

# Perancangan Interior *Daycare Center* Sebagai *2nd Home* Di Surabaya

Juwita Priscella Kwong dan Sriti Mayang Sari  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
*E-mail:* juwita.priscella@gmail.com ; sriti@petra.ac.id

**Abstrak**—Kesibukan wanita karir yang berperan sebagai ibu rumah tangga dan bekerja mencari nafkah membuat mereka kekurangan waktu untuk merawat balitanya. Sedangkan pendidikan usia dini merupakan pendidikan yang paling penting ketika anak berada dimasa yang disebut dengan “*The Golden Age*”. Bagi orang tua yang sibuk bekerja mereka akan membutuhkan tempat tinggal kedua untuk anaknya yang dapat merawat dan memperhatikan tahap perkembangannya. Sedangkan bagi anak, tempat tinggal memiliki peran penting dalam menunjang proses tumbuh kembangnya. Peran *Daycare Center* tidak hanya berfungsi sebagai sebuah naungan tempat tercukupinya kebutuhan primer, tapi juga suatu lingkungan tempat yang dapat membuat anak berkembang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Setelah melakukan studi literatur dan survei dari tempat penitipan anak di Surabaya, maka dibentuklah fasilitas yang dapat menjawab kebutuhan anak pada usia 6 bulan - 8 tahun dengan standarisasi yang baik untuk tumbuh kembang anak. Membimbing dan mendidik anak dengan metode bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain menjadi landasan utama perancangan ini.

**Kata Kunci**— Usia Emas, Pendidikan Usia Dini, Tempat Tinggal kedua, Tempat Penitipan Anak, Wanita Karir.

**Abstrac**— The busyness of career women who serve as housewives and also work for a living makes them lack the time to take care of their babies. Whereas the early education is the most important, when the kids are in "The Golden Age". For parents who are busy working, they will need a place like a second home for children that can care and attend to their stages of development. For the children, home has an important role in supporting the growth process. Daycare Center serves as a place where children could develop according to their needs and abilities. After studying literature and surveying daycare facilities in Surabaya, then established a facility that will be able to attend to the needs of children at age 6 months - 8 years with excellent standardization for the development of the children. Guiding and educating children by “playing while learning and learning while playing” method is the main foundation of this design plan.

**Keyword**— The Golden Age, Early Education, Second Home, Daycare Center, Career Women.

## I. PENDAHULUAN

KOTA Surabaya merupakan salah satu kota yang menjadi peluang usaha cukup prospektif dimasa sekarang, sehingga kegiatan mencari nafkah tidak didominasi oleh kaum laki-laki tetapi juga kaum wanita. Demi mempertahankan atau mengejar

karirnya, mereka akan kekurangan waktu untuk mengurus balitanya. Padahal masa “*The Golden Age*” inilah pendidikan usia dini merupakan suatu hal yang sangat penting untuk mengembangkan aspek-aspek/nilai-nilai moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Pembentukan kebiasaan yang baik seperti disiplin, sopan santun dan lainnya dikenalkan melalui cara yang menyenangkan. Hal ini harus diperhatikan orang tua untuk perkembangan pendidikan anaknya karena diusia inilah anak-anak harus membentuk kesiapan dirinya dalam menghadapi masa sekolah maupun masa depannya.

Sehingga orang tua membutuhkan tempat dimana mereka dapat meninggalkan anak mereka tanpa rasa cemas dan anak mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan usia mereka, tempat tersebut ialah *Daycare Center*. Hasil survei dari tempat penitipan anak yang ada di Surabaya masih banyak yang belum memiliki fasilitas dan program yang kurang memadai dan mereka hanya menerapkan ruang kelas A dan B untuk belajar. Sedangkan tahap perkembangan usia anak berbeda dan anak memiliki sifat yang cenderung cepat bosan maka diperancangan ini fasilitas pendidikan yang diberikan akan sesuai dengan tahap perkembangan usia anak dan sistem pembelajaran diberikan dalam bentuk permainan-permainan yang dapat memotivasi anak untuk lebih kreatif, responsif, dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Bagi anak, lingkungan fisik tempatnya tinggal memiliki peran penting dalam menunjang proses tumbuh kembangnya karena anak belajar dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Lingkungan fisik yang terdekat dengan anak adalah rumahnya. Rumah tersebut tidak hanya terkait dengan bangunan fisik, tapi lebih membuatnya merasa nyaman dan terikat khususnya dengan seseorang yang merawat dan mendidiknya. Sebagai *second home*, tempat ini merupakan tempat untuk merawat, mendidik, dan memenuhi kebutuhan anak agar mereka tidak merasa bosan ketika berada sehari-hari di *Daycare Center* sampai orang tuanya menjemput.

Melalui desain perancangan *Daycare Center*, tempat ini merupakan tempat yang tepat untuk digunakan wanita karir yang memiliki balita dan sibuk bekerja sehingga mereka harus meninggalkan anaknya dengan tidak adanya rasa cemas karena tempat ini sudah menjadi rumah kedua bagi anak-anak mereka dengan fasilitas yang dapat mengakomodasikan kebutuhan sehari-harinya.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan sebagai tolak ukur perancangan adalah menggunakan metode perancangan John F. Pile. Tahap awal dilakukan dengan melakukan pengumpulan data yang didapat melalui survei dan observasi ke tempat-tempat *Daycare Center* yang berada di kota Surabaya. Perbandingan hasil tersebut untuk dipelajari lebih lanjut kelebihan dan kekurangan tiap masing-masing *Daycare Center*.

Tahap selanjutnya ialah tahap perencanaan, dari hasil data-data yang sudah didapat sebelumnya diolah kembali menghasilkan data yang lebih spesifik mengenai kebutuhan dan aktivitas pengguna, pola sirkulasi, data fisik (tapak luar dan dalam bangunan) dan non-fisik (visi misi, struktur organisasi, jam operasional) dari *Daycare Center*, dsb. Setelah itu dilakukan peninjauan/evaluasi kembali untuk meminimalkan perencanaan-perencanaan yang tidak perlu.

Kemudian dilanjutkan ke tahap skematik desain, yaitu pada tahap ini munculah konsep desain dasar perancangan dengan mempertimbangkan pemilihan material. Setelah itu masuk ke tahap terakhir yaitu tahap pelaksanaan desain, yang dilakukan di tahap ini ialah proses pembuatan gambar kerja dan perspektif interior, spesifikasi untuk pemilihan material, warna, *finishing*, dan *lighting*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan

Konsep perancangan diangkat dari masalah *Daycare Center* yang ada di Surabaya dan juga dari sifat anak yang cenderung suka bosan dan tidak mau belajar jika merasa tertekan. Konsep desain yang digunakan ialah D'Playground. Pemilihan konsep dari arti *playground* sendiri itu ialah tempat bermain. Pada masa ini anak-anak akan lebih menghabiskan waktunya untuk bermain dibanding belajar. Tetapi karena pendidikan usia dini sangat penting maka proses pembelajaran didapatkan melalui permainan-permainan yang diberikan. Bermain merupakan cara terbaik untuk mengembangkan kemampuan anak karena secara tidak langsung anak akan memperoleh dan memproses informasi dengan belajar hal-hal baru disekitar lingkungan mereka. Permainan tersebut juga dapat merangsang dan mengembangkan sistem kognitif, afektif dan psikomotorik anak.

Perancangan ini ditujukan untuk anak usia 6 bulan-8 tahun, dan fasilitas yang disediakan ialah *lobby*, *office (director, manager, staff)*, ruang anak yang dibagi sesuai usia (*baby room, toddler room, playgroup room, kindergarten room, elementary room*), ruang bermain *indoor* dan *semi outdoor*, *music & dance room*, ruang makan & dapur, klinik, ruang komputer, ruang terbuka hijau. Ruang di *Daycare Center* ini tidak hanya berfungsi sebagai fungsi utama nya saja melainkan juga dapat digunakan aktivitas lainnya.

B. Aplikasi Konsep

Gaya pada Interior bangunan ini ialah menggunakan *style modern* karena perancangan ini lebih mengutamakan kenyamanan dan keamanan bagi anak sehingga pemilihan *style*

yang dimana membuat anak merasa lapang ketika berada di dalam. Suasana yang akan dicapai ialah ruang yang dapat membuat mereka nyaman dan dapat beraktivitas dengan tidak adanya tekanan/paksaan dan penggunaan bentuk geometris dan organik untuk membuat suasana ruang menjadi lebih tidak kaku sehingga anak lebih merasa bebas sama seperti mereka berada di rumah mereka sendiri.

Penerapan sistem pembelajaran dari permainan dikaitkan dengan perkembangan psikomotor yang dibagi menjadi dua yaitu motorik halus dan kasar. Motorik halus berupa mengisi, menuang, mencetak (bak pasir, masak kue), memakai dan melepas pakaian, menyusun dan menyortir (balok kayu warna-warni dan macam bentuk), meronce. Sedangkan motorik kasar merupakan aktivitas yang lebih berbahaya/menantang seperti , merangkak, berlari, melompat, menjaga keseimbangan, bergantung, dsb.

Perancangan ini ditujukan untuk anak-anak maka keamanan dalam penggunaan material harus diperhatikan, serta pemilihan warna primer dan sekunder yang dapat menarik perhatian anak agar lebih aktif dan interaktif, karena warna dapat berperan dalam mendukung kondisi interior ruang yang menunjang program kegiatan belajar sesuai kebutuhan anak agar perkembangan mereka dapat optimal.



Gambar 1. Aplikasi konsep perancangan pada perabot

C. Layout Daycare Center

Layout dirancang sesuai dengan eksisting bangunan yang terdiri dari 4 lantai. Penataan layout disusun melalui hubungan jauh dekat antar pengguna. Lantai Ground Floor dan 1 untuk area lebih umum, sedangkan lantai 2 dan 3 untuk ruang-ruang anak yang dibagi sesuai usia mereka. Dapat dilihat dari pemilihan material warna sangatlah berperan penting dalam perancangan ini, sehingga penggunaan antara warna primer dan sekunder lebih dikombinasikan.



Gambar 2. Desain layout lantai 1 dan ground floor



Gambar 3. Desain layout lantai 2 dan 3

#### D. Perspektif Interior Daycare Center

Interior lobby Daycare Center ini didesain agar dapat menarik perhatian anak, karena lobby merupakan area utama yang dilihat saat anak dan orang tua masuk ke dalam ruangan. Suasana yang diberikan ialah rasa nyaman dan fun. Pada area ini dinding menggunakan material rumput sintesis dan permainan balok kayu. Drop ceiling yang berbentuk organik dengan material gypsum board serta diberi hidden lamp. lantai menggunakan parket kayu agar memberi kesan nyaman/homy dan untuk area informasi diberi leveling dengan menggunakan karpet berwarna hijau agar menimbulkan suasana playground tersebut.



Gambar 4. Suasana interior lobby daycare center

Penggunaan elemen dekoratif berupa pagar-pagar yang dicat warna primer agar anak menjadi lebih tertarik. Pada area ini pencahayaan alami lebih dimaksimalkan dengan adanya bukaan-bukaan yang lebar.

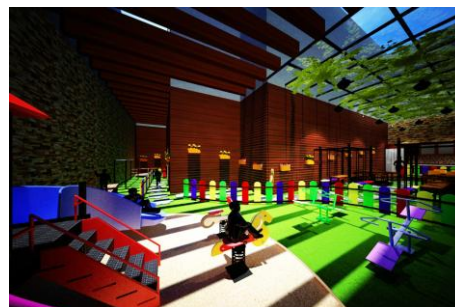


Gambar 5. Suasana interior area bermain indoor

Area bermain indoor dan semi outdoor ini dibuat tidak hanya untuk mereka bermain secara bebas, tetapi pemilihan permainan tersebut juga dapat melatih sistem motorik kasar

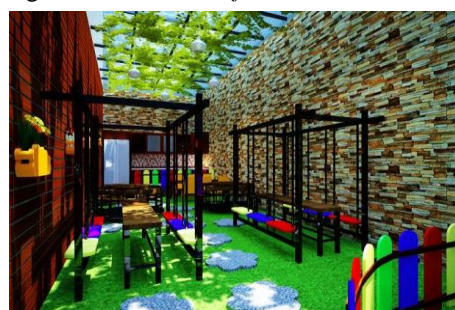
maupun halus mereka dan juga terdapat beberapa perbedaan dari alat permainan antara indoor dan semi outdoor. Area bermain indoor berada dekat dengan lobby sehingga anak-anak bisa sambil bermain ketika menunggu orang tua menjemput.

Sedangkan area bermain semi outdoor ini dibuat suasananya seperti berada di playground dan permainan yang digunakan juga lebih mengutamakan fisik. Sehingga anak merasa betah dan tidak bosan ketika berada seharian di Daycare Center ini.



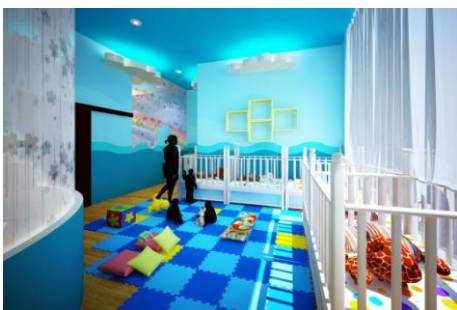
Gambar 6. Suasana area bermain outdoor

Ruang makan diletakkan di area semi outdoor. Hal ini agar ruang makan tidak hanya digunakan untuk fungsi makan saja tetapi juga digunakan sebagai tempat dengan aktivitas lainnya yang dapat meningkatkan sistem motorik anak. Meja makan yang didesain berbentuk seperti merry go rounds dan juga ayunan. Dengan sifat anak yang suka bosan maka perlu adanya desain yang membuat mereka fun.



Gambar 7. Suasana ruang makan dan dapur

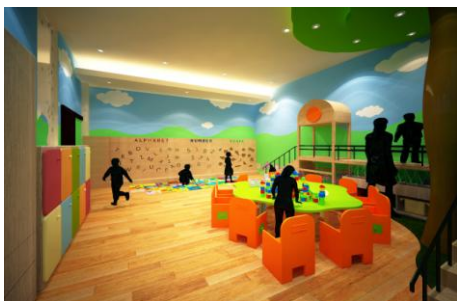
Usia pengguna di baby room ialah dari 6-12 bulan. Dinding menggunakan finishing cat gradasi warna biru, karena biru dapat memberi kesan santai, tenang dan tidak tertekan untuk baby, tetapi diberi perpaduan warna soft kuning agar ruangan menjadi lebih nyaman dan tidak monoton. Penggunaan material lantai menggunakan parket dan juga evamatt karena keamanan baby sangatlah penting maka diberi material yang empuk. Baby room ini lebih memaksimalkan pencahayaan alami terlihat dari bukaan jendela yang lebar.

Gambar 8. Suasana interior *baby room*

Usia pengguna di *toddler room* ialah dari 12-24 bulan. Desain untuk *toddler room* pada dinding diberi penekanan warna-warna primer yang berbentuk *rainbow* hal ini agar supaya dapat menarik perhatian anak karena pada usia ini mereka sudah mulai aktif. Beberapa perabot menggunakan bahan yang empuk karena untuk keamanan anak sedangkan material yang menggunakan multiplek dibuat tidak bersudut. Permainan bentuk plafon sama seperti di *baby room* dengan bentukan stilasi awan agar kesan *fun* di dalam dapat terasa.

Gambar 9. Suasana interior *toddler room*

Usia pengguna di *playgroup room* ialah dari 2-4 tahun. Pada usia ini mereka akan lebih aktif untuk melakukan segala hal karena mereka sudah bisa jalan tanpa bantuan dan juga mereka sudah mulai belajar sedikit demi sedikit dari bahasa, bentukan, dan warna. Sehingga di ruang ini perancang membuat perabot yang dimana pengguna dapat bermain sekaligus belajar. Perabot tersebut berupa bidang yang mereka dapat mengisinya dengan angka, huruf, dan bentukan. Di dalam ruang juga tersediakan jembatan bermain sehingga ketika mereka berada di dalam ruang tidak merasa bosan.

Gambar 10. Suasana interior *playgroup room*

Sedangkan usia untuk *kindergarten room* ialah 4-6 tahun. Usia ini biasa disebut dengan usia pra-sekolah sehingga pada usia ini mereka akan lebih banyak untuk belajar. Tetapi sistem

belajarnya pun dibuat *fun* agar anak tetap senang ketika melakukan aktivitas, karena jika anak sudah tertekan atau dalam paksaan maka mereka tidak bisa menerima pelajaran tersebut dengan baik. Pada ruang ini tersedianya mainan balok-balok dimana mereka dapat menyusun balok tersebut di dalam wadah. Ruang ini sekaligus menjadi ruang tidur maka kursi dan meja tersebut dalam model bongkar pasang dan ditaruh pada tempatnya hal tersebut dapat melatih motorik anak. Permainan bentuk plafon agar ruang menjadi lebih *fun*. Penggunaan lantai parket agar memberikan suasana *homy*.

Gambar 11. Suasana interior *kindergarten room*

Ruang yang terakhir untuk anak ialah *elementary room*, ruang ini dikhususkan untuk usia 6-8 tahun. Usia ini mereka sudah lebih bebas untuk melakukan segala hal sehingga untuk bermain mereka akan lebih memilih ke area bermain *indoor* maupun *semi outdoor*. Desain pada ruang ini dinding menggunakan perpaduan cat warna orange, kuning, dan *soft kuning*. Perabot menggunakan material plastik untuk menjaga keamanan anak dan sama seperti di *kindergarten room*, meja di ruang ini dapat dibongkar pasang dan disusun di tempat yang tersedia.

Gambar 12. Suasana interior *elemenatary room*

Di *Daycare Center* ini juga terdapat *office* untuk direktur, manajer, dan staf. Pada dinding ruang direktur dan manager menggunakan cat yang dikombinasi dengan *wallpaper*, untuk perabot warnanya disesuaikan dengan kondisi ruang. Pengaplikasian *drop ceiling* dengan *hidden lamp* agar membuat ruang menjadi tidak kaku.

Gambar 13. Suasana interior *director room*Gambar 14. Suasana interior *manager room*

Di dalam ruang staf disediakan meja, kursi, dan loker untuk guru maupun pengasuh. Untuk memaksimalkan keamanan anak maka di beberapa area diberi penjaga khusus yang dimana mereka dapat memantau jika ada anak yang tidak terjaga oleh pengasuhnya.

Gambar 15. Suasana interior *staff room*

#### IV. KESIMPULAN

*Daycare Center* merupakan suatu tempat yang menjadi rumah kedua bagi orang tua yang sedang bekerja dan memiliki anak dalam usia balita sampai usia pra-sekolah. Tempat ini bertujuan untuk mengembangkan aspek pendidikan usia dini, pertumbuhan fisik dan mental anak yang diterapkan pada desain ruangan yang dapat membuat anak menjadi lebih aktif dan interaktif untuk bermain sambil belajar. Sehingga dengan adanya *Daycare Center* ini juga dapat membantu anak untuk mengembangkan intelektual, sosial dan emosional, estetis, dan fisik. Serta mengenalkan anak pada bentuk dan warna yang bisa mengembangkan kecerdasan anak. Pemilihan material dan warna pada ruang dan perabot sangatlah penting karena dengan pemilihan warna yang tepat akan menjadi daya tarik anak sehingga anak lebih aktif dalam mengasah keterampilan kognitif, afektif dan serta pola berpikir kreatif. Hal yang penting dalam merancang *Daycare Center* ini ialah karena penggunaannya anak-anak, kenyamanan dan keamanan hal utama yang harus diperhatikan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang turut membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini, antara lain :

1. Dra. Sriti Mayang Sari, M.Sn., dan Moch. Taufan Rizqi, S.Sn selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan secara moral maupun material.
3. Pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan tugas akhir ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chawla, Louise. Homes for Children in a Changing Society. In Zube, Ervin H., & Moore, Gary T. Advances in Environment, Behavior, and Design Vol.3. New York: Plenum Press. (1991).
- [2] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak. Jakarta. (2013).
- [3] Pile, John F. Interior Design Third Edition. New York: Prentic Hall, Inc., & Harry N. Abrams, Inc. (2003).
- [4] Sari, Sriti Mayang. 2004. "Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-kanak." Dimensi Interior 2 (2004) 22-36.