

Perancangan Kursi Makan *Adjustable* untuk Anak Usia 1-3 Tahun di Telkom *School Daycare*

Alfira Kenanga Hadi Putri¹, Ica Ramawisari² dan Nurul Fitriana Bahri³

^{1,2,3}Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu, Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, Kode Pos 40257

[¹alfirakenangahp@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:alfirakenangahp@student.telkomuniversity.ac.id), [²ramawisari@telkomuniversity.ac.id](mailto:ramawisari@telkomuniversity.ac.id),

[³nurulfitrianaabahri@telkomuniversity.ac.id](mailto:nurulfitrianaabahri@telkomuniversity.ac.id)

Abstrak: Masa *toddler* merupakan fase penting dalam tumbuh kembang anak, di mana dibutuhkan sarana yang mendukung aktivitas makan anak dengan mempertimbangkan aspek kenyamanan dan keamanan. Berdasarkan observasi di Telkom *School Daycare*, dibutuhkan kursi makan yang dapat melatih kemandirian, motorik, serta ergonomis sesuai kebutuhan anak usia 1-3 tahun. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dengan metode SCAMPER untuk eksplorasi ide desain. Penelitian ini bertujuan merancang kursi makan *adjustable* yang mendukung kemandirian dan motorik halus anak dengan menunjang aktivitas saat makan, atau aktivitas lainnya seperti, bermain sekaligus mengutamakan aspek kenyamanan, keamanan, dan ergonomis. Kursi di desain dengan fitur pengaturan tinggi yang dapat diubah dari *high chair* menjadi *floor chair*. Selain itu, meja dan bantalan duduk dirancang agar dapat dilepas-pasang untuk memudahkan proses pembersihan dan perawatan. Material yang digunakan adalah kayu pinus solid, yang aman serta tahan lama. Warna natural kayu dipadukan dengan aksen biru pada bantalan untuk menciptakan tampilan yang menarik bagi anak. Kursi ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi *daycare* yang dapat mendukung tumbuh kembang anak secara ergonomis, sekaligus memudahkan pengasuh dalam penggunaan sehari-hari. **Kata Kunci:** Masa *toddler*, perkembangan anak, kursi makan *adjustable*, Telkom *School Daycare*.

Abstract: The *toddler* stage is a crucial phase in child development, requiring supportive facilities for eating activities that consider comfort and safety. Based on observations at Telkom *School Daycare*, there is a need for a dining chair that promotes independence, motor skills, and ergonomic suitability for children aged 1–3 years. This study adopts a qualitative approach using the SCAMPER method to explore design ideas. The aim is to design an *adjustable* dining chair that supports children's independence and fine motor skills during meals and other activities, such as play, while prioritizing comfort, safety, and ergonomics. The chair features adjustable height, allowing it to transform from a *high chair* to a *floor chair*. In addition, the table and seat cushion are designed to be detachable for easier cleaning and maintenance. Solid pine wood is used as the primary material for its safety and durability, combined with natural wood tones and blue cushion accents to create an appealing look for children. This chair is expected to provide an ergonomic solution for daycare facilities while assisting caregivers in daily use.

Keywords: *Toddler stage, child development, adjustable high chair, Telkom School Daycare.*

PENDAHULUAN

Masa *toddler* (1–3 tahun) merupakan fase penting dalam perkembangan anak, ditandai oleh pesatnya pertumbuhan aspek fisik, motorik, sosial, dan kemandirian (Hayati & Putro, 2021). Anak pada usia ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sangat aktif, dan mulai menunjukkan kemandirian seperti makan atau berpakaian sendiri (Khairi, 2018). Kemampuan seperti makan sendiri menjadi indikator berkembangnya kemandirian dan motorik halus anak (Wiyani, 2014), sehingga pendekatan desain harus mempertimbangkan tahap kematangan fisik dan emosional anak (Papalia et al., 2008). Selain itu, perkembangan motorik halus dan kasar pada masa ini turut membentuk fondasi kemampuan anak dalam menghadapi tahap kehidupan berikutnya (Laloan et al., 2018). Oleh karena itu, produk yang dirancang untuk anak usia dini dalam lingkungan seperti *daycare*, diperlukan yang tepat sekaligus mendukung pertumbuhan secara optimal.

Telkom *School Daycare* merupakan institusi pendidikan anak usia dini yang melayani anak usia 1–3 tahun, dengan perhatian khusus pada kenyamanan dan keamanan anak dalam aktivitas harian. Berdasarkan pengamatan, kebutuhan akan kursi makan anak yang dapat menyesuaikan tinggi serta mudah dibersihkan menjadi penting, mengingat aktivitas anak yang aktif dan risiko noda makanan yang tinggi. Namun, belum tersedia kursi yang fungsional dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan tersebut.

Penelitian ini berfokus pada perancangan kursi makan anak *adjustable* yang mendukung tumbuh kembang dan kemandirian anak. Kursi didesain agar dapat berfungsi sebagai *high chair* maupun *floor chair*, mudah dibersihkan, dan sesuai dengan aspek ergonomi serta keamanan anak. Tujuan utama dari

penelitian ini adalah menghasilkan desain yang adaptif, aman, nyaman, bagi anak-anak dan pengasuh di lingkungan *daycare*.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang digunakan untuk menggali informasi mengenai kebutuhan fungsional, keamanan, kenyamanan, serta preferensi desain dari calon pengguna kursi makan. Melalui wawancara, observasi, dan studi literatur, penelitian ini berupaya untuk mendapatkan pemahaman terkait aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam perancangan kursi makan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara mendalam untuk menghasilkan desain yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga selaras dengan prinsip ergonomi dan efisiensi ruang. Pendekatan ini memungkinkan perancangan kursi makan *adjustable* yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan estetika (Rachmawati, 2007).

Wawancara dan observasi dilakukan secara berkala di Lembaga *Telkom School Daycare*. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan narasumber, Ibu Sevhia Narrulita Indah Putri, S.Pd., yang menjabat sebagai Kepala Sekolah guna memahami kebutuhan pengguna secara langsung. Selain itu, dilakukan observasi yang berlokasi di Telkom University Gedung Pelampong It, Jl. Telekomunikasi No.1, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257 untuk mengetahui bagaimana anak-anak berinteraksi dengan furnitur yang ada saat makan ataupun aktivitas lainnya seperti bermain. Menurut Sugiyono, studi literatur atau studi kepustakaan adalah kajian terhadap teori, referensi, dan literatur ilmiah yang berhubungan dengan nilai, budaya, serta norma yang berlaku dalam konteks sosial yang sedang diteliti. Maka dari itu studi literatur juga dilakukan untuk memperdalam pemahaman tentang

perkembangan anak, prinsip ergonomi, dan desain furnitur yang sesuai untuk anak usia dini.

METODE PERANCANGAN

Proses eksplorasi ide dan pengembangan desain menggunakan metode SCAMPER (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Rearrange) sebagai panduan kreatif dalam menciptakan solusi produk. Metode SCAMPER sangat efektif untuk mengembangkan produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada. Dengan cara ini, peneliti atau desainer dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan inovasi secara sistematis, membuka peluang untuk menciptakan solusi kreatif yang sesuai dengan kebutuhan pasar atau pengguna. Pendekatan ini sering digunakan dalam proses brainstorming untuk menghasilkan ide-ide segar dalam desain dan pengembangan produk. (Nabila Ghaida Zia 2022 dalam (Yuliani et al., 2024).

HASIL DAN DISKUSI

Merancang kursi makan anak yang sesuai dengan tujuan, diperlukan analisis mendalam yang membandingkan berbagai aspek desain dari beberapa produk sejenis. Proses analisis penting untuk memastikan bahwa produk kompetitor yang diteliti memiliki kesesuaian dengan tujuan dan kebutuhan dari produk yang akan dirancang, seperti keamanan, kenyamanan, kemudahan penggunaan, serta material. Dengan demikian, analisis kompetitor tidak hanya menjadi referensi, tetapi juga menjadi landasan untuk menciptakan produk yang lebih baik dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Analisis aspek desain produk dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Analisis Komparasi Produk Sejenis
(Sumber: Data Penulis, 2025)

Jenis Kursi Makan Anak

Aspek Desain			
	<i>Folding High Chair</i>	<i>Klasik High Chair</i>	<i>Adjustable High Chair</i>
Pengguna	Anak usia 6 bulan hingga 3 tahun. Berat anak maks 30 kg.	Anak usia 6 bulan hingga 3 tahun. Berat anak maks 110 kg.	Anak usia 6 bulan hingga 10 tahun. Berat anak maks 30 kg.
Fungsi	Memberikan fleksibilitas bagi anak saat makan dan duduk dengan nyaman, dengan posisi kaki yang menggantung pada sandaran kaki.	Memberikan fleksibilitas bagi anak saat makan dan duduk dengan nyaman, bentuk permanen dengan posisi kaki yang menggantung pada sandaran kaki.	Memberikan fleksibilitas bagi anak saat makan dan aktivitas lain, duduk dengan nyaman, dengan posisi kaki yang menggantung pada sandaran kaki.
Fitur	Dilengkapi fitur sabuk pengaman serta mekanisme lipat yang mempermudah penyimpanan, tray dapat dilepas.	Tray permanen, struktur kokoh, sandaran tetap.	Dilengkapi adjustable tray, tinggi kursi dapat diatur, dapat digunakan dalam jangka panjang. Fitur sabuk pengaman, palang pelindung, baki makan, tempat duduk, dan sandaran kaki yang semuanya dapat disesuaikan atau dilepas sesuai kebutuhan
Ergonomi	Ukuranudukan kecil. Tidak banyak fitur penyesuaian.	Ukuranudukan sedang. Tidak ergonomis untuk anak usia di atas 3 tahun.	Dapat disesuaikan. Lebih ergonomis untuk berbagai usia.
Dimensi	Lebar: 418mm x Diameter: 616mm x Tinggi: 808mm.	L:43 × T:85 × D:54 cm	Panjang: 49,5 cm x Lebar: 53,5 cm x Tinggi: 90 cm.
Berat Produk	±7,5 kg.	±7 kg.	±9 kg.
Material	Kayu Birch Solid	Kayu oak.	Kayu Beech dan Kayu Lapis.

Berdasarkan hasil analisis yang ditampilkan pada tabel dapat disimpulkan bahwa setiap produk kursi anak memiliki fitur dan fungsi yang bervariasi. Meskipun demikian, aspek keamanan dan kenyamanan anak tetap menjadi prioritas utama dalam setiap desain. Perbedaan antardesain kursi mencakup

fungsi dan fitur yang ditawarkan, namun terdapat kesamaan pada beberapa aspek penting, seperti pemilihan material, penghalusan pada setiap sudut atau tepian, serta fleksibilitas dalam penggunaan yang dapat disesuaikan atau dilepas-pasang sesuai kebutuhan. Walaupun terdapat perbedaan dalam jenis kayu yang digunakan, seluruh produk tetap memperhatikan kelayakan material dengan menerapkan standar keamanan yang sesuai, seperti penggunaan *finishing* yang bersifat non-toxic agar aman bagi anak.

Kursi makan statis seperti *Folding High Chair* dan *Klasik High Chair* umumnya cocok digunakan untuk anak balita dan difungsikan khusus untuk aktivitas makan. Namun, kursi jenis ini memiliki fitur yang terbatas serta masa pakai yang relatif pendek karena tidak dapat menyesuaikan dengan pertumbuhan anak. Sebaliknya, kursi makan *adjustable* menawarkan fleksibilitas yang lebih tinggi karena dirancang agar dapat menyesuaikan ukuran dan kenyamanan sesuai perkembangan anak. Selain itu, desainnya yang ergonomis memungkinkan kursi ini digunakan untuk berbagai aktivitas, tidak hanya makan. Meskipun memiliki bobot sedikit lebih berat, kursi makan *adjustable* tetap menjadi pilihan yang lebih unggul dalam konteks perancangan kursi makan anak yang ideal, baik untuk penggunaan di *daycare* maupun di rumah, karena menawarkan daya guna jangka panjang, keamanan, serta kenyamanan yang lebih baik.

KONSEP UMUM

Perancangan kursi makan *adjustable* untuk anak usia 1 tahun hingga 3 tahun di *Telkom School Daycare* bertujuan untuk mendukung kemandirian anak serta perkembangan motorik halus anak dengan aktivitas makan ataupun digunakan untuk aktivitas lainnya seperti, bermain dengan tetap mengutamakan kenyamanan dan keamanan anak. Kursi ini dirancang agar dapat memenuhi berbagai kebutuhan dalam satu produk. Kursi ini juga dilengkapi dengan meja

dan alas duduk yang mudah dilepas-pasang, memungkinkan proses pembersihan yang lebih praktis. Fungsi utama dari kursi makan anak ini adalah pada fitur *adjustable*, yang mengacu pada kemampuan kursi untuk menyesuaikan tinggi atau rendah posisi memastikan sehingga tetap nyaman dan ergonomis dan dapat digunakan di berbagai aktivitas.

Mode *High Chair*:

1. Kursi dapat disesuaikan menjadi *high chair*, ideal untuk digunakan di meja makan atau meja aktivitas. Fitur ini melatih anak lebih fokus dengan kemandirian dan perkembangan motorik halus anak (seperti lebih *focus* pada saat makan, minum, dan duduk).
2. Dengan sistem penguncian yang kuat dan stabilitas yang terjaga, kursi ini memberikan rasa aman saat anak duduk dalam posisi lebih tinggi.

Mode *Floor Chair*:

1. Kursi dapat diubah menjadi *floor chair* yang memungkinkan anak untuk duduk lebih rendah, ideal untuk kegiatan seperti makan di lantai, atau hanya ingin digunakan untuk bermain, atau berinteraksi dengan teman sebaya.
2. Desain dan komponen yang bisa dilepas-pasang membuat kursi mudah dipindahkan, disimpan, dan dibersihkan.

Dalam proses desain, pendekatan SCAMPER sangat berpengaruh dan efektif untuk mengembangkan produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada, Berikut adalah penerapan metode SCAMPER pada perancangan kursi makan *adjustable* untuk anak usia 1 hingga 3 tahun di *Telkom School Daycare*:

- a. *Substitute* (mengganti): Mengganti bahan kursi dengan material kayu untuk meningkatkan keamanan dan tahan lama.

b. *Combine* (menggabungkan): Fungsi untuk makan, namun dapat digunakan untuk bermain: Menggabungkan dua fungsi ini dalam satu produk yang fleksibel.

Mode *high chair* dan *floor chair*: Dua mode digabung dalam satu desain *adjustable*.

c. *Adapt* (menyesuaikan): Menyesuaikan bentuk kursi dengan anak usia 1 tahun hingga 3 tahun.

d. *Modify* (memodifikasi): Dimodifikasi menjadi lebih stabil, agar tidak mudah terbalik.

e. *Put to another use* (menempatkan untuk penggunaan lain): Kursi ini tidak hanya digunakan untuk makan, namun dapat digunakan untuk aktivitas lainnya, seperti bermain.

Melalui analisis komparatif terhadap produk sejenis serta penerapan metode SCAMPER dalam mengolah temuan dari analisis tersebut, diperoleh rancangan konsep desain yang mengarah pada perumusan konsep umum perancangan. Proses ini membantu mengidentifikasi potensi perbaikan, inovasi, dan adaptasi fitur yang relevan untuk menghasilkan desain yang lebih fungsional dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 2 Konsep Umum
(Sumber: Data Penulis, 2025)

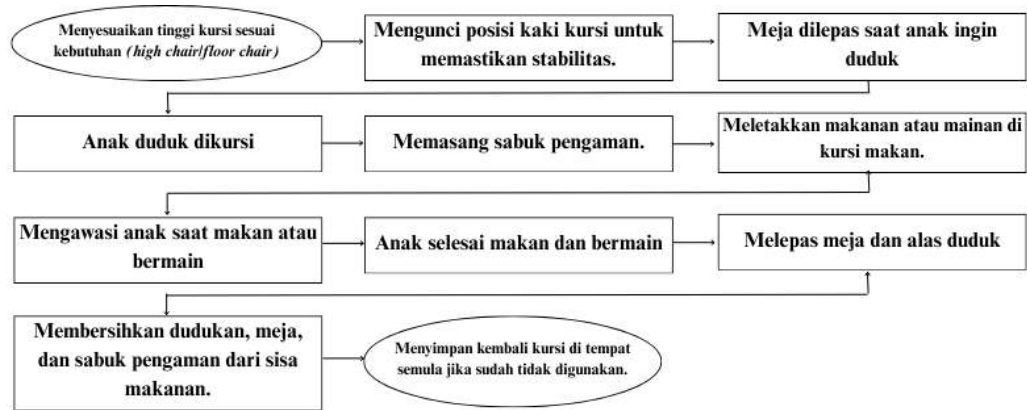
Aspek Desain	Konsep Umum	Konsep Khusus
Pengguna	Anak usia 1 hingga 3 tahun.	pada anak dengan usia 1 hingga 3 tahun dan berat badan bervariasi sesuai tahap pertumbuhan.
Fungsi	Kursi makan anak untuk mendukung kemandirian serta perkembangan motorik anak dengan kursi makan yang aman dan nyaman.	Kursi dan meja dengan fitur <i>adjustable</i> dan komponen lepas-pasang. Dudukan atau bantalan

			yang dapat dilepas-pasang untuk mempermudah membersihkan noda.
Kegiatan	Aktivitas makan, minum, bermain, dan duduk.		Mendukung postur duduk yang ergonomis saat makan, dan mendukung aktivitas lainnya seperti, bermain.
Operasional duduk	Mudah dipindahkan	digunakan dan	Dilengkapi mekanisme untuk mengatur tinggi dan melepas komponen kursi.
Antropometri ergonomi	dan	Sesuai ukuran tubuh anak	Didesain berdasarkan data antropometri anak usia 1 hingga 3 tahun untuk kenyamanan maksimal.

Dengan mempertimbangkan semua aspek ini, konsep desain kursi makan anak dapat dijelaskan secara lebih sistematis dan terperinci. Desain kursi makan anak *adjustable* ini dapat memenuhi kebutuhan fungsional, ergonomis, dan estetis.

ALUR KERJA PRODUK

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, alur kerja produk dapat dirancang secara sistematis sebagaimana ditunjukkan pada diagram *flow activity*. Diagram ini merepresentasikan urutan proses dan keterlibatan setiap komponen dalam operasional kursi makan anak. Perancangan ini juga mempertimbangkan kebutuhan pengguna akhir, yaitu anak usia 1–3 tahun serta pengasuh di lingkungan daycare.



Gambar 1 Flow Activity
(Sumber: Data Penulis, 2025)

KONSEP VISUAL PRODUK

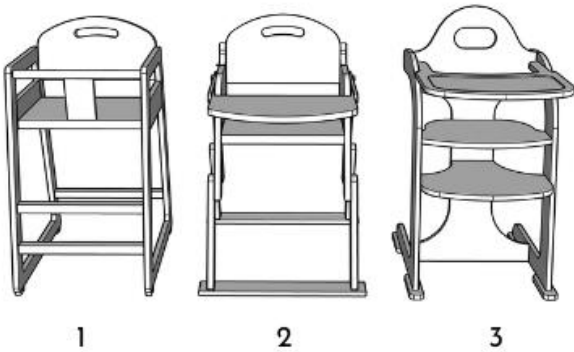
Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, berbagai kriteria yang menjadi acuan dalam pengembangan konsep visual perancangan kursi telah ditetapkan. Penentuan kriteria ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga mempertimbangkan kenyamanan, keamanan, dan fungsionalitas produk. Seluruh elemen visual ini dijelaskan secara terperinci pada tabel yang menyajikan dasar pertimbangan perancangan dari masing-masing aspek.

Tabel 3 Konsep Visual
(Sumber: Data Penulis, 2025)

Konsep Visual	Deskripsi
Bentuk	1. Memiliki struktur yang simetris dan proporsional, memudahkan anak duduk dengan postur yang benar. 2. Didominasi bentuk lengkung dan sudut tumpul untuk menghindari risiko cedera. 3. Desain modular agar komponen seperti meja dan bantalan mudah dilepas dan dipasang kembali. 4. Stabil dengan bentuk kaki yang menyebar ke luar untuk mencegah kursi mudah terguling. 5. Minimalis dengan garis sederhana.
Dimensi	1. Dapat disesuaikan (<i>adjustable high</i>).

	2. Mudah disimpan dan tidak memakan banyak tempat.
Warna	1. <i>Child-friendly Colors</i> : Penggunaan warna pastel pada bantalan dan menarik bagi anak-anak memberikan kesan bersih dan menyenangkan.
Material	1. Kayu yang berkualitas tinggi untuk kekuatan daya tahan, dan aman untuk anak-anak. 2. Finishing pada kayu menggunakan bahan yang tidak beracun untuk memastikan bahwa kursi ini aman digunakan oleh anak. 3. Menggunakan baut pada meja dan kaki kursi agar dapat dilepas dan dipasang kembali.
Proporsi	1. Disesuaikan dengan antropometri tubuh anak: dudukan lebar dan empuk untuk kenyamanan, yang menyesuaikan,

SKETSA MIKRO



Gambar 2 Sketsa Mikro
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Tiga Sketsa alternatif dikembangkan untuk kursi makan dengan konsep *adjustable*. Sketsa ini dibuat berdasarkan konsep umum dan visual yang telah ditentukan sebelumnya, dengan masing-masing menampilkan fitur berbeda seperti komponen yang dapat dilepas-pasang. Penilaian ini bertujuan sebagai dasar dalam menentukan desain mana yang akan dipilih untuk dikembangkan menjadi prototype. Skoring dilakukan oleh peneliti bersama dengan kepala sekolah, guru serta pengasuh dari Telkom *School Daycare*.

Kriteria penilaian menggunakan skala berikut:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Tabel 4 Skoring
(Sumber: Data Penulis, 2025)

Desain	Keamanan Visual	Fitur	Bentuk	Visual Desain	Total
Sketsa 1	4	3	3	2	12
Sketsa 2	3	3	4	4	14
Sketsa 3	3	4	3	3	13

Setelah dievaluasi dari segi fungsi, keamanan, dan estetika, sketsa kedua akan dipilih karena sesuai dengan kebutuhan *daycare*. Sketsa ini akan dilanjutkan ke tahap pengembangan sketsa mikro. Setelah dilakukan evaluasi menyeluruh dari aspek fungsi, keamanan, estetika visual, serta kemudahan dalam penggunaan di lingkungan daycare, sketsa kedua dinilai paling ideal. Sketsa ini dianggap paling sesuai dengan kebutuhan anak usia 1–3 tahun karena dapat disesuaikan dengan pertumbuhan dan mendukung kemandirian anak. Dengan mempertimbangkan keunggulan dari sketsa kedua, maka desain ini akan dijadikan dasar untuk tahap selanjutnya, yaitu pengembangan sketsa mikro, sebagai proses detailing bentuk, fitur, dan mekanisme lebih spesifik.

SKETSA MAKRO



Gambar 3 Sketsa Makro
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)



Gambar 4 Sketsa Makro
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Kursi makan adjustable ini dirancang dengan penyesuaian ketinggian menjadi *high chair* maupun *floor chair* sesuai kebutuhan aktivitas anak, baik saat makan maupun bermain. Desainnya dilengkapi dengan tepian halus dan tumpul untuk meminimalkan risiko cedera, menjadikan produk ini aman digunakan oleh anak-anak usia 1–3 tahun. Kursi ini juga memiliki meja dan dudukan yang dapat dilepas-pasang, memudahkan proses perawatan seperti pembersihan atau penyimpanan. Bila tidak digunakan, kursi dapat dengan mudah disimpan tanpa memakan banyak tempat. Saat dalam mode *floor chair*, kursi tetap aman digunakan di berbagai ruang karena konstruksinya yang stabil dan tidak membahayakan. Struktur kursi terbuat dari kayu, dipasang

menggunakan baut kayu yang kokoh untuk memastikan daya tahan dan kekuatan struktur. Selain itu, kursi ini dilengkapi dengan sabuk pengaman berbahan kain yang lembut namun kuat, untuk menjaga posisi anak tetap stabil selama makan. Pada bagian dudukan, digunakan busa empuk yang dibalut kain, yang tidak hanya meningkatkan kenyamanan tetapi juga mudah dibersihkan setelah digunakan.

DESAIN FINAL



Gambar 5 DESAIN FINAL
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Gambar di atas menampilkan model 3D *final design* dari kursi makan anak usia 1–3 tahun yang dirancang dengan fitur *adjustable* untuk mengakomodasi kebutuhan pertumbuhan anak serta aktivitas harian di lingkungan *daycare*, kursi dapat diubah dari mode *high chair* (kursi tinggi) menjadi *floor chair* (kursi lantai) hanya dengan beberapa langkah mudah. Transformasi ini bertujuan untuk memberikan fleksibilitas penggunaan baik saat anak sedang makan, ataupun bermain, serta duduk santai di lantai.

HASIL *PROTOTYPE*



Gambar 6 PRODUK
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan proses penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kursi makan *adjustable* berhasil dirancang sesuai kebutuhan anak usia 1–3 tahun di lingkungan daycare, dengan mempertimbangkan aspek ergonomis, keamanan dan kenyamanan dalam penggunaan sehari-hari. Fitur-fitur seperti meja dan alas duduk yang dapat dilepas, sabuk pengaman, serta sistem penguncian yang kokoh telah mendukung aktivitas utama anak yaitu makan, bermain maupun hanya duduk santai secara optimal. Hasil validasi menunjukkan bahwa kursi ini dapat digunakan dengan baik

oleh anak-anak usia 1-3 tahun, serta memudahkan pengasuh dalam mendampingi aktivitas harian anak. Kursi ini mampu meningkatkan fokus saat makan sekaligus memfasilitasi aktivitas lain tanpa perlu berpindah tempat duduk. Anak-anakpun terlihat mudah beradaptasi dengan kursi dan tidak mengalami hambatan dalam penggunaannya. Untuk pengembangan lebih lanjut dan penyempurnaan produk, beberapa saran berikut dapat dipertimbangkan seperti menyediakan pilihan warna atau motif tambahan pada bantalan guna meningkatkan daya tarik visual bagi anak-anak. Menambahkan penguatan yang lebih kokoh seperti penggunaan bumper karet pada kaki kursi untuk meningkatkan stabilitas dan mencegah geseran saat digunakan di berbagai jenis permukaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hayati, R., & Putro, S. P. (2021). *Perkembangan anak usia dini dan implikasinya terhadap pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Khairi, M. (2018). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Bandung: Alfabeta.
- Laloan, L., Ismanto, & Bataha, R. A. (2018). Stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 102–109.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Human development* (11th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Rachmawati, Y. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial dan humaniora*. Bandung: Alfabeta.
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yuliani, N., Zia, N. G., & Suryani, M. (2024). Penerapan metode SCAMPER dalam inovasi desain produk edukatif anak usia dini. *Jurnal Inovasi Desain*, 12(1), 45–56.