

# Implementasi Konsep “*INature*” Pada Interior *Daycare Center* di Surabaya

Ellysa Novia Halim, Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak dan Hendy Mulyono

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: [ellysanovhalim@gmail.com](mailto:ellysanovhalim@gmail.com); [ronald\\_his@petra.ac.id](mailto:ronald_his@petra.ac.id); [hendymulyono3101@gmail.com](mailto:hendymulyono3101@gmail.com)

**Abstrak**— Perancangan *Daycare* yang berbasis interaksi dengan alam ini akan menjawab permasalahan fasilitas dan program kegiatan *daycare* yang kurang menunjang pembentukan karakter dan rentannya anak usia dini terkena penyakit. *Daycare* akan didesain berbasis alam yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar melalui interaksi dengan alam sehingga membentuk karakter anak yang lebih peduli dan lingkungan yang lebih segar dan sehat bagi perkembangan anak usia dini. Metode yang digunakan adalah metode *design thinking* yang terbagi dalam tiga proses yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. *Inspiration* meliputi survei lokasi *site*, wawancara dengan *caregiver* dan orang tua yang memiliki anak balita, membuat kuisioner, dan pengukuran ruangan. *Ideation* meliputi analisis *programming* dan skematik desain. *Implementation* meliputi tahapan desain akhir, maket 1 : 50, dan *presentation board*. Konsep yang digunakan adalah “*INature*”. Desain diberi warna-warna yang menyatu dengan alam sekitar seperti hijau, kuning, putih dan abu-abu dengan warna biru sebagai aksent. *INature* merupakan kependekan dari *Interact of Nature* atau Interaksi dari Alam yang mengundang rasa ingin tahu anak-anak untuk berinteraksi dan hidup berdampingan dengan sesama anak dalam aktivitas berbasis alam. Hasil perancangannya berupa desain interior dan eksterior yang berkaitan dengan program aktivitas anak dalam membantu proses kegiatan pembentukan karakter anak usia dini.

**Kata Kunci**—Anak Usia Dini, Berbasis Alam, *Daycare*, Interior.

**Abstrac**— *The Daycare design which is based on interaction with nature will answer the problems of daycare facilities and activity programs that does not support the establishment of character and vulnerability of early childhood’s health. The Daycare will be designed based on nature that aims to create learning experiences through interaction with nature to shape characters of the children who can be more caring with having a more fresh and healthy environment for their childhood development. The method used is a design thinking method which is divided into three processes that is inspiration, ideation, and implementation. Inspiration includes site location surveys, interviews with caregivers and parents who have toddlers, making questionnaires, and measuring rooms. Ideation includes programming analysis and schematic design stages. Implementation includes final design stages, 1: 50 presentation mock up, and presentation board. The concept used is "INature". The designs are given colors that blend with the surrounding environment such as green, yellow, white and gray in blue as accents. INature is an abbreviation of Interact of Nature which invites children to interact and coexist with fellow children in nature-based activities. The results of the design are in the form of interior and exterior design related to the children's activity*

*program in helping the process of character establishment during childhood.*

**Keyword**— *Early Childhood, Nature Based, Daycare, Interior.*

## I. PENDAHULUAN

**D**AYCARE bukan semata-mata tempat penitipan anak, namun juga menyediakan fasilitas serta program program yang memstimulasi anak bersosialisasi dan berkembang dengan optimal. Anak yang dititipkan di *daycare* pada umumnya adalah anak dengan usia yang sedang aktif berkembang fisik maupun emosionalnya. Pembentukan karakter adalah salah satu contoh perkembangan yang penting pada anak usia dini. Perkembangan ilmu dan teknologi di era globalisasi terutama di Surabaya sangat mempengaruhi perilaku anak yang semakin membuat hilangnya nilai-nilai karakter bangsa. Hilangnya nilai-nilai karakter bangsa ini tidak hanya di pengaruhi oleh perkembangan ilmu dan teknologi saat ini, akan tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.

Surabaya sudah banyak memiliki *daycare*, baik *daycare* yang berfungsi sebagai tempat penitipan anak saja, sampai *daycare* yang juga memberi pendidikan dini kepada anak yang sedang berada di penitipan itu. *Daycare* dengan pendidikan dini ini juga memiliki macam-macam metode sebagai pendekatan kepada anak, tetapi aktivitasnya hanya berada didalam ruangan. Masalah lain yang timbul adalah anak menjadi rentan terkena penyakit karena terlalu lama berada didalam ruangan ber-AC dan steril.

Ada pula Persepsi orang dewasa yang menilai bahwa alam merupakan tempat yang berbahaya atau kotor menghambat interaksi anak dengan alam yang berakibat melambatnya perkembangan sistem imunitas anak. Menurut Profesor David Strachan, sistem imunitas anak tidak mendapat banyak “referensi” atau “pelajaran” bagaimana melawan berbagai macam jenis mikroba asing yang ada disekitarnya. Padahal anak sedang berada dalam usia yang sangat penting untuk dasar pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil, dan bertakwa, kepada Tuhan yang Maha Esa [1].

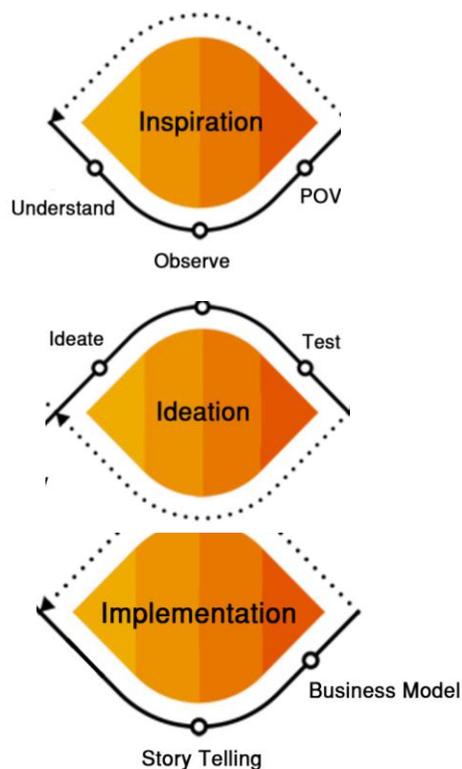
Dengan pengenalan alam sekitar, anak-anak diharapkan berbaur sehingga anak akan saling bekerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan, contohnya saat berkarya wisata, anak diberi tugas untuk mengumpulkan daun-daun kering yang berserakan. Ketika anak-anak menjalankan

aktivitas dan tugas, diharapkan anak-anak menyesuaikan diri dengan teman-temannya, berbaur dengan alam sekitar, sehingga interaksi diantara anak dengan alam sekitar serta dengan sesamanya akan semakin terjalin dengan baik. Contoh kegiatan lain yang menunjang seperti sesi yoga, kelas musik menggunakan blok kayu untuk belajar ritme, hastakarya dari bahan-bahan daur ulang, meluncurkan perahu dari batang pisang ke sungai kecil di sekolah, panen buah dan sayur, bermain layang-layang, dan masih banyak lagi. Semua aktivitas ini mengandung unsur pembelajaran di dalamnya. Anak yang aktif bergerak, neuron-neuron di otaknya akan lebih “menyala”. Dalam kondisi inilah terjadi proses belajar dan penyerapan ilmu yang terbaik.

*Daycare* yang berbasis interaksi dengan alam ini akan menjawab permasalahan fasilitas dan program kegiatan *daycare* yang kurang menunjang pembentukan karakter dan rentannya anak usia dini terkena penyakit. Interior *daycare* akan didesain berbasis interaksi dengan alam untuk menciptakan pengalaman belajar melalui interaksi dengan alam sehingga membentuk karakter anak yang lebih peduli dan lingkungan yang lebih segar dan sehat bagi perkembangan anak usia dini. *Daycare* yang dipilih oleh desainer adalah *daycare center* karena *daycare center* fasilitasnya lebih banyak dan lebih lengkap daripada *daycare* umumnya.

## II. METODE PERANCANGAN

*Design thinking* terdiri dari tiga bagian yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Bagian-bagian tersebut memiliki beberapa tahapan.



Gambar. 1. Skema *Design Thinking*

Adapun tahapan dari metode perancangan yang digunakan:

### A. *Inspiration*

Perancang memahami lebih dalam terkait dengan sarana *daycare* atau tempat penitipan anak sebagai objek perancangan. Selain itu, juga memahami mengenai anak usia dini sebagai subjek perancangan terkait dengan pengaruh interaksi lingkungan sekitar terhadap pembentukan karakter, kesehatan dan edukasi anak melalui studi literatur. Perancang menjabarkan masalah yang terjadi dan kemudian menganalisis masalah tersebut.

### B. *Ideation*

Pada tahapan ini setelah mengetahui kebutuhan dan standar-standar untuk perancangan *daycare center*, perancang mulai memikirkan ide-ide desain untuk merancang *daycare center* dengan membuat konsep desain kemudian sketsa-sketsa gambar dan membuat beberapa skematik desain. Setelah itu, ide-ide tersebut diasistensikan ke dosen pembimbing untuk mendapatkan kritik dan masukan yang dapat membuat desain menjadi lebih baik lagi.

### C. *Implementation*

Perancang mempresentasikan karya perancangan yang sudah dikerjakan kepada dosen penguji. Pada tahapan ini perancang akan memamerkan desain ke masyarakat dengan mengikuti pameran dan juga membuat poster dan *booklet* sebagai media pengenalan dan promosi desain kepada masyarakat. Promosi juga dilakukan melalui media sosial.

## III. KAJIAN PUSTAKA

### A. *Definisi Daycare*

*Daycare* adalah sarana pengasuhan anak dalam kelompok, biasanya dilaksanakan pada jam kerja dan merupakan upaya terorganisasi untuk mengasuh anak-anak di luar rumah mereka selama beberapa jam dalam satu hari ketika asuhan orang tua kurang dapat dilaksanakan secara lengkap [2].

### B. *Tujuan Daycare*

Tujuan diselenggarakannya *daycare* menurut Direktorat Pembinaan PAUD [3] adalah memberikan layanan kepada anak usia 0-6 tahun yang terpaksa ditinggal orang tua karena pekerjaannya atau halangan lainnya, memberikan layanan yang terkait dengan pemenuhan hak-hak anak untuk tumbuh dan berkembang, mendapatkan perlindungan dan kasih sayang, serta hak untuk berpartisipasi dalam lingkungan sosialnya.

### C. *Pembagian Usia Anak*

Dibawah ini merupakan pembagian usia dari anak-anak [4]:

#### 1. *Infant* (Lahir-12 Bulan)

Pembagian usia anak dari lahir sampai 12 bulan.

#### 2. *Toddlers* ( 12-36 Bulan)

Dibagi menjadi 2, yaitu *younger toddlers* (12-24 bulan) dan *older toddlers* (24-36 bulan).

#### 3. *Pre-school Children*

Pembagian usia anak dari 36 Bulan- 6 Tahun. Pada masa ini anak-anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, sudah bisa

berjalan dengan lancar, sudah bisa bermain dengan alat-alat, dan mulai menampakkan ketertarikan di bidang sosial dan permainan.

4. *School-age*

Pembagian usia anak 6 tahun keatas. Pada masa ini anak-anak sudah mampu berlatih dan meningkatkan kemampuan dalam range yang lebih besar, seperti seni, sains, mekanika, olahraga, *gymnastic*, menari, musik, dan drama.

D. *Pengaruh Interaksi Anak dengan Lingkungan Alam*

Pengenalan lingkungan alam sekitar kepada anak merupakan salah satu komponen terpenting dalam pengembangan tujuan, isi dan proses pendidikan pada anak usia dini (PAUD). Esensi tujuan pendidikan pada anak usia dini diantaranya adalah membantu anak mengenali, memahami dan menyesuaikan diri secara kreatif dengan lingkungannya [5].

1. Pembentukan Karakter Anak Usia Dini dari Pengenalan Lingkungan Alam

Belajar bagi anak PAUD tidak harus di dalam kelas namun belajar dapat juga dilakukan di luar kelas. Alam dapat menjadi alternatif yang bisa membawa anak menjadi lebih kreatif, berani mengungkapkan keinginannya dan mengarahkan anak pada hal-hal yang positif karena alam cenderung membebaskan keinginan kreatif anak sehingga anak akan menemukan sendiri bakat dan kemampuan berlebih yang dimilikinya [6]. Anak-anak yang belajar melalui alam sekitarnya secara konkrit akan memiliki pikiran yang lebih berkembang, merangsang mereka untuk berbuat karena mereka membuktikan dan menyaksikan sendiri kejadian alam yang terjadi disekitar mereka.

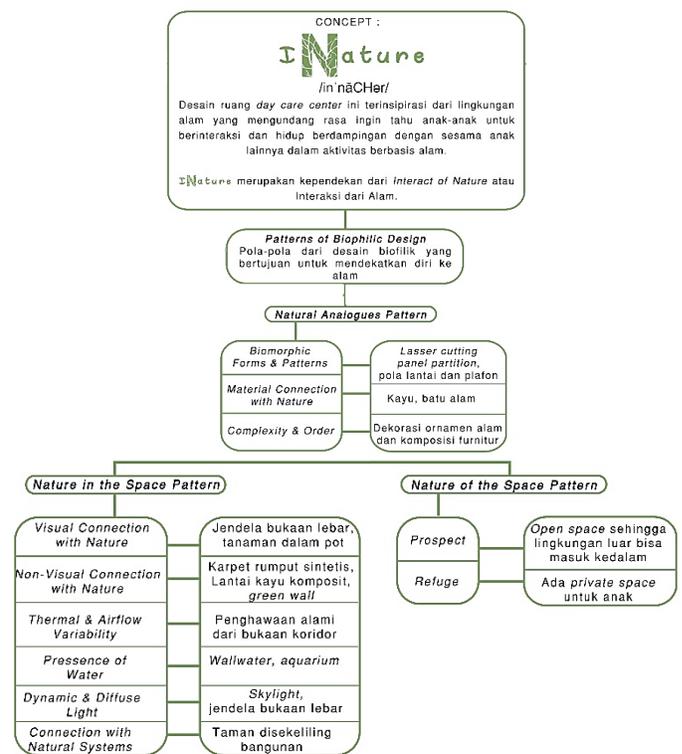
Pada proses pembelajaran anak diajak terlibat langsung dan sejak kecil, dibiasakan bersahabat dengan alam melalui berkebun, dapat diwujudkan dalam bentuk sederhana, visualisasi benda, menggunakan media pembelajaran memutar film yang bertema pentingnya menjaga dan merawat lingkungan alam. Menanamkan pendidikan nilai lingkungan hidup untuk anak tentunya mengajarkan cinta lingkungan yang akan menumbuhkan sikap bersyukur. Umumnya, anak yang mencintai alam cenderung berhati lembut dan juga menyayangi makhluk hidup seperti hewan dan tumbuhan serta sesamanya [7]. Tata krama juga bisa dicontohkan saat mengantri menunggu giliran, cara menyapa selamat pagi, meminta tolong dan mengatakan terima kasih ketika mendapat bantuan saat berkebun. Hal ini akan memenuhi prinsip kekongkritan dalam belajar sebagai salah satu prinsip pendidikan anak usia dini [8].

IV. KONSEP DESAIN

Pemilihan konsep desain diambil berdasarkan pendekatan analisis permasalahan dan solusi yang ada. Latar belakang masalah menjadi dasar pembuatan konsep perancangan. Ada dua faktor yang menjadi masalah utama yaitu masih belum adanya fasilitas *daycare* yang dapat mewadahi kegiatan anak untuk berinteraksi dengan alam disekitarnya dan persepsi orang dewasa yang menilai bahwa alam merupakan tempat yang berbahaya atau kotor sehingga menghambat interaksi anak dengan alam. Anak diberi *gadget* ditempatkan pada

ruangan yang steril dan ber-AC yang berakibat melambatnya perkembangan sistem imunitas anak. Solusi untuk pemecahan masalah tersebut adalah menciptakan interior yang mengacu pada kegiatan dan wadah yang bisa membuat anak berinteraksi dengan alam sekitarnya bersama-sama anak lainnya sehingga anak tumbuh dengan karakter peduli dengan alam dan sesamanya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, konsep desain yang diangkat dalam perancangan ini adalah “INature”. Kata ini adalah kependekan dari *Interact of Nature* yang berarti interaksi dari alam. Alasan pemilihan konsep ini karena merasa dapat mewakili desain ruang *daycare* yang terinspirasi dari lingkungan alam yang mengundang rasa ingin tahu anak-anak untuk berinteraksi dan hidup berdampingan dengan anak lainnya dalam aktivitas berbasis alam. Alur dari pemilihan konsep dapat dilihat dari bagan berikut.



Gambar. 2. Konsep

V. IMPLEMENTASI KONSEP

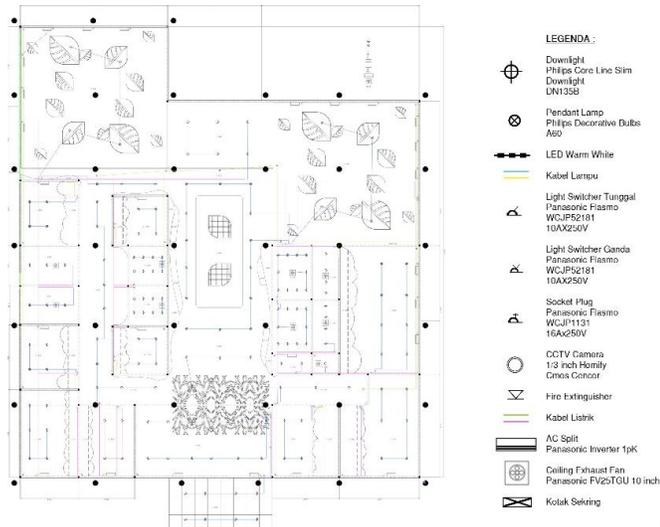
1. Implementasi pada Interior

a. Organisasi Ruang

Pembagian area pada perancangan *daycare center* berbasis alam ini dibagi menjadi tiga area, yaitu area publik, area privat, dan area servis. Area publik terdiri dari lobi, resepsionis dan ruang psikolog anak. Semua fasilitas yang termasuk area publik terletak didekat *main entrance* agar mudah diakses oleh publik.

Area privat terbagi menjadi *playroom*, ruang *pediatric*, kamar anak, *indoor playground*, *hall*, dan ruang makan yang terletak dibagian dalam paling dalam bangunan sehingga hanya dapat diakses oleh *caregiver* dan anak-anak lebih

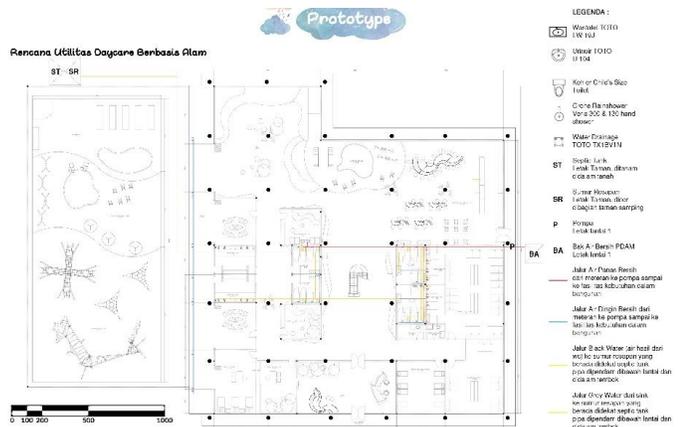




Gambar. 7. Sistem Mekanikal Elektrikal

● Sistem Utilitas

Saluran air bersih terbagi menjadi air panas dan air biasa. Saluran air panas hanya di kamar mandi saja. Saluran air kotor juga terbagi menjadi saluran *grey water* yang mengarah ke sumur resapan dan *black water* yang mengarah ke *septic tank*.



Gambar. 8. Sistem Utilitas

d. Sistem Manajemen Sampah dan *Self Service*

*Dining area* dan *kitchen* menggunakan sistem manajemen *self service* dengan penyediaan rak-rak untuk menaruh piring dan gelas ketika anak sudah selesai makan. Manajemen sampah juga diterapkan kepada anak agar mengenal jenis-jenis sampah seperti organik dan non-organik dengan penyediaan tempat sampah yang dipisah menurut jenisnya.

e. Potongan

Bangunan dipotong untuk melihat detailnya. Pada desain akhir kali ini, bangunan dipotong menjadi 5 potongan:



Gambar. 9. Potongan

f. Suasana Interior

Karakter yang dibawa dalam perancangan interior *daycare center* berbasis alam ini adalah nyaman, aman, dan mudah dibersihkan bagi anak-anak. Suasana ruang dibuat menyenangkan dan terasa seperti berada di *outdoor* dengan pemilihan warna yang representatif dengan alam serta bentuk dan motif yang identik dengan alam.

- **Lobby dan Resepsionis**

Area *lobby* dan *resepsionis* diberi aksesoris *vertical garden* yang menghadirkan suasana alam dalam ruangan. *Wallpaper* bertema padang rumput dan kelinci yang lucu serta panel plafon dari bentuk ranting pohon diaplikasikan sebagai bentuk pola alam dalam desain interior.



Gambar. 10. *Lobby dan Resepsionis*

- **Area Void**

Loker untuk menaruh tas dan barang lain anak-anak memaksimalkan fungsi *space* dibawah tangga. Loker ini efisien dari segi fungsi dan lokasi yang terletak di tengah ruangan. Dinding kanan dan kiri area loker ditutupi *wall panel* kayu yang melengkung untuk menutupi ujung dinding yang tajam sehingga aman bagi anak-anak saat beraktivitas.



Gambar. 11. *Area Void*

- **Kamar Mandi dan Restroom**

*Restroom* dan kamar mandi anak bertema *under the sea*. Material yang digunakan adalah *rubber floor tile* untuk lantai agar tidak licin dan mudah kering, *square tile* yang menutupi dinding, motif ikan dan rumput laut di mosaik dari *square tile* juga agar ungu. Sekat antar kloset tidak berpintu agar memudahkan pengawasan *caregiver* saat anak berada didalam toilet. AC digunakan didalam *restroom* agar tidak lembap dan lantai cepat kering.



Gambar. 12. *Kamar Mandi*



Gambar. 13. *Toilet*

- **Ruang Makan dan Dapur**

Ruang makan dan dapur dibuat *void* agar terasa luas. Tulangan beton di samarkan dengan penambahan tanaman gantung tiruan sehingga menambahkan kesan hijau dan segar. *Kitchen set* dan *wallpaper* dipilih warna kuning agar menarik perhatian dan ceria bagi anak-anak. *Kitchen island* diberi panggung agar anak bisa melihat lebih dekat saat kegiatan *cooking class*.



Gambar. 14. *Ruang Makan*



Gambar. 15. Dapur

- *Indoor Playground*

*Indoor playground* dibuat *void* agar sirkulasi udara dapat terjadi lebih leluasa didalam bangunan. Kesan lega dan luas seperti berada di alam terbuka juga dapat terasa. *Indoor playground* dibatasi oleh dinding kaca dengan kusen menyerupai ranting kayu seakan anak bermain di alam. Permainan seperti luncuran dan bak pasir sengaja dibuat kostum agar dapat mengikuti *space* yang ada.

Gambar. 16. *Indoor Playground*

- *Hall*

*Hall* diberi *leveling* pada lantai sebagai area anak bermain atau duduk. Karpet rumput berbentuk bulat ditanam didalam lantai *vinyl* agar anak-anak tidak mudah tersandung. *Cushion* berupa batu-batuan ditambahkan untuk memberi kesan alam tetapi tetap aman dan empuk bagi anak.

Gambar. 17. *Hall*

- *Playroom*

*Playroom* dibuat semi terbuka dengan pintu lipat yang membatasi area *outdoor activity* dan *indoor activity*. Pintu lipat berbukaan lebar ini ditujukan agar anak memiliki kepekaan terhadap alam diluar ruang selagi berada di dalam ruangan. Ruang dengan pemandangan alam juga memberikan efek tenang dan segar bagi orang yang berada didalamnya. Kaca pintu diberi stiker atau *sandblasting* agar tidak terbentur.

Gambar. 18. *Playroom*Gambar. 19. *Playroom Outside View*

- Kamar Tidur

Kamar tidur memiliki tema *starry night* dengan dinding *finishing* wallpaper biru tua dan motif bintang, plafon dibuat drop berbentuk awan dengan *hidden light* sehingga memberikan pencahayaan yang lembut. Tempat tidur anak menggunakan rangka seperti tenda agar menarik.



Gambar. 20. Kamar Tidur

- *Mini Farm*

*Mini farm* menjadi bagian perancangan *daycare center* yang mewadahi salah satu aktifitas berbasis alam. *Mini farm* meliputi 2 kandang ayam, 5 ladang sayur, beberapa pohon buah, dan kolam ikan dengan kedalaman 35 cm. Anak-anak secara berkelompok dapat memberi makan ikan atau ayam dan saat panen sayur datang.



Gambar. 21. *Mini Farm*

## VI. KESIMPULAN

Perancangan interior *daycare center* berbasis alam di Surabaya menjawab permasalahan fasilitas dan program kegiatan *daycare* yang kurang menunjang pembentukan karakter anak untuk peduli terhadap sesama dan alam disekitarnya. Permasalahan dijawab melalui implementasi:

- Konsep yang digunakan adalah INature yaitu kependekan dari *Interact of Nature* yang berarti desain dan kegiatan berorientasi pada interaksi dengan alam. Penerapan konsep secara analogi dimaksudkan agar mudah dikenali dan dimengerti anak-anak melalui pola-pola biofilik. Tujuan dari konsep ini adalah mengundang rasa ingin tahu anak-anak untuk berinteraksi dan hidup berdampingan dengan sesama anak dalam aktivitas berbasis alam.
- Bentukkan lantai, dinding, plafon dan perabot dipilih melengkung agar aman bagi anak serta memperlihatkan kedinamisan desain. Beberapa elemen interior seperti partisi dan drop plafon di kostum menyerupai ranting pohon dan awan sehingga suasana outdoor terbawa dalam indoor.
- Memaksimalkan bukaan pintu dan jendela eksisting pada ruangan yang diperlukan agar sirkulasi udara lebih segar dan sehat bagi perkembangan anak usia dini dan interaksi tidak terbatas dalam ruangan saja.

- Warna dan motif yang digunakan pada interior merupakan representatif dari alam seperti warna hijau, cokelat, abu-abu, biru, dan kuning sebagai aksen yang mencerahkan suasana. Motif yang dipilih adalah kayu, daun, dan hewan.

- Fasilitas yang menciptakan pengalaman belajar anak melalui interaksi dengan alam meliputi *mini farm* yang berisi kandang ayam, kolam ikan, pohon buah dan ladang sayur dilengkapi dengan tempat kompos untuk memanfaatkan kembali sampah organik seperti daun kering. Anak-anak dapat berinteraksi dengan hewan seperti merawat dan memberi makan ayam dan ikan, memanen buah dan sayur untuk bahan *cooking class* atau dinikmati langsung bersama-sama. Pengalaman saat berinteraksi dapat membentuk anak sejak dini untuk menyayangi hewan dan tumbuhan, peduli untuk membantu sesamanya saat memanen sayuran maupun saat mengumpulkan sampah untuk kompos.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Ellysa mengucapkan terima kasih kepada pengurus Gedung Intiland Surabaya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menggunakan gedungnya sebagai *layout* perancangan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak dan Bapak Hendy Mulyono selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam jurnal ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia No. 58 (2016).
- [2] Hikmah, Siti, *Optimalisasi Perkembangan Anak dalam Daycare*. SAWWA 9.2 (2014) 351.
- [3] Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (2007).
- [4] U.S. General Service Administration. *Child Care Center Design Guide*. USA : GSA (2003).
- [5] Kellert, S.R., Heerwagen, J.H. *Biophilic Design: The Theory, Science, and Practice Of Bringing Building to Life*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc. (2009).
- [6] Santoso, Satmoko Budi. *Sekolah Alternatif, Mengapa Tidak?*. Yogyakarta: Diva Press (2010) 13.
- [7] Yamin, Martinis. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press (2010) 94.
- [8] Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Penerbit Erlangga. (1980).