai alas kaki secara bertahap dapat membantu memperkuat kemandirian anak. (3) Dukungan dan dorongan: dukungan positif dan dorongan orang tua kepada anak saat belajar memakai alas kaki dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi anak. (4) Lingkungan yang mendukung: lingkungan yang aman, terstruktur, dan akses mudah, serta tempat yang nyaman dapat memfasilitasi proses pembelajaran anak dalam memakai alas kaki. Cara anak dalam menggunakan alas kaki dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: (1) Eksplorasi: cenderung memiliki kebiasaan untuk bereksplorasi dan menggunakan alas kaki secara kreatif. Dapat dengan mencoba berbagai cara untuk mengenakan alas kaki seperti duduk, berdiri, jongkok, atau tiduran. (2) Imitasi: mengamati dan meniru perilaku orang di sekitarnya dalam cara menggunakan alas kaki. (3) Preferensi pribadi: mencerminkan preferensi dan kesukaan anak terhadap jenis alas kaki yang digunakan, mencakup kenyamanan, kemudahan, dan pengalaman. (4) Pengaruh orang dewasa: ajaran dan dampingan kepada anak dalam menggunakan alas kaki, seperti memberikan bimbingan dan membangun kebiasaan yang baik terkait penggunaan alas kaki. Faktor-faktor yang dapat memberikan rasa aman dan nyaman pada anak saat menggunakan alas kaki secara mandiri adalah sebagai berikut: (1) Posisi penggunaan: memilih posisi dapat membuat proses memakai alas kaki lebih mudah dan menyenangkan bagi anak. Pada proses belajarnya, duduk dapat menjadi cara yang lebih nyaman dan stabil untuk anak mengenakan alas kaki, juga dapat meminimalkan cedera. (2) Area pemakaian: keamanan lingkungan sekitar anak saat menggunakan alas kaki sangat penting dalam membantu mengurangi risiko cedera atau ketidaknyamanan saat anak beraktivitas dengan alas kaki. (3) Kondisi lingkungan: permukaan yang rata dan bersih, serta lingkungan yang bebas dari rintangan akan lebih mendukung keamanan dan kenyamanan anak saat mengenakan alas kaki. Menciptakan lingkungan yang

nyaman dan sesuai juga dapat meningkatkan pengalaman anak dalam menggunakan alas kaki. (4) Organisasi penyimpanan: tempat penyimpanan yang rapi dan terorganisir akan membantu menjaga keamanan dan kebersihan alas kaki anak. (5) Pengawasan orang dewasa: pengawasan dewasa (orang tua atau pengasuh) saat anak menggunakan alas kaki dapat membantu mengurangi risiko kecelakaan atau cedera. Berdasarkan data primer dan data sekunder yang telah diperoleh, perancangan desain yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut: (1) Merancang kursi interaktif untuk membantu anak memakai alas kaki secara mandiri dengan lebih nyaman dan stabil, sehingga dapat meminimalisir resiko saat pemakaian alas kaki di lingkungan yang kurang mendukung, (2) Memberi kemudahan dan pengalaman, dengan fitur tambahan yaitu tempat penyimpanan alas kaki agar proses memakai alas kaki pada anak lebih mudah, menyenangkan, dan mengedukasi, (3) Memiliki dimensi yang sesuai dengan ukuran tubuh anak, mengacu pada standar antropometri tinggi dan berat rata-rata anak usia 3-6 tahun, (4) Menggunakan bahan yang aman apabila terkena kulit, dengan rangka yang kokoh, dudukan dan kaki-kakinya tidak licin, serta tidak ada sudut tajam yang dapat melukai anak. Studi material merupakan langkah penting untuk memastikan keamanan, kenyamanan, dan fungsionalitas produk yang akan digunakan oleh anak. Pemilihan material pada rancangan furnitur untuk meningkatkan kemandirian anak dalam proses menggunakan alas kaki dijelaskan dalam bentuk tabulasi data, sebagai berikut: Warna ditangkap oleh indera penglihatan sebagai rangsangan yang disalurkan ke otak, diproses sehingga menimbulkan persepsi. Persepsi ini diperoleh melalui pengalaman yang dirasakan, salah satunya melalui penglihatan. Oleh karena itu, memilih warna menjadi penting karena dapat mempengaruhi perilaku, emosi, dan perkembangan fisik anak menurut psikologi. Dengan warna, anak dapat belajar untuk mengekspresikan diri, menumbuhkan kreativitas, dan rasa percaya diri. Pada rancangan produk yang diperuntukkan untuk anak usia 3-6 tahun, warna digunakan sebagai stimulan dalam menumbuhkan minat anak untuk menggunakan alas kaki secara

mandiri. Peran warna pada rancangan produk untuk meningkatkan kemandirian anak dalam proses menggunakan alas kaki adalah sebagai berikut: 1. Daya tarik visual: warna cerah dan mencolok dapat menarik perhatian anak-anak, secara visual juga dapat memberikan dorongan kepada anak untuk berinteraksi dengan produk. 2. Asosiasi positif: memilih warna yang mencerminkan perasaan positif untuk membantu membangkitkan semangat dan motivasi anak untuk menggunakan alas kaki secara mandiri. 3. Pengenalan warna: anak dapat belajar mengidentifikasi warna sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan saat menggunakan alas kaki. Pendekatan desain pada studi bentuk bertujuan untuk memahami karakteristik bentuk yang akan diterapkan dalam desain. Pada rancangan furnitur untuk meningkatkan kemandirian anak dalam proses menggunakan alas kaki yakni memilih bentuk imajinatif, dengan berfokus pada 3 (tiga) poin dibawah ini: 1. Visual: anak-anak cenderung sangat responsif terhadap bentuk-bentuk yang unik dan lucu. Penggunaan bentuk imajinatif memberikan rangsangan visual untuk memikat anak, agar nanti dapat tercipta suasana yang menyenangkan bagi anak untuk belajar dan membiasakan diri untuk memakai alas kaki dan menyimpan alas kakinya secara mandiri. 2. Fungsionalitas: mengacu pada pemenuhan kebutuhan pengguna dengan efisien dan nyaman. Rancangan desain mempertimbangkan aspek berikut: (1) aksesibilitas, mudah dijangkau tanpa bantuan orang dewasa, (2) mudah dipahami cara penggunaannya, (3) kapasitas penyimpanan, dapat menampung dan menyimpan alas kaki dengan efisien, dan (4) keamanan, desain yang stabil dan tidak membahayakan anak. 3. Edukasi: melatih sensorik agar anak dapat mengenali tekstur dan bentuk, membangun rasa ingin tahu anak terhadap lingkungan sekitar, dan sebagai sarana untuk mengajarkan nilai penting seperti kebersihan, keamanan, dan pertumbuhan. - Rel laci roda: sistem rel yang sangat praktis yang memiliki roda berukuran kecil di bagian belakang sebagai stopper. Sistem ini mencegah laci terlepas sepenuhnya, sehingga mengurangi risiko cedera pada anak-anak, dan memiliki pergerakan yang halus dan ringan. - Busa

Latex: material yang sangat tahan lama dan tidak mudah kendur atau berubah bentuk, anti-mikroba dan hipoalergenik, yang membantu mencegah pertumbuhan jamur, bakteri, dan tungau debu. Busa latex memiliki kenyamanan, daya tahan, dan keamanan, ideal untuk penggunaan furnitur untuk anak-anak. - Kaki Karet: digunakan untuk melindungi lantai dari goresan, meningkatkan stabilitas kursi, dan mengurangi kebisingan saat kursi digerakkan. Kaki karet dapat digunakan pada berbagai jenis lantai seperti ubin, keramik, kayu, vinil. Moodboard menjadi alat untuk menyampaikan konsep dan inspirasi untuk perancangan produk, mencakup acuan desain dan referensi seperti pemilihan bentuk, warna, tekstur, dan elemen desain lain yang dikomunikasikan melalui visual. Memfasilitasi brainstorming ide awal, memandu pengembangan desain selama prosesnya, hingga pengambilan keputusan desain. Moodboard membantu menerjemahkan ide hingga hasil akhir yang sesuai dengan visi dan harapan yang diinginkan terhadap produk. Sketsa digunakan sebagai dasar acuan pembuatan produk. Membuat sketsa menjadi langkah penting dalam proses desain dan perancangan, karena dapat membantu menemukan ide dan solusi terbaik untuk masalah desain. Pada kursi ini, sketsa dibuat berdasarkan studi bentuk imajinatif. Secara visual, desain kursi Ri-Cha terinspirasi dari elemen outsole pada sepatu sekolah untuk merepresentasikan bahwa kursi dirancang untuk anak memakai alas kakinya. 3D modeling digunakan untuk menggambarkan visual dari proses konsep dan sketsa yang sudah terpilih. 3D modeling dibuat menggunakan software Rhinoceros 5, setelah itu untuk mengaplikasikan warna, tekstur, dan pencahayaan menggunakan software rendering yaitu Keyshot 11. Proses pembuatan model skala 1:1 dari kursi yang dirancang. Model yang dibuat berupa representasi fisik yang menggambarkan bentuk, fungsi, dan proporsi, untuk melihat dan mengevaluasi aspek desain secara detail. Proses studi model melibatkan pengumpulan informasi dan bahan, pengembangan konsep, pembuatan model, serta pengujian dan revisi untuk mencapai hasil yang optimal. Melalui studi model kursi yang dirancang, terdapat informasi yang membantu dalam penyempurnaan

desain sebelum lanjut ke tahap produksi. Hasil analisis dari studi model yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut. 1. Fungsionalitas: memanfaatkan ruang secara efisien karena ukuran produk yang tidak terlalu besar. Ruang penyimpanan dibuat untuk 2-3 pasang alas kaki, dilengkapi pembatas yang dapat dilepas-pasang untuk menyimpan aksesorisnya yaitu kaus kaki dan tali sepatu, atau dapat digunakan untuk membedakan ukuran alas kaki anak yang beragam. 2. Konstruksi dan stabilitas: memastikan bahwa kursi kokoh, tahan guncangan, dan tidak mudah terguling. Agar dapat menahan beban dengan baik, produk dibuat dengan dua buah multiplek 15 mm yang saling menempel, dengan menambah 4 buah kaki pada bagian dudukan dan 2 buah kaki pada bagian pijakan agar produk tetap stabil saat dibuka-tutup dan tidak mudah bergerak. Proses produksi melibatkan beberapa tahapan yang harus dilakukan secara sistematis untuk memastikan kualitas, keamanan, dan fungsionalitas produk. Berikut adalah tahapan detail dari proses produksi tersebut:

- ☒ Prototyping Digital: Menggunakan software Rhinoceros untuk membuat model 3D untuk membantu dalam visualisasi dan modifikasi desain sebelum produksi fisik dimulai.
- ☒ Model: Membuat model untuk menguji dan mengevaluasi fungsionalitas, ergonomi, dan keselamatan sebelum produksi. Ini membantu mengidentifikasi dan memperbaiki potensi masalah, mengoptimalkan desain, serta memastikan produk memenuhi kebutuhan pengguna.
- ☒ Material: Memilih bahan yang aman dan tahan lama yang bebas dari bahan beracun, juga memiliki kekuatan yang cukup untuk menahan aktivitas anak-anak. Memilih komponen tambahan seperti busa yang aman untuk dudukan, kain pelapis yang mudah dibersihkan, dan komponen logam yang tidak mudah berkarat untuk mekanisme laci penyimpanan.
- ☒ Produksi - Pemotongan dan pembentukan bahan sesuai dengan spesifikasi desain. Perakitan bagian-bagian kursi menjadi satu kesatuan. Proses ini melibatkan penggabungan komponen utama dan tambahan, serta memastikan bahwa seluruh bagian terpasang dengan baik.
- Pelapisan permukaan kursi dengan HPL (High Pressure Laminate) untuk menambah ketahanan permukaan kursi dan

memastikan hasil akhir yang menarik dan tidak mudah kotor. Pemasangan HPL harus memastikan rangka bersih dan rata agar dapat merekat dengan baik, pengolesan lem kayu atau lem kuning pada permukaan HPL dan rangka, lalu memasang lembar HPL pada rangka, jika perlu tambahkan edging untuk menambal bagian yang belum terlapsi. - Pemasangan busa dudukan dan sandaran. Pada bagian sandaran, busa ditempelkan pada kerangka kayu menggunakan epoxy, melapisi busa dengan kain yang telah dijahit, kemudian menyatukan kain dan busa ke rangka dengan stapler. Pada dudukan, kain yang melapisi busa dapat dilepas pasang dengan ritsleting, agar dapat dicuci apabila kotor. Hasil prototype dari penelitian yang telah dilakukan melalui proses perancangan, menjadi produk siap diuji dan digunakan oleh target pengguna untuk memastikan kualitas dan fungsionalitasnya. Uji coba prototype dilakukan bersama 2 subjek penelitian yaitu: (1) jenis kelamin laki-laki dengan usia 4 tahun, dan (2) jenis kelamin perempuan dengan usia 6 tahun. Uji coba dilakukan dengan rentang waktu percobaan selama 3 hari, dijelaskan pada tabel berikut. Projek tugas akhir telah dijalankan dengan berbagai proses mulai dari identifikasi masalah, wawancara, observasi, proses desain, hingga hasil penelitian atas masalah yang diangkat. Berdasarkan hasil penelitian perancangan kursi interaktif untuk meningkatkan kemandirian anak dalam proses memakai alas kaki menyimpulkan dari hasil observasi langsung dan wawancara bahwa kesulitan anak saat memakai alas kaki seperti kenyamanan dan keamanan dapat mempengaruhi kemandirian anak dalam memakai alas kaki sendiri. Maka dari itu, dibutuhkan produk yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan anak untuk memakai alas kaki secara mandiri. Dilihat dari karakteristik anak prasekolah sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan melalui belajar dan bermain, disimpulkan bahwa gaya desain menyesuaikan dengan kepribadian anak yang unik dan imajinatif. Rancangan produk sendiri disesuaikan baik dari segi kebutuhan, kemudahan, dan dimensi, dengan fungsi utama sebagai tempat duduk dan tempat penyimpanan alas kaki di satu tempat untuk memudahkan mereka

REPORT #21944979

dalam memakai, mengambil, menaruh, dan menyimpan alas kakinya secara mandiri. Berdasarkan pengumpulan dan pengolahan data, hasil analisis, dan uji coba yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan: 1. Hasil dari rancangan kursi telah disesuaikan dengan data antropometri anak-anak usia 3-6 tahun, menyesuaikan kebutuhan dan preferensi anak, memenuhi kriteria kegunaan serta mencakup manfaat bagi perkembangan motorik, kognitif, dan psikososial. 2. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, kursi yang dirancang memiliki daya tarik bagi anak terutama dari segi bentuk dan warna. Anak cenderung ingin bereksplorasi pada laci penyimpanan, sehingga dibutuhkan arahan bahwa fungsi dari laci tersebut adalah untuk tempat penyimpanan alas kakinya. Dari penelitian yang telah dilakukan, saran dan masukan diberikan guna perbaikan atau pengembangan produk kedepannya, yaitu: 1. Memperhatikan segi kebersihan pada laci penyimpanan agar mudah dibersihkan karena alas kaki yang telah digunakan cenderung kotor. 2. Menambahkan elemen interaktif seperti gambar, tombol, suara atau cahaya untuk memberikan instruksi atau panduan visual sederhana yang menarik untuk menunjukkan langkah-langkah cara memakai alas kaki agar anak lebih mudah memahami produk.



REPORT #21944979

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>1.58%</b> <a href="https://etheses.uinsgd.ac.id">etheses.uinsgd.ac.id</a> <a href="https://etheses.uinsgd.ac.id/50277/4/4_bab%201.pdf">https://etheses.uinsgd.ac.id/50277/4/4_bab%201.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
2.	<b>0.97%</b> <a href="https://repository.unja.ac.id">repository.unja.ac.id</a> <a href="https://repository.unja.ac.id/14812/4/BAB%201.pdf">https://repository.unja.ac.id/14812/4/BAB%201.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
3.	<b>0.96%</b> <a href="http://etheses.iainmadura.ac.id">etheses.iainmadura.ac.id</a> <a href="http://etheses.iainmadura.ac.id/3773/6/Sri%20Wahyuni_18381062099_BAB%20...">http://etheses.iainmadura.ac.id/3773/6/Sri%20Wahyuni_18381062099_BAB%20...</a>	●
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.93%</b> <a href="https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id">jurnal.fkip-uwgm.ac.id</a> <a href="https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/warna/article/download/427/pdf/1382">https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/warna/article/download/427/pdf/1382</a>	●
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.9%</b> <a href="https://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> <a href="https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/14533/12937">https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/14533/12937</a>	●
INTERNET SOURCE		
6.	<b>0.88%</b> <a href="https://rendratopan.com">rendratopan.com</a> <a href="https://rendratopan.com/2019/04/10/mengenal-jalur-jenang-dan-jenis-pendi...">https://rendratopan.com/2019/04/10/mengenal-jalur-jenang-dan-jenis-pendi...</a>	●
INTERNET SOURCE		
7.	<b>0.69%</b> <a href="https://www.academia.edu">www.academia.edu</a> <a href="https://www.academia.edu/97683101/KEPUTUSAN_BADAN_AKREDITASI_NASIO...">https://www.academia.edu/97683101/KEPUTUSAN_BADAN_AKREDITASI_NASIO...</a>	●
INTERNET SOURCE		
8.	<b>0.47%</b> <a href="https://jprokep.jurnal.centamaku.ac.id">jprokep.jurnal.centamaku.ac.id</a> <a href="https://jprokep.jurnal.centamaku.ac.id/index.php/jpk/article/viewFile/89/99">https://jprokep.jurnal.centamaku.ac.id/index.php/jpk/article/viewFile/89/99</a>	●
INTERNET SOURCE		
9.	<b>0.46%</b> <a href="http://publication.petra.ac.id">publication.petra.ac.id</a> <a href="http://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/download/9792/...">http://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/download/9792/...</a>	●



REPORT #21944979

INTERNET SOURCE		
10. 0.41%	<a href="https://eprints.ums.ac.id/27370/4/04.BAB_I.pdf">eprints.ums.ac.id</a> <i>https://eprints.ums.ac.id/27370/4/04.BAB_I.pdf</i>	●
INTERNET SOURCE		
11. 0.4%	<a href="https://dimensiinterior.petra.ac.id/index.php/int/article/view/21557/19604">dimensiinterior.petra.ac.id</a> <i>https://dimensiinterior.petra.ac.id/index.php/int/article/view/21557/19604</i>	●
INTERNET SOURCE		
12. 0.37%	<a href="https://www.idntimes.com/science/discovery/rihanna-bunga/rumus-eoq">www.idntimes.com</a> <i>https://www.idntimes.com/science/discovery/rihanna-bunga/rumus-eoq</i>	●
INTERNET SOURCE		
13. 0.34%	<a href="http://eprints.ummetro.ac.id/1208/3/BAB%20I.pdf">eprints.ummetro.ac.id</a> <i>http://eprints.ummetro.ac.id/1208/3/BAB%20I.pdf</i>	●
INTERNET SOURCE		
14. 0.31%	<a href="https://www.liputan6.com/hot/read/5551233/perkembangan-adalah-perubahan..">www.liputan6.com</a> <i>https://www.liputan6.com/hot/read/5551233/perkembangan-adalah-perubahan..</i>	●
INTERNET SOURCE		
15. 0.31%	<a href="http://www.myusro.id/wp-content/uploads/2023/06/Asesor-Perangkat-Akredita...">www.myusro.id</a> <i>http://www.myusro.id/wp-content/uploads/2023/06/Asesor-Perangkat-Akredita...</i>	●
INTERNET SOURCE		
16. 0.27%	<a href="https://eprints.uad.ac.id/63364/2/T1_1914002044_BAB_I__240313033658.pdf">eprints.uad.ac.id</a> <i>https://eprints.uad.ac.id/63364/2/T1_1914002044_BAB_I__240313033658.pdf</i>	●
INTERNET SOURCE		
17. 0.26%	<a href="https://www.gramedia.com/literasi/motorik-halus-adalah/">www.gramedia.com</a> <i>https://www.gramedia.com/literasi/motorik-halus-adalah/</i>	●
INTERNET SOURCE		
18. 0.23%	<a href="https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/bedu/article/download/1605/959/">jurnal.fkip.unmul.ac.id</a> <i>https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/bedu/article/download/1605/959/</i>	●
INTERNET SOURCE		
19. 0.21%	<a href="https://dinkes.sultengprov.go.id/4-tahapan-perkembangan-kognitif-si-kecil-dal...">dinkes.sultengprov.go.id</a> <i>https://dinkes.sultengprov.go.id/4-tahapan-perkembangan-kognitif-si-kecil-dal...</i>	●
INTERNET SOURCE		
20. 0.19%	<a href="https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/psikologi/article/download/3..">ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id</a> <i>https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/psikologi/article/download/3..</i>	●



REPORT #21944979

INTERNET SOURCE

**21. 0.18%** repository.dinamika.ac.id

<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3852/1/15420200020-2019-STIKOMS...>

