

Penerapan Aplikasi Kurikulum “PG” Terhadap Perancangan Interior *See Me Grow Day Care*

Jessica Soetrisno

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: jessica.soetrisno@yahoo.com

Abstrak— *Day care* adalah sebuah tempat yang menjadi “*second home*” bagi anak-anak yang orang tuanya memiliki banyak aktivitas, sehingga dapat memenuhi aktivitas pembelajaran motorik mereka. Didalam sebuah *day care* terdapat adanya kurikulum. Kurikulum digunakan sebagai dasar untuk menentukan sistem pembelajaran, dan kebutuhan ruangan yang diperlukan. Kebutuhan sebuah ruangan ditentukan juga oleh aktivitas yang ada. Aktivitas sebuah *Day Care* akan menjadi salah satu faktor utama bagi perkembangan dan kelancaran perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan kurikulum terhadap perancangan interiornya. Faktor-faktor yang mendukung aktivitas dapat dilakukan melalui adanya standarisasi yang dicapai melalui ukuran perabot, penataan ruang kelas, material, pencahayaan, dan penghawaan yang digunakan. *Kurikulum* berperan didalam proses kegiatan belajar, dan mendukung kondisi sebuah interior yang diperlukan bagi anak-anak didalam sebuah *Day Care* agar anak dapat berkembang secara optimal. Hasil penelitian adalah ruang yang terdapat didalam *Day Care*, memiliki beberapa syarat utama yaitu nyaman, sehat, dan aman. Dan sesuai dengan kebutuhan aktivitas yang dibutuhkan.

Kata Kunci— kurikulum, interior, anak, kualitatif

Abstract-- *Day care* is a place that makes "second home" for children who have parents who have a lot of activity. Has a variety of activities, so as to meet the metabolic activity and motor learning them. The method used was a qualitative method. Within a *day care* there is the curriculum. The curriculum is used as a basis for making a decision menentukan learning system, and the necessary space requirements. Also needs a room is determined by the activity there. Activity a *Day Care* will be one of the main factors for the development and the smooth development of the child. This study aims to determine the application of the curriculum to the design of the interior. Factors that support the activities can be done through the standardization is achieved through the size of the furniture, classroom arrangement, materials, lighting, and ventilation are used. Curriculum role in the process of learning, and support the necessary conditions for an interior children in a *Day Care* for children dapat berkembang optimally. The results are contained in a *Day Care*, has several major requirements that is comfortable, healthy, and safe. And according to the needs of the activity required.

Keyword— curriculum, interior, kids, qualitative

I. PENDAHULUAN

PERKEMBANGAN anak tidak dapat dipisahkan dari pengaruh lingkungan dimana anak tersebut tinggal dan dapat berinteraksi dengan masyarakat sekitar. Pada saat membahas tentang lingkungan selalu akan berhubungan dengan ruangan yang juga menjadi unsur, tempat dimana anak dapat beradaptasi dan berinteraksi. Pengaruh suatu ruangan sangat dominan terhadap perkembangan anak, baik secara fisik maupun psikisnya. Menurut Hurlock (dalam sianawati, dkk, 1992) perkembangan moral anak sejalan dengan perkembangan kognitifnya. Dengan makin bertambahnya tingkat pengetahuan, makin banyak pula nilai-nilai moral yang dimilikinya. Manusia berkembang melalui beberapa tahapan yang berlangsung secara berurutan, terus-menerus dan dalam tempo perkembangan yang tertentu. Anak-anak adalah manusia yang masih kecil dan belum dewasa. Perbedaan antara anak-anak dengan orang dewasa adalah faktor usia yang berarti meliputi perbedaan tingkat kematangan dan stabilitas fisik, emosi, pemikiran, perilaku. Oleh karena itu masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan manusia secara keseluruhan. Kepribadian mulai terbentuk dan berkembang pada saat kanak-kanak.

Bagi masyarakat kota besar, sebuah penitipan anak atau yang kini sering dikenal sebagai *day care*, *child care* sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat saat ini. *Day Care* pertama kali dikenal di kota Perancis pada tahun 1840. Dan yayasan tersebut diakui oleh pemerintahan Perancis pada tahun 1869. *Day Care* merupakan “*second home*” bagi anak-anak yang orang tuanya memiliki banyak aktivitas. *Day care* diciptakan untuk memenuhi kebutuhan orang tua yang memiliki pekerjaan yang sibuk dan tidak memiliki waktu untuk mengurus anaknya. Diharapkan bahwa lingkungan akan dapat mendorong anak untuk mengalami pembelajaran motorik, psikomotorik dan pembangunan sosial. Dan menanamkan rasa keingintahuan dan keinginan untuk belajar, akan membawanya pada titik tertingginya atau kemampuan yang mereka miliki.

Kota-kota di Indonesia juga tidak kalah maju dibanding kota besar dunia seperti Perancis yang telah memiliki sebuah *day care*. Salah satu kota yang memiliki sebuah *Day Care*

adalah kota Malang. Kota Malang terletak di provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini berada di dataran tinggi yang cukup sejuk, terletak 90km sebelah selatan kota Surabaya. Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, dan dikenal sebagai kota pelajar.

Perkembangan kota Malang sebagai motivasi untuk berdirinya sebuah penitipan anak, karena faktor dan tekanan yang didapat dalam pekerjaan orang tua yang tidak dapat ditinggal. Anak-anak tidak akan lagi kesepian dirumah, pada saat orang tuanya bekerja. Mereka akan mendapatkan sebuah pendidikan *informal* di dalam sebuah penitipan anak.

See Me Grow Day Care merupakan sebuah penitipan anak yang mayoritas adalah anak berusia 6 bulan hingga 6 tahun. Lokasinya berada di kota Malang, jalan Buring 48. *Day Care* ini memiliki dua kurikulum yang diterapkan, yaitu berbasis kurikulum Indonesia dan Australia. Tujuannya menjadi pengganti sebuah keluarga pada waktu tertentu bagi anak yang orang tuanya sibuk bekerja.

Kelengkapan sebuah fasilitas *day care* akan menjadi salah satu faktor utama bagi perkembangan dan kelancaran aktivitasnya, dan tentu juga ditunjang oleh kurikulum yang ada. Di dalam sebuah *day care* harus memiliki standarisasi khusus untuk anak, dan dapat memotivasi anak dalam pembelajarannya. Standarisasi dapat dicapai dengan ukuran perabot yang digunakan, penataan ruang belajar, penggunaan material, pencahayaan, dan penghawaan yang digunakan.

Penataan fasilitas pada *See Me Grow Day care* ini yang dianggap sebagai sebuah tempat penitipan anak yang tidak hanya menerapkan sistem "*second home*" tetapi juga memberikan sebuah pembelajaran bagi anak sebagai pengganti dari sekolah taman kanak-kanak. Hal ini membuat tertarik untuk meneliti lebih jauh penerapan fasilitas *day care* yang dikombinasikan dengan adanya kurikulum didalamnya.

See Me Grow Day Care sendiri dipilih karena dianggap sebagai tempat penitipan anak yang memiliki perbedaan dengan penitipan anak lainnya. Memiliki sebuah kurikulum yang diterapkan dari Australia dan dikombinasikan dengan kurikulum *day care* di Indonesia. Selain sebagai penitipan anak, didalamnya juga diberikan ilmu-ilmu pembelajaran seperti yang biasa didapatkan di taman kanak-kanak. Sehingga para orang tua juga akan lebih memudahkan orang tua, karena selain anak mereka dirawat dengan baik mereka juga akan mendapatkan pendidikan. Desain interior didalamnya yang mendukung juga menjadi faktor penelitian ini. Menggunakan warna yang cerah dan memiliki perabot yang menggunakan standarisasi untuk anak-anak, menarik ketertarikan untuk menganalisa lebih jauh akan penataan fasilitas interior ideal pada sebuah *day care*. Sebuah kurikulum memberikan dampak yang besar didalam sebuah proses mengajar di Day Care. Kurikulum dapat menjadi sebuah panutan untuk memilih kebutuhan aktivitas yang akan dilakukan, dan kebutuhan ruangnya. Oleh karena itu rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana penerapan aplikasi kurikulum Playgroup terhadap perancangan Interior See Me Grow Day Care di Malang?". Pemilihan Kurikulum kelas Playgroup yaitu berdasarkan pengguna yang berusia 6 bulan hingga 2 tahun,

yang memiliki kebutuhan aktivitas dan fasilitas ruangan yang berbeda. Keseimbangan badan anak yang belum stabil, sehingga penjagaan orang tua dibutuhkan.

II. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Ruang lingkup penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah pola penataan ruang, hubungan antar ruang, dan perabot yang digunakan yang ada di *See Me Grow Day Care*, Malang. Diutamakan pada ruangan yang mendukung pembelajaran anak yaitu ruang PG (playgroup). Karena ruang PG memiliki perbedaan didalam pemilihan aktivitas dan fasilitas yang ada, karena anak-anaknya berusia 6 bulan hingga 2 tahun.

III. METODE PENELITIAN

Untuk mendapatkan informasi tentang gaya desain yang ada pada interior *See Me Grow Day Care*, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif.

A. Metode Pendekatan

Metode pendekatan secara deskriptif adalah metode dimana data dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan tidak berupa angka. Karena adanya penerapan metode kualitatif. Selain itu semua yang dikumpulkan menjadi kunci terhadap apa yang telah diteliti.

Metode pendekatan dilakukan dengan cara mengamati aktivitas yang terjadi di *See Me Grow Day Care*. Dan mendokumentasikannya dengan kamera, apa yang terjadi di lapangan. Dan Melakukan wawancara dengan pemilik sekaligus kepala sekolah dari *See Me Grow Day Care*, yaitu Ibu Vieza.

B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi langsung, wawancara, studi pustaka, serta dokumentasi foto secara langsung.

Langkah-langkah yang akan digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

- Observasi Langsung

Observasi ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung dengan cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan kelengkapan data.

Observasi langsung dalam penelitian ini melalui pengamatan lokasi dari *See Me Grow Day Care*. Bentuk layout, elemen pembentuk ruang, warna, perabot, material, elemen dekoratif yang akan menjadi bahan didalam studi kasus.

- Wawancara (Interview)

Wawancara adalah sebuah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara penanya dan penjawab dengan alat *interview guide* atau panduan wawancara. Walaupun wawancara adalah proses percakapan yang berbentuk tanya jawab dengan tatap

muka. Wawancara dilakukan dengan pemilik sekaligus kepala sekolah dari *See Me Grow Day Care*, yaitu ibu Vieza.

Salah satu cara pengumpulan data dengan wawancara yang dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi (data) dari responden dengan cara langsung secara bertatap muka atau bisa dengan menggunakan sarana komunikasi lain seperti telepon dan internet (Sutinah 69).

Ada beberapa cara pencatatan hasil wawancara yaitu (Sutinah 80):

- Pencatatan langsung
- Pencatatan dari ingatan
- Pencatatan dari teknik merekam
- Pencatatan dengan kata-kata yang menilai
- Pencatatan dengan menuliskan kode-kode tertentu

Dan wawancara yang akan dilakukan pihak peneliti dengan pihak pemilik *See Me Grow Day Care* yang berada di jalan Buring 48, Malang adalah menerapkan cara pencatatan langsung, dan pencatatan dari ingatan dengan Ibu Vieza selaku kepala sekolah dari *See Me Grow Day Care*. Wawancara dapat dilakukan oleh peneliti dengan memberikan surat resmi yang telah dibuat dari pihak Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra kepada pihak pemilik *See Me Grow Day Care*.

• Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan adalah melalui buku-buku yang berkaitan dengan anak, *day care*, dan desain ideal untuk sebuah penitipan anak. Dilihat dari segi sumber data, bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi (Moleong 113). Studi literatur dapat melalui beberapa cara yaitu dengan membaca dan mencatat semua informasi yang berhubungan dengan obyek penelitian sehingga didapatkan data-data yang mendukung penyelesaian masalah dalam penelitian tersebut. Ataupun informasi yang berasal dari jejaring internet.

• Dokumentasi Foto

Dokumentasi foto-foto dilakukan secara langsung di *See Me Grow Day Care*, Malang secara langsung oleh peneliti. Proses pengambilan foto dilakukan dengan berikannya ijin dari pihak pemilik *See Me Grow* kepada pihak peneliti. Foto-foto yang ada menghasilkan data deskriptif yang cukup penting untuk menelaah obyek yang diteliti. Ada dua kategori foto yang digunakan yaitu foto yang dihasilkan orang lain dan foto yang dihasilkan peneliti sendiri. Foto yang dihasilkan orang lain didapatkan oleh peneliti melalui jejaring internet (*Facebook See Me Grow*).

Foto yang dikumpulkan peneliti yaitu:

- Foto elemen pembentuk ruang
- Foto elemen dekoratif
- Foto perabot dan material
- Foto aktivitas didalam *Day Care*

C. Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis.

Pada penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Observasi awal adalah tahap penentuan dengan obyek penelitian. Dalam hal ini obyek yang digunakan yaitu *See Me Grow Day Care* di kota Malang. Setelah itu melakukan pengumpulan studi literatur mengenai definisi *day care*, ciri karakteristik anak, perilaku anak, ukuran perabot *day care* yang ideal. Kemudian dilakukan observasi lanjutan yang terperinci. Pada tahap analisis, peneliti akan berkoordinasi dengan pemilik *See Me Grow Day Care* yang akan membantu memberikan informasi-informasi mengenai *day care* tersebut. Data literatur yang didapat oleh peneliti dan data lapangan akan dibandingkan dan dicari korelasinya sehingga didapatkan pengaruh dan penerapannya pada obyek penelitian yang bersifat kualitatif. Obyek yang akan diteliti adalah layout, hubungan antar ruang, perabot, elemen dekoratif, elemen pembentuk ruang dan anak dianalisis dengan literatur yang telah didapat sebelumnya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tolak Ukur

Kurikulum didalam sebuah pembelajaran memberi dampak yang besar. Seperti halnya bagi program nol berjalan hingga dua tahun yang berisi “ Mengeksplorasi lingkungannya dengan melakukan kegiatan untuk dirinya sendiri”. Didalam program tersebut, anak ditekankan untuk mulai mengenal dirinya sendiri dan memahami apa yang ada disekitarnya.

Kurikulum diperlukan didalam suatu pendidikan, karena mempunyai dampak besar didalam suatu pembelajaran. Di dalamnya banyak aktivitas yang terjadi. Begitu juga didalam Kurikulum *See Me Grow Day Care*, ada beberapa aktivitas yang terjadi.

Sebuah kurikulum harus dapat menjelaskan dan mampu menyeimbangkan dengan karakter anak. Seperti halnya pada anak usia 6 bulan hingga 2 tahun memiliki karakter yang unik. Seperti karakter anak menurut *Infant and Toddler Spaces Zero to Three Child Care* yaitu :

- Anak akan mulai merangkak dan memahami apa yang ada di sekitarnya.
- Anak akan terbiasa dengan sesuatu yang mereka sentuh dan dekat.
- Suatu pengulangan akan membantu mereka untuk belajar.
- Anak akan sangat bergantung dengan orang tua mereka.
- Anak akan cemas jika mereka sadar jika mereka akan berpisah dengan orang tua atau pengasuhnya.

Aktivitas pertama yaitu mengenal seni (*Art*), Sebuah pendidikan seni didalam *See Me Grow Day Care* juga telah menjadi sarana utama pembelajaran. Seperti aktivitasnya yang meliputi tentang seni yaitu menggambar, bernyanyi, menari. Di dalam sebuah seni anak akan mampu untuk

mengendalikan emosinya, mengungkapkan perasaan sedih ataupun bahagia.

Sebuah pendidikan anak usia dini, dibutuhkan adanya pengenalan tentang seni. Karena seni adalah salah satu pembelajaran yang digunakan untuk membantu kecerdasan anak. Sebuah seni akan membantu anak untuk mengekspresikan dan mengembangkan kekreatifannya dengan bebas.

Aktivitas kedua yaitu bermain *Outdoor*. Peletakan sebuah permainan *outdoor* bagi anak-anak di *See Me Grow Day Care* telah diletakkan disamping area belajar anak. Penggunaan area permainan *outdoor* ini sangat bermanfaat bagi anak-anak, karena mereka dibebaskan untuk beraktivitas dengan sekitarnya.

Seorang anak pada saat sedang bermain diluar ruangan, mereka akan mengungkapkan perasaannya dengan emosional. Didalam kegiatan diluar ruangan, anak akan dapat menghirup udara segar, serta melakukan kegiatan bermain secara lebih bebas.

Letak yang ideal bagi penempatan area bermain anak diluar ruangan adalah dibagian sisi selatan dari letak lokasi bangunan, karena area tersebut akan mendapat matahari secara teratur. Dan akan memberikan efek yang baik bagi anak-anak (Eruption, 38).

Aktivitas yang ketiga yaitu mengenal sebuah buku dan berkesplorasi. Aktivitas pembelajaran didalam *See Me Grow Day Care* juga memudahkan anak untuk melakukannya dengan baik. Menegal sesuatu yang baru seperti warna, bentuk, tekstur mereka lakukan dengan berkesplorasi didalam ruangan tersebut.

Sebuah pembelajaran didalam kelas merupakan hal yang penting bagi anak. Didalam usia 0 berjalan hingga 2 tahun, kegiatan belajar dan bereksplorasi dilakukan dengan cara mengenalkan sebuah buku bacaan bagi anak yang mudah untuk mereka mengerti. Hal lain yang dilakukan sebagai pembelajaran adalah dengan kegiatan eksplorasi. Kegiatan ini dilakukan dengan berbagai cara, seperti dengan mengenal permainan yang didalamnya mengandung sebuah warna, bentuk yang akhirnya anak akan mengerti.

Aktivitas yang dimiliki oleh kurikulum, juga harus memiliki sebuah area yang dapat mendukung aktivitas tersebut. Seperti halnya pada kurikulum yang dimiliki *See Me Grow Day Care*, mereka memiliki beberapa area yang diperlukan untuk mendukung aktivitasnya. Berdasarkan kurikulum, *See Me Grow Day Care* membutuhkan beberapa area, seperti area serbaguna. Area serbaguna memiliki beberapa fungsi didalamnya seperti area kelas, area kamar mandi, area tidur, area bermain.

- Area kelas

Digunakan sebagai area belajar anak, dengan aktivitas seperti mengenal sebuah buku, bereksplorasi, dan mengenal sebuah art. Area kelas yang baik memiliki tiga ketentuan utama, yaitu:

- Aman

Ruangan belajar menggunakan material yang tidak mengandung racun, tidak memiliki permukaan lantai yang licin, menggunakan furnitur yang bersudut tumpul,

dan sirkulasi anak balita untuk mencapai sebuah permainan tidaknya jauh (Children and thecnical Guidline3.4).

- Sehat

Peletakan sebuah kamar mandi tidak berdekatan dengan ruang makan anak. Penggunaan material pada furnitur, dinding, lantai menggunakan bahan yang mudah untuk dibersihkan. Seperti pada lantai yaitu parket, karpet, keramik. Pada dinding menggunakan *wallpaper* dan cat yang mudah untuk dibersihkan (Children and thecnical Guidline 3.4).

- Nyaman

Sebuah kenyamanan pada ruang kelas anak dapat dicapai dengan menggunakan pilihan warna yang lembut dan natural, seperti putih, coklat, krem. Banyak penggunaan cahaya alami didalam ruangan tersebut, ventilasi udara yang lancar, dan menggunakan material lantai seperti karpet yang dapat menyerap suara (Children and thecnical Guidline 3.4).

Sirkulasi didalam ruang kelas dapat menentukan kenyamanan anak dalam beraktivitas. Seperti pada saat bermain, anak akan terganggu konsentrasinya pada saat mereka tidak nyaman dengan sekelilingnya. Oleh karena itu sirkulasi anak yang tepat adalah 2,2 meter persegi – 5 meter persegi untuk setiap anaknya (Children and thecnical Guidline 5-2).

- Area tidur

Area tidur diperlukan dalam kurikulum *day care*, karena menjawab kebiasaan anak pada saat masih kecil, mereka membutuhkan waktu untuk beristirahat.

Demikian pula pada *See Me Grow Day Care*, fasilitas untuk tidur siang telah mereka sediakan sehingga anak dapat beristirahat setelah lama untuk beraktivitas.

Anak yang sedang tidur, perlu adanya pengawasan dari orang dewasa. Sehingga pada saat adanya pemberian sebuah panel partisi, anak akan merasa nyaman dan orang dewasa mudah untuk mengamati dan menjaganya (Design of Childcare Facilities 20). Sebuah area tempat tidur memiliki sirkulasi 70cm disetiap bagian keliling tempat tidurnya anak. Sebuah area tempat tidur harus memiliki area untuk penyimpanannya juga. Sehingga tidak akan mengganggu aktivitas yang lain (Design of Childcare Facilities 20).

- Area bermain *indoor* dan *outdoor*

Area bermain memiliki 4 unsur utama, yaitu :

- Fisik untuk kegiatan bermain *outdoor*. Karena fisik anak kecil memiliki tenaga yang lebih besar, sehingga mereka akan mudah untuk bereksplorasi dengan kegiatan fisiknya.
- Kognitif berpengaruh pada kecerdasan sebuah anak, seperti dengan menyimpulkan dan memutuskan sesuatu.
- Manipulatif yaitu bermain seperti dengan menggunakan *puzzle*, kertas lipat, dan selalu bermain dengan menggunakan obyek.
- Area tenang digunakan sebagai area untuk beristirahat (Childcare and thecnical Guidline).

Sebuah permainan outdoor untuk anak-anak harus menggunakan material yang lunak, karena keseimbangan anak berusia 0 berjalan hingga 2 tahun berbeda dengan anak yang lebih besar. Menghindari permainan-permainan yang mudah dimasukkkan dimulut anak, karena anak mudah untuk mencoba sesuatu yang baru. Sirkulasi yang dibutuhkan untuk area permainan outdoor adalah 2m x 2m per 10 anak (Childcare and thecnical Guidline 3.2).



Elemen Dekoratif Ruang PG

Elemen Pembentuk Ruang Area Serbaguna



Interior ruang serbaguna PG

Elemen pembentuk ruang pada area serbaguna adalah penggunaan lantai dengan karpet berwarna coklat. Menggunakan material karpet, yang menurut sumber *childcare and thecnical Guildline* memiliki karakter material yang aman bagi anak. Karena permukaan yang lembut dan diletakkan diruangan untuk anak usia 6 bulan hingga 2 tahun, yang memiliki karakter yaitu sering merangkak, dan masih memiliki keseimbangan yang kurang baik, dan butuh pernjagaan khusus. Pemilihan material untuk ruang kelas bagi anak, tidak boleh menggunakan material yang memiliki tekstur licin, karena anak usia 6 bulan hingga 2 tahun masih rentan untuk berjalan, bermain dengan sekitarnya.

Dinding menggunakan cat yang di desain garis-garis berwarna putih dan merah muda serta penambahan elemen dekoratif wallpaper dalam bentuk tangga nada yang sesuai dengan salah satu aktivitas yaitu mengenal tentang seni. Kesan nyaman didalam ruangan ini diciptakan dari pemilihan jenis warna material yang *natural* dan *soft* (Children and thecnical Guidline 3.4). Seperti penggunaan warna merah muda didalam ruangan kelas program "PG" memberikan efek yang baik bagi anak seperti anak menjadi lebih tenang pada saat gurunya sedang mengajar, didalam mengerjakan suatu tugas atau permainan.

Elemen dekoratif didalam sebuah ruangan interior memiliki dampak yang baik. Didalam ruang kelas PG, menggunakan elemen dekoratif pada dinding yaitu berupa stiker *wallpaper*. Pemilihan gambar didalamnya menuntun anak untuk mulai mengenali hal-hal yang mudah untuk diketahui seperti gambar mobil, pohon yang mudah diingat oleh anak-anak. Sesuai dengan karakter anak usia 6 bulan hingga 2 tahun bahwa anak akan mulai memahami apa yang mereka lihat untuk pertama kali.

Penggunaan plafon dengan material gysum yang bertekstur dan berwarna putih, memiliki tujuan yaitu untuk menyerap suara didalam ruangan tersebut. Hal itu dikarenakan aktivitas dan pengguna yaitu anak-anak, sehingga kelas yang lain tidak akan terganggu. Nyaman didalam ruangan kelas ini telah tercipta, dikarenakan penggunaan material plafon yang menyerap suara. Sehingga anak yang beraktivitas didalamnya akan mudah untuk melakukan aktivitasnya dengan bebas, dan tidak akan mengganggu aktivitas kelas disekitarnya.



Elemen Dekoratif Ruang PG

Penggunaan elemen dekoratif di plafon dengan menggunakan bentukan lampion kertas yang diatur secara dinamis. Pengaturan secara dinamis akan membuat anak-anak bersemangat untuk beraktivitas didalam kelas tersebut. Penggunaan warna merah muda dan Biru menjadikan "*vocal point*" di dalam ruangan ini, dan menjadi salah satu

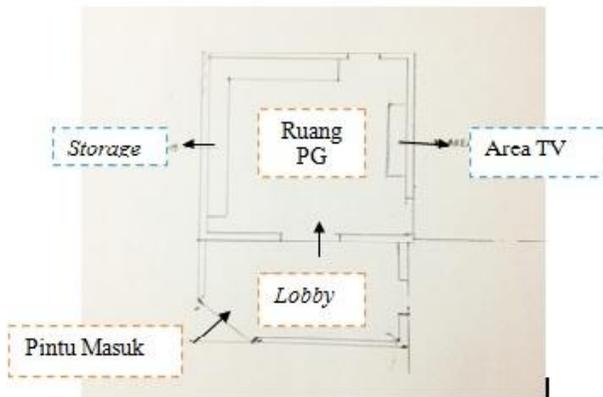
karakteristik dari ruangan ini. Pemilihan warna seperti merah muda dan biru memberikan efek tenang, sejuk, nyaman. Seperti halnya karakter suatu kelas yang nyaman adalah penggunaan warna-warna yang tenang, telah terpenuhi didalam kelas ini.



Interior ruang serbaguna PG

Kelas bagi anak, membutuhkan cahaya alami untuk menciptakan ruangan yang nyaman (Childcare and Technical Guideline). Selain untuk hemat energi, cahaya alami memiliki fungsi yang lebih banyak. Ruangan akan terlihat nyaman, dan anak-anak akan dapat belajar dan bermain lebih baik. Penggunaan cahaya alami memiliki rentan waktu yang lebih lama dan terus-menerus. Sehingga pembelajaran anak didalam kelas tidak akan terganggu.

Organisasi Ruang
Layout kelas PG

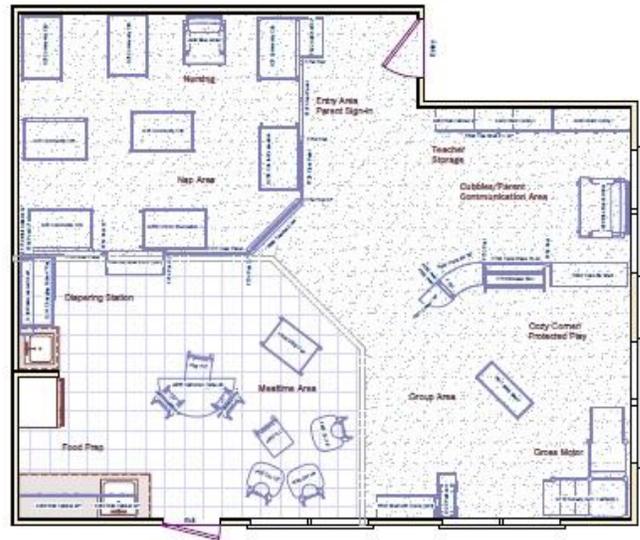


Sketsa lokasi ruang PG

Ruang PG ini digunakan untuk anak berusia 0 berjalan hingga 2 tahun. Anak berusia 0 berjalan hingga 2 tahun ini memiliki tubuh yang masih rentan dengan sekitarnya. Sehingga bimbingan dan penjagaan dari orang tua masih sangat dibutuhkan. Letak ruang PG dengan lobby adalah berdekatan. Sehingga orang tua dapat mengawasi anak didalamnya.

Peletakan area tv di sebelah kanan ruangan, serta storage berbentuk L diletakkan di kiri ruang. Peletakan tersebut

dikarenakan ditengah ruangan digunakan anak untuk beraktivitas. Sistem pembelajaran didalam ruangan ini adalah berkelompok.



Sumber : Infant and Toddlers Spaces

Menurut Infant and Toddlers Spaces, didalam suatu area kelas serbaguna, terdapat storage bagi anak-anak untuk meletakkan barang-barang yang mereka bawa. Digunakan juga sebagai tempat penyimpanan barang yang ingin diletakkan di kelas tersebut.



Ruang kelas PG

Ruang serbaguna di *See Me Grow Day Care* pada kelas PG memiliki storage yang dipergunakan untuk meletakkan barang anak-anak. Dipergunakan setiap hari pada saat anak-anak sedang melakukan aktivitas didalam ruangan ini. Dengan adanya storage ruangan terlihat rapi dan bersih, karena barang-barang tidak berhamburan dimana-mana.

Peletakan meja dan kursi disamping ruang kelas, karena pembelajaran didalam ruangan kelas ini adalah berkelompok. Aktivitas mereka sebagian besar terletak ditengah. Sehingga pada saat anak-anak sedang bermain, tidak akan terganggu oleh letak kursi dan meja.



Gambar pembelajaran kelompok
Sumber : Kumpulan metode pembelajaran (buku 4)

Area tengah menjadi area utama, karena digunakan untuk anak melakukan aktivitas belajar dan bermain. Sistem pembelajaran mereka adalah berkelompok, sehingga membutuhkan area yang cukup luas. Sirkulasi anak untuk melakukan aktivitas adalah 76,5cm (Linda Chain, 10).

KESIMPULAN

A. Kesimpulan Tolak Ukur

Kurikulum *See Me Grow Day Care* menggunakan dua kurikulum. Yaitu perpaduan kurikulum Australia (EYLF) dan didukung kurikulum Indonesia yaitu kurikulum Terpadu. Kurikulum ini membagi tiga program, yaitu PG (6 bulan – 2 tahun), K1 (2 tahun – 4 tahun), K2 (4 tahun – 6 tahun).

B. Penerapan Aplikasi Kurikulum Terhadap Perancangan Interior See Me Grow Day Care

Organisasi Ruang

Organisasi ruang di *See Me Grow Day Care* adalah organisasi ruang yang memusat, linear dan berkelompok. Organisasi ruang yang memusat pada setiap ruangan PG, K1, dan K2 memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi dengan teman-teman disekelilingnya. Penataan ruang area lobby, ruang kelas PG, K1, dan K2 merupakan organisasi ruang linear. Karena ruangan yang satu dengan yang lainnya saling berhubungan. Sesuai dengan karakter anak usia 6 bulan hingga 6 tahun. Memiliki karakter yang mudah untuk mengenali sesuatu yang baru, dan masih bergantung dengan orang tua mereka. Pola sirkulasi ruangnya saling berhubungan, karena dihubungkan dengan adanya pintu-pintu, sehingga akan menimbulkan kebingungan.

Penataan perabot pada ruang PG menggunakan organisasi linear. Karena perabot diletakkan disamping ruangan, dan memiliki fungsi yang saling berhubungan. Pada saat perabot diletakkan disamping ruang, fungsi ruang aktivitas anak adalah berpusat ditengah. Aktivitas anak yang beragam dapat dilakukannya secara bebas, sesuai dengan karakter anak usia

6 bulan – 2 tahun yang mudah jatuh karena keseimbangan yang kurang, sehingga ruangan tersebut aman bagi anak-anak.

Penataan perabot ruang K1 menggunakan organisasi linear. Memiliki jenis perabot yang fungsinya saling berhubungan, karena digunakan untuk pembelajaran anak usia 2 tahun – 4 tahun. Perabot yang ringan dan mudah dipindahkan menjadi salah satu solusi utama. Karena anak yang berusia 2 tahun – 4 tahun memiliki rasa ingin tahu yang cukup luas. Mereka ingin mengenal sesuatu yang mereka lihat.

Penataan Perabot K2 juga menggunakan organisasi linear. Karakter anak usia 4 tahun – 6 tahun, memiliki sikap yang lebih mandiri. Memiliki keinginan yang besar, dan mengeksplornya secara lebih mendalam. Sesuai dengan peletakan ruang yang linear. Peletakan fungsi perabot yang berada disamping ruangan, membuat mereka lebih mudah untuk menjangkaunya.

Penggunaan perabot di *See Me Grow Day Care* sudah sesuai dengan ukuran standar anak. Menggunakan material yang aman bagi anak, seperti penggunaan bahan plastik pada kursi dan tempat tidur anak, sehingga aman bagi anak, ringan dan tidak mudah rusak. Penggunaan beberapa macam warna pada perabot dan bentuknya yang geometris sesuai dengan fungsi utama kurikulum, berguna juga sebagai pembelajaran untuk mengerti tentang warna dan bentuk.

Fungsi Ruang

Fungsi ruang di *See Me Grow Day Care* ini telah berjalan dengan baik. Pada setiap ruang kelas dan lobby, memiliki fungsi yang saling berkaitan. Setiap guru dapat memantau perkembangan anak secara lebih mudah, karena fungsi ruangnya yang saling berkaitan.

Elemen Pembentuk Ruang

Material lantai, dinding, dan plafon yang digunakan dalam *See Me Grow Day Care* ini menggunakan bahan yang aman bagi anak-anak. Seperti material lantai dari kelas PG, K1, dan K2 menggunakan material karpet. Memiliki tekstur yang lembut, sehingga aman bagi anak-anak. Pada dinding kelas PG menggunakan cat dinding yang memiliki dua warna muda, yaitu putih dan merah muda. Dengan warna yang muda, membantu anak untuk berkonsentrasi dalam belajar. Di kelas K1 dan K2 menggunakan cat dinding putih, agar ruangan terlihat bersih, dan konsentrasi belajar anak berkembang dengan baik. Penggunaan plafon menggunakan plafon yang bertekstur, fungsinya untuk menyerap suara pada setiap ruangan kelas, agar tidak mengganggu area sekitarnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Didalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah membimbing hingga jurnal ini terselesaikan dengan baik. Dan juga berterima kasih kepada Ibu Vieza selaku kepala sekolah *See Me Grow Day Care* yang telah mengijinkan

untuk meneliti. Dan kepada Ibu Sriti Mayang Sari, M.Sn, selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini. Dan kepada Bapak Michael, S.Sn, B.Arch, selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ching, Francis, D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga
- [2] Hurlock, Elizabeth B. 1993. *Perkembangan Anak Jilid 1* (terjemahan Meitasari Tjandrasa). Jakarta : Erlangga. Nash, J Madeleine.
- [3] *Infant and Toddler Spaces, Community Playthings.*
- [4] Callender, John Hancock. *Time Saver Standards : Editor in chief*
- [5] De Chiara, Joseph. Panero, Julius. Zelnik, Martin. *Time Saver Standards for Interior Design and Spaces Planning : Mc Grawhill, Inc.*
- [6] Weinstein, Carol Simon. David, Thomas G. *Space For Children.*
- [7] Hurtwood, Lady Allen. *Planning For Play*
- [8] Willis, Mariaemma, M.S. Hodson, Victoria Kindle, M.A. 1999. *Discover Your Child's Learning Style.*
- [9] Argondizzo, Carmen. 1992. *Children in Action*
- [10] Day, Christopher. 2007. *Environment and Children*
- [11] Dudek, Mark. 2007. *Schools and Kindergartens : Birkhauser*
- [12] *Advanced Energi Design Guide K-12 School Buildings. 2008*
- [13] Ojeda, Oscar Riera. Mccown, James. 2004. *Colors Architecture in Detail*
- [14] Poore, Jonathan. 1994. *Interior Color By Design*