

Perancangan *Set Area Tunggu Anak* Dalam *Public Space Mall* di Kota Surabaya

Angie Vionata, Grace Mulyono, dan Okta Putra
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: angievionata@gmail.com; gracem@petra.ac.id; oktaputra07@gmail.com

Abstrak—Salah satu kebutuhan yang masih belum terpenuhi di dalam mall, yaitu kebutuhan ruang untuk anak-anak dapat duduk dan beristirahat. Seringkali anak-anak akan merasa letih berjalan dan membutuhkan tempat duduk, tetapi hanya bisa duduk di area pinggir toko mall saat menunggu orangtuanya berbelanja. Namun, dengan adanya ruang tunggu khusus untuk anak-anak dapat mengatasi permasalahan ruang tersebut. Area tunggu untuk anak-anak ini dibuat dengan pertimbangan kebutuhan aktivitas dan ruang untuk anak, yang dirancang agar menarik dan nyaman untuk anak-anak. Metode perancangan yang digunakan melalui beberapa langkah, yaitu merumuskan masalah, kajian literature dan tipologi, observasi, programming, pengembangan desain, dan desain akhir (dibuat prototype 1:1). *Set area tunggu* menggunakan tema-tema tertentu yang menarik untuk anak-anak dengan memberikan edukasi berdasarkan tema yang diusung masing-masing set area tunggu. Bentuk yang tercipta diambil dari karakteristik tiap tema, sehingga memberikan kesan tema yang kuat pada tiap set-nya. Kombinasi warna yang digunakan dominan warna-warna pastel, yang merupakan pilihan warna hasil survey yang paling diminati masyarakat Surabaya.

Kata Kunci— Interior, Mall, Anak, Area Tunggu

Abstrac— One of the unmet needs in the mall is the space needed for children to sit and rest. Often children will feel tired walking and need a seat, but can only sit on the edge of the mall shop while waiting for their parents to shop. However, with a special waiting room for children can overcome the problem space. This child waiting area is created with consideration of the child's activity and space requirements, designed to be attractive and comfortable for the child. Design methods used through several steps, namely formulating problems, literature review and typology, observation, programming, design development, and final design (created prototype 1:1). *Set of waiting areas* using specific themes of interest to children by providing education based on the theme that carried each set of waiting area. The created formations are taken from the characteristics of each theme, thus giving the impression of a strong theme on each set. Color combinations used dominant pastel colors, which is the color choice of survey results of the most popular community Surabaya.

Keyword— Interior Design, Mall, Children, Waiting Area

I. PENDAHULUAN

WILAYAH perkotaan sekarang ini akan selalu mengalami pertumbuhan, baik dari segi ekonomi, pertumbuhan

penduduk, hingga tempat hiburan. Pertumbuhan itu dapat dilihat dari makin banyaknya muncul bangunan-bangunan tinggi yang berfungsi sebagai kantor, hotel, apartemen, dan juga *mall*. Seiring permintaan masyarakat yang semakin banyak, semakin banyak pula penawaran yang diberikan termasuk meningkatnya jumlah mall di penjuru kota. Tidak luput pula dengan perkembangan *mall* yang ada di kota Surabaya. Menurut studi Colliers International Indonesia, ada empat pusat perbelanjaan baru dari tahun 2014 hingga 2016 yang akan mulai beroperasi di kota Surabaya, sedangkan yang masih dalam tahap perencanaan final sebanyak sembilan pusat perbelanjaan dan masing-masing akan direalisasikan mulai tahun 2005 hingga 2017.

Tempat pusat perbelanjaan atau biasa kita sebut *mall*, menawarkan banyak hiburan untuk keluarga dan barang keperluan rumah tangga hingga perkantoran. Oleh karena itu, target pasar oleh pihak *mall* adalah segala kalangan, terutama keluarga. *Mall* dapat mewadahi aktivitas untuk anak-anak hingga orang tua. Maka dari itu, *mall* akan selalu melakukan inovasi agar tidak tertinggal oleh *mall* lainnya. Begitu pula dengan *mall-mall* yang ada di Surabaya, seperti Grand City Mall, Tunjungan Plaza, Ciputra World, Surabaya Town Square, dan masih banyak lagi lainnya.

Inovasi dalam *mall* memiliki banyak macam cara, salah satunya dengan menyediakan wadah untuk memenuhi aktivitas yang akan terjadi di dalam *mall*. Salah satu kebutuhan yang saat ini masih jarang terpenuhi adalah kebutuhan *space* bagi anak-anak untuk beristirahat sembari menunggu orangtuanya berbelanja atau berjalan-jalan. Anak seringkali terpaksa mengikuti orangtuanya berjalan terus atau duduk di pinggir toko dengan pengasuhnya. Maka dari itu, peneliti merasa bahwa menciptakan set ruang tunggu bagi anak di dalam *mall* akan memberikan inovasi baru di dalam *mall* dan memberikan wadah bagi anak, sehingga pengunjung dapat merasa nyaman untuk kembali lagi.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengatasi permasalahan keterbatasan ruang untuk anak-anak di *public space mall* di Surabaya dan merancang sebuah set ruang tunggu yang menarik dan nyaman untuk anak-anak.

Perancangan sebuah set ruang tunggu di ruang publik *mall* ini dibuat untuk memberikan suatu tempat bagi anak-anak untuk bisa beristirahat dengan santai dan bermain, terutama karena anak memiliki aktivitas yang banyak dan membuat anak

jenuh dan capek untuk terus berjalan. Dilihat dari penawaran wadah ini, akan memberikan nilai tambah bagi ruang publik *mall* dengan menyediakan ruang lebih untuk anak-anak, sehingga orangtua merasa lebih nyaman untuk membawa anak mereka ke *mall* tersebut.

Insert / Picture / From File atau kopi gambar ke *clipboard* lalu pilih *Edit / Paste Special / Picture* (dengan “float over text” tidak dicentang).

II. TAHAPAN PERANCANGAN

A. Rumusan Masalah

Menyusun proposal berdasarkan rumusan masalah yang ada, yaitu

- Bagaimana merancang set area tunggu yang menarik dan nyaman untuk anak usia 4-6 tahun pada public space mall di Surabaya yang dapat mengatasi permasalahan keterbatasan ruang untuk anak?

B. Kajian Literatur dan Tipologi

Mengumpulkan data literatur dan data pembanding mengenai private space anak dan kebutuhan lain untuk mendukung karya perancangan.

C. Survey

Tahap survey dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu:

1. Wawancara

- Survey lapangan ke 3 mall yang ada di Surabaya dan mengadakan wawancara dengan manager mall tersebut.
- Survey lapangan ke 3 mall yang ada di Surabaya dan memberikan angket dengan pengunjung yang membawa anak-anak.

2. Observasi

- Meninjau 3 mall yang ada di Surabaya, yaitu Ciputra World, Supermal Pakuwon Indah, dan Grand City Mall.
- Mengamati elemen ruang dan sistem pengkondisian ruang pada mall yang diobservasi.
- Mengamati kegiatan dan aktivitas yang dibutuhkan untuk private space anak.

D. Programming

- Menyusun data lapangan yang telah didapat dalam format yang efektif untuk perancangan.
- Mendeskripsikan masalah yang ada dan perlu diperbaiki dalam proses perancangan.
- Menganalisis masalah yang ada dan menentukan solusi yang tepat.
- Menyusun program yang akan digunakan dalam perancangan (framework).

E. Pengembangan Desain

- Membuat konsep desain yang akan diterapkan pada perancangan.
- Membuat sketsa-sketsa ide dan alternatif desain dari konsep yang diterapkan.

- Membuat pengembangan desain dari alternatif skematik yang dipilih.
- Pengembangan desain akan berhenti sesuai jadwal perancangan yang telah ditentukan.

F. Desain Akhir

- Membuat gambar penyajian sebagai hasil desain akhir dari perancangan.
- Membuat maket sebagai visualisasi dari perancangan desain akhir.
- Membuat skema bahan sebagai media presentasi desain akhir.
- Membuat media publikasi berupa banner dan poster.
- Membuat laporan tugas akhir.
- Membuat artikel ilmiah mengenai Private Space Anak.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Mall/ Pusat Perbelanjaan

Menurut KBBI (2008), pusat perbelanjaan adalah tempat terbuka dekat dengan gedung-gedung di kota yang memiliki tempat untuk berjalan dan berbelanja.

Menurut Peraturan Presiden RI No. 112 Tahun 2007 tentang Penataan dan Pembinaan Pasar Tradisional, Pusat Perbelanjaan, dan Toko Modern, pusat perbelanjaan adalah suatu area tertentu yang terdiri dari satu atau beberapa bangunan yang didirikan secara vertical maupun horizontal, yang dijual atau disewakan kepada pelaku usaha atau dikelola sendiri untuk melakukan kegiatan perdagangan barang.

Menurut Lynda Wee Keng dan Tong Kok Wing (2005, p.4), mall bisa dibagi dalam beberapa hal, yaitu:

1. By Trade Mix

- All under One Roof Family oriented Shopping Centers. Tipe ini mengharapkan agar semua kebutuhan rumah tangga mampu dilayani dalam satu atap sehingga kenyamanan konsumen untuk berbelanja semakin terjaga.
- The Specialist Shopping Centers. Tipe ini mengkhususkan hanya pada satu atau beberapa jenis produk saja.
- The Non-Anchored Speciality Store/ Lifestyle Mall
- A hybrid of two types of shopping centers, known as the lifestyle shopping centers. Tipe yang memiliki konsep bahwa berbelanja adalah sebuah lifestyle.

2. By Ownership

- Strata Title
Hak kepemilikan toko dikuasai oleh individu pemilik toko.
- Single Ownership
Hak kepemilikan toko masih merupakan hak dari pihak manajemen, para pemilik toko hanya sebagai penyewa untuk jangka waktu tertentu.

B. Private Space

Menurut DK Ching, small private space pada interior public space adalah “Sebuah ruang yang berada di dalam sebuah

ruang. Pada hubungan spasial jenis ini, ruang yang lebih besar yang membungkus, berfungsi sebagai suatu area tiga dimensional bagi ruang lebih kecil yang ditampungnya. Agar konsep ini dapat dilihat dengan jelas, diperlukan perbedaan ukuran yang jelas antara kedua ruang tersebut”.

Menurut buku *New Small Spaces*, konsep dari *small space* bukan hanya ruang dimensi yang kecil tetapi juga adalah sebuah proses kompleks dalam mengevaluasi kekurangan dimensi menjadi sesuatu yang spasial, ekonomis, maupun mendukung lingkungan dan memberikan dampak dari hal-hal tersebut. Jadi, *private space* adalah sebuah wadah dengan ukuran minim di dalam ruang *public* yang digunakan untuk kegiatan yang bersifat khusus dengan dimensi minim dan eksklusif.

Fungsi dari *private space* adalah: (Ando 2)

- Membatasi area privat dan area publik pengguna secara fisik maupun atmosfer
- Memberikan suasana dan fasilitas yang mendukung kegiatan privat pengguna di ruang publik
- Menggunakan lahan seminim mungkin dan memenuhi kebutuhan ruang

Beberapa kriteria *private space* menurut Erickson dan Markuson (47-48):

a. Tampak dan rupa

Tampak dan rupa merupakan hal yang cukup penting dalam sebuah perancangan, hal itu menjadi pertimbangan karena tampak yang menarik membantu menciptakan visual yang menarik, kenyamanan, dan atmosfer yang menyenangkan.

b. Fungsional

Bukan hanya bentuk, fungsional harus memenuhi, contohnya jika berada pada sebuah pusat perbelanjaan, maka kebutuhan harus terpenuhi dengan baik.

c. Nyaman

Kenyamanan dalam mendesain mebel dan fasilitas lainnya tidak dapat diremehkan, agar pengguna dapat tetap berlama-lama dan menikmati fasilitas, maka fasilitas harus memenuhi ergonomi tubuh manusia.

d. Ketahanan dan kemudahan perawatan

Mebel harus mudah diperbaiki dan mudah dalam perawatannya, tidak menggunakan bahan yang memiliki banyak tekstur, karena akan sulit untuk membersihkannya.

e. Aman

Bagian sudut dari fasilitas harus memiliki kelengkungan yang cukup untuk menghindari kecelakaan bagi penggunaannya, tidak hanya fasilitas duduk dan meja namun semua fasilitas yang digunakan oleh pengguna. Mebel dan fasilitas lainnya harus memiliki ketahanan terhadap panas dan api untuk keamanan pengguna.

C. Anak Usia Prasekolah

Masa kanak-kanak awal adalah mereka yang berumur 2-6 tahun, dimana memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Fisik

- Tubuh bertumbuh perlahan
- Pada usia 6 tahun, perkembangan fisik telah tercapai 90%
- Sebagian besar anak memiliki fokus pandang yang jauh
- Pertumbuhan otot dimulai pada usia 4 tahun

2. Emosi

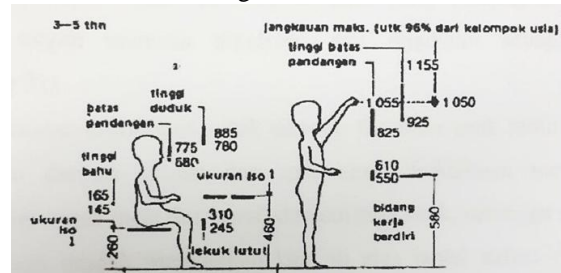
- Takut dengan imajinasinya
- Kemarahan dan tangis berkurang
- Pada usia 4 tahun, anak mulai mencari cara untuk menyembunyikan amarah

3. Sosial

- Mulai memahami untuk menanti giliran
- Memiliki kecenderungan untuk menirukan perilaku orang dewasa
- Usia 4-5 tahun, lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain dan bekerjasama dengan sesamanya, serta dapat mengerti isyarat sosial lingkungannya
- Bila jarang bersosialisasi, ada anak-anak yang menciptakan teman imajinasi

D. Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari sifat-sifat temperamen dan ukuran-ukuran manusia, agar dapat merasa nyaman dan puas dalam melakukan kegiatan-kegiatan. Tuntutan ergonomis untuk dimensi furnitur anak tentu bervariasi, disesuaikan dengan usia anak.



Gambar. 1. Dimensi Tubuh Anak-anak. Sumber: Martadi, 38

No	DIMENSI TUBUH	PERSENTIL	USIA (Tahun)									
			5	6	7	8	9	10	11	12		
01	Seat Width	50 %	20	21.2	21.9	23	24.4	25	26.3	27.5		
02	Seat Height	50 %	25	27.5	28.7	30	32.5	33.7	35	37.5		
03	Seat Depth	5 %	24.5	26.2	28.7	30	32.5	33.7	35	37.5		
		50 %	26.2	27.5	30	32.5	33	36.2	38.7	40		
		95 %	30	32	34.5	36.2	38.7	41.2	42.5	45		

Gambar. 2. Standar Ukuran Kursi Anak (dalam satuan cm). Sumber: Martadi 49

IV. KONSEP DESAIN

Perancangan area tunggu anak dalam *public space* mall di Kota Surabaya ini ditujukan agar dapat mengatasi

permasalahan keterbatasan ruang untuk anak-anak di public space mall, sehingga anak-anak dapat merasa tertarik dan nyaman untuk menggunakan fasilitas area tunggu tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka perancangan ini dibuat dengan konsep yang sesuai dengan apa yang disukai anak-anak. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti mendapatkan berbagai tema yang diharapkan cocok untuk mengusung jiwa anak-anak di dalam area tunggu tersebut. Tema yang dipilih oleh peneliti adalah galaksi, rumah garis, flora, lollipop, dan aquarium. Tema-tema ini digunakan karena anak-anak pada umumnya tertarik disaat ada atau melihat hal-hal yang berkaitan dengan hal-hal tersebut. Tema yang dipakai pada tiap set tidak hanya dipakai pada aplikasi desain, tetapi juga sebagai edukasi kepada anak tentang pengetahuan masing-masing tema.

A. Tema

Aplikasi tema galaksi pada area tunggu ini dapat dilihat dari pemakaian cahaya lampu LED sebagai simbol bintang, pemakaian bentuk dinamis sebagai simbol planet dan asteroid yang memiliki bentuk tidak beraturan dengan sudut-sudut tajam. Penggunaan warna yang dipakai adalah kombinasi warna pastel (sesuai dengan hasil survey melalui kuesioner) dengan paduan warna hitam galaksi. Aplikasi edukasi akan terlihat pada desain visual akan planet-planet yang ada di galaksi Bimasakti.

Aplikasi tema yang kedua yaitu rumah bermain dengan aplikasi garis-garis pada tiap bentuk ruangan. Terlihat dari atap rumah dengan repetisi garis lurus, lalu pada dinding ruangan terdapat lubang berbentuk kotak sebagai area sirkulasi anak yang bisa dilewati. Pada dinding dalam, diberi pengetahuan mengenai bentuk-bentuk garis sebagai edukasi untuk anak-anak.

Aplikasi tema yang ketiga yaitu flora yang menekankan bentuk bunga dan tanaman pada aplikasi bentuk ruangan dan furniture pelengkapannya. Pada bagian papan partisi, akan diberikan edukasi mengenai flora secara umum sebagai pengetahuan mendasar pada anak-anak. Penggunaan warna pun juga memakai warna-warna pastel.

Aplikasi tema yang keempat yaitu lollipop yang akan diaplikasikan pada bentuk ruangan yang mengambil ciri-ciri lollipop yang memiliki batang pegangan dan bulatan permen. Pengaplikasian warna menggunakan varian warna-warni pastel seperti warna lollipop yang beraneka ragam.

Aplikasi tema yang kelima yaitu aquarium yang akan mengambil bentuk bulatan pada pengaplikasiannya. Fitur edukasi akan diterapkan pada dinding dengan mengutamakan edukasi seputar hewan air. Penggunaan warna biru akan menjadi dominasi pada set ini.

Di dalam set area tunggu anak ini terdapat area bermain (ada LED touch screen dan alat main kubus), area duduk (private space), area sirkulasi untuk tempat berjalan.

B. Kebutuhan Ruang

1. Sifat Ruang

Area tunggu anak ini bersifat semi publik, dimana banyak bukaan, sehingga orangtua atau penjaga masih bisa mengawasi dari luar area anak.

2. Sistem Penghawaan

Sistem Penghawaan menggunakan penghawaan dari mall itu sendiri, yaitu memakai AC central dari mall. Selain itu terdapat exhaust juga yang terdapat pada layout eksisting. Untuk penghawaan alami tidak terjangkau pada lokasi ini karena tidak ada udara luar yang masuk ke dalam area tersebut.

3. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan yaitu pencahayaan buatan dengan lampu. Lampu yang akan digunakan yaitu lampu downlight. Sedangkan untuk pencahayaan alaminya tidak ada karena area dalam mall yang tertutup yang tidak terkena sinar matahari secara langsung.

4. Sistem Keamanan

Sistem keamanan dalam perancangan ini menggunakan CCTV yang terletak di sudut-sudut mall.

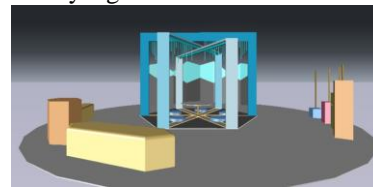
5. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran menggunakan sprinkler yang sudah tersedia dari pihak mall dan smoke detector.

V. PENGEMBANGAN DESAIN

A. Set I

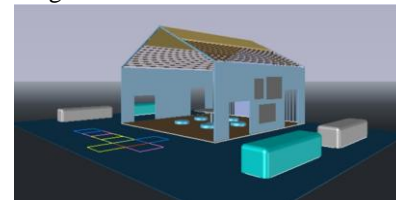
Di dalam set ini, mengambil tema galaksi yang diterapkan pada bentuk dan warna. Pemakaian lampu gantung dianggap dapat mewakili bentuk bintang di langit.. Penambahan balok warna-warni sebagai mainan anak-anak. Akan tetapi, bentukan kurang terlihat sebagai suatu kesatuan ruang interior karena terlalu banyak area yang terbuka.



Gambar. 4. Rencana Lantai Set I

B. Set II

Pada set yang kedua ini, menggunakan paduan bentuk kotak dan garis. Dengan penambahan aksesoris plafon terbuka yang membiarkan cahaya dari luar masuk ke dalam area privat di dalam. Namun, terlalu banyak area kosong yang tidak dimanfaatkan dengan baik.

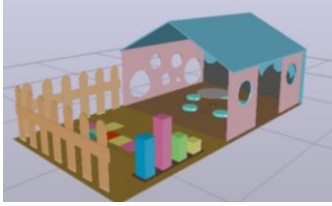


Gambar. 4. Rencana Lantai Set I

C. Set III

Set ketiga ini menyuguhkan area bermain dan duduk yang berbeda dengan permainan lompat dan balok susun. Set area ini menggunakan bentukan seperti rumah yang dipadukan

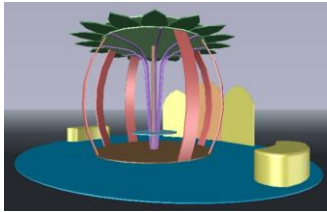
dengan aquarium. Namun, pemilihan warna yang kurang tepat dengan warna pink kurang memberi kesan tema tersebut.



Gambar. 4. Rencana Lantai Set 1

D. Set IV

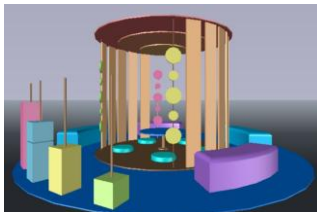
Set keempat ini dengan menggunakan unsur tema bunga matahari yang sesuai dengan image anak kecil yang ceria. Banyak penggunaan bentuk dari kelopak bunga, batang bunga, dan daun pada bentuk- yang diterapkan.



Gambar. 4. Rencana Lantai Set 1

E. Set V

Pada set kelima ini menggunakan unsur permen yang identik dengan makanan kesukaan anak-anak, yaitu permen lollipop. Penggunaan bentuk lollipop yang bulat dengan tangkai yang panjang menjadi bentuk dominan dari set ini. Permainan yang diterapkan adalah permainan balok susun dengan area duduk yang diletakkan secara melingkar. Warna yang digunakan tidak jauh dari warna-warni permen yaitu warna pink, kuning, hijau, dan biru. Paduan warna ini disatukan dengan bentuk bulatan-bulatan plafond an pada hiasan dinding.



Gambar. 4. Rencana Lantai Set 1

VI. DESAIN AKHIR

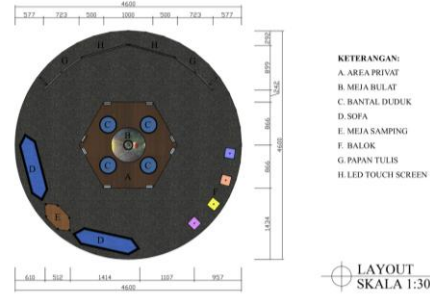
Hasil akhir dari perancangan ini berupa 5 set desain akhir set ruang tunggu anak yang memiliki bentuk dan tema masing-masing.

A. Set 1: Galaksi

1. Layout

Perancangan set ini mengambil inspirasi bentuk dan karakteristik galaksi dan planet di dalam galaksi Bimasakti. Ada area duduk lesehan di tengah ruang berbentuk sebuah private space. Set ini memiliki area sirkulasi yang luas dikarenakan aktivitas anak yang banyak sehingga butuh space yang luas pula. Terlihat ada 8 pilar pada private space di tengah yang diasosiasikan sebagai jumlah planet yang ada di galaksi

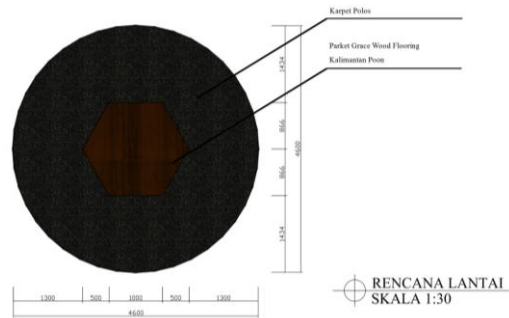
Bimasakti. Pada tiap pilar diberikan tulisan dan gambar tiap planet serta penjelasan singkatnya sebagai bentuk fitur edukasi.



Gambar. 3. Layout Set 1

2. Rencana Lantai

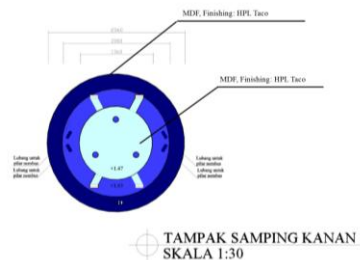
Perancangan ini menggunakan lantai vinyl pada bagian private space berbentuk segi enam dan karpet yang melapisi area luarnya.



Gambar. 4. Rencana Lantai Set 1

3. Rencana Plafon

Plafon menggunakan 3 lapis MDF 18mm dengan finishing HPL dan pada bagian atas yang terlihat dari atas menggunakan print PVC tempel dengan gambar langit galaksi.



Gambar. 5. Rencana Plafon Set 1

4. Rencana Mekanikal Elektrikal

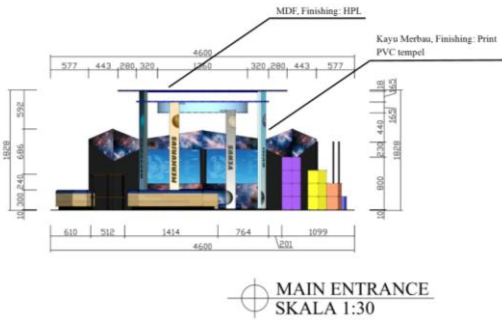
Pada plafon yang paling bawah, diletakkan 3 buah lampu downlight dengan nyala lampu warna kuning yang melambangkan sinar matahari. Lampu tersebut disambungkan ke saklar yang terletak di atas plafon lapisan kedua, agar tidak bisa dijangkau anak-anak.



Gambar. 6. Mekanikal Elektrikal Set 1

5. Main Entrance

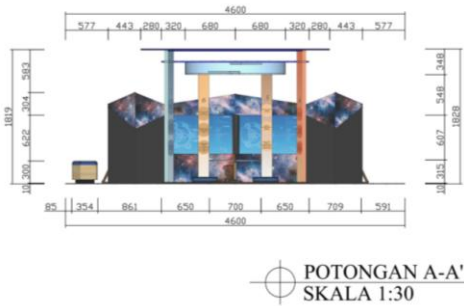
Pada bagian main entrance ruangan bersifat terbuka, sehingga bisa dilihat dari berbagai sudut.



Gambar. 7. Main Entrance Set 1

6. Potongan A-A'

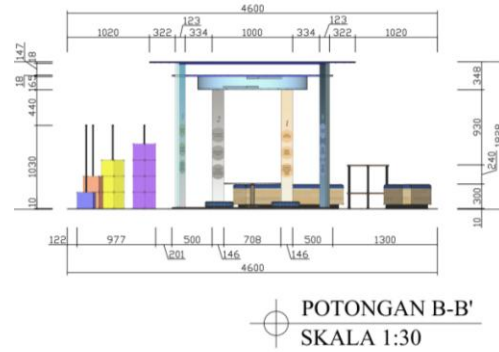
Potongan A-A' memperlihatkan bentuk dalam plafon yang untuk meletakkan lampu downlight dan kabel di dalamnya. Di dalam private space juga terdapat meja bulat dan bantal duduk lesehan bagi anak-anak.



Gambar. 8. Potongan A-A' Set 1

7. Potongan B-B'

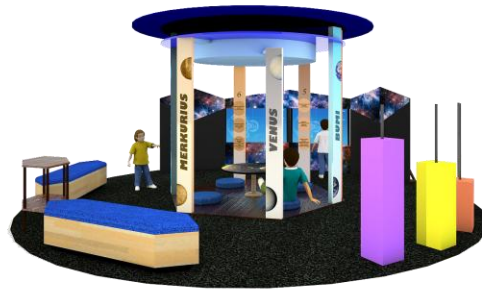
Pada potongan B-B' terlihat ada mainan balok untuk anak dan pada bagian belakang ada dinding partisi yang digunakan sebagai papan kapur dan terdapat layar LED touch screen pada bagian tengah dinding partisi tersebut.



Gambar. 9. Potongan B-B' Set 1

8. Perspektif

Warna yang terlihat digunakan adalah warna-warna pastel yang diharapkan dapat sesuai dengan perwakilan warna setiap planet di tiap pilarnya. Warna-warni yang digunakan untuk menarik minat anak-anak menggunakan area tunggu ini.

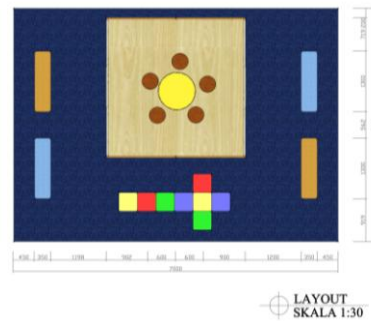


Gambar. 10. Perspektif Set 1

B. Set 2: Square

1. Layout

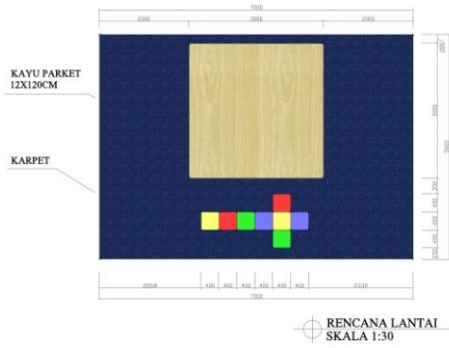
Perancangan layout untuk set kedua ini diletakkan dengan semetris, sesuai dengan tema kotak yang memiliki karakteristik seimetris. Set area tunggu ini memiliki sofa duduk di bagian kiri dan kanan, serta ada sebuah private space untuk anak-anak dengan atap dan dinding menyerupai rumah.



Gambar. 11. Layout Set 2

2. Rencana Lantai

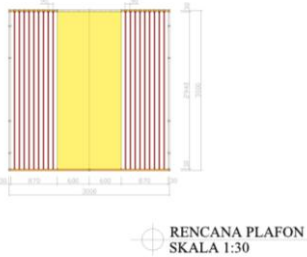
Finishing lantai yang digunakan adalah kayu parket pada bagian dalam private space dan karpet di sekeliling luarnya. Pada bagian depan private space terdapat pola kotak-kotak sebagai mainan lompat untuk anak-anak.



Gambar. 12. Rencana Lantai Set 2

3. Rencana Plafon

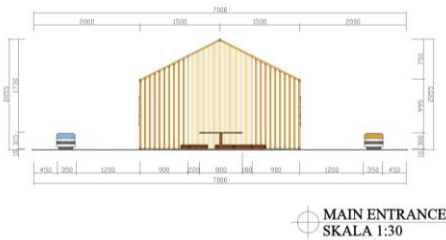
Perancangan plafon dibuat dengan bentuk kotak dan garis-garis yang dibuat senggang untuk menciptakan kesan ruang yang lebih terbuka. Atap yang senggang juga untuk memberikan jalan cahaya dari luar ruang untuk bisa masuk ke dalam private space.



Gambar. 13. Rencana Plafon Set 2

4. Main Entrance

Pada main entrance dapat terlihat jelas bahwa set ruang tunggu ini simetris. Pada bagian dinding belakang diberi finishing PVC temple dengan informasi mengenai kotak dan garis sebagai edukasi kepada anak-anak



Gambar. 14. Main Entrance Set 2

5. Tampak Samping Kanan

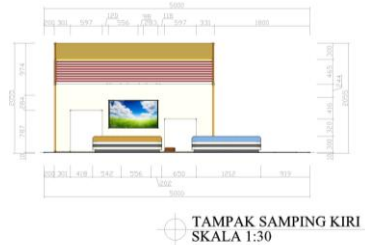
Bila dilihat dari samping kanan, set area ini memiliki lubang untuk anak dapat bermain melewati lubang tersebut.



Gambar. 15. Tampak Samping Kanan Set 2

6. Tampak Samping Kiri

Pada dinding kiri dan kanan private space terdapat masing-masing layar LED touch screen untuk dapat dimainkan anak-anak.



Gambar. 16. Tampak Samping Kiri Set 2

7. Perspektif

Lewat perspektif ini, dapat terlihat sebagian besar warna yang digunakan adalah warna-warna pastel.

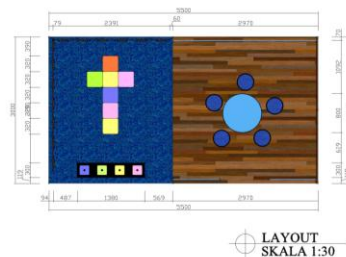


Gambar. 17. Perspektif Set 2

C. Set 3: Water House

1. Layout

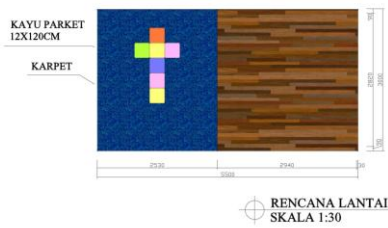
Perancangan set ketiga ini mengambil konsep rumah dalam air yang memiliki area duduk seperti bentukan rumah dengan pagar di samping. Set ini memiliki tempat duduk lesehan dengan meja bulat di tengahnya yang dilapisi dengan informasi edukasi mengenai air.



Gambar. 18. Layout Set 3

2. Rencana Lantai

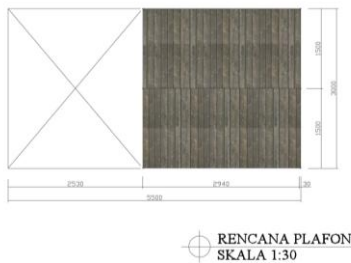
Finishing lantai yang digunakan adalah Parket Grace Wood Flooring Kalimantan Poon. Sedangkan sekeliling luarnya menggunakan karpet yang memiliki motif kotak-kotak sebagai mainan lompat anak.



Gambar. 19. Rencana Lantai Set 3

3. Rencana Plafon

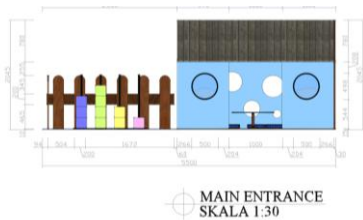
Rencana Plafon yang ada hanya pada bagian private space yang berbentuk atap dengan tinggi 2m. Sedangkan bagian luar tidak memiliki plafon.



Gambar. 20. Rencana Plafon Set 3

4. Main Entrance

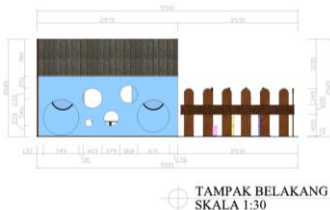
Dari tampak main entrance, terlihat jendela berbentuk bulat dengan kaca cembung seperti bentuk dari gelembung udara di dalam air. Di sebelah pintu masuk, terdapat mainan balok susun.



Gambar. 21. Main Entrance Set 3

5. Tampak Belakang

Pada belakang private space terdapat lubang-lubang pada dindingnya. Lubang ini dimaksudkan agar dapat jadi sarana mainan anak-anak yang keluar masuk lubang tersebut.



Gambar. 22. Tampak Belakang Set 3

6. Tampak Samping Kiri

Pada dinding dalam yang terlihat dari samping kiri, terdapat bentukan seperti ombak, dimana bagian bawah dicat papan kapur dan bagian atasnya dicat biru sebagai lambang warna air.



Gambar. 23. Tampak Samping Kiri Set 3

7. Perspektif

Pemakaian warna-warna pastel dengan dominan warna biru sebagai warna air.

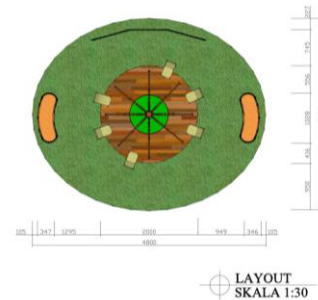


Gambar. 24. Perspektif Set 3

D. Set 4: Flora

1. Layout

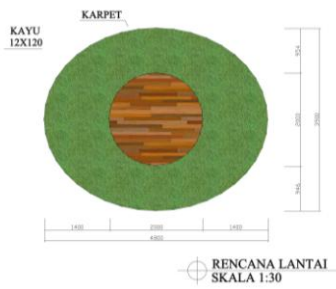
Penataan layout set kelima ini berdasarkan karakteristik dari bunga yang memiliki bentuk dinamis dan simetris kiri kanannya. Set area tunggu ini memiliki 2 sofa di kiri kanan dengan sebuah private space di tengahnya dan pembatas ruang di bagian belakang.



Gambar. 25. Layout Set 4

2. Rencana Lantai

Lantai yang digunakan untuk bagian private space adalah Parket Grace Wood Flooring Light Nyatoh. Sedangkan pada bagian sampingnya menggunakan karpet berwarna hijau yang melambangkan rumput dan warna tanaman.



Gambar. 26. Rencana Lantai Set 4

3. Rencana Plafon

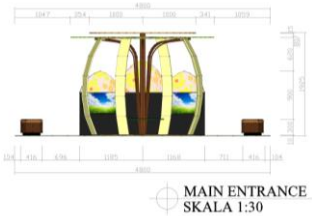
Bentuk plafon dibuat menyerupai kelopak bunga yang diletakkan di antara 2 lapis MDF. Pada bagian tengah plafon yang paling rendah terdapat lubang untuk tiang penyangga plafon.



Gambar. 27. Rencana Plafon Set 4

4. Main Entrance

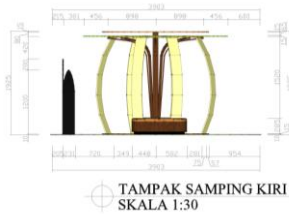
Area main entrance menunjukkan set ruang tunggu ini memiliki konsep terbuka sehingga dapat melihat bagian dalam dari segala sudut. Pada bagian dalam private space terdapat meja bulat yang dipasang pada tiang penyangga.



Gambar. 28. Main Entrance Set 4

5. Tampak Samping Kiri

Pada bagian belakang, terdapat pembatas ruang yang memiliki layar LED touch screen pada papan tengah dan ada fitur edukasi dasar tentang bunga pada papan kiri dan kanan yang ditempel dengan PVC print.



Gambar. 29. Tampak Samping Kiri Set 4

6. Perspektif

Pemakaian warna hijau pada karpet menambah kesan rumput dan tanaman pada set area tunggu ini. Pemakaian

warna pastel tetap digunakan dengan dominasi warna-warna yang sesuai dengan unsur karakteristik warna bunga dan tanaman.

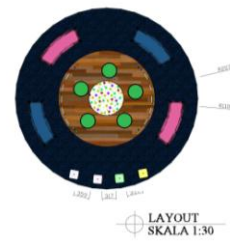


Gambar. 30. Perspektif Set 4

E. Set 5: Lollipop

1. Layout

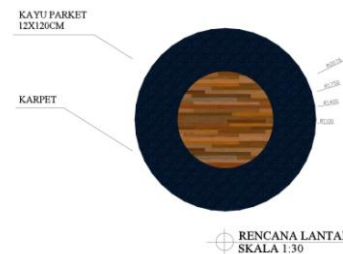
Perancangan set kelima ini menggunakan tema permen lollipop, dimana memiliki karakteristik bentuk bulat dengan gagang permen yang panjang. Bentuk layout dibuat menyerupai lollipop bulat dengan 4 sofa di sekelilingnya. Bentuk layout set area tunggu ini menggunakan alur radial dengan area sirkulasi mengelilingi area private space.



Gambar. 31. Layout Set 5

2. Rencana Lantai

Pemilihan bahan lantai menggunakan Parket Grace Wood Flooring Light Nyatoh pada bagian private space. Sedangkan bagian luar menggunakan karpet custom yang memiliki motif lingkaran-lingkaran dengan berbagai macam warna-warni pastel.



Gambar. 32. Rencana Lantai Set 5

3. Rencana Plafon

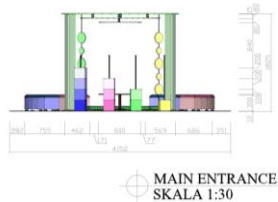
Plafon yang dibuat memiliki 3 tingkat. Yang paling kecil berada di paling bawah dan dilanjutkan di atasnya dengan yang lebih besar. Tiap lapisan plafon dihubungkan dengan dengan konstruksi plafon gantung.



Gambar. 33. Rencana Plafon Set 5

4. Main Entrance

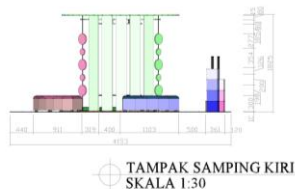
Pada bagian depan main entrance terdapat mainan balok susun untuk anak-anak bisa gunakan. Lalu pada samping-samping private space terdapat sofa-sofa tanpa sandaran. Pada bagian private space, dindingnya menggunakan kayu-kayu yang diberi jarak dengan maksud agar dapat mengawasi anak-anak dari luar area dan juga dapat memberikan jalan untuk masuknya cahaya dari luar.



Gambar. 34. Main Entrance Set 5

5. Tampak Samping Kiri

Dinding pembatas private space tidak hanya berbentuk kayu papan, tetapi juga ada bentuk distilasi lollipop yaitu bulatan-bulatan warna-warni yang dengan tiang di tengahnya. Semua dinding itu dihubungkan pada plafon yang paling atas.



Gambar. 35. Tampak Samping Kiri Set 5

6. Perspektif

Penggunaan warna-warni pastel dengan mengambil konsep lollipop yang memiliki banyak warna serta mewakilkan karakter anak yang ekspresif dan ceria.



Gambar. 36. Perspektif Set 5

VII. KESIMPULAN

Pengolahan ruang untuk set area tunggu anak ini menerapkan suasana semi privat yang terbuka, sehingga anak tidak merasa terkekang di dalam ruang dan orangtua masih bisa mengawasi anak dari luar area anak. Set area tunggu

menggunakan tema-tema tertentu yang menarik untuk anak-anak dengan memberikan edukasi berdasarkan tema yang diusung masing-masing set area tunggu. Bentuk yang tercipta diambil dari karakteristik tiap tema, sehingga memberikan kesan tema yang lebih kuat pada tiap set-nya. Kombinasi warna yang digunakan dominan warna-warna pastel, yang merupakan pilihan warna hasil survey yang paling diminati masyarakat Surabaya. Penggunaan material juga dipilih yang ramah untuk anak-anak dan finishing yang tidak mudah kotor dan mudah dibersihkan. Prinsip-prinsip perancangan yang diterapkan ini diharapkan dapat menjawab masalah yang ada, yaitu untuk menciptakan sebuah set ruang tunggu yang menarik dan nyaman untuk anak-anak gunakan sebagai tempat bersantai dan menunggu di dalam public space mall.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya, Grace Mulyono, S. Sn., M. T. dan Okta Putra, S.T., M.T atas bimbingan, masukan-masukan serta arahan-arahan kepada penulis sehingga Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Set Area Tunggu Anak Dalam Public Space Mall di Kota Surabaya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ando, Tadao. *Tadao Ando 1 Houses & Housing*. Japan: Nobuyuki Takayana, 2007.
- [2] Collons Design. *New Small Spaces*. New York: Loft Publication, 2008
- [3] De Chiara, Joseph, Julius Panero, and Martin Zelnik. *Time-Saver Standart for Interior Design and Space Planning*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc., 1991
- [4] D. K. Ching, Francis. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Trans Hangan Situmorang. Jakarta: Erlangga, 2008
- [5] Erickson, Rolf and Markuson, Carolyn. *Designing a School Library Media Center for the Future*. Chicago: American Library Association, 2007
- [6] Endarmoko, Eko. *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia, 2007
- [7] Hank, Patrick. *Collins Dictionary of the English Language*. England: William Collins Son & CCo. Ltd, 1986
- [8] *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2008
- [9] Martadi. *Konsep Desain Bangku dan Kursi Sekolah Dasar di Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya, Jurnal Dimensi Interior, 2006
- [10] Mola, Francesc Zamora. *New Small Spaces*. New York, 2008
- [11] Neo, Lynda W. K., Wing, Tong Kok. *The 4 Rs of Asian shopping centre management, Singapore*. Singapore: Marshall Cavendish Academic, 2005
- [12] Neufert, Ernst. *Neufert Architect's Data*. London: Granada Publishing Ltd., 1980
- [13] *Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 112 Tahun 2007*. Jakarta: Departemen Perdagangan, 2007
- [14] Suptandar, J. Pamudji. *Desain Interior*. Djambatan. Jakarta, 1999
- [15] Uffelen, Chris van. *Architecture and Design*. Switzerland, 2004