

# Perancangan Interior Creativity Place dengan Edukasi Robotik, *Scrapbook*, dan *Puzzle* di Surabaya

Theresia Claudia Hindarto dan S.P Honggowidjaja  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: [claudia\\_theresia@yahoo.co.id](mailto:claudia_theresia@yahoo.co.id) ; [sphongwi@petra.ac.id](mailto:sphongwi@petra.ac.id)

**Abstrak--**Fenomena *gadget* yang masuk ke Indonesia membuat orang di Indonesia khususnya anak-anak sangat mengemari benda tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dengan banyaknya anak di *public space* yang menggunakannya. Penggunaan *gadget* yang terlalu sering akan membuat anak-anak terganggu psikologisnya, kreativitas berkurang, daya konsentrasi berkurang, dan mereka akan cenderung egois karena mereka tidak memerhatikan sekelilingnya. Maka dari itu dibutuhkan tempat untuk anak-anak bisa melatih kreativitas, meningkatkan ketrampilan motorik, dan sosialisasi.

**Kata kunci--** kreativitas, *creativity place*, robotik, *scrapbook*, *puzzle*

**Abstrac—** The phenomenon of gadgets that coming into Indonesia make people, especially children particularly really liked it. This can be seen with the number of children in public space who using it. The frequency of using gadgets will disturb the children psychological, reduced creativity, the power of concentration is reduced, and they will tend to be selfish because they not notice others. Therefore it needs place for the children to be able to exercise their creativity, concentration, increase motor skills and socialization.

**Keyword—** creativity, *creativity place*, robotic, *scrapbook*, *puzzle*

## I. PENDAHULUAN

Fenomena *gadget* yang masuk ke Indonesia memang sudah tidak bisa di ragukan lagi keberadaanya. *gadget* yang dulu hanya di gunakan untuk telephone dan mengirim pesan singkat sekarang bisa digunakan untuk bermain game, chatting, melihat video, dan internet. hal tersebut membuat anak-anak kecil jaman sekarang lebih cenderung menggunakan *gadget* dalam kehidupannya. Penggunaan *gadget* pada anak tanpa henti dapat mengakibatkan penurunan psikologis anak. Ketika seorang anak dari usia dini sudah kecanduan dalam penggunaan *gadget*, maka akan mengganggu segi perkembangan psikologisnya. Mulai dari perkembangan fisik-motorik, yang seharusnya anak menjadi pribadi yang aktif serta kreatif namun karena lebih senang bermain dengan *gadget*nya perkembangan tersebut menjadi terhambat, karena membuat anak menjadi malas bergerak.

Pada perkembangan zaman sekarang ini, anak menjadi kurang peka terhadap lingkungan karena sibuk dengan *gadget*nya. Selanjutnya perkembangan yang paling terhambat

karena hadirnya *gadget* adalah hubungan dengan sesama, anak cenderung memilih diam di rumah untuk bermain dengan *gadget*nya. Padahal mereka berada di usia yang tepat bersama teman menemukan sesuatu yang membuat ia mencari tahu sendiri tentang apa yang sudah ia temukan dan mengenal lingkungan sekitarnya supaya dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. *Gadget* juga dapat menghambat kemampuan berbahasa seorang anak, karena jarang melakukan komunikasi dengan anak-anak lain dan lebih sering menghabiskan waktu bersama *gadget* anak menjadi tidak terbiasa berbicara dengan orang di sekelilingnya.

Belajar dan bermain memberi kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang-ngulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan, disinilah proses pembelajaran terjadi. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman. Hal tersebut dapat dilakukan dengan pemberian permainan yang dapat mengasah kreativitasnya yaitu dengan permainan edukatif. Permainan edukatif dapat merangsang daya pikir anak. Termasuk diantaranya adalah meningkatkan kemampuan konsentrasi dalam memecahkan masalah. Permainan edukatif yang dimaksudkan adalah seperti pembuatan *scrapbook*, merakit robot-robotan, dan *puzzle*.

Maka dari itu sebagai desain interior kita bukan hanya sekedar merancang suatu tempat supaya klien puas tetapi juga harus memperhatikan fenomena- fenomena tersebut sehingga dapat menghasilkan suatu bangunan yang bermanfaat bagi masyarakat kedepannya. Dengan adanya fenomena *gadget* yang mempengaruhi psikologis dan kreativitas anak maka dibutuhkan tempat untuk anak-anak bisa melatih kreativitas dan meningkatkan ketrampilan mereka.

### a. Rumusan Masalah

- Bagaimana menciptakan *creativity place* yang menarik sehingga membuat anak-anak tertarik?
- Bagaimana merancang *creativity place* yang membuat kreativitas dan ketrampilan mereka terpacu?
- Bagaimana menciptakan *creativity place* yang dapat menampung 3 kegiatan tersebut?

## b. Tujuan, Manfaat, Target

### 1. Tujuan Perancangan

- Memberikan fasilitas yang mengedukasi bagi anak-anak
- Memberikan fasilitas yang mendukung hobi anak-anak
- Menciptakan dan mendesain ruang yang membuat anak-anak merasa nyaman sehingga kreativitas, konsentrasi, ketrampilan mereka terpacu

### 2. Manfaat dan Target Perancangan

Adapun pembuatan perancangan ini dimaksudkan supaya di Surabaya anak-anak pada usia 5 tahun hingga 15 tahun mempunyai wadah untuk mereka membangun kreativitas, konsentrasi, dan ketrampilan. Dimana di *Creativity place* ini akan di sediakan untuk 3 permainan edukasi sekaligus (robotik, scrapbook, puzzle) yang dapat di pakai untuk anak perempuan dan anak laki.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data dan informasi atau unsur-unsur yang ada. Data, informasi atau unsur-unsur yang ada yaitu dalam arti sudah ada sebelumnya adalah semua pengalaman yang telah diperoleh seseorang dalam hidup. Termasuk segala pengetahuan yang pernah diperolehnya baik selama di bangku sekolah maupun yang dipelajarinya dalam keluarga dan masyarakat (Utami Munandar 1999).

Kreativitas adalah sebuah proses. memahami proses kreatif anak adalah sesuatu yang penting di pahami oleh orang tua. Kreativitas tidak lahir secara tiba-tiba dalam diri, agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, melainkan dimulai sejak dini. Kreativitas mengalami perkembangan sejak anak masih bayi hingga dewasa. Oleh karena itu, bakat kreativitas perlu dirancang agar anak menjadi cerdas, cakap, terampil serta berhasil di masa mendatang. (Hidayah 2014).

### B. Permainan Edukatif untuk Kreativitas

Permainan edukatif adalah mainan yang melatih kemampuan fisik, merangsang kemampuan berpikir dan merangsang kesadaran akan pentingnya kerjasama. Permainan yang dimaksudkan adalah permainan yang mengandung unsur macam-macam warna, tekstur, bunyi, gerakan akan merangsang kreativitas, imajinasi, intelektual, dan psikologi .

- *Scrapbook*

*Scrapbook* adalah seni menempel foto atau gambar beserta catatan atau cerita dari seseorang atau keluarga baik tentang sesuatu tradisi keluarga, kenangan yang senang maupun sedih. Sedangkan scrapbooking mempunyai arti sendiri yaitu satu hobi dari kerajinan berbahan dasar kertas yang berisi antara lain foto suatu peristiwa/ kegiatan, foto kenangan beserta tulisan dan cerita yang diolah menjadi satu kesatuan. *Scrapbooking* menjadi suatu gaya hidup di Amerika sekitar 20 taun yang lalu sedangkan di Asia baru berkembang beberapa tahun terakhir ini. Kegiatan ini merupakan ekspresi kreativitas dari pembuatnya (Hardiana, 2013, p. 4).

Keterampilan motorik bisa dilatih melalui pembuatan scrapbook karena diajarkan mengunting, menjiplak, dan keterampilan tangan lainnya. Selain juga mulai membiasakan

diri dengan komposisi warna dan corak yang bisa dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

- *Puzzle*

Bermain puzzle dengan batas waktu tertentu akan melatih anak berpikir dalam kondisi kritis dengan cara yang menyenangkan. *Puzzle* merupakan mainan berupa gambar yang terbagi menjadi potongan-potongan, beraneka bentuk, ukuran, dan mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda. *Puzzle* mempunyai gambar yang beraneka ragam ada yang bergambar *superhero*, kartun, pemandangan, dsb. Dengan bermain *puzzle* secara tidak langsung anak diminta untuk memecahkan sebuah masalah. Masalah yang berada dalam *puzzle* adalah memasang potongan-potongan gambar sehingga menjadi gambar utuh dengan begitu otak akan diasah untuk lebih kreatif.

Menyusun *puzzle* juga menuntut anak untuk memecahkan masalah dan keterampilan penalaran. Anak-anak selalu dihadapkan dengan masalah kecil yang harus mereka diselesaikan dalam rangka untuk menyelesaikan *puzzle* supaya berhasil. Sebagai contoh, ketika tersisa beberapa potongan terakhir yang memiliki bentuk dan warna hampir sama maka anak harus menentukan mana yang cocok dan ini biasanya dilakukan dengan proses eliminasi, mencoba satu persatu bagian pada setiap lubang sampai terpasang dengan benar. Dengan ketenangan dan ketelitian maka anak-anak mampu memecahkan masalah-masalah kecil ini jauh lebih cepat.

- Robotik

Pelatihan merakit robot merupakan daya tarik tersendiri untuk anak-anak. Seperti yang kita ketahui, robot merupakan salah satu permainan yang digemari oleh anak-anak. Dalam perakitan robotik, anak tidak hanya sekedar bermain robot saja, tetapi juga belajar membuat robot dan teknik-teknik pemrogramannya.

Belajar merangkai robot memiliki beberapa manfaat. Selain melatih konsentrasi, merangkai bahan menjadi sebuah robot bisa melatih kemampuan psikomotorik anak dan meningkatkan IQ. Sementara imajinasi anak yang tersalurkan pada modifikasi bentuk robot dan penggunaan berbagai aksesoris melatih kreativitas. Membuat robot juga menambah pengetahuan anak.

### C. Fasilitas yang di Sediakan

- Lobby

Pada waktu pertama memasuki suatu bangunan maka akan ada kesan pertama yang muncul akan muncul. Anak –anak akan berpikir tempat apakah ini? Apakah aman? Permainan apa saja yang ada? Dengan siapa saya bermain?

Maka dari itu suatu tempat untuk anak-anak sebaiknya mempunyai statement bahwa ini adalah tempat untuk anak-anak. Sebuah bangunan untuk anak-anak , memerlukan sebuah lobby yang dapat menarik perhatian anak-anak seperti sebuah pohon-pohonan, buku, atau aquarium. Sebuah lobby tidak harus besar tetapi harus dapat bernuansa hangat dan menyambut (p. 97).

kualitas area lobby perlu diperhatikan:

- Area lobby perlu menjadi tempat yang nyaman bagi anak-anak dan orang tuanya. Furnishing, texture, decoration perumahan bersama dengan hal-hal untuk anak-anak

- Menambahkan elemen interior yang menarik perhatian anak-anak

- Menggunakan pencahayaan yang hangat untuk membuat atmosfer yang hangat dan untuk memperjelas zona-zona yang berbeda. Lobby memerlukan pencahayaan yang lebih terang .

- Ruang kelas

Dalam bukunya Srivastav (1991) menyebut bahwa kelas adalah suatu bentuk dari sekelompok orang yang sedang belajar bersama dengan pengajar selama masa pengajaran. ruang kelas harus dirancang menurut pertimbangan fungsi dan ukuran ruang. Oleh karena itu ruang kelas harus rapi, terawat, dan sirkulasi udara dan pencahayaan yang tertata.

Ketika membuat sebuah kelas sebuah kelas, wajib perhatikan apakah suasana didalam cukup menyenangkan untuk dapat beraktivitas. Karena jika mulai jenuh dan tidak bersemangat biasanya memberikan tanda adanya gangguan dalam ruangan sehingga memberikan efek negative terhadap kondisi. Suasana kelas yang bagus mencerminkan kesantiaunmaupun aktivitas yang tinggi terpusat (p. 37).

- Toko retail

Kata retail dalam kamus Inggris Indonesia adalah eceran, menjual eceran. Menurut Warren retail adalah suatu jenis pemasaran, rangkaian terakhir dalam rantai penyalur pemasaran dimulai dengan pembuat dan berakhir pada pembeli. Retail juga termasuk semua fungsi atau kegiatan yang melibatkan penjualan atau sewa barang dan jasa kepada konsumen terakhir. Biasanya pengunjung tertarik untuk datang dan melihat pernak pernik/ kebutuhan tertentu maka dari itu adanya toko retail dalam perancangan ini dapat memberikan daya tarik tersendiri.

Kegiatan retail mencakup pembelian barang atau jasa untuk dijual kembali, menyimpan, mendisplay, menentukan harga, mengiklankan, menjual, membiayai, memberikan pelayanan, dan kegiatan-kegiatan lain yang diperlukan untuk melengkapi penjualan pada para pembeli.

Pada umumnya terdapat beberapa jenis toko, antara lain:

a) open space shop

- Membuat pengunjung tertarik masuk ke dalam toko
- Pengunjung bebas masuk dari arah manapun
- Tidak adanya pintu

b) Close-non massif space

- Pintu menggunakan kaca
- Bagian depan toko tertutup kaca keseluruhan
- Pengunjung hanya bisa masuk dari arah pintu

c) Semi closed non-massif space

- Bagian depan toko yang tertutup kaca hanya sebagian (pintu toko)
- Bagian toko yang lain tertutup oleh bidang massif secara menyeluruh

Penggunaan *close-non massif space* pada perancangan ini dimaksudkan supaya pengunjung bisa melihat-lihat dari depan dan juga supaya staff juga bisa mengawasi area toko tersebut

Sirkulasi Toko:

Dalam perancangan toko harus memperhatikan sirkulasi dari toko tersebut. Dalam membuat toko harus memperhatikan ketentuan-ketentuan sebagai berikut (Chiara, 1979, p. 377):

- Adanya ruang untuk pengunjung untuk bisa berjalan dan melewati objek yang di jual
- Adanya ruang yang cukup untuk meletakkan objek yang di jual
- Adanya ruang yang cukup bagi pengunjung untuk dapat menghindari dari keramaian

Penataan toko:

Prinsip yang di perhatikan dalam penataan toko adalah:

- Bagian display yang terdapat di belakang / pojok membutuhkan pencahayaan yang cukup supaya dapat menarik minat pengunjung
- Pengunjung diusahakan agar dapat melewati seluruh bagian toko
- Menghindari pintu masuk dan keluar yang sama
- Barang-barang yang di jual sebaiknya digolongkan menurut jenisnya
- Barang-barang yang mempunyai harga yang cukup mahal di letakan dekat kasir
- Mengetahui dengan jelas barang yang dijual di toko
- Menarik pengunjung untuk masuk

- Galeri

Berasal dari kata galeria yang artinya ruangan dengan atap dengan salah satu sisi terbuka. Di Indonesia galeri dapat diartikan sebagai ruang atau bangunan tersendiri yang dipakai untuk memamerkan sebuah karya. Galeri berarti ruang atau gedung yang memamerkan benda atau sebuah karya dalam ruang pameran galeri aktivitas yang dilakukan adalah melihat. Pengunjung dapat memahami karya seni dengan melihat. Oleh karena itu unsur pencahayaan dalam ruang galeri sangat penting karena pencahayaan dapat meningkatkan minat pengunjung terhadap objek.

Fungsi Galeri (Chiara, 1979, p. 337):

a) Tempat untuk mendokumentasikan atau memamerkan sebuah karya

b) Tempat pendidikan

c) Sebagai sebuah objek untuk pengunjung yang datang

Persyaratan Galeri:

a) Penampilan display menarik dan gampang dilihat

b) Terlindung dari kelembabab, kebakaran, kekeringan, debu

c) Pencahayaan cukup dan penghawaan baik

Sirkulasi Galeri:

Sirkulasi dalam area galeri dirancang untuk membantu pengunjung melihat objek pameran dengan nyaman, oleh karena itu sirkulasi galeri seharusnya:

a) Area galeri dengan satu alur dapat membantu pengunjung untuk lebih memahami barang yang di pameran

b) Pengunjung cenderung berjalan ke arah kanan ketika memasuki sebuah ruang/ main entrance

c) Sirkulasi jelas sehingga pengunjung tidak kembali melihat objek yang sudah dilihat

Penataan Galeri:

Jenis peletakan objek koleksi adalah sebagai berikut (Tutt, 1979, p. 289) :

a) *On wall*, digunakan untuk benda yang dipamerkan pada bagian dinding

b) *In showcase*, untuk memamerkan benda dengan ukuran kecil dengan material seperti kaca

c) *Free standing*, digunakan untuk memamerkan benda ukuran besar

- **Café**

Cafe adalah tempat minum yang pengunjungnya dapat memesan minuman seperti kopi, teh, dan beberapa makanan kecil.

Dalam mendesain café harus memperhatikan kenyamanan dan suasana yang menyenangkan saat makan jadi penerangan sebaiknya lebih untuk menciptakan suasana, penggunaan warna-warna panas yang membangkitkan selera makan, pemakaian bahan yang tidak menimbulkan kesan kotor. Sirkulasi sangat penting agar tidak terlihat sempit. beberapa teori (Pile, 2003, p. 333) pencahayaan pada café:

- Pencahayaan yang monoton membuat pengunjung terasa bosan
- Pencahayaan dapat mempengaruhi efek makanan
- Pencahayaan kurang terang atau terlalu terang menyebabkan mata sakit
- Beberapa tempat tertentu seperti kasir, dapur, gudang pada café harus tentunya menggunakan pencahayaan yang terang
- Pencahayaan pada café menentukan kualitas

Dalam sirkulasi, antara karyawan dan pengunjung sebaiknya tidak terjadi bersilangan, bersilangan adalah sirkulasi dimana antara pengunjung dan karyawan aling bertemu sehingga menyebabkan peristiwa saling menunggu hal tersebut tentunya akan membuat pengunjung merasa tidak nyaman.

#### *D. Pengaruh Warna Terhadap Anak*

Warna adalah bagian dari interior. Emosi manusia cenderung dipengaruhi oleh pemilihan warna. warna memberikan efek yang mempengaruhi psikologi manusia. Warna hangat seperti merah, orange, kuning terbukti merangsang tubuh sedangkan warna dingin seperti biru, hijau, violet menenangkan.

Dalam buku *Child Care Design Guide* memngatakan bahwa Warna dapat mengubah mengubah ukuran nyata dan kehangatan ruangan, mempengaruhi estimasi volume, waktu, suhu, suara, ketinggian suatu ruangan, mengiduksi kemarahan dan ketenangan. Selain itu warna juga mempengaruhi system saraf, pernapasan, otot, tekanan darah.

Peranan warna dalam interior mempunyai dampak yang besar untuk menciptakan suasana ruang dan membuat perasaan pengunjung merasa nyaman.

Efek warna penggunaan dan hubungannya:

- **Merah**

Menarik dan menstimulasi. Menimbulkan energy, kekuatan, semangat tetapi di sisi lain dapat menaikkan tekanan darah, agresif, dan pembontakan. Warna ini bagus untuk stimulasi tubuh seperti untuk olahraga.

Jenis merah seperti rose, maroon, coral, and pink yang mengubah warna merah menjadi lebih lembut lebih cocok untuk interior anak-anak. Warna merah lebih gelap (terracotta) lebih baik digunakan untuk lantai.

- **Orange**

Menarik, optimis, percaya diri, luas, social, gembira. Baik digunakan untuk social dan untuk restaurant

- **Kuning**

Menginspirasi, cheerful, cerah, bersinar, hangat. mewakili kecerdasan, penerangan, komunikasi. Baik untuk konsentrasi, kejernihan pikiran, percakapan, kesejahteraan. Warna ini menjadi kecerahan dan warna paling mudah untuk mempersepsikan ketika sudah jenuh. Biasanya warna kuning ini bagus digunakan untuk plafond an dinding tetapi akan terlihat kotor bila digunakan di lantai.

- **Biru**

Tenang, relax. Mewakili kecerdasan spiritual, intuition, kedamaian batin, mempunyai keinginan di luar cita-cita orang. Warna biru dapat mengurangi rasa sakit, menurunkan tekanan darah. Tetapi di sisi lain biru bisa menjadi dingin dan suram di daerah yang luas, melambangkan kesedihan dan depresi karena itu gunakan warna biru secukupnya, nuansa yang lebih hangat, cenderung ke arah hijau yang biasanya digunakan di dinding, langit-langit atau lantai.

- **Ungu**

menundukkan, bermartabat, tenang, menyenangkan. mewakili bangsawan, inspirasi, tapi nada yang lebih gelap bisa membuat kesan sedih, kesepian, sombong. Merupakan perpaduan merah dan biru.

Ungu/ merah dapat bekerja dengan baik pada perancangan untuk anak-anak. umumnya, warna yang lebih muda lebih baik digunakan untuk dinding dan plafon sedangkan warna yang gelap lebih baik digunakan untuk lantai.

- **Putih**

Bersih, kesempurnaan, bersih. Berisi semua warna dan dapat mewakili kedua hidup dan mati. Baik digunakan untuk dinding

- **Hitam**

Misterius, kekuatan, negative, tetapi di sisi lain mempunyai makna melindungi, batas, mengembalikan energy. Untuk bangunan yang diperuntukan bagi anak-anak warna hitam boleh digunakan tetapi dalam skala yang kecil

- **Coklat**

Melambangkan keseimbangan, bumi, dan dapat membantu konsentrasi. Penggunaan warna coklat cocok digunakan untuk lantai, dinding, furniture.

- **Abu-abu**

mewakili ketekunan dan perjuangan siritual, kematian dan kelahiran kembali. Tidak di anjurkan untuk bangunan bagi anak-anak.

- **Gold**

Warna dari matahari, kaya, dan punya kesan hangat. Merupakan aksen warna yang menyenangkan

- **Silver**

Warna dari bulan, dingin, warna yang halus, tenang. Dapat membantu kreativitas

Sesuai dengan tempat yang akan di rancang yaitu *Creativity Place* yang penggunanya anak-anak maka warna yang akan di gunakan adalah merah, orange, kuning, biru ungu. Selain itu untuk menetralkan akan menggunakan warna putih dan coklat.

#### *E. Elemen Interior*

- **Lantai**

Penerapan lantai dalam interior dapat menunjang fungsi, kegiatan. Memberi karakter dan memperjelas sifat ruangan

tersebut. Lantai merupakan elemen interior yang tidak bisa lepas dari ruang. Lantai dapat menggabungkan tempat dimana aktifitas tersebut dilakukan makadari itu sebagai desainer interior sebaiknya tidak hanya membuat tempat yang nyaman untuk aktivitas pengguna tetapi juga dapat mengatur hubungan antar ruang dengan baik.

Penggunaan material (Ching, 2007, p. 95) lantai juga harus diperhatikan, sebaiknya mempunyai material yang tidak membuat orang mudah terpeleset. Lantai sebaiknya mempunyai perawatan yang mudah, kuat menahan beban, dan awet. Pola, warna, tekstur, dan bentuk dari lantai membantu menunjukkan batasan-batasan ruang.

- Plafon

Plafon memberikan perbedaan visual dengan adanya permainan tinggi dan bentuknya. Dengan adanya dekorasi plafon maka pengunjung dapat merasakan perbedaan aktivitas dalam ruang. Hubungan plafon dengan elemen interior lain akan memberikan kesan tersendiri terhadap ruang tersebut. plafon plafon itu sendiri mempunyai fungsi tersendiri yaitu sebagai pelindung manusia, pelindung instalasi (AC, kabel, dll), merupakan elemen pembentuk ruang, penunjang unsur dekoratif, dan bisa dijadikan sebagai peredam suara ruang tertentu.

- Dinding

Dinding memberikan peran yang tidak kalah penting dalam proses pembuatan ruang. Dinding berfungsi sebagai penyekat, pembagi ruang, maupun unsur dekoratif sebuah ruang. Selain sebagai elemen dekoratif dan penyekat ruang dinding juga berfungsi sebagai penahan struktur bangunan selain kolom. Dinding dalam ruang memberikan efek visual bagi pemakai, hubungan ruang yang satu dengan lain, ukuran setiap ruang dan bukaan ruang yang ada menentukan kualitas ruang yang terbentuk dan menunjukkan hubungan satu ruang dan yang lainnya (Ching, 2007, p. 83).

#### F. Pencahayaan, Penghawaan, dan Keamanan

Pemanfaatan pencahayaan alami akan lebih optimal di siang hari, menggunakan material yang memiliki refleksi yang tinggi sehingga membantu dalam memantulkan cahaya. Penggunaan cahaya buatan pada cuaca-cuaca tertentu dan di sore hari. Memberikan kenyamanan thermal dan kebersihan ruang merupakan faktor yang penting untuk diperhatikan, bagaimana penghawaan dalam perancangan ini baik untuk anak dan dapat menstabilkan daerah sekitar. Penggunaan air conditioner akan lebih membantu sirkulasi udara dalam suatu perancangan Interior. Faktor keamanan yang wajib dalam sebuah perancangan seperti layaknya fire extinguisher, fire hydrant, water sprinkler, smoke detector, fire alarm, dan CCTV. Kemudian terdapat pula sign system untuk pemberitahuan jalur evakuasi apabila terjadi bencana maupun hal lain yang tidak diinginkan.

#### G. Kebutuhan Ruang untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

Anak membutuhkan rasa bebas, aman, nyaman dan rangsang dalam melakukan aktivitas dalam suatu tempat. Anak memerlukan kebebasan, kebebasan maksudnya adalah tidak menemukan kesulitan untuk beraktivitas di dalam sebuah ruang. Kebebasan penting supaya anak merasa leluasa untuk

beraktivitas dan mengekspresikan kreativitas dengan sepenuh hati mereka dan hal ini baik untuk perkembangan psikologisnya. Untuk memenuhi rasa bebas dalam ruang, anak memerlukan suasana ruang yang fleksibel, tidak terlalu padat dan didukung dengan warna terang dan warna netral, karena skema warna netral adalah yang paling fleksibel. Ruang harus dapat memberikan rasa aman kepada seorang anak ketika melakukan kegiatan. Rasa nyaman mampu membuat seorang anak leluasa beraktivitas selama ia mau melakukannya. Rasa nyaman yang dipengaruhi oleh pengolahan ruang ini berpengaruh kepada aspek psikologis anak. Seorang anak akan merasa terasing dan bosan apabila tidak merasakan kenyamanan ketika ia berada dalam ruangan. Sedangkan rangsang memiliki arti bahwa ruang hendaknya mampu hadir sebagai faktor eksternal yang dapat membantu proses perkembangan potensi anak melalui kegiatan-kegiatan kreatifnya. Rangsang ini memiliki arti juga bahwa sebuah ruang hendaknya mampu menjadi sumber gagasan, imajinasi bagi anak-anak. Rangsang ini sangat penting peranannya sebagai faktor luar/eksternal sehingga membantu produktivitas anak yang berguna bagi perkembangannya, baik fisik, rasio maupun kreativitasnya” (Sari, 2015. P. 89).

#### H. Sirkulasi dan Organisasi Ruang

Sistem sirkulasi (Ching, 2007, p. 234) memiliki konfigurasi alur gerak yang terbagi menjadi lima jenis yaitu :

a. Linier

- Semua jalan adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama
- untuk satu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan jalan dapat melengkung atau terdiri atas segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang atau membentuk kisaran (loop).

b. Radial

- Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat titik bersama.

c. Spiral

- Sebuah bentuk spiral dari titik pusat, berputar mengelilinginya dengan arah yang berubah.

d. Grid

- Bentuk grid terdiri dari dua set jalan-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujursangkar atau kawasan-kawasan ruang segiempat

e. Network

- Suatu bentuk jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik tertentu di dalam ruang

Bentuk-bentuk organisasi ruang secara umum menurut (Ching, 2007, p. 205) bukunya *Arsitektur Bentuk Ruang* dan Susunannya adalah sebagai berikut :

a. Terpusat

- Organisasi yang bersifat stabil. Merupakan komposisi terpusat yang terdiri dari beberapa ruang yang dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang besar dan dominan.

- Ruang pusat sebagai ruang pemersatu dari organisasi terpusat, pada umumnya berbentuk teratur dan ukurannya cukup besar untuk mengumpulkan sejumlah ruang di sekitar bentuknya.

- Sebuah Ruang mungkin setara satu sama lain dari fungsi, bentuk dan ukuran serta menciptakan suatu ruang keseluruhan yang geometris teratur dan simetris terhadap dua sumbu atau lebih.

- Sebuah ruang kemungkinan berbeda dalam bentuk dan ukuran sesuai kebutuhan fungsi, tingkat kepentingan, dan lingkungan suasana sekitar

#### b. Linier

- Organisasi linier biasanya terdiri dari ruang-ruang yang berulang mirip dalam hal ukuran, bentuk dan fungsi. Dapat juga terdiri dari ruang-ruang linier yang diorganisir menurut panjangnya sederetan ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi

- Masing-masing ruangan berhubungan langsung.

- Bentuk organisasi ruang linier dengan sendirinya fleksibel terhadap bermacam-macam kondisi tapak.

#### c. Radial

- Organisasi radial memadukan unsur-unsur organisasi terpusat maupun linier.

- Organisasi ini terdiri dari ruang pusat yang dominan

#### d. Cluster/Mengelompok

- Organisasi cluster menggunakan pertimbangan penempatan peletakan sebagai dasar untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya.

- Seringkali penghubungnya berupa ruang yang berulang, memiliki fungsi-fungsi serupa, dan memiliki persamaan bentuk

- Bentuk organisasi bersifat fleksibel dan dapat menerima perubahan langsung tanpa mempengaruhi karakternya.

#### e. Grid

- Terdiri dari beberapa ruang yang tersusun secara grid tiga dimensi

- Organisasi grid membentuk hubungan antara ruang dari seluruh fungsi dan sirkulasi.

- Bentuk grid terdiri dari dua set jalan yang sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang Sama dan menciptakan bujursangkar

### III. METODE PERANCANGAN

#### a. Studi Litelature dan Tipologi

Melakukan studi melalui buku-buku, artikel, dan jurnal yang masih relevan untuk membangun proyek perancangan ini sehingga dapat memberikan informasi untuk menunjang proses analisa, perencanaan, dan perancangan interior Pencarian data-data litelature melalui buku-buku tentang perancangan yang bersangkutan. Baik pengertian tentang kreativitas hingga penggunaan warna, material, ukuran furniture yang ergonomis untuk anak-anak usia 5 tahun – 15 tahun Melakukan studi banding dengan beberapa fasilitas yang menyediakan fasilitas serupa supaya bisa lebih mengetahui kebutuhan-kebutuhan dalam perancangan nantinya. Data ini dapat dilakukan secara langsung maupun melalui internet. Setelah data tersebut diperoleh perancang menggunakan beberapa data tipologi yang mendukung perancangan, data tersebut menggunakan fasilitas yang berada di dalam Indonesia maupun luar negeri yang memiliki fasilitas dan kebutuhan ideal menurut refrensi di bidang interior. Berdasarkan refrensi dan tipologi tersebut maka data yang terkumpul dianalisis untuk dijadikan pemecahan masalah yang berada di lapangan

#### b. Data Lapangan

Peninjauan lokasi proyek sejenis sebagai untuk memperoleh kelengkapan data dan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan setiap ruang yang akan di desain. Objek perancangan akan mengambil site asli dari Lokasi prancangan berada di Spazio, jl. Mayjend Yono Soewoyo Kav. 3, Surabaya Barat. Bangunan ini terletak di sisi barat perumahan Graha Family. Spazio mempunyai area seluas  $\pm 14.500 \text{ m}^2$  dengan luasan yang diambil  $\pm 1022 \text{ m}^2$ .

#### c. Wawancara

Melakukan wawancara dengan orang-orang yang bersangkutan dengan proyek atau dengan pemilik tempat supaya mendapatkan data-data yang diperlukan untuk perancangan yang akan dilakukan. Data akan diambil melalui wawancara langsung atau tidak langsung dengan pegawai, pemilik, atau pengajar di tempat tersebut dan melakukan wawancara dengan anak-anak di tempat tersebut sampai mendapatkan informasi yang diperlukan.

#### d. Programming

Merupakan proses pertama yang dilakukan setiap ingin melakukan perancangan. Dalam tahap ini yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan informasi, , penyusunan kebutuhan ruang. Selain itu Pengumpulan data litelature dari jurnal atau buku , data fisik- non fisik dari data lapangan yang diperoleh dari survey data lapangan, dan menganalisa aktivitas pengguna dari hasil wawancara dan survey juga diperlukan dalam proses programming. Dalam proses ini sebaiknya kita memperoleh banyak informasi sesuai dengan perancangan yang akan kita buat.

Setelah semua hal tersebut dilakukan maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan informasi-informasi tersebut lalu menganalisa data tersebut sehingga kita dapat memperoleh permasalahan yang ada dan mencari sosusinya. Dalam proses analisis data, data yang akan dibuat akan berupa tabel, meliputi: tabel analisis pengguna, tabel kebutuhan ruang, tabel karakteristik, tabel kebutuhan ruang dan hubungan antar ruang. Pembuatan zoning- grouping juga masuk dalam programming dimana kita membuat perencanaan pembagian ruang yang kita inginkan dalam desain tersebut.

Setelah itu maka akan tampak kesimpulan dari hasil analisis permasalahan yang muncul dan kemudian kesimpulan tersebut dapat kita jadikan sebagai acuan dalam pembuatan konsep perancangan.

#### e. Konsep Perancangan

Setelah memperoleh analisis permasalahan dari programing dan mendapat gambaran tentang desain serupa pada data tipologi selanjutnya kita membuat konsep dari perancangan yang akan kita buat. Konsep perancangan meliputi apa hubungan konsep dengan perancangan yang dibuat, pengaplikasian konsep, penggunaan warna, desain elemen interior, bentuk layout yang dapat menunjukkan konsep tersebut, desakin mebel.

#### f. Skematik Desain

Membuat beberapa alternatif desain berupa layout, rencana lantai dan plafon, main entrance, maupun perspektif untuk di rundingkan bersama dosen pembimbing dan di berikan masukan masukan sesuai dengan konsep dan perancangan yang dibuat.

#### g. Pengembangan Desain

Merupakan tahap setelah skematik desain dimana ide -ide desain maupun layout dikembangkan lagi sehingga mendapat desain yang maksimal dan mendapat desain yang diinginkan.

#### h. Desain akhir dan Prototype

Membuat gambar kerja beserta perspektifnya dari desain yang fix pada tahap ini kita sudah dapat membuat prototype berupa maket dan setelah itu membuat presentasi dalam bentuk ppt atau yang lainnya.

### IV. KONSEP PERANCANGAN

#### a. Konsep Perancangan

Perancangan interior “*Creativity Place*” ini akan menggunakan konsep “*Creativity Makes Fun*” merupakan konsep yang dapat menarik masyarakat terutama anak-anak untuk datang dan mengikuti kursus yang ada. Dengan membuat konsep yang *fun* maka *creativity* dan inspirasi mereka dapat terpacu karena mereka merasakan interior yang menyedangkan dan nyaman. *Creativity* dapat dijabarkan sebagai inspirasi, sesuatu yang *focus*, dan tidak terbatas umur. Sedangkan *fun* sendiri dapat dijabarkan sebagai sesuatu yang tidak membosankan, menyenangkan, dan hiburan. Dalam penerapannya, bagaimana menciptakan desain yang nyaman, kreatif, dan menyenangkan sehingga dapat menjadi inspirasi dan meningkatkan kreativitas selain itu adanya point interest yaitu main entrance yang di buat menarik sehingga mengundang orang tua terutama anak-anak untuk masuk. konsep desain ini akan dijabarkan dalam penerapan bentuk, penerapan warna, penerapan material, penerapan pencahayaan.

#### b. Gaya dan Suasana Ruang

Suasana ruang dalam perancangan ini adalah suasana yang nyaman dan dapat mengajak pengunjung khususnya anak-anak untuk meningkatkan kreativitasnya. Penggunaan bentuk yang unik dengan warna –warna yang terang, menciptakan suasana yang berbeda dari biasanya maka pengunjung akan merasa betah dan tidak bosan untuk beraktivitas.

#### c. Penataan Ruang

Fasilitas yang akan di rancang :

- Ruang kelas

Ruang kelas merupakan tempat untuk proses pembelajaran kreativitas tersebut dan ruangan tersebut harus di rancang sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya. Sehingga berdasarkan usia dan kegiatan maka kelas di bagi menjadi:

- Ruang kelas robotic
- Ruang kelas *scrapbook/ puzzle*

- *Kiddy class*

- Ruang kelas private

- Galeri

Area Galeri akan menjadi display para karya anak-anak tersebut sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri anak-anak karena mereka bangga dengan apa yang mereka buat. Display galeri akan di bedakan dengan jenis yang mereka buat sehingga orang yang melihat tidak merasa bingung.

- Retail

Retail menjual berbagai keperluan yang berhubungan dengan jenis kreativitas yang ada (robotic, puzzle, scrapbook) sehingga mereka dapat membeli barang keperluan dengan mudah.

- Café

Merupakan fasilitas tambahan yang di sediakan untuk pengunjung sehingga mereka dapat menunggu ataupun beristirahat. Area café berjauhan dengan area kelas supaya tidak mengganggu pembelajaran.

- Area staff

Merupakan tempat para staff untuk beristirahat ataupun menyimpan barangnya. Ruang staff juga digunakan untuk mereka mengerjakan tugas yang seharusnya dikerjakan.

- Area admin

Area admin berada dekan dengan kelas sehingga staff admin dapat memantau area kelas, memantau para anak-anak yang kursus, ataupun proses pendaftaran.

- Area *receptionist*

Memberikan informasi kepada pengunjung yang berminat untuk didaftarkan ke admin, memberikan informasi bagi yang bertanya tentang galeri, memantau area retail, galeri, area main entrance.

#### d. Penerapan Konsep

- Penerapan bentuk

Konsep bentuk yang ingin di terapkan pada perancangan interior ini adalah bentuk –bentuk dinamis dan geometri. Penerapan bentuk dinamis mewakili rasa kebebasan dan memberikan kesan tidak membosankan sedangkan Penerapan geometri pada interior akan memberi kesan teratur dan tegas selain itu juga untuk elemen interior.

- Penerapan Warna

Penerapan warna yang digunakan untuk perancangan adalah warna cerah seperti biru, kuning, merah, orange sedangkan untuk warna penyeimbang akan menggunakan warna hangat. Menurut teori psychology warna, warna cerah dapat meningkatkan kreativitas, semangat, rasa ingin tahu. Warna-warna tersebut akan di terapkan pada elemen interior dan furniture.

- Penerapan Pada Lantai

Lantai merupakan aspek yang cukup penting dalam proses pembentukan ruang. Lantai berfungsi sebagai pembagi ruang ataupun sirkulasi pada perancangan ini. dalam perancangan ini lantai akan dibedakan dengan beberapa warna dan corak.

Lantai yang digunakan adalah granite dan parquet, parquet memberikan efek nyaman dan sebagai peneral. Sehingga orang

beranggapan bahwa meskipun warna yang digunakan beraneka-ragam tetapi tetap merasakan kenyamanan.

- Penerapan pada dinding

Dinding yang digunakan adalah partisi. Dinding ini akan dibedakan material, ukuran dan bentuknya. Penggunaan ukuran dan material akan disesuaikan dengan ruangnya. Bentuk yang di gunakan adalah lengkung dan geometris.

- Penerapan pada plafon

Kerangka plafon akan ditutup dengan menggunakan gypsum, menggunakan gypsum karena gypsum fleksibel untuk di desain dan ringan. Pola plafon yang dibuat akan menggituti alur ruangan dan diolah sehingga menambah nilai estetika dalam sebuah perancangan.

- Elemen dekoratif

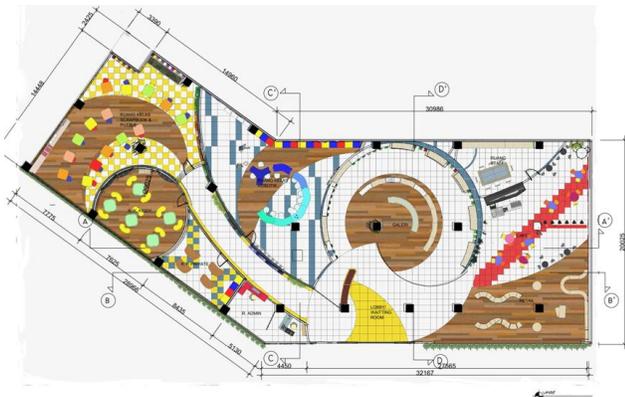
Dinding dan kolom ditambahkan dengan beberapa elemen dekoratif supaya tidak tampak monoton. Ditambah dengan adanya elemen dekoratif dan penggunaan warna yang bergradasi akan menambah nilai dari ruangan tersebut

### V. DESAIN AKHIR

#### a. Layout

Berdasarkan konsep “ Creativity Makes Fun” maka hal pertama yang di wujudkan adalah berdasarkan bentuk dari layout itu sendiri. Bentuk yang di ambil untuk layout *creativity place* ini berpatokan pada bentuk bulat pada galeri sehingga bentuk yang lain mengikuti bentuk dari galeri tersebut. Sirkulasi yang di hasilkan juga dinamis. Bentuk geometris memang tidak disalahkan dalam membuat konsep tersebut, tetapi bentuk seperti ini lebih menghasilkan kesan *fun* karena bentuk setiap ruang tidak sama tetapi masih tetap seperti satu kesatuan.

Pada layout perancangan ini alur yang di pakai adalah alur radial. Peletakan galeri yang di tengah bertujuan supaya pengunjung yang amsuk ke dalam sana maupun itu hanya melihat-lihat, kursus, belanja, ataupun pergi ke café dapat melihat karya anak-anak tersebut secara bebas dan tidak di halangi oleh apapun. Karena galeri tersebut bersifat publik.



Gambar. 1 Layout Perancangan

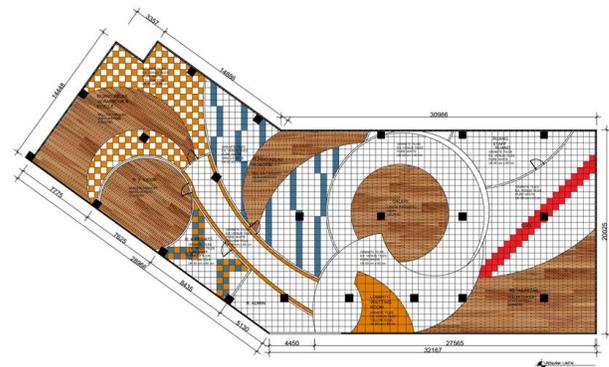
#### b. Rencana Lantai

Dalam perancangan ini rencana lantai menggunakan granite dengan merk venus tiles ukuran 60 cm x 60 cm dan beberapa

tempat menggunakan lantai parquet. Warna lantai yang di gunakan cenderung warna putih dan coklat yaitu sebagai warna netral dalam ruangan. Penggunaan lantai yang berbeda material dan warna selain sebagai dekoratif juga sebagai penunjuk alur sebuah ruangan dan pembeda ruangan pada perancangan tersebut.

Penggunaan lantai dengan pola catur di pergunakan pada ruang scrapbook mmerikan efek visual yaitu ruangan tampak lebih lapang dan berkesan dapat mencairkan suasana ditambah penggunaan warna yang diambil adalah warna terang.

Penggunaan lantai dengan pola vertikal pada ruang robotik memberikan efek ketegasan dan maskulin pada ruangan tersebut. Hal tersebut di maksudkan bahwa meskipun dengan duangan yang terkesan dinamis masih ada ketegasan / kedisiplinan di dalam pembelajarannya.

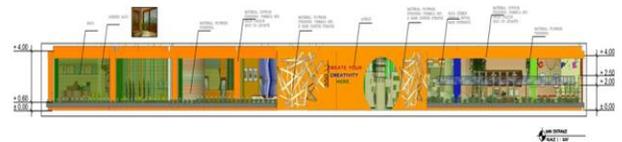


Gambar.2 Rencana Lantai Perancangan

#### c. Main Entrance

Main entrance pada perancangan ini *Semi closed non-massif space* dimana di bagian depan yang tertutup kaca hanya sebagian sedangkan bagian yang lain tertutup oleh bidang massif secara menyeluruh. Tetapi supaya tidak mengganggu aktivitas anak-anak nyang sedang berkarya maka digunakan gordan kayu sehingga anak-anak tidak merasa terganggu tetapi orang lain yang melewati dapat melihat aktivitas apa yang mereka lakukan sehingga mereka tertarik untuk membawa anaknya untuk kursus.

Penggunaan material pada *main entrance* adalah menggunakan HPL dari formica *solid colour*. Penggunaan warna tersebut di maksudkan supaya eye catching sehingga menarik pengunjung.

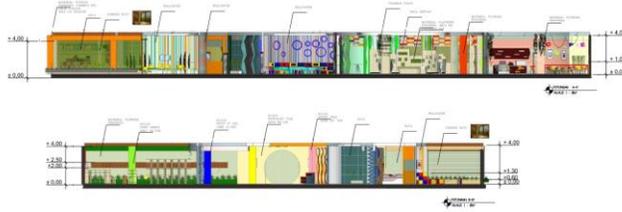


Gambar.3 Main Entrance perancangan

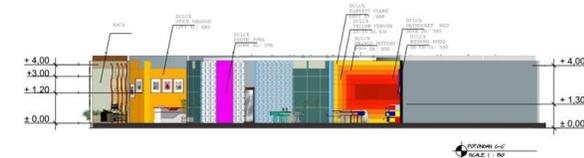


Gambar.4 Main Entrance Perancangan

d. Potongan Perancangan



Gambar.5 Potongan A-A' dan B-B'



Gambar.6 Potongan C-C' dan D-D'

e. Prespektif Desain



Gambar.7 Perspektif Galeri 1

Pada area galeri cenderung menggunakan warna netral supaya pengunjung merasa tidak terlalu jenuh juga karena adanya warna-warna terang pada area lainnya sehingga area galeri juga sebagai penetralisir dari area-area lainnya. Tetapi meskipun menggunakan warna netral tetapi tetap ada sentuhan warna yang terang pada bagian-bagian tertentu. Hal tersebut dimaksudkan supaya konsep *Creativity Makes Fun* tetap ada meskipun menggunakan warna netral.



Gambar.8 Perspektif Receptionist

Menggunakan warna kuning pada lantai sebagai pnunjuk alur dari main entrance untuk menuju ke receptionist terlebih dahulu bila ingin bertanya atau bila ingin ke area galeri. Selain itu staff receptionist juga dapat mengawasi area galeri maka dari itu receptionist letaknya berdekatan dengan area galeri.



Gambar.9 Perspektif Kelas Scrapbook

Pada kelas *scrapbook* cenderung menggunakan warna kuning dan warna merah muda. Warna tersebut Menginspirasi, cerah, paling mudah untuk mempersepsikan ketika sudah jenuh. Hal tersebut dimaksudkan supaya anak-anak merasa tidak bosan untuk menghasilkan kreativitas mereka selain itu juga membuat mereka semangat ketika datang lagi karena area kelas yang menyenangkan. Untuk menetralsir warna yang ada maka penggunaan warna netral untuk lantai seperti parquet dan granite berwarna putih meskipun tetap ada perpaduan warna kuning selain itu juga adanya warna netral yang di gunakan pada plafon.



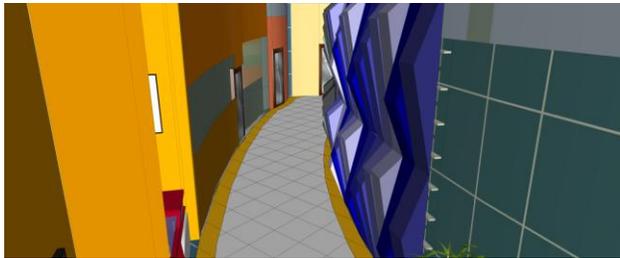
Gambar.10 Perspektif Kelas Robotik

Warna biru dominan digunakan untuk ruang kelas robotic. Karena warna biru melambangkan tenang dan relax karena dalam membuat atau merangkai robot anak-anak membutuhkan konsentrasi dan ketenangan dalam membuatnya selain itu juga mewakili kecerdasan dan mempunyai keinginan di luar cita-cita orang. Adanya warna kuning dan merah berguna untuk penyeimbang yaitu sebagai penyemangat dan mengusir rasa kejenuhan dalam pembelajaran. Untuk area ruang kelas robotik dibuat lebih luas hal tersebut di maksudkan supaya anak-anak lebih leluasa dalam pembelajaran dan

mereka dapat mempraktekan robot yang mereka buat di area tersebut juga.



Gambar.11 Perspektif Ruang Kelas Robotik



Gambar.12 Perspektif Area Menuju Kelas

Menggunakan rancangan dengan bentuk geometris tetapi berirama dan menggunakan gradasi warna. Penggunaan bentuk geometris dimaksudkan yaitu meskipun area ruangan keseluruhan cenderung menggambarkan kebebasan tetapi di tempat tersebut masih mempunyai ketegasan yaitu berupa peraturan yang harus di taati.



Gambar.13 Perspektif Area café

Perbedaan warna pada lantai yaitu bertujuan supaya mengajak pengunjung untuk masuk dan menunggu anak-anaknya ataupun hanya sekedar untuk datang di café tersebut. Menggunakan warna merah karena warna merah membangkitkan nafsu makan seseorang oleh sebab itu biasanya restaurant cenderung menggunakan warna tersebut.



Gambar.14 Perspektif Area retail

Area retail sengaja diletakan di depan café supaya pengunjung mengetahui tempat yang akan di rancang ini adalah tempat untuk kreativitas bukan hanya tempat untuk café saja dan untuk memberi tahu pengunjung secara tidak langsung bahwa tempat ini juga menjual peralatan untuk kreativitas yang ada di tempat ini.

#### A. KESIMPULAN

Perancangan “Creativity Place dengan Edukasi Robotik, Scrapbook, Puzzle di Surabaya” ini adalah perancangan interior yang di karenakan untuk memenuhi kebutuhan akan fasilitas edukasi dimana tempat tersebut dapat menampung 3 kegiatan berbeda yaitu robotic, scrapbook, dan puzzle dimana kita ketahui sekarang hanya ada tempat yang hanya melayani satu kegiatan edukasi kreativitas tersebut. Selain itu juga melihat fenomena dimana banyak anak umur 5- 15 tahun dimana mereka sudah mahir menggunakan gadget sehingga mereka cenderung individual dan kurang mempraktekan kreativitasnya.

Oleh karena itu munculah perancangan interior ini dengan konsep *Creativity Makes Fun* dimana konsep ini terinspirasi dari kegiatan yang membuat anak-anak merasa nyaman, menyenangkan, dan paling penting adalah kreativitas mereka dapat terpacu sehingga mereka giat untuk datang maka dari itu pengaplikasian konsep pada perancangan ini harus sesuai dengan konsep yang muncul ini Selain itu adanya tempat retail, galeri, dan café untuk pengunjung yang ingin melihat-lihat terlebih dahulu atau menunggu anaknya.

#### B. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Theresia Claudia menyampikan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan hikmat yang diberikan bisa menyelesaikan perancangan Creativity Place ini dengan baik.

Penulis Theresia Claudia juga menyampaikan rasa terima kasih kepada Dosen pembimbing yang telah membantu dalam proses perancangan ini berlangsung dan segenap pihak-pihak yang terlibat di dalam perancangan desain ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Antikasari, Okta. (2014, November). Bermain Gundam Dapat Melatih Sensor Motorik dan Sensorik. From [www. Antaraneews.com](http://www.Antaraneews.com)
- [2] Astarina,D.T (2012). Little Boo Daycare and Preschool. Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain.

- [3] Ching, Francis D.K. (2007). *Arsitektur: Bentuk, ruang, dan tatanan* (Eds. Penerbit Erlangga 3rd ed.) Jakarta: Erlangga
- [4] Church, Joseph (1972). *Memahami Anak-Anak Balita*. Jakarta: Cypress.
- [5] De Chiara, Joseph, dan John Callender. *Time Saver Standart for Building Types*. Types USA :The McGraw –Hill Companies, Inc.
- [6] Hardiana, Iva. (2013). *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik pada Frame*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [7] Hidayah, Choirul., S.Pd.I. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Berbasis Tauhid Dan Entrepreneurship* (Penelitian di TK Khalifah Gedong Kuning Yogyakarta). 19 Agustus 2015.  
<[http://digilib.uin-suka.ac.id/15111/1/1220430001\\_bab-i\\_iv-atau-v\\_daftar-pustaka.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/15111/1/1220430001_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf)>
- [8] Hidayat, Aziz Alimul. *Siapa Bilang Anak Sehat Pasti Cerdas*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [9] Olds, Anita Rui (2001). *Child Care Design Guide*. New York: McGraw Hill.
- [10] Pile, John F. (2003). *Interior Design*. 3rd ed. Japan: Harry N. Abrams.
- [11] Rini, A (2011). *Menangulangi Kecanduan Game Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- [12] Sari, S.M. (2005). *Peran Ruang Dalam Menunjang Kreativitas Anak*. *Dimensi Interior*, vol.3 no.1. 22 September 2015.  
<<http://dimensiinterior.petra.ac.id/index.php/int/article/view/16347/16339>>
- [13] Srivastav, R.S. (1991). *School Building Design and Construction*. New Delhi: McGraw Hill.
- [14] West, Richard dan Lynn Turner. (2007). *Introduction Communication Theory. Analysis and Application*. New York: McGraw Hill.
- [15] Tutt, Patricia. (1979). *New Metric Handbook*. New York: Architectural.
- [16] Yuriastien, Effiana, Daisy Prawitasari, dan Ayu Bulan Febri (2009). *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi & Balita*. Jakarta: Wahyu Media.