

Perancangan Interior Pusat Perlengkapan dan Hiburan Anak di Surabaya

Gabrielle Saretta Amanda, Sriti Mayang Sari, M. Taufan Rizqi
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: fenlingfenling@gmail ; sriti@petra.ac.id

Abstrak— Kota Surabaya merupakan kota terbesar kedua yang memiliki prospek tinggi dalam perdagangan dan membuka usaha. Dilihat dari gaya hidup masyarakat kini terus berkembang terutama dalam hal fashion yang merupakan kebutuhan pokok manusia. Fashion berkembang seiring dengan tren, begitu pula dikalangan anak-anak. Kebutuhan anak-anak menjadi prioritas orang tua, baik perlengkapan, hiburan maupun edukasi anak sehingga meningkatnya fasilitas yang disediakan bagi anak-anak. Oleh karena belum adanya retail yang mewadahi semua kebutuhan anak sekaligus, maka perancangan ini bertujuan memberi fasilitas dalam belanja, bermain dan belajar. Retail tidak hanya menjadi tempat mencari kebutuhan namun juga memberikan pengalaman dan suasana baru dalam hiburan dan edukasi yang berpengaruh pada perkembangan anak kearah positif.

Kata Kunci—Pusat, Perlengkapan, Hiburan, Anak, Retail

Abstrac— Surabaya City is the second largest city that presents high prospects in trade and setting up businesses. Seen from the people's lifestyle, especially in the matters of fashion which is a human basic need. Fashion grows in line with trend, nor among children. Children's needs become a priority for parents, like their equipment, entertainment, and education so that increases the need of facilities provided for the children. Because of the absence of a retail which facilitates all the needs of children at the same time, this design aims to give facilities in shopping, playing and learning at once. Retail not only becomes a place for shopping but also to fulfill the need of new experience and the mood in entertainment and education that impacts positively on children development.

Keyword— Center, Kids, Equipment, Entertainment, Retail

I. PENDAHULUAN

KOTA Surabaya memiliki prospek yang bagus dan perkembangan pesat dalam kegiatan komersial perdagangan dan jasa yang tersebar di beberapa bagian kota dan ditunjang dengan lingkungan perdagangan sebagai pusatnya. Melihat ketersediaan prasarana dan sarana perdagangan dan jasa komersial lain merupakan fasilitas yang sangat dibutuhkan untuk menunjang perekonomian kota dimana Surabaya sendiri sebagai pusat kota. Perkembangan dalam segala bidang memberikan dampak semakin meningkatnya taraf hidup masyarakat, begitu pula kebutuhan

manusia yang semakin bertambah terutama dibidang *fashion* dimana pakaian juga merupakan kebutuhan pokok manusia.

Orangtua selalu memandang penting manfaat hiburan serta kebutuhan bagi anak, bermain merupakan hiburan yang dapat mengembangkan diri ke arah positif dan merupakan kesempatan berharga. Perkembangan dibidang anak-anak pun terus meningkat seiring meningkatnya gaya hidup dimana orang tua memprioritaskan kebutuhan perlengkapan anak-anak mereka sehingga perancangan *retail* bagi anak-anak merupakan salah satu peluang yang baik dan dapat dikembangkan.

Perkembangan produk, *entertainment*, dan tempat hiburan kini sangat dipengaruhi oleh anak-anak, bahkan fashion anak-anak berkembang sangat pesat termasuk *brand-brand* terkenal sekalipun. Berbelanja selain memenuhi kebutuhan, juga dapat memberikan edukasi kepada anak-anak baik dalam mengenal mata uang, berhitung, bahkan dalam kemandirian dan keberanian anak.

Menurut dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media uang sebagai alternatif alat belajar bagi anak-anak yang menyenangkan dan praktis dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Bagi anak usia dini media selain mata uang sebagai pembelajaran kognitif, mata uang dapat sebagai pembelajaran pengenalan mata uang dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu perancangan pusat perlengkapan dan hiburan anak bertujuan untuk memberikan fasilitas sebagai tempat berbelanja, bermain, belajar dan memenuhi kebutuhan anak-anak mereka yang semakin lama akan terus meningkat.

Perancangan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan perlengkapan anak umur 1-14 tahun dimulai dari pakaian, sepatu, aksesoris anak, mainan, dll. Adanya variasi desain yang unik dalam perancangan retail akan lebih menarik minat konsumen, penggunaan warna disesuaikan dengan psikologi konsumen, karena pangsanya lebih khusus ke anak-anak sehingga psikologi warna difokuskan terhadap anak serta ergonomi serta bentuk furnitur yang mendukung kenyamanan dan ketertarikan anak-anak sehingga desain dapat menyatukan antara aktivitas berbelanja dengan bermain. Hal edukasi diaplikasikan dalam sistem jual beli atau pembayaran sehingga anak-anak dapat manfaat secara tidak langsung dari aktivitas berbelanja. Selain itu pula anak-anak juga mendapat edukasi motorik seperti kemandirian anak seperti cara mengikat tali sepatu, keberanian membayar sendiri, dll. yang dapat membantu perkembangan anak.

II. METODE PERANCANGAN

A. Studi Literatur dan Tipologi

Metode ini digunakan untuk mempersiapkan perancangan *Pusat Perlengkapan dan Hiburan Anak* ini dengan mencari informasi berupa data literatur standar yang sesuai untuk perancangan. Data literatur berasal dari beberapa sumber seperti buku, jurnal ataupun jaringan internet. Selain itu juga menggunakan data tipologi sebagai pembandingan. Data tipologi yang digunakan seperti retail anak *Kidz Station, Zara Kids*, dll. Data literatur yang dikumpulkan dibandingkan dengan data tipologi dan diambil kesimpulan untuk batasan perancangan. Kelebihan yang diambil seperti kebutuhan ruang, tata display, dsb. Sebuah perancangan harus dipersiapkan dengan matang dengan mempelajari data literatur-literatur yang terkait dengan objek perancangan agar dapat digunakan sebagai pedoman serta mendukung proses perancangan.

B. Studi Site Plan

Metode ini dilakukan dengan survei dan digunakan untuk menganalisa lokasi objek perancangan yang akan digunakan. Dibutuhkan data lapangan berupa denah lokasi perancangan fiktif yang diambil dari hasil perancangan arsitektur dengan luasan $\geq 1000 \text{ m}^2$ sebagai lokasi objek perancangan. Lokasi yang digunakan di Jl. Kedungdoro 86-90, Surabaya. Informasi diambil sebanyak mungkin mengenai kondisi lingkungan di kawasan tersebut yang memiliki potensi untuk digunakan sebagai objek perancangan, seperti lokasi memiliki akses mudah dan letaknya yang strategis bagi retail.

C. Programming

Programming merupakan sebuah proses yang dilakukan dalam pengumpulan informasi, analisis, dan tahap yang memberikan dasar-dasar untuk desain. Programming menjelaskan permasalahan sebelum usaha memberi solusi. Programming menurut Ballast merupakan analisis masalah dimana desain menjadi sintesis masalah. Sedangkan menurut Torelli proses programming juga penting bagi menentukan efektivitas penghitungan biaya yang diperlukan baik dalam proyek dan perawatan.

Programming merupakan program tahap pertama dalam proses untuk mendesain dengan mengumpulkan informasi-informasi berupa data fisik maupun non fisik, kebutuhan dan aktivitas pengguna secara lengkap dari hasil survei. Pada perancangan ini, sasaran utamanya adalah anak-anak dan orang tua sehingga terdapat analisis aktivitas pengguna dimana anak-anak menjadi pembatas utama. Kemudian mengumpulkan data-data literatur dari buku, jurnal serta internet yang berkaitan dengan informasi yang telah didapatkan melalui survei lapangan. Semua data yang ada dikumpulkan menjadi satu untuk dianalisa kemudian masuk kepada tahap analisis data dengan mencari pokok permasalahan yang ada serta kelebihan dan kekurangan yang dimiliki.

Dalam tahap proses analisis data, seluruh data diolah menggunakan metode komprehensif berupa tabel analisis data kebutuhan ruang dan pengguna, analisis karakteristik (pencahayaan, penghawaan, akustik, dan system keamanan) dan

hubungan antar ruang, analisis kebutuhan perabot, serta analisis pembagian ruang (*zoning* dan *grouping*). Kebutuhan ruang dan hubungan antar ruang diambil berdasarkan aktivitas pengguna dan jenis produk yang ada dalam perancangan, serta penataan display retail yang diatur dalam pembagian ruang untuk menciptakan alur atau sirkulasi pengguna dalam ruang. Sedangkan Karakteristik dan besaran ruang didasarkan pada literatur sebagai standar dan kebutuhan dalam perancangan. Setelah itu maka akan diperoleh kesimpulan dari hasil interpretasi data yang kemudian digunakan untuk membuat sebuah konsep dasar perancangan dari permasalahan pokok yang muncul dan kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk desain.

D. Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan tahap lanjutan setelah melalui program tahap pertama yaitu programming dan analisis data, yang kemudian menghasilkan sebuah kesimpulan permasalahan yang digunakan untuk membuat sebuah dasar konsep perancangan. Konsep perancangan mencakup tema yang akan dipakai yaitu *playground* karena identik dengan anak-anak serta rasa *fun* yang ditimbulkan. Konsep pada perancangan ini *Shopping in Fun Way* yang berarti berbelanja dengan berbagai cara yang menyenangkan, dalam hal bermain yang edukatif bagi anak.

E. Skematik Desain

Tahap skematik desain merupakan tahap mendesain berupa sketsa-sketsa ide gambar perspektif ruangan yang ingin dimunculkan pada objek perancangan retail anak dan tidak lepas dari garis merah konsep dan tema perancangan yang sudah ditentukan.



Gambar 1. sketsa ide perspektif area kasir dan mainan

F. Tahap Pengembangan Desain

Tahap pengembangan desain merupakan tahap setelah skematik desain dimana ide-ide yang sudah dimunculkan melalui sketsa-sketsa perspektif ruangan yang ada dikembangkan lagi sehingga menghasilkan desain yang maksimal pada akhirnya untuk perancangan pusat perlengkapan dan hiburan anak di Surabaya ini.



Gambar 2. sketsa ide perspektif area pakaian

III. ANALISIS PERANCANGAN

Tema perancangan interior pusat perlengkapan dan hiburan anak ini mengambil unsur playground. Anak-anak dan orang tua anak yang menjadi sasaran utama perancangan. Penggunaan tema dikarenakan dengan berkembangnya jaman kini anak-anak sudah jarang bermain diluar ruangan. Tema *playground* diambil karena dijamin sekarang sangat jarang anak yang bermain diluar.

Pada perancangan retail yang bersifat komersil dibutuhkan karakter desain ruang yang dapat memberi *image* dan nilai jual lebih terhadap konsumen. Oleh karena itu pada perancangan ini ingin menggunakan tema sebagai *image* dan karakter retail.

- Konsep Perancangan

“*Shopping in Fun Ways*” menjadi konsep dasar perancangan retail ini yang memiliki arti berbelanja dengan cara yang menyenangkan. Tujuan perancangan desain dapat menyatukan aktivitas belanja, bermain, dan belajar. Penerapan konsep pada desain ruangan agar anak-anak dapat mengalami interaksi, edukasi dan rasa fun sekaligus belanja yang menjadi fungsi utama retail. Konsep tersebut diterapkan pula dalam sistem-sistem retail, seperti pembayaran, pemilihan, dll. Melalui konsep ini, desain perancangan diharapkan memberi suasana yang berbeda dari retail lainnya dan meningkatkan harga jual produk yang ditawarkan.

- Karakter, Gaya, Suasana

Karakter dan gaya yang ingin digunakan pada desain perancangan ini bersifat *modern* dengan bentuk geometris yang diaplikasikan pada perabot. Bentuk kombinasi geometris simpel diambil dari bentuk permainan di *playground* dan sesuai bagi anak-anak mengenali bentuk dasar. Gaya *modern* diaplikasikan pada *retail* karena mengutamakan fungsionalitas dan sesuai bagi retail dengan fungsi utama menjual produk.

Suasana pada perancangan ini ingin menimbulkan suasana *playground* yang *fun* bagi anak-anak bermain namun tetap terkesan *elegant* dan bersih karena perancangan berada di kawasan pusat kota dan menjadi pusat belanja bagi orang tua.

Penggunaan warna yang ingin diterapkan menggunakan yang disesuaikan dengan psikologi pengguna sesuai dengan aktivitas yang dilakukan. Warna memiliki dampak yang besar pada anak-anak dan memiliki efek yang luas yang mempengaruhi perilaku. Misal di area bermain menggunakan kombinasi warna primer dan sekunder sehingga warna-warna cerah mempengaruhi semangat anak saat bermain, sedangkan pada retail pakaian anak menggunakan warna netral seperti putih atau warna *soft* sehingga produk-produk yang ditawarkan lebih menonjol.

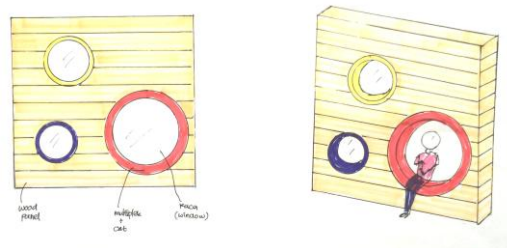
- Pola Penataan dan Sirkulasi Ruang

Pola Penataan dan sirkulasi ruang ditinjau berdasarkan aktivitas pengguna ruang terutama bagi anak-anak. Pada retail terdapat beberapa pengguna ruang yaitu pengunjung orang tua, anak-anak, dan staff. Pola penataan dirancang untuk membantu memudahkan aktivitas dan sirkulasi pengguna ruang sekaligus membuat pengunjung melewati semua area retail. Sirkulasi

ruang yang dicapai dengan memanfaatkan ruang secara maksimal dan alur dalam ruang jelas.

- Elemen Pembentuk Ruang

Lantai retail menggunakan beberapa macam material yang *easy-maintenance* namun juga aman bagi anak-anak. Pola lantai sendiri memiliki kombinasi material dan ketinggian yang berbeda di beberapa bagian sebagai pembatas ruang imajiner. Namun lebih dipertimbangkan karena pengguna utama adalah anak-anak yang akan rawan bila terlalu banyak perbedaan ketinggian lantai. Beberapa material yang digunakan antara lainnya *granit tile*, parket kayu, karpet, karet dan rumput sintesis.



Gambar 3. sketsa ide dinding dekorasi

Dinding merupakan bidang vertikal yang berfungsi sebagai pembatas antar ruang dengan memiliki fungsi dan tujuan pengolahan yang berbeda. Untuk dinding luar dapat bersifat transparan maupun sebagai penghambat cahaya. Dinding juga dapat sebagai pembentuk suasana ruang. Material yang diaplikasikan pada dinding bermacam-macam, baik sebagai dinding partisi maupun dekorasi ruangan. Material yang digunakan juga harus aman bagi anak-anak maka pada dinding menggunakan pelapisan cat *decorsafe*. Pada beberapa area dinding digunakan sebagai edukasi motorik anak mengenai retail, hal itu menjadi kelebihan retail karena terdapat edukasi dalam aktivitas belanja anak. Pengaplikasian teknologi juga diaplikasikan pada beberapa bagian elemen yang memberikan kesan *modern*.

Plafon dapat menjadi pembatas imajiner dan juga dapat menjadi dekorasi yang dapat mengandung nilai estetis serta membentuk suasana ruang. Pengaplikasian harus *easy-maintenance* karena plafon tidak setiap saat akan dibersihkan. Selain untuk estetis plafon juga berfungsi untuk utilitas seperti kabel dan pipa.

- Aplikasi Konsep dalam Desain

Bentukan yang diaplikasikan berdasarkan bentuk permainan anak-anak yang ada di *playground*. Bentuk dominan geometris namun disusun dengan penataan dinamis. Bentuk permainan dikombinasi dengan bentuk dasar geometris sederhana, menghasilkan komposisi yang memberi suasana ruang sederhana dan modern namun terkesan fun. Bentuk yang diaplikasikan meminimalisasi sudut atau lekukan tajam yang rentan bagi anak-anak. Bentuk yang diaplikasikan juga menyerupai bentuk permainan aslinya karena akan lebih menarik dan familiar bagi anak-anak.

Warna yang digunakan menggunakan warna-warna primer

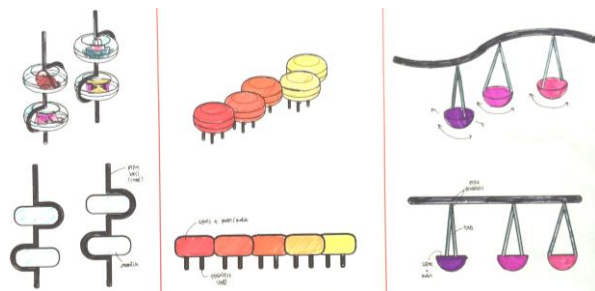
dan putih. Penggunaan warna primer yang merupakan warna dasar akan membantu anak dalam mengenal warna dan merangsang perkembangan anak. Warna kontras dan warna cerah yang diaplikasikan akan meningkatkan rasa semangat secara psikologi, dan diimbangi dengan warna putih. Warna kontras juga akan membantu dalam mengenali bentuk. Warna-warna tersebut juga dikombinasikan dengan warna ekspos material seperti ekspos kayu.

Penggunaan material menggunakan material yang *easy-maintenance*, punya daya tahan lama, dan aman bagi anak-anak. Material yang dipilih juga dengan tekstur material yang halus atau tidak tajam. Bahan material yang diaplikasikan dikombinasikan sesuai fungsinya.

Perabot memiliki bentuk yang variatif namun tetap fungsional. Variasi bentuk perabot berdasarkan bentuk-bentuk permainan *playground*. Perabot dibuat multifungsi sesuai dengan konsep yang diterapkan sehingga membantu aktivitas pengguna sesuai fungsi. Perabot dengan fungsi utama untuk *display* produk retail didesain pula untuk hiburan atau bermain anak sehingga pengunjung dapat melakukan aktivitasnya sekaligus serta memberi suasana yang *fun* bagi anak-anak. Pengaplikasian teknologi juga diterapkan dalam retail seperti kasir dan *digital fitting* untuk mengikuti perkembangan jaman dan memberi kesan yang modern bagi retail. Selain itu juga bermanfaat bagi edukasi anak dalam hal motorik dan dalam mengenal hal baru untuk dalam hal keberanian, kemandirian, dan sebagainya. Perabot yang dirancang mengacu pada anak-anak sehingga ergonomi dan ukuran lebih ke ukuran standar anak, namun pada beberapa perabot, didesain yang dapat digunakan untuk orang tua dan anak dengan memiliki dua ukuran.



Gambar 4. contoh referensi perabot (Sumber: Google Image)



Gambar 5. sketsa ide desain perabot

Untuk sistem penghawaan menggunakan penghawaan buatan dengan AC *ceiling cassette* pada plafon dan AC split di beberapa bagian ruangan. Pada bagian toilet menggunakan *exhaust fan* untuk sirkulasi udara. Penggunaan penghawaan

buatan selain untuk sirkulasi udara juga untuk kenyamanan udara dan suhu dalam ruang bagi pengguna.

Sistem pencahayaan dalam retail menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami menjadi sumber penerangan ruang pada siang hari, masuknya sinar matahari dimaksimalkan dalam beberapa bagian area.

Pencahayaan alami sesuai diterapkan karena tema yang diterapkan adalah *playground* yang memberikan suasana yang alami dan natural pada ruangan. Pencahayaan buatan menggunakan lampu *downlight* dan *spotlight* dengan lampu LED yang lebih hemat energi dan daya tahannya jauh lebih lama dibanding lampu lainnya. Selain itu dengan lampu buatan LED diharapkan dapat menampilkan warna yang akurat dari produk.

Akustik pada area retail, karena retail merupakan area publik dan bersifat komersil sehingga ruang tidak ada batasan hanya di beberapa area seperti *fitting room* menggunakan karpet dan gypsum serta spons pada beberapa bagian dinding. Untuk penyamaran dan kenyamanan pengunjung juga diaplikasikan *sound system* dalam ruang seperti *speaker audio*.

Pada bangunan bertingkat proteksi terhadap kebakaran sangat penting terutama bangunan publik. Untuk proteksi terhadap kebakaran menggunakan sprinkler dan APAR sebagai tindak langkah cepat. Selain penggunaan tersebut juga digunakan material yang menghambat rambatan api atau dengan lapisan yang tidak mudah terbakar.

Keamanan dari dalam *finishing* material dengan menggunakan cat *decorsafe*, selain itu juga penataan layout yang memiliki alur dan pembagian ruang. Namun tetap dengan tambahan sistem keamanan yaitu dengan adanya CCTV dan ruang kontrol serta gudang yang digunakan untuk menyimpan barang. Untuk secara keseluruhan selain CCTV juga terdapat satpam yang bertugas menjaga keamanan retail.

IV. HASIL PERANCANGAN INTERIOR



Gambar 6. Layout Plan

Layout Lantai 1

Ruang retail lantai satu terdiri dari area kasir, area sepatu dan pakaian anak serta *fitting room*. Penataan layout memberikan alur kepada pengunjung dan tetap memaksimalkan ruang secara fungsional. Peletakkan toilet berada di tengah menjangkau keseluruhan area sehingga tidak terlalu jauh. Bukan maksimal terdapat dibagian utara untuk membantu penerangan dalam ruang.

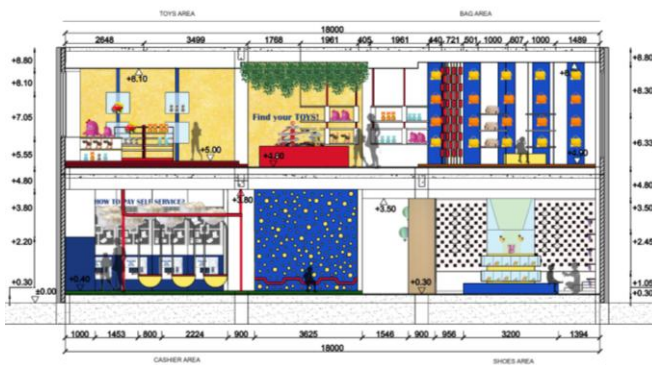
Layout Lantai 2

Ruang retail lantai dua terdiri dari area pakaian anak, *fitting room*, area aksesoris, mainan dan tas anak. Penataan lantai dua lebih dinamis dan terdapat *dome* sebagai *vocal point*. Alur yang diciptakan agar pengunjung mengelilingi keseluruhan area dan kenyamanan pengunjung dalam melakukan aktivitas. *Fitting room* diletakkan dibelakang karena lebih membutuhkan privasi dan toilet ditengah ruangan untuk mencangkup seluruh area. Bukan terdapat di area depan atau timur dan utara, cahaya alami dimanfaatkan secara maksimal untuk penerangan dalam ruang.



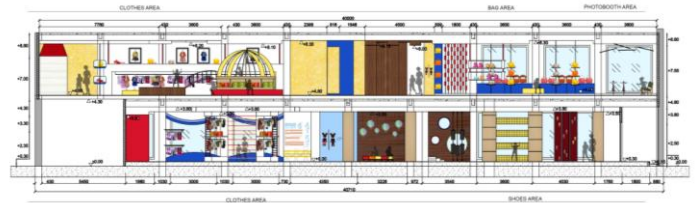
Gambar 7. Main entrance

Main entrance menggambarkan karakteristik dari retail, menggunakan *wood panel* dan tanaman rambat untuk memberikan kesan natural yang sesuai dengan tema *playground*. Dominan dengan kaca sehingga memiliki banyak *window display* untuk menarik konsumen. Elemen interior menggunakan bahan yang *easy-maintenance* dan multifungsi bagi anak-anak, seperti dinding partisi yang dapat digunakan untuk hiburan atau bermain anak. Selain itu material juga harus tetap aman digunakan bagi anak-anak. Penggunaan kombinasi material dengan tekstur akan membuat elemen lebih variatif dan warna-warna yang diterapkan juga dapat membantu perkembangan anak.



Gambar 8. Tampak potongan

Bentukan desain pada elemen yang variatif dapat lebih menarik bagi pengunjung namun tetap harus fungsional. Bentuk yang diaplikasikan dari permainan *playground* dimana lebih menyerupai bentuk asli dan meminimalkan sudut-sudut tajam agar aman bagi anak-anak.



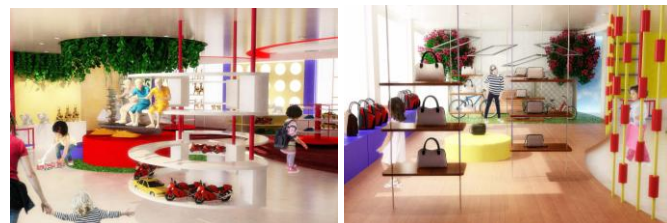
Gambar 9. Tampak potongan

Pencahayaan alami atau bukaan sangat dimaksimalkan di beberapa bagian area. Pencahayaan alami yang dimanfaatkan membantu penerangan dalam ruangan dan penghematan energi. Selain itu, dengan konsep dan tema yang diterapkan maka pencahayaan alami sangat sesuai bagi penerapan dalam ruang. Cahaya alami yang masuk tersebut membangun suasana *playground* dalam retail tersebut karena memberi kesan natural dan alami.



Gambar 10. Perspektif Lantai 1

Suasana ruang yang *fun* dihidupkan dengan pengaplikasian warna-warna cerah serta bentuk yang dapat difungsikan untuk bermain anak. Penerapan konsep diaplikasikan baik dalam desain dan sistem retail. Melalui pengaplikasian konsep tersebut diinginkan terciptanya retail yang nyaman bagi pengunjung berbelanja ditambah dengan rasa *fun* dari bermain serta edukasi yang diterapkan untuk mengasah perkembangan motorik anak.





Gambar 11. Perspektif lantai 2

V. KESIMPULAN

Melalui perancangan interior retail anak dengan konsep “*shopping fun ways*” yang bertema *playground* dapat dilakukan melalui unsur-unsur desain interior maupun dalam sistem pelayanan dan pembayaran. Penerapan tersebut ingin mengenalkan cara dan memfasilitasi kegiatan belanja dengan cara yang berbeda yaitu dengan adanya permainan dan edukasi yang dapat turut berperan dalam meningkatkan perkembangan anak kearah positif.

Dengan adanya perancangan interior retail ini, diharapkan dapat memberikan hal berbeda yang dapat diterapkan dalam retail dimana juga memperhatikan pentingnya bermain dan edukasi motorik bagi anak.

Bagi desainer selanjutnya yang ingin mengembangkan perancangan ini dapat lebih memperhatikan penerapan bentuk yang lebih multifungsi dan edukatif sehingga tujuan berbelanja, bermain dan belajar lebih dapat dicapai. Semoga karya ini dapat dijadikan bahan referensi bagi akademisi-akademisi lainnya dan bermfaat bagi pembacanya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis G.S.A mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sehingga jurnal ini dapat terselesaikan yaitu, dosen pembimbing Ibu Sriti Mayang Sari, Bapak M. Taufan Rizqi, koordinator TA Bapak Ronald H.I. Sitindjak dan Ibu Poppy Firtatwentyna Nilasari yang telah memberikan pengarahan beserta teman-teman yang telah menempuh perkuliahan bersama sehingga dapat saling berbagi pengalaman dan ilmu. Selain itu juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses tugas akhir ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas saran yang membangun, semoga dapat menambah wawasan bagi rekan-rekan akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ballast, David Kent. *Interior Reference Manual-Fifth Edition*. 2010.
- [2] Burke, Raymond R. *Retail Shoppability: A Measure of the world's Best Stores*. 2005.
- [3] Ching, Francis D.K. *Illustration Desain Interior*. 1996.
- [4] Ching, Francis D.K. *a Visual Dictionary of Architecture, Second Edition*. 2012.
- [5] General Services Administration. *Child Care Center Design Guide*. 2003.
- [6] Goodman, Levitt. *Child Care Design & Technical Guideline*. 2012.
- [7] Piotrowski, Christine ; Elizabeth Rogers. *Designing Comercial Interiors*. New Jersey: John Willey & Sons, Inc, 2007.
- [8] Torelli, Louis., M.S.Ed. *Spaces for Children*. 2001-2009.
- [9] http://www.designboom.com/cms/images/user_submit/2011/11/ninyo.jpg
- [10] http://ecx.images-amazon.com/images/I/41A0iNFMQ4L_SY300.jpg
- [11] <http://newstimes.augusta.com/sites/default/files/imagecache/superphoto/13989346.jpg>