

Perancangan Interior “Bambini” *Day Care* Centre di Surabaya

Azarine Devina Gunawan, Mariana Wibowo
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: enirazadibalik@gmail.com ; mariana_wibowo@petra.ac.id

Abstrak— Surabaya memiliki banyak wanita karir. Beberapa wanita bekerja sepanjang hari sehingga mau tidak mau anak kecil mereka harus dititipkan ke pihak ke 3. Anak pada usia 0-5 tahun mengalami periode “*golden age*”. Otak anak berkembang sangat pesat pada periode ini. Akan sangat disayangkan apabila pihak ketiga kurang bertanggung jawab, sehingga otak anak tidak berkembang maksimal. *Day care* bisa menjadi jawaban bagi orang tua untuk menitipkan anaknya ketika bekerja. *Day care* didesain dengan *fun*, ergonomis dan sesuai *corporate identity* dari Bambini. Konsep yang digunakan adalah “Funtastic”. Desain yang ada diberi warna-warna ceria merah, kuning, biru, hijau, dan putih. Konsep ini diambil agar anak-anak dalam menjalankan aktivitas-aktivitas di *daycare* bisa senang dan *enjoy*. Rasa senang dan *enjoy* membuat anak-anak lebih mudah menerima materi pengajaran, sehingga periode *golden age* bisa dimaksimalkan.

Kata Kunci— Anak-anak, Bambini, Funtastic, Interior, Surabaya, Tempat Penitipan Anak.

Abstract— Surabaya has many career women. Some of these career women work all day so they are forced to entrust their children to the third party. Children between age 0-5 years experience Golden age periode. Children brains grow rapidly in this period. It will be a waste if the third party who handled these children is irresponsible so the development of children’s brain won’t be maximum. Day care could be the answer for the parents to take care of their children while they’re working. Day care will be designed with fun and ergonomic design that match the corporate identity of Bambini. This day care concept project is “Funtastic”. The design will use cheerful color such as white, blue, yellow, green, and white. This concept is chosen in order to make children happy and enjoy when they do their activities. These feelings make the children easier to receive educational material, so golden age periode can be maximized.

Keyword— Bambini, Children, Day Care, Funtastic, interior, Surabaya

I. PENDAHULUAN

Kota Surabaya merupakan salah satu kota metropolitan di Indonesia yang berkembang. Perkembangan ini diiringi juga dengan meningkatnya jumlah wanita karir yang ada di Surabaya. Banyak dari wanita-wanita karir ini yang bekerja sepanjang hari, sehingga mau tidak mau banyak dari mereka yang menitipkan anaknya yang kecil ke pihak ke-tiga. Pihak ke-tiga yang dimaksud adalah *baby sitter*, tetangga, teman, maupun sanak keluarga terdekat yang belum tentu bisa

menggantikan peran dari orang tuanya dengan baik. Padahal, anak kecil pada usia 0-5 tahun mengalami masa-masa pertumbuhan yang orang sering sebut dengan masa “*golden age*”.

Golden age merupakan masa pertumbuhan emas pada anak yang terjadi satu kali saja dalam kehidupan manusia. Pada masa ini otak anak berkembang dengan pesat. Anak-anak merespon dan dengan cepat belajar hal-hal baru dengan cara bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya. Segala bentuk-bentuk pengaruh dari luar, baik secara fisik maupun psikis bisa mempengaruhi perkembangan fisik dan mental dari si anak. Periode ini adalah periode yang paling tepat untuk mengajarkan dasar-dasar pendidikan, nilai moral, dan emosional bagi si anak. Hal ini membuat periode *golden age* penting untuk dikembangkan. Akan sangat disayangkan apabila pada periode ini pertumbuhan anak tidak maksimal karena pihak ke tiga kurang bertanggung jawab/ kurang maksimal dalam mengembangkan potensi anak.

Hal-hal diatas membuat tempat pengasuhan anak/ *day care* memiliki potensi untuk dikembangkan. *Day care* bisa menjadi sarana untuk menitipkan anak selama orang tua bekerja sepanjang hari yang tidak membuat orang tua cemas. *Day care* bukan hanya sekedar tempat penitipan anak, tetapi juga sebagai sarana edukatif bagi anak-anak yang aman, nyaman, dan mendukung anak-anak untuk bereksplorasi dengan dunia sekitarnya.

Bambini merupakan *childcare* dan *preschool* di Surabaya yang memiliki potensi untuk dikembangkan. Bambini mengusung suasana rumah/ *homey* untuk *day care* nya. Suasana ini sesuai untuk memenuhi kebutuhan akan rasa nyaman bagi anak-anak. Dengan rasa nyaman yang ada, anak-anak diharapkan dapat beraktivitas dengan lebih baik. Bambini memiliki motto yang berbunyi “*more than a day care, better than a pre-school*”. Bambini memberikan edukasi sesuai dengan tahap kembang usia dari si anak.

Perancangan *day care* mengambil *corporate identity* dari Bambini *Child care & Preschool* di Surabaya. Desain yang ada didesain sesuai dengan kurikulum dan aktivitas-aktivitas yang ada di dalam di Bambini *Child care & Preschool*. Diharapkan perancangan *day care* bisa menjadi jawaban dari fenomena-fenomena yang terjadi diatas.

A. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya dari perancangan *Bambini Day care*

Centre adalah:

1. Bagaimana merancang interior *day care centre* yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang anak pada masa “Golden-Age”?
2. Bagaimana merancang interior *day care centre* yang



Gambar. 1. Metode perancangan mencerminkan *corporate identity* dari *Bambini*?

3. Bagaimana merancang interior *day care centre* yang dapat mawadahi aktivitas-aktivitas anak yang aman, ergonomis, dan higienis?

B. Metode Perancangan

Dibawah ini merupakan metode perancangan yang digunakan dalam perancangan tugas akhir :

a. Define

Mencari permasalahan yang ada di Surabaya.

b. Research

Mencari literatur-literatur yang mendukung proses perancangan, mencari tipologi dari internet, dan survey langsung ke *day care* yang ada di Surabaya.

c. Ideate

Membuat programming untuk menganalisa masalah, kebutuhan, dan solusi dari permasalahan yang ada. Setelah itu perancang membuat konsep yang sesuai dengan objek perancangan yang diambil. Konsep yang ada di tuangkan ke dalam bentuk sketsa-sketsa gambar tangan untuk mewujudkan gambar interior.

d. Prototype

Membuat gambar kerja 2D dan 3D yang sudah ditata dan *layout* dengan baik untuk dipresentasikan ke dosen pembimbing. Dosen pembimbing akan memberikan kritik membangun untuk perancang supaya perancangan yang dikerjakan bisa lebih bagus lagi.

e. Selection

Kritik dan saran dari dosen pembimbing diterima dengan lapang dada dan dikembangkan untuk desain ke tahap berikutnya.

f. Implementation

Desain final yang sudah *fix*, baik berupa gambar kerja 2D, perspektif, dan maket untuk dipresentasikan ke dosen penguji. Dosen penguji akan memberikan kritik dan saran yang membangun.

g. Learn

Setelah semua proses selesai, perancang belajar dari kritik-kritik yang diberikan untuk melatih dirinya agar bisa lebih baik lagi di perancangan selanjutnya.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Definisi *day care*

Day care merupakan tempat pengasuhan anak ketika ditiptikan oleh orang tuanya untuk belajar dan berkembang dalam berbagai aspek dengan memperhatikan kesejahteraan anak tersebut. *Day care* bisa menjadi tempat untuk memaksimalkan tumbuh kembang anak pada masa *golden age*. *Golden age* adalah tahapan paling kritis dimana anak mengalami perkembangan yang sangat pesat diberbagai aspek.

B. Pembagian usia anak

Dibawah ini merupakan pembagian usia dari anak-anak [19]:

a. Infant (Lahir-12 Bulan)

Pembagian usia anak dari lahir sampai 12 bulan.

b. Toddlers (12-36 Bulan)

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

c. Pre-school Children

Pembagian usia anak dari 36 Bulan- 6 Tahun.

d. School-age

Pembagian usia anak 6 tahun keatas.

C. Pembagian usia anak

Dibawah ini adalah tahap-tahap pertumbuhan yang dialami anak di tiap fasenya menurut Anita Rui Olds [15] dan Reni Akbar [1] :

a. Infant dan toddlers (0-36 bulan)

Pada 18 bulan pertama anak-anak akan bergerak dengan cepat, tidak dapat duduk tanpa *support*, merangkak, dan berjalan. Pola tidur dari *infant* untuk makan, tidur, dan bermain sangat unik. Masa ini adalah masa fondasi dari periode kehidupan yang akan datang.

Pada usia 18-36 bulan, anak sudah mulai bisa berjalan dan memanjat. Aktivitas-aktivitas ini membuat anak membutuhkan lingkungan yang mendukung proses belajar berjalan mereka yang aman dan bisa memancing keinginan dari anak untuk berlatih gerak.

b. Pre-school

Pada masa ini anak-anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, sudah bisa berjalan dengan lancar, sudah bisa bermain dengan alat-alat, dan mulai menampakkan ketertarikan di bidang sosial dan permainan.

c. School-age

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

D. Kriteria lingkungan *daycare*

Berikut adalah kriteria lingkungan *day care* yang baik untuk anak-anak [19]:

a. *Infant*

Lingkungan yang ada harus bisa mewadahi aktivitas yang dilakukan anak sepanjang hari. Karakter ruang yang ada haruslah hangat dan nyaman untuk kegiatan *nursing*. Biasanya *infant* akan dibagi kedalam kelompok. 1 kelompok terdiri dari 6-8 orang yang ditangani oleh 2 orang guru. Baju dan keperluan lainnya umumnya dimasukkan ke dalam sebuah tas *diaper*, dan diletakkan di tiap storage masing-masing anak. Popok dan tissue di simpan di lokasi yang berbeda di area ganti popok, yang mudah dijangkau oleh meja ganti, *Stroller* atau *tote bag* harus disimpan di area khusus penyimpanan tas. Susu Formula harus di masukkan ke kulkas.

b. *Toddlers*

Anak-anak pada masa ini berlatih untuk mandiri dalam hal makan, *toileting*, dan memakai baju. Anak-anak juga sudah mulai bisa berjalan ke mana-mana, maka dari itu ruangan yang ada haruslah dibuat aman, nyaman, dan mendukung segala aktivitas dari si anak. Biasanya anak-anak pada usia ini dikelompokkan menjadi 1 grup yang berisi 10-12/14 orang. Area storage untuk barang-barang anak-anak wajib disediakan. Barang-barang yang ada meliputi baju, tas popok, makanan maupun kertas/ prakarya mereka.

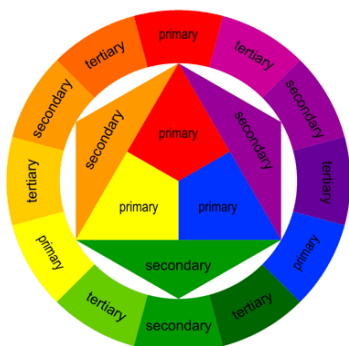
c. *Pre-school*

Pada usia ini anak sudah mulai menambah kosakata bahasa. Aktivitas-aktivitas yang memerlukan otot sudah mulai kompleks. Kemampuan sosialnya juga mulai meningkat. Biasanya pada usia ini, anak-anak dibagi dalam 1 grup dengan 2 pengawas, yang berisi 18-20 anak. Lingkungan yang ada harus bisa mendukung berbagai aktivitas dari anak, nyaman, tahan banting, dan bisa menarik perhatian anak supaya anak-anak lebih terstimulasi untuk belajar.

d. *School-age*

Anak-anak datang setelah/ sebelum sekolah. Pada usia ini anak dibagi dalam grup yang berisi 20-24 anak dengan 2 guru. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan mulai lebih kompleks lagi. Ruangan yang disediakan haruslah bisa menampung semua aktivitas anak. Ruang *toilet* sudah mulai dibedakan menjadi *toilet* wanita dan pria. Ruang kelas dibagi menjadi 2 zona, yaitu zona untuk aktivitas yang tenang dan yang lebih aktif.

E. *Penggunaan warna untuk anak*



Gambar. 2. *Color wheel*

(Sumber : www.asmartbear.wpenginge.netdna-cdn.com)

Warna apapun bisa digunakan untuk semua kelompok usia, tetapi tetap harus mempertimbangkan faktor-faktor lainnya seperti *brightness*, *lightness*, *amount*, dan warna lain yang ada di dalam ruangan. Dibawah ini merupakan pemilihan warna bagi anak berdasarkan pengelompokan usianya menurut Anita Rui Olds :

a. *Infants*

Warna pink, peach, salmon, cream, dan pucat cocok untuk anak di usia ini.

b. *Toddlers*

Toddlers banyak beraktivitas dan bergerak. Mereka bisa mentoleransi stimulasi lebih baik daripada *infant*, maka warna yang hangat dan bewarna cocok, tetapi rileks cocok untuk digunakan. Warna-warna ini bisa meliputi warna seimbang seperti hijau, biru, kuning, atau ungu.

c. *Pre-schooler*

Anak usia ini sudah mandiri untuk belajar. Rasa ingin tahu dan imajinasi berkembang pesat pada masa ini. Warna – warna seperti kuning, *orange* dan ungu dapat mensupport aktivitas dan kebutuhan mereka.

d. *School-age*

Pada usia ini, energi, kemampuan untuk berkonsentrasi, dan aktifitas fisik perlu gabungan, maka warna netral yang digabungkan dengan warna putih / beige bisa menjadi solusi yang baik. Warna ini bisa dikombinasikan dengan *highlight* warna lain dari *furniture* dan perabot.

III. OBJEK PERANCANGAN

A. *Site Perancangan*

Lokasi *site* yang akan digunakan menggunakan *site* fiktif perancangan tugas akhir karya Icha Sentosa dari jurusan *Arsitektur* Universitas Kristen Petra 2011 yang berjudul “Fasilitas Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Metode Montesorri di Surabaya”. *Site* yang digunakan berada di kawasan perumahan Kertajaya Indah Regency. *Site* fiktif terdiri dari 3 bangunan utama, 3 lantai, 1 area parkir semi *basement* dengan luasan total bangunan sebesar ±6300 m². *Site* yang diambil untuk perancangan *day care* terletak di lantai 1 bangunan utama bagian tengah , dengan luasan total ±1200 m².

Bangunan memiliki batas- batas sebagai berikut :

- a. Utara: Sungai Kecil dan lahan kosong
- b. Selatan: Pintu masuk perumahan
- c. Timur: Jalan raya perumahan Kertajaya Indah Regency
- d. Barat : Jalan perumahan Kertajaya Indah *Regency cluster1*



Gambar. 3. *Site* terpilih
(Sumber : Icha Santoso, 2011)

Setelah selesai membuat *grouping* akan dilanjutkan dengan proses membuat sirkulasi. Sirkulasi merupakan lintasan penghubung dari aktivitas-aktivitas yang dilakukan individu didalam ruangan.



Gambar. 7. Grouping

Grouping diatas memiliki kelebihan dan kekurangan :

Tabel. 2. Tabel kelebihan dan kekurangan

ZONING	KELEBIHAN	KEKURANGAN
ALTERNATIF 1	<ul style="list-style-type: none"> - Area bermain aksesnya mudah karena berada di tengah-tengah bangunan. - Ruang bermain mendapat view taman belakang. - Area belajar dan multimedia berdekatan. - Area kantor bersebelahan dengan ruang bermain, sehingga mudah mengawasi anak. - area tidur berdekatan dengan kamar mandi anak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang tidur, belajar dan UKS terletak di bagian bangunan yang panas, maka membutuhkan peredam panas. - Area bermain tidak bersebelahan langsung dengan area belajar.

E. Framework

Framework merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk mendesain perancangan yang dikerjakan. Framework merupakan kesimpulan dari programming yang dibuat. Berikut merupakan *framework* yang telah dibuat :

Tabel. 3. Tabel framework

FUNCTION	GOAL	FACT	CONCEPT	NEEDS	PROBLEM
<ul style="list-style-type: none"> People Activities Relationship 	<ul style="list-style-type: none"> Bisa menampung aktivitas kegiatan dari pengunjung dengan 40 orang anak + 30 orang dewasa 	<ul style="list-style-type: none"> bangunan merupakan kegiatan yang memiliki daycare di dalam bangunannya bangunan digunakan untuk kapasitas 100 orang 	<ul style="list-style-type: none"> mendesain ruang kantor dengan kapasitas 60 orang anak dan 30 orang dewasa mendesain dan monota naungan selesian mungkin warna-warna ceria untuk meningkatkan semangat di anak-anak Ruang didesain dengan menunjang kegiatan pengunjung nyaman dan aman untuk digunakan, serta mencerminkan branding dari bambini menggunakan bahan bahan yang ramah lingkungan dan sustainable 	<ul style="list-style-type: none"> Desain yang memiliki penjadwalan ruang yang baik Penggunaan material yang ramah lingkungan hemat energy dan sustainable Penggunaan warna-warna yang ceria dan siap ruangannya Desain yang sesuai dengan ergonomi dari pengunjung anak + orang dewasa 	<ul style="list-style-type: none"> Partiy berukuran kecil, kuning rapi, ama basah dan kering sempurna ruangan penggo karena jembelanya mit tidak ada zone ventilasi Kamar mandi gelap dan dingin mengelpas Desain yang ada di beberapa ruangan sudah bagai tetapi masih ada label-label kertas Kamar mandi gelap dan dingin mengelpas Pantry berukuran kecil, kuning rapi, ama basah dan kering sempurna
<ul style="list-style-type: none"> Site Environment Quality 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang didesain dengan warna-warna ceria untuk meningkatkan semangat di anak-anak bangun dengan protot yang tidak membahayakan anak Ruangan yang mencerminkan brand/logo mita Bambini menggunakan bahan-bahan yang ramah lingkungan dan sustainable 	<ul style="list-style-type: none"> Bangunan banyak menggunakan warna-warna ceria di dinding bangunannya bangunan dilengkapi fasilitas bermain outdoor, indoor, kolam, area parkir bopemem, dan taman 	<ul style="list-style-type: none"> mendesain ruangan dengan gaya desain kontemporer yang menggunakan warna-warna ceria untuk meningkatkan semangat di anak-anak yang menunjang kegiatan pengunjung nyaman dan aman untuk digunakan, serta mencerminkan branding dari bambini menggunakan bahan bahan yang ramah lingkungan dan sustainable 	<ul style="list-style-type: none"> Bahan yang aman dan ramah lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> Bahan hemat energy cenderung lebih mahal daripada yang tidak hemat energy
<ul style="list-style-type: none"> Initial budget Operating cost Life Cycle Cost 	<ul style="list-style-type: none"> Biaya yang dikeluarkan untuk mendesain ruangan setara dengan hasil dilapangan Tidak memerlukan banyak biaya untuk maintenance cost 	<ul style="list-style-type: none"> Bangunan banyak menggunakan material-material kuse 	<ul style="list-style-type: none"> Merencanakan penggunaan maintenance dengan menggunakan bahan bahan hemat energy/live saving cost 	<ul style="list-style-type: none"> Bahan yang aman dan ramah lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> Bahan hemat energy cenderung lebih mahal daripada yang tidak hemat energy
<ul style="list-style-type: none"> Post Present Future 	<ul style="list-style-type: none"> Desain yang dibuat dan keteguhan jaman meski berganti tahun Desain yang akan tahan lama 	<ul style="list-style-type: none"> Desain exterior bangunan yang up to date, tidak ketinggalan jaman 	<ul style="list-style-type: none"> Mendesain desain day care yang aktual dan tidak ketinggalan jaman dengan teknologi-teknologi terkini 	<ul style="list-style-type: none"> desain day care yang tahan lama dan up to date 	<ul style="list-style-type: none"> Desain yang ada belum tentu up to date dan tahan lama

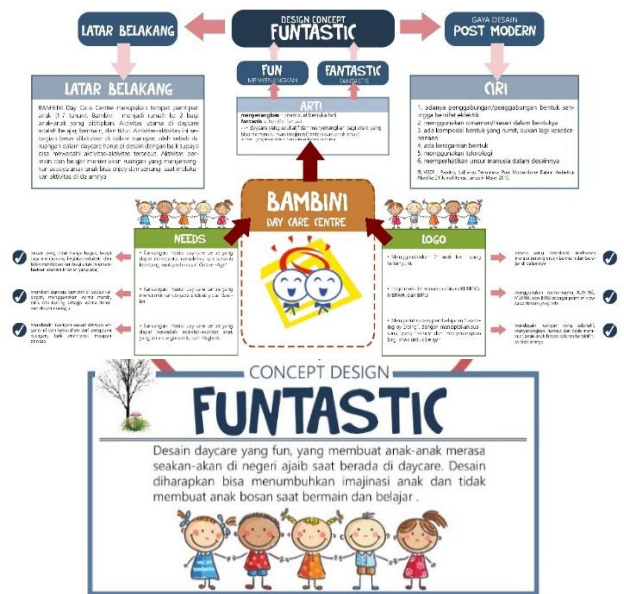
Dari *framework* diatas, bisa didapatkan problem statement. Problem statement yang didapatkan adalah bagaimana menciptakan ruangan yang :

- a. Function : bisa memwadahi aktivitas pengunjung dengan nyaman dan aman
- b. From : menggunakan warna-warna ceria yang disukai anak-anak dan mencerminkan Bambini

- c. Economy : memiliki ruangan menggunakan material yang hemat energy dan maintenance murah
- d. Time : Memiliki desain yang menarik selama dipakai

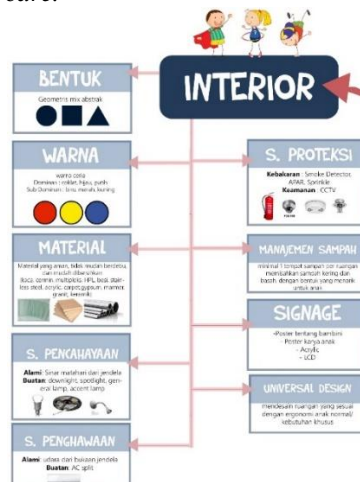
V. KONSEP

Konsep yang digunakan bernama "*Funtastic*" dengan tema *garden*. Konsep ini merupakan gabungan dari kata *Fun* dan *Fantastic*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *fun* yang dalam bahasa Indonesia berarti menyenangkan berarti membuat bersuka hati. *Fastastic*, yang bahasa Indonesianya berarti fantastis memiliki arti bersifat fantasi. Konsep *Funtastic* merupakan konsep perancangan *day care* yang mendukung kegiatan edukatif dan menyenangkan bagi anak, yang juga menumbuhkan imajinasi(fantasi dari anak-anak).

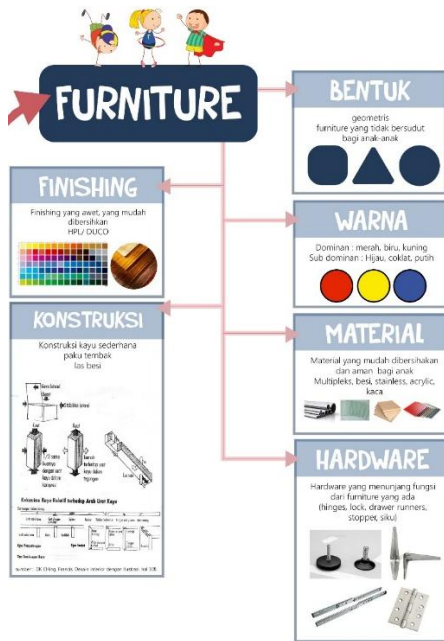


Gambar. 8. Konsep

Konsep ini diterapkan dan diaplikasikan ke furniture dan interior yang ada. Diharapkan dengan diterapkannya konsep ini anak bisa nyaman, senang, dan tidak bosan saat beraktifitas selama di *day care*.



Gambar. 9. Pengaplikasian konsep



Gambar. 10. Pengaplikasian konsep

VI. PENGAPLIKASIAN DESAIN

Konsep terpilih diaplikasikan kedalam desain. Pengaplikasian ini melalui beberapa tahapan, mulai dari skematik, transformasi desain, dan yang terakhir desain akhir. Setiap tahap ini melalui kritikan yang diberikan dari pembimbing dan penguji.

A. Layout

Berikut merupakan layout terpilih yang digunakan didalam perancangan :



Gambar. 11. Layout

B. Rencana lantai

Lantai menggunakan bahan-bahan yang aman dan tidak mudah berdebu bagi anak. Lantai banyak menggunakan vinyl, marmer, keramik, dan karpet. Penggunaan karpet ada di ruangan multimedia, rapat, dan kantor. Keramik digunakan di kamar mandi. Marmer digunakan di main entrance, lobby, kantin, dan sepanjang lorong. Vinyl digunakan di area toko, ruang belajar, ruang perpustakaan, ruang bermain, ruang dokter dan psikolog, dan ruang tidur anak.



Gambar. 9. Rencana lantai

C. Rencana plafon

Plafon menggunakan bahan-bahan lammersering dan gypsum board. Pada bagian atas kolom, plafon didesain supaya menyerupai bentuk pohon-pohonan. Untuk bagian tengah ruangan ada drop ceiling berwarna hijau berbahan gypsum board.



Gambar. 12. Rencana plafon

D. Rencana mekanikal elektrik

Rencana mekanikal elektrik dibuat menyesuaikan dengan rencana plafon. Mekanikal elektrik yang ada meliputi general lightning, accent lightning, saklar, stop kontak, sistem keamanan, sistem kebakaran, sistem utilitas, dan finger print.



Gambar. 13. Rencana mekanikal elektrik

E. Potongan

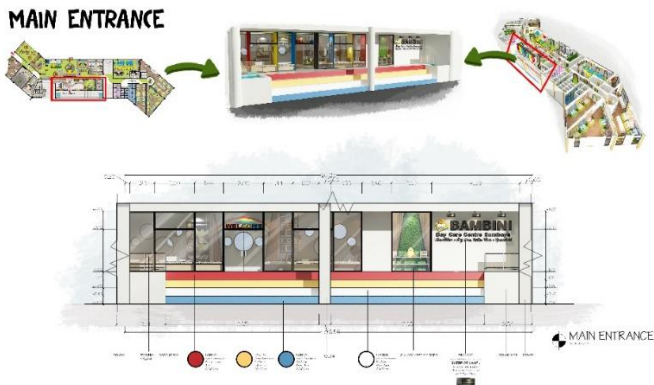
Bangunan dipotong untuk melihat detailnya. Pada desain akhir kali ini, bangunan dipotong menjadi 4 potongan :



Gambar. 14. Potongan

F. Main Entrance

Main entrance merupakan bagian depan bangunan yang memberikan kesan pertama bagi pengunjung yang akan masuk. Kesan yang ditimbulkan haruslah kesan yang *fun*, oleh karena itu dibagian depannya diberikan warna warni seperti merah, kuning, dan biru.



Gambar. 15. Main entrance

G. Perspektif

Perspektif merupakan hasil 3D dari gambar kerja 2D. Perspektif digambarkan sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Perspektif harus bisa mewakili gambar kerja yang ada. Beberapa perspektif yang dibuat pada tahap desain akhir meliputi :

a. Bambini



Gambar. 16. Perspektif Bambini

b. Lobby

Lobby didesain dengan warna-warna yang ceria, di mix dengan warna coklat dan putih. Resepsionis diletakkan di bagian ujung *lobby*. Di belakang *lobby* terdapat ruang bermain. Antara ruang bermain dan *lobby* hanya dibatasi oleh partisi berupa dinding bata. *Lobby* didesain supaya anak-anak ketika berada di ruangan bermain tidak melihat orang tua yang menjenguknya (*request* dari pihak Bambini).



Gambar. 17. Perspektif lobby



Gambar. 18. Perspektif lobby

c. Toko

Toko terletak di area lobby. Toko menjual barang-barang seperti mainan, makanan, dan alat-alat tulis bagi anak.



Gambar. 19. Perspektif toko

d. Ruang belajar

Ruang belajar didesain dengan warna-warna yang fun. Alasan menggunakan warna dominan hijau pada ruangannya agar anak-anak merasa fresh didalam ruangan.



Gambar. 20. Perspektif toko



Gambar. 21. Perspektif ruang belajar

e. Perpustakaan mini

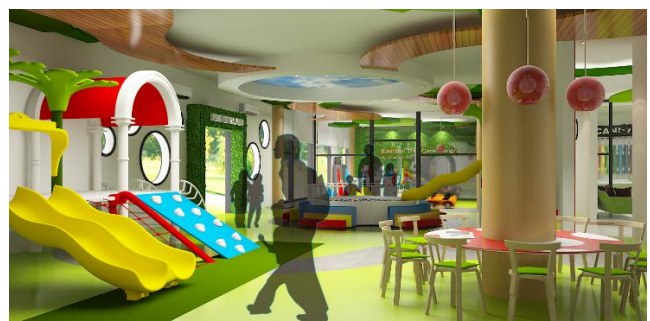
Perpustakaan mini terletak di sebelah ruang belajar persis. Ruangan perpustakaan mini dan ruang belajar terhubung melalui lorong. Perpustakaan ini ditujukan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang ada.



Gambar. 22. Perspektif perpustakaan mini

f. Ruang bermain

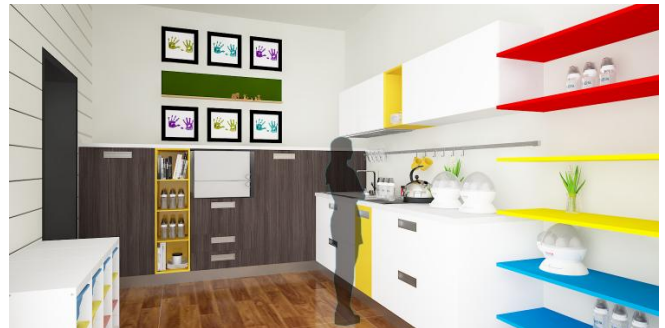
Ruang bermain terletak tepat dibelakang lobby. Ruang bermain berisi fasilitas bermain berupa slide, mainan panjat-panjatan, mobil-mobilan, mandi bola, meja menggambar, dan playpen. Ruangan ini bersebelahan dengan ruangan kantor. Hal ini memudahkan sistem pengawasan untuk anak-anak



Gambar. 23. Perspektif toko



Gambar. 24. Perspektif ruang bermain



Gambar. 28. Perspektif ruang Membuat susu

g. Ruang tidur *preschool + toddler*

Ruang tidur didesain menggunakan warna-warna pastel dan natural.



Gambar. 25. Perspektif ruang tidur *preschool*

i. Ruang makan

Ruang makan didesain untuk ±60 orang anak. Ruang makan yang ada memiliki view ke taman belakang *day care*.



Gambar. 29. Perspektif ruang makan



Gambar. 26. Perspektif ruang tidur *toddler*



Gambar. 30. Perspektif ruang makan

h. Ruang tidur *infants* + ruang membuat susu

Ruang tidur didesain menggunakan warna-warna pastel dan natural. Ditengah-tengah ruangan ada space untuk mengganti *diaper*.



Gambar. 27. Perspektif ruang Tidur *infants*

j. Ruang multimedia

Ruang multimedia digunakan untuk menonton film. Ruangan ini memiliki leveling lantai di dalamnya. Di tiap naikan levelingnya terdapat *storage*.



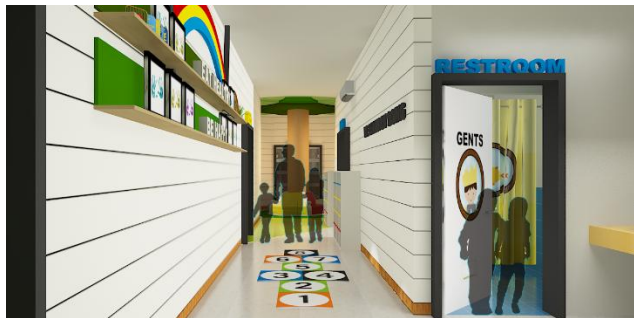
Gambar. 31. Perspektif ruang multimedia



Gambar. 32. Perspektif ruang multimedia

k. Lorong

Lorong didesain supaya tidak membosankan bagi anak-anak. Pada bagian lantai diberi sticker permainan *hopskotch*.



Gambar. 33. Perspektif lorong

l. Ruang dokter + psikolog

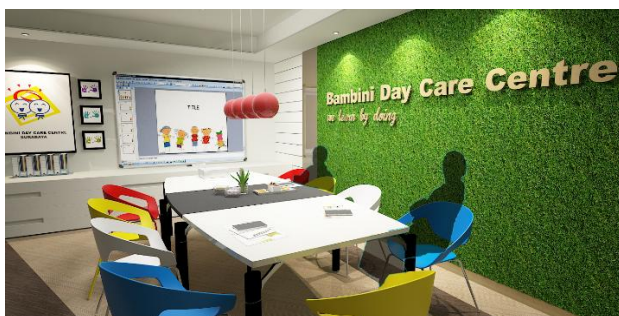
Ruang dokter dan psikolog didesain dengan warna-warna pasteril dan natural, serta diberikan kesan fun supaya anak-anak tidak takut ketika masuk didalamnya.



Gambar. 34. Perspektif ruang dokter + psikolog

m. Meeting room

meeting room digunakan untuk rapat antara kepala sekolah dengan guru maupun kepala sekolah dengan orang tua murid.



Gambar. 35. Perspektif meeting room

n. Ruang kantor

Kantor terletak bersebelahan persis dengan ruang bermain anak. Hal ini memudahkan staff yang bertugas dikantor untuk mengawasi anak-anak saat bermain di ruang bermain.



Gambar. 36. Perspektif ruang kantor

VII. KESIMPULAN

Day care bisa menjadi sarana untuk menitipkan anak selama orang tua bekerja sepanjang hari yang tidak membuat orang tua cemas. *Day care* bukan hanya sekedar tempat penitipan anak, tetapi juga sebagai sarana edukatif bagi anak-anak yang aman, nyaman, dan mendukung anak-anak untuk bereksplorasi dengan dunia sekitarnya.

Bambini Day Care Centre merupakan tempat penitipan anak (1-7 tahun). *Bambini* menjadi rumah ke 2 bagi anak-anak yang ditiptikan. Aktivitas utama di *bambini day care* adalah belajar, bermain, dan tidur. Aktivitas-aktivitas ini sebagian besar dilakukan di dalam ruangan, oleh sebab itu ruangan dalam *day care* harus di desain dengan baik supaya bisa mewadahi aktivitas-aktivitas tersebut. Aktivitas bermain dan belajar memerlukan ruangan yang menyenangkan supaya anak-anak bisa *enjoy* dan senang saat melakukan aktivitas di dalamnya

Perancangan *Bambini day care centre* ini didesain dengan konsep "*Funtastic*", dengan tema *garden*. Diharapkan dengan mengambil konsep *fun* dengan tema *garden* ini, desain yang ada bisa menimbulkan suasana nyaman dan menyenangkan bagi anak. Suasana ini penting agar anak tidak bosan saat beraktifitas selama kurang lebih selama 9 jam didalamnya. Rasa nyaman dan *fun* mendukung aktivitas pembelajaran sehingga tumbuh kembang anak pada masa golden age ini bisa maksimal.

Perancangan daycare mengambil *corporate identity* dari *Bambini Child care & Preschool* di Surabaya. *Corporate identity* dari *bambini* ditunjukkan dengan menggunakan warna putih, biru, merah, dan kuning pada bagian-bagian dalam ruangnya. Selain penggunaan warna, ada juga pemberian *signage* berupa plakat logo dari *Bambini* itu sendiri. Desain yang ada dibuat dengan warna-warna yang ceria, sesuai dengan logo dari *Bambini*.

Selain estetis dan sesuai dengan *corporate identity* dari *Bambini*, perancangan daycare harus memperhatikan ergonomi dari pengguna yang ada. Semua *furniture* dan elemen interior didesain sesuai dengan ergonomi dari pengguna. Pengguna yang ada meliputi anak, staff, dan pengunjung. Ergonomi

diperhatikan supaya bisa menunjang kegiatan-kegiatan yang berlangsung di dalam *day care*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Tuhan yesus, orang tua penulis, ibu Mariana, ibu Diana, teman-teman penulis, dan semua pihak yang telah membantu penulis selama menyelesaikan tugas akhir. Berkat bantuan dari orang-orang ini, penulis bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik dan lancar, serta memberikan penghiburan pada masa suka maupun duka.

Penulis menyadari bahwa skripsi tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan bagi penulisan selanjutnya. Penulis juga memohon maaf apabila ada kesalahan atau kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akbar, Reni, Hawadi. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Grasindo, 2006.
- [2] Ambrose, Gavin. *Design Thinking*. Switzerland : AVA Publishing, 2010.
- [3] Astriana, Dinar. "Little Boo Day Care and Preschool" *Jurnal ITB*, Vol 1, 2008.
- [4] Cain, Linda. *Children's Environments*. USA:Mc Graw Hill Book Company, 2000.
- [5] Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- [6] Hurlock, Elizabeth. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga, 1997.
- [7] Jones, Melissa. *Interiors for under 5s*. Great Britain : Wiley-Academy, 2005.
- [8] Kemendikbud. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2011
- [9] Lawson, Bryan. *How Designer Think*. Oxford : Elsevier, 2005.
- [10] Marks, Terry et al. *Color Harmony Compendium*. Beverly : Rockport Publisher, Inc., 2007.
- [11] Mayangsari, Sriti. "Peran Warna Interior terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-Kanak". *Jurnal Dimensi Interior*, Vol 2 : No 1, 2004.
- [12] Nikmawati, Endang. "The Growth and Development Stimulation on Early Childhood". *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 2009.
- [13] Patmonodewo, Soemiarti. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta, 2003.
- [14] Rolina, Nelva. "Memahami Psikologi Perkembangan Anak Bagi Pengembangan Aspek Seni Anak Usia Dini". *Jurnal UNY*, 2010.
- [15] Rui Olds, Anita. *Child Care Design Guide*. USA : Mc Graw Hill Book Company, 2001.
- [16] Santoso, Icha. "Fasilitas Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Metode Montessori di Surabaya" Surabaya, 2014.
- [17] Sartika, Dewi. "Perancangan Interior Tempat Penitipan Anak & Taman Bermain" *Jurnal Universitas Bina Nusantara*, 2012.
- [18] Siegel, Tara. *Quality Environments for Children*. San Francisco : LIFF, 2010.
- [19] U.S. General Service Administration. *Child Care Center Design Guide*. USA : GSA, 2003