

Perancangan Interior Children Daycare *Kiddy Planets* Di Surabaya

Ameilia Harsono

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: amei_harsono@yahoo.com

Abstrak- Anak adalah suatu individu yang sedang berkembang menuju dewasa. Dalam tiap tingkatan usia, perkembangan anak juga semakin bertambah. Oleh karena itu diperlukan pemahaman dalam mengenal anak lebih dalam lagi. Di zaman modern ini sudah banyak organisasi atau badan-badan yang menaruh konsentrasi penuh pada anak-anak. Dikarenakan era globalisasi, orangtua memiliki kesibukan sendiri-sendiri dan pada akhirnya mereka tidak memiliki waktu yang banyak untuk anak-anak, sehingga anak-anak kurang mendapatkan perhatian. Perkembangan pada seorang anak memegang peranan yang penting dalam kehidupannya. Lima tahun pertama dalam kehidupan seorang anak merupakan bagian yang penting dari pendidikan anak. Kreatifitas anak-anak berkembang pada usia ini.

Kata Kunci— *perancangan, anak-anak, modern, kreatifitas.*

Abstract— Child is an individual who developing into adults. Within each level of age, the child's development is also increasing rapidly. Therefore, it is necessary to know the child's understanding deeper. In modern times, there are many organizations or agencies that put full concentration in children. Due to globalization, the parents have their own busy and in the end they did not have much time for children, so that children get less attention. Development of a child is an important part of children's education. Developing children's creativity at this age.

Keyword— *design, children, modern, creativity.*

I. PENDAHULUAN

PERANCANGAN ini bertujuan memfasilitasi dan mewadahi para orangtua atau ibu yang berkarir di luar rumah untuk meminjam jasa penitipan atau penjagaan anak. Di Indonesia sendiri sudah banyak terdapat jasa tempat penitipan anak tersebut, namun seringnya ditemukan tempat penitipan anak yang standar atau tidak menerapkan desain ke dalam tempat tersebut. Selain itu sifat anak yang cepat bosan juga menjadi tuntutan untuk mendesain tempat yang menyenangkan bagi anak-anak dan aman bagi anak.

Karena hal-hal tersebut, banyak organisasi yang mendirikan beberapa tempat yang dapat berpengaruh baik bagi tumbuh kembang anak-anak. Dengan memperhatikan landasan-landasan desain yang menarik serta dapat meningkatkan minat dan kreatifitas anak-anak, misalnya tempat penitipan anak. Banyak orangtua yang

mempercayakan anak-anaknya pada jasa ini dikarenakan beberapa orangtua selalu menghabiskan waktu di tempat kerja masing-masing dan tidak bisa mengawasi anak mereka selama mereka di tempat kerja. Tidak sedikit juga orangtua yang menggunakan jasa *babysitter* untuk anak mereka. Namun dengan maraknya kekerasan yang dilakukan *babysitter*, banyak orangtua yang merasa cemas dengan kesehatan anak-anak mereka. Karena itulah orangtua banyak menggunakan jasa tempat penitipan anak, selain anak-anak bisa diperhatikan dengan baik, mereka juga bisa mendapatkan pendidikan dan pengajaran.

Peneliti mengemukakan bahwa semua anak memiliki kreatifitas, tergantung dari bagaimana orang dewasa mengembangkan dan memanfaatkannya. Namun nyatanya kreatifitas anak-anak selalu dibatasi oleh orang dewasa. Hal ini dapat mempersempit kreatifitas anak-anak yang luas sejak lahir. Karena itu banyak generasi-generasi yang gemar menjiplak karya orang lain. Dengan memperhatikan desain yang baik dan yang buruk bagi tingkah laku anak-anak dan kaidah-kaidah yang berlaku bagi pengawasan dan psikologi anak. Desain harus menarik dan atraktif bagi anak-anak agar kemampuan mereka bisa semakin terasah dan daya imajinasi mereka berkembang dengan luas sehingga dapat tercipta generasi yang kreatif yang *out of the box*.

Semakin berkembang zaman, gaya-gaya desain interior semakin berkembang pula. Gaya yang paling digemari sekarang ini adalah gaya modern atau gaya kontemporer yang bersih dan berani. Gaya ini cenderung lebih cocok dengan ruang untuk anak-anak, karena penggunaan material yang memiliki permukaan yang halus dan tidak berbahaya bagi anak-anak. Banyak pula para ahli dan peneliti yang menyarankan untuk menggunakan gaya kontemporer untuk ruang bagi anak-anak.

II. METODE PERANCANGAN

Prosedur perancangan memiliki 4 tipe, yakni:

1. Linier

Bergerak dalam suatu garis lurus yang satu mengikuti yang lainnya.

2. Sirkular

Terdapat kesinambungan, tetapi tidak pernah ada awal dan akhir. Ketika satu situasi permasalahan timbul untuk dipecahkan, satu lagi mulai muncul.

3. Umpan Balik

Prosedur ini dilihat sebagai suatu sistem umpan balik yang konstan, dimana kita tidak akan terus maju tanpa melihat ke belakang untuk mencek diri sendiri, dimana seseorang bergerak maju dengan selalu mengkait ke belakang, dan dimana tahapan-tahapan proses bergerak maju secara hampir bersamaan, sampai beberapa variable penentu yang kuat memutus/menghentikan proses ini (waktu, uang, energi).

4. Bercabang

Proses perancangan dilihat sebagai suatu sistem yang mencabang, dimana kejadian tertentu menentukan lebih dari satu arah, dan dimana kemajuan dicapai lewat banyak cabang.

Prosedur perancangan yang digunakan pada Perancangan Interior Children Daycare *Kiddy Planets* di Surabaya ini adalah tipe linier, dimana prosedur ini memiliki pemikiran yang beruntut mulai dari awal kemudian bergerak mengikuti dan saling berhubungan hingga akhir (Contohnya: pada tahapan awal perancangan terdapat survey yang digunakan untuk mendapat data dan informasi yang diperlukan, seperti: Data fisik bangunan (keadaan luar dan dalam bangunan Children Daycare *Kiddy Planets*), data lapangan (*site plan*, layout, dan tampak potongan), data pengguna (aktifitas pengguna, umur, profesi), data literatur (data anthropometri, *human dimension* yang diperoleh dengan studi literatur), data tipologi (data perbandingan yang dilakukan dengan cara *browsing* untuk mencari data tentang sekolah Daycare sejenis yang berada di Indonesia), Data yang telah didapat akan berlanjut ke analisa yang membandingkan data lapangan, data tipologi, serta data literatur. Setelah tahapan tersebut selesai, konsep dan alternatif desain dapat dibuat dengan berpedoman pada hasil *survey* dan analisa. Konsep dan alternatif yang dibuat harus dapat menjawab permasalahan dari hasil *survey*. Adapun teknik-teknik yang dapat membantu perancangan, antara lain:

1. Interview Pemakai

Untuk mengenali informasi yang hanya diketahui oleh pemakai dari produk atau sistem yang dipertanyakan.

2. Questionnaires

Mengumpulkan informasi yang berguna dari anggota populasi yang besar.

3. Brainstorming

Menstimulasi sekelompok orang untuk menghasilkan banyak pemikiran secara cepat.

4. Matrix Hubungan Ruang

Melakukan suatu penelaahan sistematik untuk mencari hubungan antara elemen-elemen dalam suatu problema, serta mencoba mengenali hubungan dan keterkaitan ruang yang satu dengan yang lain dalam suatu bangunan.

5. Diagram Gelembung

Menggambarkan pola hubungan antar elemen-elemen dalam suatu problema, dimana satu gelembung dihubungkan secara langsung dengan gelembung yang lain, tanpa cabang.

III. DESAIN AKHIR

A. Konsep

Imajinasi anak-anak prasekolah terus bekerja dan daya serap mental mereka tentang dunia makin meningkat (Santrock, 228). Anak-anak menyerap dan menerima apa yang mereka lihat. Anak-anak selalu terbuka, polos dan apa adanya terhadap sekelilingnya maupun orang lain. Sifat-sifat anak-anak ini menjadi ide dasar dari konsep desain yang diterapkan dalam perancangan yaitu "Keterbukaan".

Keterbukaan berakar dari kata buka; terbuka. Terbuka artinya tidak sengaja dibuka; tidak tertutup; tersingkap; tidak terbatas pada orang tertentu saja; tidak dirahasiakan (<http://m.artikata.com/arti-360517-terbuka.html>, 4 April 2013). Sementara keterbukaan memiliki arti kata kejujuran; mau menerima; tidak menutup-nutupi; mampu beradaptasi (<http://reffisoebagyo4.wordpress.com/2012/11/25/keterbukaan-dan-keadilan/>, 4 April 2013).

B. Tema Perancangan

Dunia kognitif anak-anak prasekolah ialah kreatif, bebas, dan penuh imajinasi (Santrock, 228). Tema yang diaplikasikan pada desain mengambil dari nama edutainment ini sendiri, yaitu "Kiddy Planets". Kiddy berakar dari kata Kid, yang berarti anak-anak atau manusia muda, sementara Planets sendiri berarti benda angkasa yang bergerak dalam orbit ellips mengelilingi bintang; bola batu dan atau gas yang bergerak mengelilingi bintang.

Tema Kiddy Planets diaplikasikan ke dalam sirkulasi ruang, berupa radial, dimana memiliki sebuah ruang pusat yang menjadi titik acuan arah organisasi ruang. Konsep keterbukaan diaplikasikan dalam bentuk geometris dengan komposisi dinamis dan asimetris. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dinamis memiliki arti penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan; mengandung dinamika. Sementara asimetris berarti tidak setangkup; tidak simetris. Material-material yang digunakan adalah material alami dengan finishing natural sehingga memberikan tekstur-tekstur riil, yang dapat dilihat dan diraba, dan warna alami dari material tersebut. Proporsi ruang mempertimbangkan skala anthropometri dari pengguna, dalam hal ini anak-anak dan orang dewasa.

C. Karakter, Gaya dan Suasana Ruang

Karakter keterbukaan yang tidak menutup-nutupi dan cenderung dinamis, juga disertai dengan daya adaptasi yang tinggi. Sifat keterbukaan yang sering muncul pada anak-anak yang aktif bergerak, mereka mampu bergaul dengan anak-anak seusianya. Selain itu, kepolosan anak-anak menjadi salah satu karakteristik mereka dimana anak-anak selalu bertingkah dan mengatakan sesuatu apa adanya. Kedua karakteristik ini menjadi karakter dasar dari perancangan.

Nuansa modern yang memiliki karakteristik pengoptimalan bukaan-bukaan dapat dimanfaatkan untuk menyesuaikan dengan lingkungan sekitar gedung, dimana terdapat taman, sehingga selain dapat menjadi view yang baik juga dapat meneruskan cahaya dan penghawaan alami.

Selain itu karakter modern yang dinamis namun juga clean atau rapi aman bagi anak-anak.

Suasana yang diharapkan adalah suasana yang aktif, ceria dan sosialisasi atau kehangatan yang mendorong anak-anak untuk dapat berinteraksi dengan teman-temannya. Suasana ini dicapai dengan penataan setiap elemen interior, berupa penataan lantai, plafon, dinding dan bentukan perabot hingga penataan perabotnya.

D. Pola Penataan Ruang

Ruang lobby diletakkan di dekat pintu masuk, sehingga para orangtua bisa menunggu anak-anak pada saat pulang, juga bisa menjadi tempat orangtua bersosialisasi dengan orangtua lainnya. Ruang seni 2D/3D menjadi titik pusat dari semua ruang. Ruang belajar ditempatkan dekat dengan ruang seni 2D/3D dan ditempatkan dimana cahaya bisa masuk dengan baik. Area servis diletakkan dekat dengan lobby, sehingga anak-anak bisa langsung menyimpan sepatu mereka. Ruang karyawan ditempatkan di dekat lobby dan area belajar juga perpustakaan, sehingga staff bisa mengawasi anak-anak dengan mudah. Sementara itu ruang makan ditempatkan dekat dengan dapur, sehingga memudahkan distribusi makanan.

Sebagian besar ruang tidak dibatasi oleh dinding, kecuali ruang bernyanyi dan menari yang memerlukan akustik yang baik. Pembatasan ruang dicapai dengan permainan lantai juga penempatan lemari sebagai partisi.

E. Pola Penataan Bentuk, Bahan, dan Warna dari Elemen-elemen Pembentuk Ruang

1. Lantai

Bahan yang diaplikasikan pada lantai adalah bahan yang empuk dan tidak licin sehingga aman bagi anak-anak.

Pada ruang bernyanyi dan menari, perpustakaan dan ruang tidur lantainya menggunakan bahan karet yang dapat menyerap suara. Sementara pada ruang belajar, ruang seni 2D/3D, lobby dan area servis menggunakan bahan linoleum yang mudah dibersihkan, tahan air, hangat, tahan bakar, dan anti bakteri. Pada ruang makan, menggunakan kaca dan linoleum. Kaca digunakan untuk menutupi "kolam" kecil di lantai.

Permainan level lantai digunakan untuk membedakan area-area pada ruang. Level tertinggi yaitu 20 cm pada ruang seni 2D/3D untuk menonjolkan ruang yang menjadi titik pusat. Ketinggian level lantai disesuaikan dengan antropometri anak-anak.

2. Dinding

Permainan pola dinding dengan menggunakan bentuk geometris, terutama lingkaran. Jendela-jendela menggunakan bentukan lingkaran dengan pola dinamis.

Bahan yang digunakan adalah kaca warna, bata dan kayu. Untuk mencapai kesan keterbukaan, material yang digunakan diekspos sehingga tidak difinishing. Material yang tidak difinishing juga memberikan warna natural dan juga memberikan perbedaan tekstur, sehingga anak-anak dapat mempelajari dan mengenal tekstur.

3. Plafon

Sebagian besar pola plafon dibuat rata, namun pada ruang bernyanyi dan menari dibuat penurunan plafon sehingga suara dapat memantul dengan baik.

Bentuk yang digunakan yaitu bentuk geometris dengan penyusunan dinamis.

Plafon dibuat berpola selang-seling dengan ditutupi gypsum board, dan mengekspos struktur plafon namun ditutupi dengan akrilik warna. Pada ruang bernyanyi dan menari, perpustakaan dan ruang tidur menggunakan panel akustik yang ber-rongga sehingga menyerap suara.

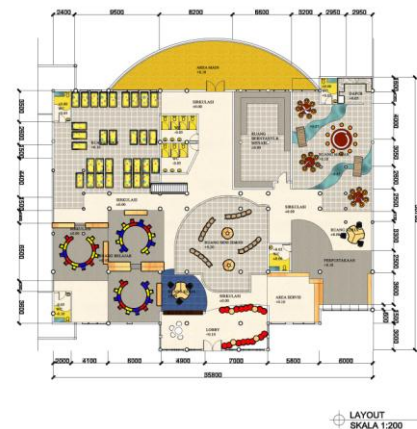
4. Perabot

Bentuk yang digunakan adalah bentuk geometris yang disusun dinamis dan asimetris.

Bahan digunakan adalah kayu, plastik, metal dan oskar. Pada ruang belajar, ruang seni 2D/3D, dan ruang makan yang memerlukan anak-anak menggeser dan mengangkat kursi menggunakan bahan plastik yang ringan.

Sementara warna yang digunakan adalah warna natural yang diekspos dari material, juga memberikan tekstur sehingga anak-anak dapat meningkatkan kemampuan indera peraba mereka.

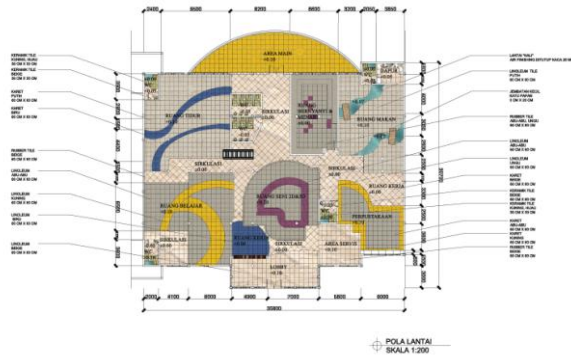
F. Layout Objek Perancangan



Gambar 1. Desain layout

Sirkulasi radial diaplikasikan pada penataan ruang seni 2D & 3D sebagai titik pusat, lalu berpencar ke ruang lainnya. Tidak menggunakan dinding sebagai pembatas ruang. Pembatas ruang menggunakan lemari dan perbedaan ketinggian level pola lantai.

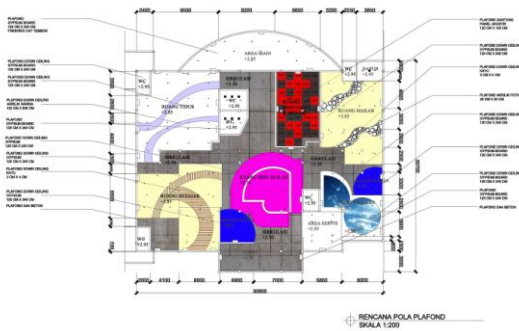
G. Pola Lantai Objek Perancangan



Gambar 2. Pola lantai

Pembagian warna pada pola lantai menyesuaikan dengan hubungan antar-ruang. Pada area sirkulasinya menggunakan material *rubber tile* dengan tujuan menghindari cedera ketika anak-anak jatuh, mudah dibersihkan, tahan air, dapat meredam suara dan dapat digunakan pada area dengan mobilitas tinggi. Pada ruang belajar dan perpustakaan, menggunakan material linoleum tile berwarna kuning dan abu-abu. Warna kuning digunakan untuk meningkatkan konsentrasi anak-anak, juga diaplikasikan pada ruang perpustakaan, selain itu juga digunakan pada area bermain yang juga merupakan fasilitas utama di samping ruang belajar. Sementara pada ruang tidur, menggunakan rubber tile berwarna biru dan putih. Warna biru digunakan untuk memberikan kesan menenangkan pada anak, warna putih digunakan sebagai hubungan antara ruang tidur dan ruang makan yang merupakan tempat bersantai. Pada ruang bernyanyi dan menari dan ruang 2D & 3D menggunakan lantai berwarna abu-abu dan ungu. Warna ungu merupakan warna yang dapat meningkatkan kreatifitas.

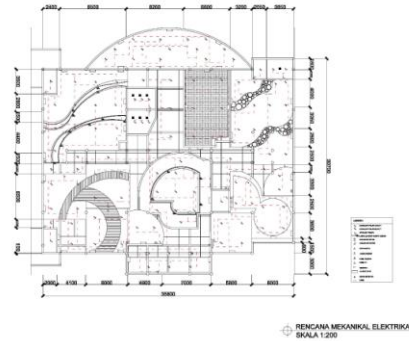
H. Pola Plafon Objek Perancangan



Gambar 3. Pola plafon

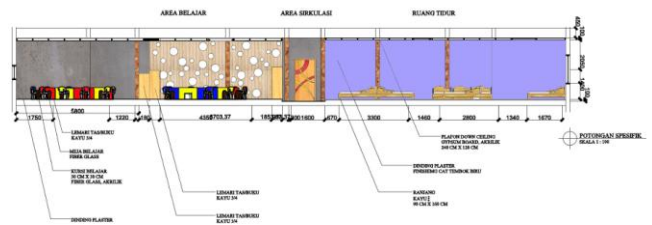
Pola plafon menyesuaikan dengan sirkulasi dan aktivitas di bawahnya dan pola lantai. Pada ruang seni dan ruang tidur plafon menggunakan lampu LED strip sebagai aksesoris.

I. Mekanikal Elektrikal Objek Perancangan

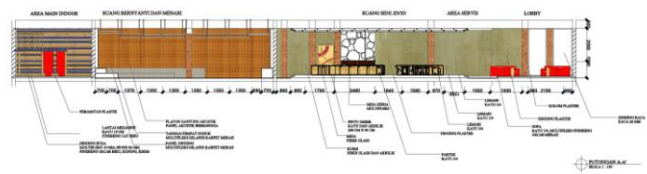


Gambar 4. Pola mekanikal elektrikal

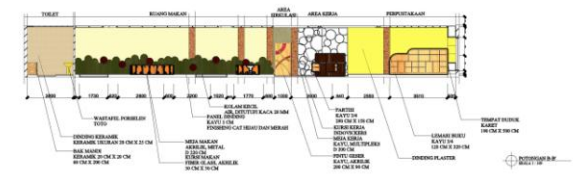
J. Potongan

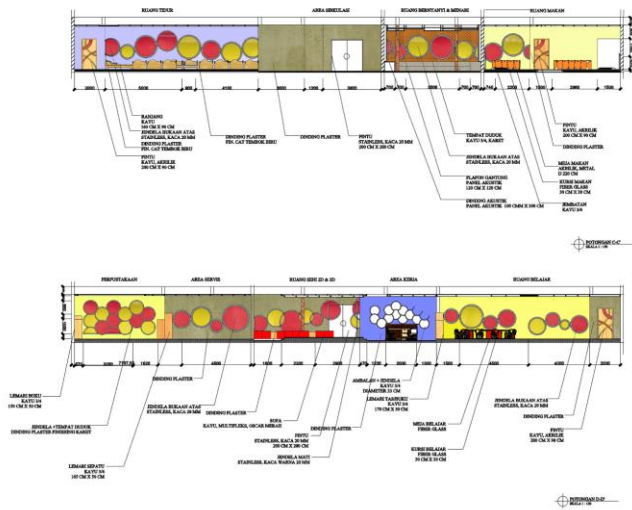


Gambar 5. Potongan spesifik



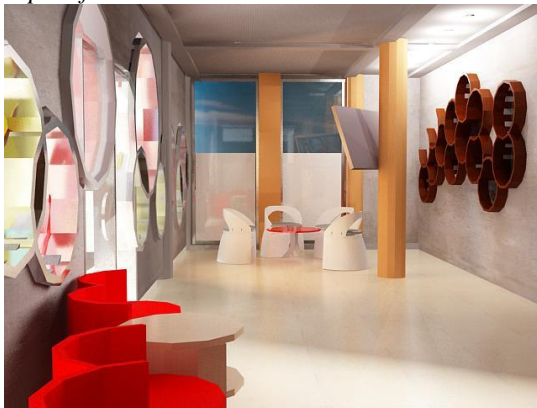
Gambar 6. Potongan A-A' & B-B'





Gambar 7. Potongan C-C' & D-D'

K. Perspektif



Gambar 8. Perspektif Lobby



Gambar 9. Ruang seni 2D & 3D



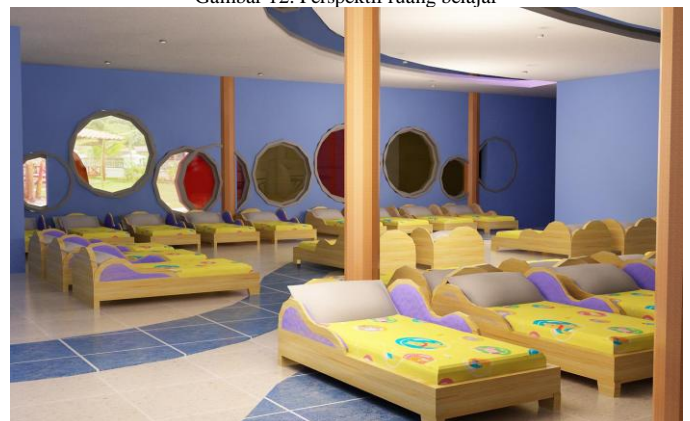
Gambar 10. Perspektif perpustakaan



Gambar 11. Perspektif Ruang Bernyanyi & menari



Gambar 12. Perspektif ruang belajar



Gambar 13. Perspektif ruang tidur



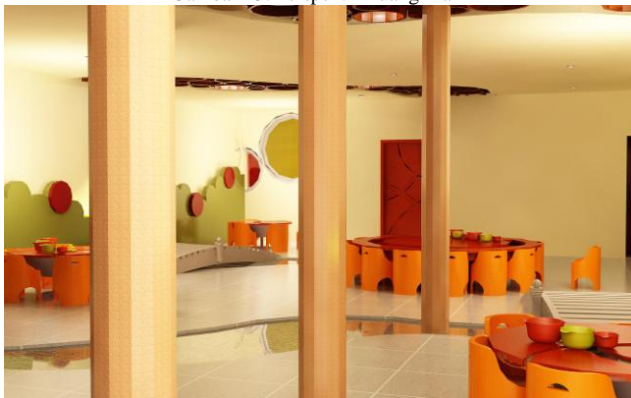
Gambar 14. Perspektif ruang kerja-perpustakaan



Gambar 17. Main entrance



Gambar 15. Perspektif Ruang Main



Gambar 16. Perspektif Ruang makan

IV. KESIMPULAN

Desain untuk anak-anak tidak hanya harus aman dan nyaman, tapi juga menarik bagi anak-anak sehingga anak-anak tidak cepat merasa bosan. Konsep desain tidak hanya harus terlihat dari penataan layout saja, tapi juga secara keseluruhan sehingga desain menjadi *unity* dan konsisten.

IV. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis A.H. mengucapkan terima kasih kepada Tuhan YME yang telah memberikan kekuatan penulis untuk menyelesaikan dengan tepat waktu, dosen pembimbing utama dan pendamping yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan saran-saran desain yang baik dan benar, koordinator studio TA yang telah memberikan kesempatan untuk membuat jurnal, dan orangtua dan keluarga yang telah banyak membantu dalam dukungan dan doa.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chiara, Joseph De, John Hancock Callender. *Time Saver Standards for Building Types: Third Edition*. 1990. New York: McGraw Hill Publishing Company.
- [2] Clark, Alison. 2010. *Transforming Childrens' Spaces: Children's and Adult's Participation in Designing Learning Environments*. New York: Rotledge
- [3] Dudek, Mark. *Children Spaces*. 2005. London: Elsevier
- [4] El-idhami, Desmita. *Psikologi Perkembangan*. 2005. Jakarta: Remaja Rosda Karya.
- [5] Mills, Edward D. *Planning: The Architects' Handbook*. 1985. UK: Butterworths.
- [6] Montessori, Maria. 1967. *Maria Montessori: the Discovery of the Child*. Toronto: Fides Publishers
- [7] Mooney, Carol Garhart. 2000. *Theories of Childhood: An Introduction to Dewey, Montessori, Erikson, Piaget & Vygotsky*. London: Quadrille
- [8] Piaget, Jean. *Child Conception of Space*. 1967. London: Humanities Press, Inc.
- [9] Rojals, Martha and Carles Broto. *Design for Fun: Play Spaces*. 2005. UK: Links International.
- [10] Ruth, Linda Cain. *Design Standards for Children's Environment*. 1999. USA: McGraw Hill.
- [11] Wilhide, Elisabeth. 2009. *The Interior Design Directory*. London: Quadrille.
- [12] Wilson, Judith and Debi Treloar. *Children Spaces: From Zero to Ten*. 2001. United States: Ryland Peters & Small Inc.