

# Implementasi Konsep *Kiddy Town* pada perancangan *Day Care* untuk anak usia dini di Surabaya

Audina Fransisca Maria Hartono

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* audinahartono@hotmail.com

**Abstrak**—Perkembangan anak adalah hal yang harus diperhatikan oleh orang tua. Hal ini dikarenakan selama masa pertumbuhan dan perkembangan baik dari sisi mental ataupun jasmani akan sangat menentukan bagaimana kepribadian anak di masa yang akan datang. Terkadang orang tua memiliki berbagai kesibukan di dalam pekerjaan, sehingga orang tua tidak dapat mengawasi dan mengikuti perkembangan anak-anak secara maksimal. Hal ini akan menyebabkan *Day Care* dapat menjadi salah satu opsi untuk membantu para orang tua di dalam mengawasi dan memberikan perkembangan yang baik sehingga terarah untuk anak-anak mereka.

*Day Care* yang menarik dan berkompeten bisa menjadi sasaran para orang tua untuk menipiskan anak mereka. Melalui perancangan interior berkonsep *Kiddy Town* untuk mewujudkan sarana bermain dan belajar bagi anak-anak. Menggunakan konsep yang berbeda dari yang lainnya, membuat anak dan orang tua tertarik untuk memilih *Day care* tersebut. Dengan mengambil konsep *Town* yang memberikan wawasan untuk anak-anak lebih informatif, kreatif dan belajar mengenal lingkungan sekitar.

Di dalam perancangan ini akan terdapat jalan-jalan seperti kota yang membuat anak-anak yang bersifat lincah untuk menjelajahi jalanan di dalam *day care* tersebut. Anak-anak akan lebih mandiri dan berani untuk menelusuri jalan yang baru dan dapat mudah beradaptasi dengan suasana kota yang modern.

Dengan adanya *Day Care* ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan akan fasilitas bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan intelegensi dan kreatifitas. Semoga perancangan *Daycare* ini dapat membantu para orang tua di dalam mengasuh anak-anak mereka dan dapat memberikan efek yang positif bagi anak-anak.

**Kata Kunci**—Perkembangan anak, *Daycare*, kepribadian anak, orang tua

**Abstract**—Children developments must be considered by parents. This is because during the growth and development both in terms of mental or physical will determine how the child's personality in the future. Sometimes parents have a busy schedule at work, so parents will not be able to monitor and follow the children development to the maximum. This will cause day care become an option to help parents in supervising and providing a good development so focused on their children.

Interesting and competent day care can be a target where parents want to leave their children. Through *Kiddy Town* interior design concept which is to realize the medium play and learning for children. Using a different concept than the others, making children and parents keen to select the day care. By taking the concept of town that provides insight for children to be more informative, creative and learn about the environment. Within this design there will be streets as the city that made the children that are agile to explore the streets in day care. Children

will be more independent and daring to explore new roads and can be easily adapted with the atmosphere of a modern city.

With this day care presence, it expects to meet the need for facilities for young children to develop the ability of intelligence and creativity. Hopefully this day care design can help parents in caring for their children and can make a positive impact for children.

**Keyword** - development of the child , Daycare , the personality of the child , a parent.

## I. LATAR BELAKANG

Perkembangan anak adalah hal yang sangat penting. Perkembangan anak meliputi perkembangan biologis, psikologis dan emosional. Perubahan dan perkembangan anak dapat dipengaruhi oleh faktor genetik dan faktor lingkungan. Keluarga merupakan lingkungan pertama dan terpenting yang akan mempengaruhi perkembangan anak, sehingga peranan keluarga memiliki potensi yang sangat besar bagi perkembangan anak sejak usia dini. Keluarga memberi pengaruh besar dalam membentuk karakter seorang anak. Semua ini tidak terlepas dari tanggung jawab orang tua yang memegang peran penting di awal pembentukan karakter anak. Anak usia 0-5 tahun membutuhkan perawatan yang intensif agar perkembangan yang didapat menjadi optimal di dalam perkembangan sosial, kognitif, dan emosional.

Sayangnya, sekarang ini banyak orang tua yang tidak dapat menjalankan fungsinya secara maksimal dalam pengasuhan anak. Kesibukan kedua orang tua yang bekerja merupakan salah satu penyebab kurangnya perhatian dan kasih sayang pada anak. Hal lain yang kini makin menjadi kebiasaan anak dan menjadi pengganti perhatian dari orang tua ataupun teman adalah *gadget*.

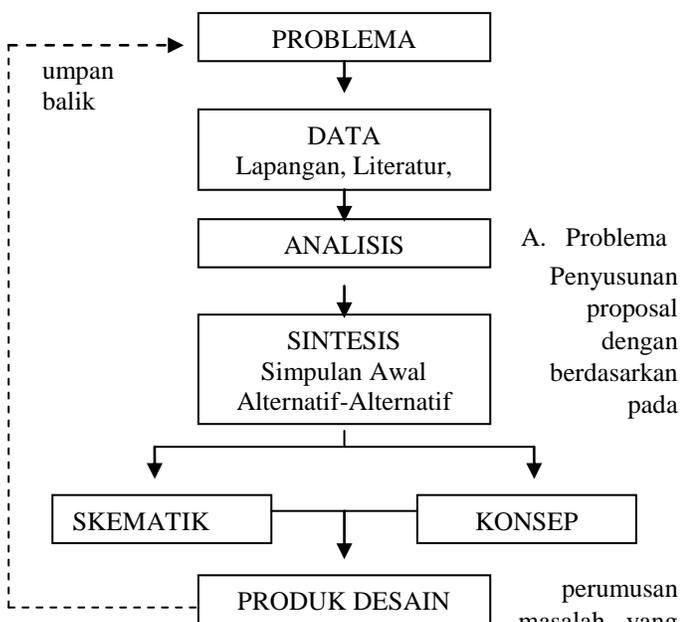
Oleh sebab itu, lembaga *day care* dapat menjadi salah satu solusi untuk memberi pengasuhan. Kualitas dari pengasuhan dan fasilitas yang disediakan akan menjadi hal yang utama sebagai pemilihan *day care* untuk anak-anak mereka. Di samping itu faktor kebersihan dan kesehatan serta konsep desain *day care* yang menarik juga akan menjadi bahan pertimbangan para orang tua ataupun anak-anak mereka untuk memilih *day care* tersebut.

*Day care* yang dilengkapi dengan fasilitas yang lengkap akan menarik perhatian orang tua, dengan fasilitas dan nuansa yang berbeda akan memberikan nilai tambah untuk orang tua di dalam menentukan pemilihan *day care*. Melalui perancangan interior berkonsep *Kiddy Town*, diharapkan dapat membentuk anak untuk lebih berani dan mandiri serta

mendapatkan wawasan saat berada di *day care* serta dapat membantu anak untuk membentuk karakter mereka. Anak juga akan lebih mudah bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Keberadaan *day care* ini didukung karena adanya pergeseran pola dan gaya hidup masyarakat perkotaan karena semakin lama masyarakat memiliki kesadaran akan pentingnya pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

**METODE**

Metodologi perancangan *day care* ini akan melalui beberapa tahapan yang akan meliouti beberapa faktor yang akan membantu di dalam penyempurnaan perancangan. Metode-metode yang digunakan meliputi *understanding and observation, analysis, design ideas, final design.*(Jones, 1971 & Broadbent, 1973 dalam Mark I. Aditjipto, 2002).



ada, dengan menganalisa dan membuat perbandingan sehingga dapat menemukan masalah. Mengacu pada bagaimana menciptakan desain interior yang mampu memenuhi semua kebutuhan anak dan kebutuhan ruang. namun juga memberikan solusi yang bersifat informatif, dan kreatif.

**B. Data**

Setelah membuat rumusan masalah, mulai memecahkan masalah dengan mencari data berupa data fisik atau non fisik, data literature mengenai *Day Care* tentang kepribadian anak, kebutuhan anak dan kebutuhan ruang yang dibutuhkan .

Data literatur berupa hal-hal yang mengenai anak. Perkembangan dan pertumbuhan anak, karakteristik anak, psikologi anak, tempat bermain anak, semua yang berkaitan dengan *Day Care*.Data tersebut berasal dari buku-buku panduan, jurnal ilmiah, internet dan lain-lain.

Survey lapangan bertujuan untuk menemukan data fisik untuk dapat mengetahui langsung bagaimana keadaan sesungguhnya. Dengan mengunjungi *Day Care* agar dapat mengerti apa saja yang dibutuhkan untuk menciptakan desain yang mampu menarik perhatian anak.

**C. Analisis**

Perancang mulai mendapat banyak analisis dari rumusan masalah, data fisik atau pun non fisik. Dengan begitu perancang dapat menganalisis dengan dasar perancangan yang berupa *problem solving*. *Problem Solving* dapat ditemukan dengan membandingkan hasil data yang telah ditemukan. Hasil data fisik atau non fisik dibandingkan dengan data literatur.

**D. Sintensis**

Setelah *Problem Solving* ditemukan dimulai dengan memberikan simpulan awal untuk merancang desain *Day Care* tersebut. Sudah mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan maka melakukan tahap selanjutnya dengan membuat alternatif-alternatifdesain.

**E. Skematik dan Konsep**

Setelah *problem solving* ditemukan selanjutnya dengan melakukan tahap *programming* dan pembuatan konsep, hingga tahapan skematik.Tahap skematik dengan membuat alternatif desain yang bervariasi dan bermacam-macam sampai menemukan 1 desain yang sesuai dengan konsep yang sudah dirancang. Konsep perancangan dirancang karena dapat memecahkan masalah dan menjawab setiap kebutuhan pengguna.

**F. Produk Desain**

Setelah pembuatan konsep dan tahap skematik dilakukan. Maka mendapat hasil pemilihan desain yang terbaik yang akan terus dikembangkan dan akan menjadi produk desain berupa 3d dan maket.

**II. KAJIAN PUSTAKA**

**A. Pertumbuhan Anak Usia Dini**

Anak merupakan individu yang unik, karena faktor bawaan dan lingkungan yang berbeda, maka pertumbuhan dan pencapaian kemampuan perkembangan juga berbeda Soetijiningsih (202). Pertumbuhan berkaitan dengan masalah perubahan dalam besar, jumlah, ukuran atau dimensi tingkat sel, organ maupun individu, yang bisa diukur dengan ukuran berat (*gram, kilogram*), ukuran panjang (*centimeter, meter*), dan ukuran tulang.

Menurut Soetijiningsih (201), Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan yang menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa, sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Proses *learning* merupakan proses belajar, melalui pengalaman pada jangka waktu tertentu untuk menuju kedewasaan.

Anak-anak yang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan memiliki rasa keingintahuan yang besar terhadap lingkungan sekitar. Hal ini ditandai dengan

banyaknya pertanyaan yang diajukan mereka. Rasa ingin tahu tersebut memberikan kesempatan kepada anak dalam belajar mengenal sesuatu.

Menurut Mulyasa (164) “Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar”. Abdulhak (25) Proses pembelajaran adalah interaksi edukatif antara peserta didik dengan komponen-komponen pembelajaran lainnya. Pembelajaran dilakukan dalam suasana bermain dengan nyaman.

### B. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itulah maka usia 0-5 tahun dikatakan sebagai *golden age* (Munir 79).

#### Usia 0-1 tahun

Pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luar biasa, paling cepat dibanding usia selanjutnya. Berbagai kemampuan dan ketrampilan dasar dipelajari anak pada usia ini. Beberapa karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan antara lain

- Mempelajari ketrampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan.
- Mempelajari ketrampilan menggunakan panca indera, seperti melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulutnya.
- Mempelajari komunikasi sosial bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontrak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi responsif dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.

#### Usia 2-3 tahun

Anak pada usia ini memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya. Secara fisik anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat. beberapa karakteristik khusus yang dilalui anak usia 2-3 tahun antara lain :

- Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda-benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif.
- Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali dengan bercelotoh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran.
- Anak mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangan emosi didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan dia.

#### Usia 4-5 tahun

- Dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan.
- Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Terlihat dari anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.

### C. Tahapan Perkembangan Bermain Anak

Di dalam perkembangan anak ada beberapa tahap yang akan dilalui oleh anak. Tahapan-tahapan inilah yang nantinya akan dapat menentukan pembentukan berbagai macam karakter anak. Menurut Mursalin (157), menyatakan bahwa tahapan bermain terdiri dari empat tahapan yaitu :

#### Tahap Penjelajahan (Exploatory stage)

Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya.

#### Tahap Mainan (Toy Stage)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara usia 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat mainannya. Mereka pikir benda mainannya dapat makan, berbicara, merasa sakit dan sebagainya. Contohnya yaitu bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

#### Tahap Bermain (Play Stage)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke sekolah Dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak, karena itu tahap ini dinamakan tahap bermain. Anak bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olah raga, dan bentuk permainan lain yang dilakukan juga oleh orang dewasa.

#### Tahap Melamun (Daydream Stage)

Tahap ini diawali saat anak mendekati masa puber. Saat ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun atau berkhayal. Biasanya lamunan atau khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain.

### D. Fungsi Tempat Bermain dalam Day Care (PlayGround)

Playground adalah salah satu fasilitas penting yang tersedia di *day care*, dimana playground merupakan tempat bermain dan tempat untuk mengekspresikan karakter mereka terhadap lingkungan sekitar. Bermain merupakan proses pembelajaran mengenai aturan tertentu, sarana pelepasan emosi dan cara anak memahami dunia dengan melakukan semua keinginannya dan tujuan bermain bagi anak adalah untuk dapat bersosialisasi dengan orang lain, dapat berani

terhadap orang, mengeluarkan energi yang berlebihan, berkomunikasi, melatih dan menyempurnakan insting, persiapan bagi anak untuk kehidupan masa depannya dan untuk memulihkan tenaga, penyegaran setelah kegiatan belajar secara formal.

Bermain akan memberikan pengaruh yang signifikan di dalam tumbuh kembang anak-anak usia dini. Berikut beberapa perkembangan yang akan dihasilkan di dalam bermain menurut Erikse (75-86) :

#### Perkembangan fisik anak

Bermain secara aktif dengan menggunakan gerakan fisik seperti berlari dan melompat penting bagi anak untuk mengembangkan otot-otot tubuh dan melatih seluruh bagian tubuhnya agar lebih rileks. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak menjadi tegang, gelisah dan mudah tersinggung.

#### Dorongan komunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama dengan yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain. Yang terpenting anak tidak takut dengan orang dan berani untuk melakukan komunikasi.

#### Penyaluran emosi yang terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap mereka. Dalam bermain anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama antara satu dengan yang lain.

##### a. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain.

##### b. Sumber belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi, radio, internet atau menjelajah lingkungan sekitar.

##### c. Rangsangan bagi kreativitas

Kebebasan berekspresi yang didapat melalui kegiatan bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kreasinya sesuai dengan keinginannya. Misalnya berekspresi dari *hobby* yang lama-lama juga akan meningkatkan kreasinya.

##### d. Perkembangan wawasan diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuan mereka dan membandingkannya dengan teman-teman mereka dalam bermain.

##### e. Belajar bersosialisasi

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan

tersebut. Bermain juga melatih komunikasi anak dengan temannya.

##### f. Standar moral

Bermain sebagai standar moral, maksudnya walaupun belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, namun tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

##### g. Mengembangkan kepribadian

Melalui hubungan yang terjadi antar sesama anggota suatu kelompok bermain, anak belajar bagaimana menjadi anak yang murah hati, jujur, sportif, dapat dipercaya dan disukai orang lain.

Menurut Achdiani (123) bermain memiliki peran sebagai sarana sosialisasi. Ada enam bentuk interaksi antar anak yang terjadi pada saat mereka bermain, yaitu:

##### a. *Unoccupied Play*

Anak tidak benar-benar terlibat, melainkan hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatian anak.

##### b. Bermain sendiri

Bermain sendiri biasanya tampak pada anak yang berusia amat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak lain di sekitarnya.

##### c. Pengamat

Kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain, dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya.

##### d. Bermain paralel

Bermain paralel tampak saat dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, tetapi bila diperhatikan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi di antara mereka. Bentuk kegiatan bermain ini tampak pada anak yang sedang bermain mobil-mobilan, membuat bangunan dari balok-balok dan sebagainya.

##### e. Bermain asosiatif

Bermain asosiatif ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, akan tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam bekerja sama. Contohnya adalah anak yang sedang menggambar, mereka berbagi pensil warna. Meskipun ada interaksi di antara mereka, namun sebenarnya kegiatan menggambar tersebut mereka lakukan sendiri-sendiri.

## f. Bermain bersama

Bermain bersama ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagiantugas dan pembagian peran antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu.

## E. Faktor-faktor yang mempengaruhi Tempat Penitipan Anak

Dalam merancang tempat penitipan anak, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan (Wulansari 157):

Tempat

Tempat adalah upaya mewujudkan kualitas fisik anak usia dini melalui upaya pemeliharaan kesehatan, peningkatan mutu gizi, olahraga secara teratur dan terukur, serta aktivitas jasmani sehingga anak memiliki fisik yang kuat, lincah, daya tahan dan disiplin tinggi.

Asah

Asah berarti memberi dukungan kepada anak untuk dapat belajar melalui bermain agar memiliki pengalaman yang berguna dalam mengembangkan seluruh potensinya. Kegiatan bermain yang bermakna, menarik, merangsang imajinasi, kreativitas anak untuk melakukan, mengeksplorasi, memanipulasi, dan menemukan inovasi sesuai dengan minat dan gaya belajar anak.

Asih

Asih merupakan pemenuhan kebutuhan anak untuk mendapatkan perlindungan dari pengaruh yang dapat merugikan pertumbuhan dan perkembangan anak, misalnya dari perlakuan kasar, penganiayaan fisik dan mental dan eksploitasi.

Asuh

Asuh merupakan proses pembiasaan yang dilakukan secara konsisten untuk membentuk perilaku dan kualitas kepribadian dan jati diri anak dalam hal:

1. Integritas dan iman
2. Patriotisme, nasionalisme dan kepeloporan
3. Rasa tanggung jawab, jiwa ksatria, dan sportivitas
4. Jiwa kebersamaan, demokratis, dan tahan uji
5. Jiwa tanggap, daya kritis dan idealis
6. Optimis dan keberanian mengambil resiko
7. Jiwa kewirausahaan, kreatif dan professional

## F. Macam-macam Permainan

Ada dua jenis macam permainan menurut Hurlock (111), yaitu:

Permainan aktif

Bermain aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, pemain dalam permainan ini membutuhkan energi yang besar. Contoh : bermain bebas dan spontan (eksplorasi) yaitu anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut.

Permainan pasif/hiburan

Dalam bermain pasif/hiburan, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi. Contoh : menonton adegan lucu, membaca buku, mendengarkan cerita, menonton televisi dan mengingat nama-nama benda adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi tingkat kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain

## F. Psikologi warna untuk anak

Menurut Lang (1993:267) Warna yang memiliki kemampuan untuk menimbulkan suatu jenis emosi atau rasa bagi yang melihat atau menggunakannya. Variasi emosi yang tercipta dari warna tergantung pada intensitas warna tersebut . Berikut adalah variasi emosi yang muncul dari warna .

1. Putih  
Melambangkan kegembiraan, kedamaian, kemurnian dan kebersihan.
2. Kuning  
Warna ini menenangkan saraf dengan memberikan efek menenangkan dan juga dikenal dapat merangsang aktivitas otot.
3. Biru  
Warna biru menandakan keyakinan, perdamaian dan kebijaksanaan dan dapat membantu menenangkan saraf anak, serta memberikan tidur yang baik di malam hari.
4. Hijau  
Hijau adalah warna yang sangat menggembirakan dan idealnya cocok untuk anak-anak yang memiliki perasaan rendah diri dan perasaan tertekan.
5. Merah  
Merah adalah warna yang menarik yang menandakan gairah, keinginan dan membuat anak Anda bersemangat.
6. Ungu  
Warna ungu yang sangat gelap tidak direkomendasikan karena dapat membangkitkan rasa frustrasi dan kesedihan pada anak-anak. Anak-anak tidak menangkap warna ini begitu mudah.
7. Coklat dan abu-abu  
Coklat dan abu-abu adalah beberapa nada bumi. Warna ini adalah warna ideal untuk anak-anak yang hiperaktif dan penuh dengan energi.

## G. Perabot Interior

Gaya furniture yang dipilih untuk kamar tidur anak berpengaruh terhadap kreativitas dan imajinasi mereka. Berikut adalah prinsip yang perlu diperhatikan dalam memilih furniture:

Sesuai dengan anatomi tubuh (ergonomis)

Perabot di kamar tidur anak harus nyaman, Nyaman artinya sesuai dengan anatomi tubuh atau ergonomis. Ukuran *furniture* sebaiknya disesuaikan dengan ukuran tubuh anak. Ukuran *furniture* dibuat standart mengingat anak terus berkembang, tetapi tetap disesuaikan.

### Aman

Untuk keamanan, ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Beberapa di antaranya ialah tidak mengandung *finishing* bahan kimia beracun, menghindari sudut-sudut tajam pada *furniture*, dan menghindari penggunaan bahan *furniture* yang rentan pecah.

### Fleksibel

Fleksibel adalah *furniture* yang mudah dipindahkan atau memiliki fungsi lebih dari satu (multifungsi). Penggunaan *furniture* yang dapat dipindahkan disebabkan anak mudah sekali merasa bosan dengan satu jenis susunan *furniture* kamar tidur.

### Kuat (tahan lama)

Mengingat anak sangat aktif dan cenderung ceroboh jadi pilih desain *furniture* yang kokoh dan tahan lama.

### Ujung

Perhatikan ujung *furniture* yang akan dipergunakan kepada anak. Usahakan memilih *furniture* yang tidak memiliki ujung yang tajam, namun pilihlah jenis *furniture* yang memiliki ujung agak bulat.

### H. Material yang tidak boleh dipergunakan untuk anak.

#### Logam

Menghindari akibat benturan yang jauh lebih berbahaya dan menyakitkan, *furniture* yang terbuat dari logam juga berpotensi menghantarkan listrik apabila *furniture* yang bersangkutan dilengkapi dengan asesoris yang dihubungkan dengan listrik.

#### Kaca

Kaca biasa digunakan sebagai bahan pelengkap *furniture* dan terkadang beberapa *furniture* meletakkan penempatan kaca pada bagian bawah dengan ukuran yang relatif besar. Apabila memiliki anak balita yang masih belajar berjalan, penempatan kaca dibagian bawah *furniture* berpotensi membahayakan keselamatan anak balita seperti resiko pecah ataupun retak.

### H. Pencahayaan

Pencahayaan untuk beberapa jenis kegiatan, seperti belajar, bermain, tidur, dan kegiatan lain. Secara umum, penerangan pada kamar anak dibagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut.

#### General Lighting

Penerangan untuk keseluruhan ruang yang bisa didapat secara alami dan buatan. General Lighting yang alami bisa langsung didapat dari sinar matahari. General Lighting yang buatan adalah lampu yang biasanya diletakkan pada langit-langit kamar tidur. General lighting dapat digunakan untuk menerangi berbagai kegiatan pada kamar tidur seperti bermain, membaca, berdandan, dan bersosialisasi.

#### Task Lighting

Penerangan untuk kegiatan khusus yang memerlukan penerangan lebih, seperti membaca, belajar, dan mengerjakan pekerjaan rumah. Task lighting dapat berupa tambahan lampu pada meja belajar atau nakas.

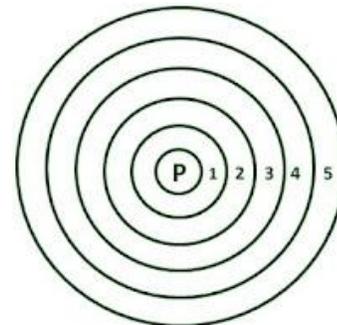
### **3.12 Penghawaan**

Penghawaan adalah hal yang sangat penting di dalam perancangan suatu tempat dan desain. Hal ini dikarenakan penghawaan akan menjadi factor penting untuk menentukan tingkat kenyamanan suatu ruangan. Dengan penghawaan yang baik dan sesuai maka ruangan akan terasa nyaman dan berfungsi dengan baik.

#### I. Kota

Teori-teori yang melandasi struktur ruang kota yang paling dikenal yaitu:

- Teori Konsentris (Burgess, 1925)



Gambar 1. Teori Kota

Teori ini menyatakan bahwa Daerah Pusat Kota (DPK) atau *Central Business District* (CBD) adalah pusat kota yang letaknya tepat di tengah kota dan berbentuk bundar yang merupakan pusat kehidupan sosial, ekonomi, budaya dan politik, serta merupakan zona dengan derajat aksesibilitas tinggi dalam suatu kota. DPK atau CBD tersebut terbagi atas dua bagian, yaitu: pertama, bagian paling inti atau RBD (*Retail Business District*) dengan kegiatan dominan pertokoan, perkantoran dan jasa; kedua, bagian di luarnya atau WBD (*Wholesale Business District*) yang ditempati oleh bangunan dengan peruntukan kegiatan ekonomi skala besar, seperti pasar, pergudangan (*warehouse*), dan gedung penyimpanan barang supaya tahan lama (*storage buildings*).

1. Zona pusat daerah kegiatan (*Central Business District*), yang merupakan pusat pertokoan besar, gedung perkantoran yang bertingkat, bank, museum, hotel, restoran dan sebagainya.
2. Zona peralihan atau zona transisi, merupakan daerah kegiatan. Penduduk zona ini tidak stabil, baik dilihat dari tempat tinggal maupun sosioekonomi. Daerah ini sering ditemui kawasan permukiman kumuh yang disebut *slum* karena zona ini dihuni penduduk miskin. Namun sebenarnya zona ini merupakan zona pengembangan industri sekaligus menghubungkan antara pusat kota dengan daerah di luarnya.

3. Zona permukiman kelas proletar, perumahannya sedikit lebih baik karena dihuni oleh para pekerja yang berpenghasilan kecil atau buruh dan karyawan kelas bawah, ditandai oleh adanya rumah-rumah kecil yang kurang menarik dan rumah-rumah susun sederhana yang dihuni oleh keluarga besar. Burgess menamakan daerah ini yaitu *working men's homes*.
4. Zona permukiman kelas menengah (*residential zone*), merupakan kompleks perumahan para karyawan kelas menengah yang memiliki keahlian tertentu. Rumah-rumahnya lebih baik dibandingkan kelas proletar.
5. Wilayah tempat tinggal masyarakat berpenghasilan tinggi. Ditandai dengan adanya kawasan elit, perumahan dan halaman yang luas. Sebagian penduduk merupakan kaum eksekutif, pengusaha besar, dan pejabat tinggi.
6. Zona penglaju (*commuters*), merupakan daerah yang memasuki daerah belakang (*hinterland*) atau merupakan batas desa-kota. Penduduknya bekerja di kota dan tinggal di pinggiran.

#### G. Kota London sebagai Tema Day Care

London adalah ibukota Inggris dengan penduduk tertinggi lebih dari 12 juta penduduk. Kota ini berdiri di sekitar sungai Thames, dan telah menjadi tujuan wisata utama sejak lama. Kota ini memiliki beberapa tempat yang sangat menarik seperti pusat perbelanjaan, bangunan kuno, museum, perguruan tinggi, universitas, taman hiburan dan tempat-tempat indah lainnya yang menarik wisatawan global. Bangunan-bangunan yang masih klasik sangat kental di kota London. Bahkan *store* yang ada di pusat kota sebagian masih menggunakan desain ala klasik dicampur dengan desain modern masa kini. Hal tersebut tidak menjadikan kota London sebagai kota yang masih kuno, tetapi hal ini menjadikan London sebagai kota yang sangat indah dan menarik bagi para wisatawan domestik. Bangunan-bangunan di London terlalu beraneka ragam untuk dikategorikan dan masing-masingnya ditandai oleh gaya arsitektur tertentu, sebagian besar karena usianya yang bervariasi. Kebanyakan rumah-rumah besar dan bangunan umum, misalnya Galeri Nasional, dibangun dengan menggunakan batu Portland.

Bangunan di London dapat dikategorikan ke dalam 3 bagian. Kategori pertama adalah bangunan-bangunan klasik. Bangunan klasik ini kebanyakan adalah bangunan-bangunan peninggalan sejarah yang memang masih dibudidayakan dan sengaja dibiarkan sebagai salah satu ikon kota London seperti gereja-gereja kuno yang dibangun oleh Christopher Wren, ada juga sebagian beberapa bangunan peninggalan romawi.

Bangunan-bangunan modern klasik sekarang sangat banyak di kota London. Khususnya pada *store-store* yang berada di pusat kota dan rumah-rumah. Beberapa desain masih sangat klasik tetapi dikombinasikan dengan perpaduan desain gaya modern seperti banyak kaca-kaca atau penggunaan desain yang simple.

Sedangkan bangunan-bangunan modern yang ada di kota London sangat banyak sekali. Ada beberapa bangunan yang sangat modern di kota London yang baru saja dibangun atau diselesaikan oleh beberapa arsitektur. Beberapa bangunan tersebut menggunakan desain yang sangat modern dan

tidak menggunakan unsur klasik sama sekali. Bangunan-bangunan tersebut adalah *London Bridge* dan *The Shard*.

Ada tiga ikon di kota London yang memang sangat terkenal dan bisa digunakan sebagai inspirasi desain. Tiga ikon itu adalah Menara Jam Big Ben, boks telepon merah dan bus tingkat di depannya

Inilah yang sangat memberikan inspirasi untuk merancang konsep Town menggunakan London sebagai acuan. Hal lainnya adalah konsep tatanan kota di London yang sangat teratur dan masih menggunakan batu-batu alam sebagai dinding dan area pedestrian menjadikan salah satu daya tarik tersendiri sehingga hal ini dirasa akan memberikan konsep yang sangat menarik

Penggunaan kota London sebagai tema sudah sangat sesuai dengan teori perkotaan yang ada, dimana kota London terbagi-bagi menjadi beberapa zona yang dikhususkan untuk area tertentu. Sebagai contoh di kota London ada area yang memang dikhususkan untuk area jual beli dari para pedagang dimana di area sekitarnya tidak ada pemukiman, begitu juga sebaliknya di area pemukiman tidak ada area untuk berjualan. Area perkantoran dan gedung-gedung tinggi juga memiliki area sendiri untuk beroperasi terpisah dari area pemukiman (pusat kota).

Sedangkan bangunan modern yang ada di kota London sangat banyak sekali. Ada beberapa bangunan yang sangat modern di kota London yang baru saja dibangun atau diselesaikan oleh beberapa arsitektur. Beberapa bangunan tersebut menggunakan desain yang sangat modern dan tidak menggunakan unsur klasik sama sekali. Bangunan-bangunan tersebut adalah *London Bridge* dan *The Shard*.

Konsep teoritis kota menjadi poin penting di dalam perancangan desain *day care* ini. Dimana area-area akan terbagi menjadi beberapa area yang memang khusus memiliki fungsi-fungsi tersendiri di setiap area. Konsep teoritis ini mengusung beberapa zona yang memiliki kegunaan yang berbeda di setiap area.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Konsep Kiddy Town

Pertumbuhan dan perkembangan anak adalah hal yang sangat penting yang harus diperhatikan oleh orang tua. Perkembangan anak menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan di usia dini. Dengan perkembangan zaman masalah-masalah baru tentang perkembangan anak mulai muncul dari beberapa faktor. Salah satu faktor itu adalah kurangnya pengawasan orang tua dikarenakan pekerjaan dan kesibukan orang tua yang sangat padat sehingga mereka kurang mendapat perhatian.

*Day care* adalah salah satu solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh para orang tua. *Day Care* dapat membantu orang tua anak dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Anak dapat menjadi lebih mandiri dan berani ketika berada di *day care*, karena anak dapat berusaha menyesuaikan dirinya dan dapat bersosialisasi dengan lainnya. Di *day care* anak akan dipantau dan diawasi dengan tenaga profesional sehingga orang tua lebih percaya untuk menitipkan anak di *day care*. Penggunaan material yang berkualitas untuk menciptakan keamanan dan kebersihan sangat penting dalam

day care tersebut serta konsep *KiddyTown* pasti akan menarik bagi anak-anak.

Pada zaman sekarang memang sangat banyak sekali *day care*, tetapi kebanyakan fasilitas dan desain yang disediakan hanya monoton dan akan membuat anak-anak cepat merasa bosan. Oleh karena itu di dalam perancangan desain ini akan dirancang *day care* yang memang sangat berbeda dan akan menyediakan desain yang sangat menarik dan fasilitas yang sangat lengkap yang akan membuat anak-anak merasa nyaman dan senang ketika berada di tempat penitipan anak ini.

Konsep utama di dalam perancangan *day care* ini adalah dengan membuat replika kota dengan tema kota London. Dengan beberapa karakteristik Kota London antara lain bangunan, jalan raya, dan taman kota dengan ukuran yang disesuaikan ukuran anak-anak sebagai tema desain yang ada di tempat penitipan anak.

Warna dominan dalam perancangan ini adalah warna pastel yang didukung untuk warna bagi psikologi anak sehingga mereka dapat merasa nyaman, aman dan tidak takut dengan suasana *day care*. Warna subdominannya menggunakan warna prima antara lain biru, kuning dan merah untuk menambah suasana yang ceria dan membuat anak menjadi lebih semangat di dalam *day care*.

Konsep kota London di dalam perancangan ini dapat membuat anak-anak di dalamnya menjadi lebih mandiri dan berani. Di dalam perancangan ini akan terdapat jalan-jalan seperti kota yang membuat anak-anak yang bersifat lincah untuk menjelajahi jalanan di dalam *day care* tersebut. Anak-anak akan lebih mandiri dan berani untuk menelusuri jalan yang baru dan dapat mudah beradaptasi dengan suasana kota yang modern.

Untuk menambah estetika desain maka interior di dalam *day care* dihiasi dengan bunga-bunga yang juga dapat bersifat menyegarkan dan ceria. Bunga-bunga tersebut juga merupakan ciri khas dari kota London.



Gambar 2. Layout

Desain *layout* yang ada pada Perancangan *InteriorDay Care* anak usia dini di Surabaya di desain dengan bentuk abstrak yang berbentuk lingkaran sehingga di dalamnya terdapat sirkulasi yang radial dan memusat yang diambil dari *Seven Dial* (Pusat jalan yang terkenal di London).

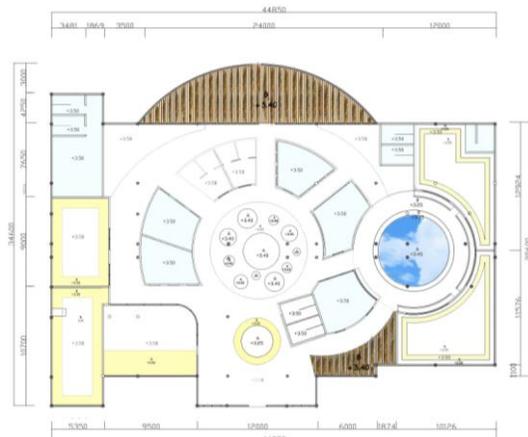
Desain *layout* ini menggunakan konsep *Kiddy Town*. *Kiddy Town* didesain dengan menyerupai replika kota dengan ukuran anak-anak. Inspirasi “Town” dalam perancangan ini dapat membantu visual anak dapat menambah wawasan jalanan di dalam kota



Gambar 3. Lantai

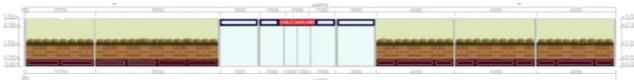
Lantai dirancang seperti kota London yang masih pedestrian dan banyak pejalan kaki yang jalannya menggunakan batu-batuan. Didesain juga yang menyerupai kota dengan menggunakan lantai karpet dengan motif jalan raya dan motif rumput.

Selain itu material lainnya, menggunakan vinyl di bagian *infant room*, *toddler room*, *preschool room*, *playground* untuk faktor keamanan pada anak yang sangat aktif dan pemeliharaan yang mudah.



Gambar 4. Plafon

Desain plafon pada *playground area* dan *gallery area* menggunakan material kayu dengan elemen dekoratif berupa tanaman rambat sintesis menggambarkan suasana di kota London. Pada bagian *dining area* menggunakan warna biru dan putih yang di custom menyerupai awan yang diaplikasikan karena konsep *Town*



Gambar 5. Main Entrance

*Main entrance* didesain pengaplikasian stiker yang bertemakan London dan menggunakan material kaca sehingga pengunjung terutama anak-anak dapat melihat suasana dari desain *day care*. Pengaplikasian elemen dekoratif pada *main entrance* bagian kiri dan kanan menggunakan bunga yang digunakan untuk menambah daya tarik pengunjung yang akan datang ke *day care*



Gambar 7. Infant Room

*Infant room* merupakan tempat dimana anak-anak dapat melakukan kegiatan bermain, belajar dl. Dinding *infant room* di desain menggunakan material kaca dengan sifat yang transparan sehingga anak-anak dapat merasa lebih nyaman.



Gambar 6. Sleeping Room

Tempat anak untuk tidur dan beristirahat



Gambar 8. Playground area

*Playground area* merupakan tempat dimana anak-anak dapat bebas melakukan kegiatan bermain. Area ini di termasuk area semi terbuka.



Gambar 7. Gallery area

*Gallery area* merupakan tempat untuk memamerkan hasil kreavitas anak-anak yang telah dibuat. Area ini di termasuk area semi terbuka



Gambar 9. Creativity and Library area

Pada *Creativity and Library area* anak dapat melakukan aktivitas seperti membaca, membuat kreativitas. Area ini di termasuk area semi terbuka, sehingga anak-anak dapat bebas melakukan aktivitas



Gambar 10. Dining area

Dining area merupakan tempat dimana anak-anak dapat melakukan kegiatan makan dan minum. Area ini di termasuk area semi terbuka yang di desain menggunakan aplikasi konsep *Kiddy Town*

#### IV. KESIMPULAN

Perancangan Interior *Day Care* untuk anak usia dini di Surabaya ini sebagai tempat untuk mencakup segala kebutuhan yang dibutuhkan dalam mengawasi anak-anak seperti *sleeping room, creativity and library area, infant room, toddler room, gallery area, psikologi room* dan fasilitas lainnya untuk memenuhi setiap kebutuhan anak.

Perancangan ini dirancang dengan melihat masalah yang ada, dimana sekarang orang tua yang sibuk dan pertumbuhan perkembangan anak yang sangat penting. Maka dari itu lembaga *Day Care* ini dirancang untuk pemenuhan kebutuhan anak. Selain kebutuhan untuk anak, anak juga lebih mandiri dan belajar untuk mengenal lingkungan yang baru

Desain *Day Care* anak-anak di Surabaya ini dihasilkan berdasarkan analisa data yang kemudian diproses melalui beberapa tahapan seperti perumusan masalah, mencari data, analisa, skematik dan konsep hingga produk desain. Setelah melakukan tahapan itu semua perancangan ini terbentuk dengan baik.

*Day Care* mengambil konsep *Town* untuk mewujudkan sarana bermain dan belajar bagi anak-anak. Menggunakan konsep yang berbeda dari yang lainnya, membuat anak dan orang tua tertarik untuk memilih *Day care tersebut*. Dengan mengambil konsep *Town* yang memberikan wawasan untuk anak-anak lebih informatif, kreatif dan belajar mengenal lingkungan sekitar. Dengan mengambil tema London untuk perancangan ini.. Di dalam perancangan ini akan terdapat jalan-jalan seperti kota yang membuat anak-anak yang bersifat lincah untuk menjelajahi jalanan di dalam *day care* tersebut. Anak-anak akan lebih mandiri dan berani untuk menelusuri jalan yang baru dan dapat mudah beradaptasi dengan suasana kota yang modern.

Dengan adanya *Day Care* ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan akan fasilitas bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan intelegensi dan kreatifitas. Semoga perancangan Daycare ini dapat membantu para orang tua di dalam mengasuh anak-anak mereka dan dapat memberikan efek yang positif bagi anak-anak.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus karena atas rahmat-Nya dan berkat-Nya selama satu semester dapat menyelesaikan tugas akhir dan penyusunan tugas akhir dapat diselesaikan dengan baik.

Selama satu semester ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa bantuan dari pihak-pihak yang telah mendukung, membantu serta membimbing penulis hingga selesainya tugas akhir ini, yaitu :

1. Tuhan Yesus Kristus atas berkat karunia dan kemampuan yang sehingga praktikan dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik
2. Ibu Ir. Hedy C. Indrani, M.T, selaku Ketua Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra.
3. Bapak S.P. Honggowidjaja, M.Sc.Arch, selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini.
4. Ibu Purnama Esa Dora, SSn, MSc selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini.
5. Keluarga dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan dukungan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ching, Francis D.K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Third Edition. Jakarta: Erlangga, 2007.
- [2] Clark, Alison. *Transforming Childrens' Spaces: Children's and Adult's Participation in Designing Learning Environment*. New York: Rotledge, 2010.
- [3] Dudek, Mark. *Children Spaces*. London: Elsevier, 2005.
- [4] El-idhami, Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Remaja Rosda Karya, 2005.
- [5] Olds, Anita Rui. *Child Care Design Guide*. New York: McGraw Hill, 2007.
- [6] Rojals, Martha and Carles Brto. *Design for fun: Play Spaces*. UK: Links Internasional, 2005.
- [7] Santrock, John W. *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup Jilid 1*. Fifth Edition. Jakarta: Erlangga, 2005.
- [8] Wilhide, Elisabeth. *The Interior Design Directory*. London: Quadrille, 2009.
- [9] Wulansari, Nurul. *Menata Kamar Anak*. Jakarta: Penebar Swadaya, 2007.