

## Abstrak

Kajian ini bertujuan menjelaskan secara menyeluruh konsep pemikiran yang mendasari perancangan meja dan kursi Taman Kanak-kanak. Selain itu juga merumuskan alternatif konsep perancangan meja dan kursi yang ideal untuk murid taman kanak-kanak. Hasil kajian memperlihatkan bahwa konsep perancangan meja dan kursi anak-anak sangat dipengaruhi oleh sifat dari anak umur 4 – 6 tahun, yang masih aktif dan juga mempunyai imajinasi bermain yang sangat tinggi. Faktor-faktor yang menjadi pertimbangan dalam proses pembuatan meja dan kursi taman kanak-kanak berkaitan dengan lingkungan alam, sosial budaya, estetis, ekonomi, fungsi maupun teknik. Faktor-faktor tersebut secara signifikan berpengaruh terhadap unsur visual meja dan kursi, terlihat dari aspek material, konstruksi, ukuran, bentuk, dan warna. Berdasarkan pemikiran diatas terciptalah sebuah desain meja dan kursi yang memiliki keunggulan yaitu tidak hanya berfungsi untuk belajar seperti menulis dan membaca namun sekaligus dapat digunakan untuk bermain. Sebagai contoh, meja bisa dijadikan terowongan untuk merangkak, dapat disusun menjadi labirin untuk bermain petak umpet. Lalu pada bagian kursi juga dapat dijadikan jungkat jungkit.



This study aims to explain the overall concept of thought underlying the design of tables and chairs for kindergarten. It also formulate alternative design concepts table and chairs which is ideal for kindergarten pupils. The results show that the concept of the design of tables and chairs children are very influenced by the nature of children aged 4-6 years, which is still active and will also have to play a very high imagination. Factors taken into consideration in the process of making tables and chairs kindergarten associated with the natural environment, social, cultural, aesthetic, economic, and engineering functions. These factors significantly affect the visual elements of a table and a chair, seen from the aspect material, construction, size, shape, and color. Based on the ideas, a design table and chairs created as the advantage that not only serves to learning such as writing and reading, but also can be used to play. For example, the table can be used as a tunnel to crawl, can be compiled into a labyrinth to play hide and seek. Then the part of the chair can also be used as combs.