

# Perancangan Interior Pusat Aktivitas Anak dan Remaja Berbasis *Multiple Intelligence* di Surabaya

Larasati Sistha Ardani<sup>1)</sup>, Cok Gede P.<sup>2)</sup>, Diana Thamrin,<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

<sup>2)</sup>Institut Seni Indonesia Denpasar

Jl. Nusa Indah, Denpasar

*E-mail:* thesisth@gmail.com; dianath@petra.ac.id; cokraip@gmail.com

**Abstrak**— Lebih terbatasnya interaksi anak dengan lingkungan sekitar di luar sekolah karena perubahan pola asuh dan penggunaan gadget berlebihan melatarbelakangi pemikiran untuk menghadirkan fasilitas edukatif-rekreatif sebagai alternatif berkegiatan di Surabaya. “Perancangan Interior Pusat Aktivitas Anak dan Remaja Berbasis *Multiple Intelligence* di Surabaya” mewadahi anak dan remaja usia 10-15 tahun untuk dapat berinteraksi, berkembang, dan belajar dalam lingkungan luar sekolah yang aman dan nyaman. Metode perancangan yang digunakan yaitu *design thinking* dengan tahapan (1) *Empathize and Define*, (2) *Research*, (3) *Ideate*, (4) *Prototype*, (5) *Test*, dan (6) *Implement*. Konsep perancangan dibuat dengan mengacu pada ide dasar desain tentang ‘*Multiple Intelligence*’ (teori kecerdasan Howard Gardner, 1983) yang diterapkan pada *zoning-grouping* ruang. Perancangan interior melibatkan pengalaman anak dan remaja untuk beraktivitas sesuai minat dan bakat masing-masing; yang dalam teori *Multiple Intelligence* dikategorikan menjadi Logis-Matematis, Linguistik, Musikal-Ritmik, Naturalistik, Kinestetik, Visual-Spasial, Interpersonal dan Intrapersonal. Ditunjang dengan fasilitas tambahan seperti *lobby*, area tunggu orangtua, *back-office*, *locker room*, *mini amphitheatre*, dan kantin. Manfaat yang dapat dirasakan anak dan remaja di Surabaya dengan keberadaan pusat aktivitas ini yaitu tersedianya fasilitas pengembangan minat dan bakat yang positif, estetis, dan terintegrasi.

**Kata Kunci**—Desain Interior, *Multiple Intelligence*, Pusat Aktivitas, Surabaya

**Abstract**— The more limited interaction of children with the environment outside their schools because of the changes in parenting and the excessive use of gadgets, is the background of the thought to present an educational-recreational facility as an option to activities in Surabaya. “Interior Design of *Multiple Intelligence* Based Child and Teen Activity Center in Surabaya” accommodates children and teenagers aged 10-15 years old to interact, develop, and learn in a safe and cozy outside-school-environment. The method used in this design process is *design thinking* in 6 steps, which are (1) *Empathize and Define*, (2) *Research*, (3) *Ideate*, (4) *Prototype*, (5) *Test*, and (6) *Implement*. The design concept was made with reference to the basic idea of ‘*Multiple Intelligence*’ (a theory of human intelligences by Howard Gardner, 1983), which is applied to the *zoning and grouping* of the facility. The design involves children’s and teen’s experience to run activities according to their interest and talent; which the *Multiple Intelligence* Theory categorized into *Logic-Mathematical*, *Linguistic*, *Musical-Rhythmic*, *Naturalistic*,

*Kinesthetic*, *Visual-Spatial*, *Interpersonal* and *Intrapersonal*. To complete the facility, there are various supporting facilities such as the *lobby*, *parent’s lounge*, *back-office*, *locker room*, *mini amphitheater* and a *canteen*. The benefits that can be felt by children and teens in Surabaya in the presence of this activity center is the availability of facilities for the development of interests and talents in a positive, aesthetic, and integrated way.

**Keywords**— Interior Design, *Multiple Intelligence*, Activity Center, Surabaya

## I. PENDAHULUAN

POLA artikel perkembangan dan pengasuhan anak mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Orangtua yang dahulu dapat menemani anak sepanjang hari se usai sekolah, kini lebih banyak disibukkan dengan pekerjaan dan terpaksa menghabiskan waktu dalam kemacetan di jalan. Anak-anak sering kali terpaksa ditinggal sendiri tanpa pengasuhan. Kegiatan kebersamaan sebagai keluarga pun mengalami perubahan, karena kegiatan kebersamaan lebih didominasi oleh kesibukan dengan gadget masing-masing anggota keluarga.

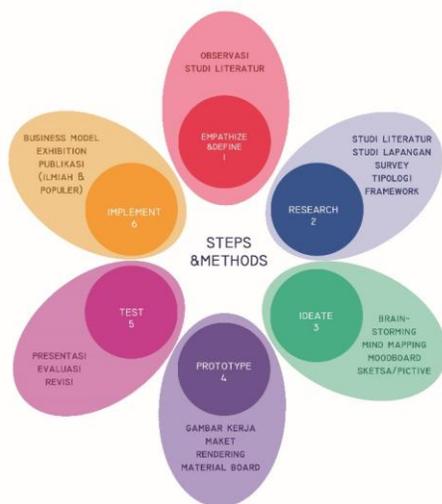
Untuk mengisi waktu dan juga mengurangi kecanduan terhadap gadget, telah tersedia cukup banyak fasilitas kegiatan anak seperti kursus menggambar, menari, *crafting*, dll. yang diharapkan dapat membuat anak menjadi lebih aktif dan terarah dalam pengembangan bakatnya. Dengan melihat dua fenomena tersebut, penulis ingin mengembangkan sebuah pusat aktivitas yang dapat didatangi anak se usai sekolah sehingga tidak harus sendirian di rumah bersama gadget. Bukan hanya satu jenis aktivitas yang ditawarkan, melainkan aktivitas sesuai *Multiple Intelligence*. *Multiple Intelligence* merupakan teori yang merumuskan kecerdasan setiap orang yang terbagi atas *kinesthetic* (kecerdasan olah tubuh), *interpersonal* (kecerdasan bersosialisasi/memahami orang lain), *verbal-linguistic* (kecerdasan berbahasa), *logic-mathematic* (kecerdasan logika/ilmu pasti/matematis), *naturalistic* (kecerdasan berinteraksi dengan alam), *visual-spatial* (kecerdasan seni/imajinasi), dan *musical-rhythmic* (kecerdasan bermusik). Bidang-bidang kecerdasan tersebut

yang kemudian ditransformasikan ke dalam perancangan ruang.

Penulis melihat adanya urgensi perancangan interior fasilitas beraktivitas dan bersosialisasi untuk kelompok usia yang lebih besar (kelas 4 SD hingga 3 SMP) karena belum ada yang sejenis di Surabaya, dan perancangan fasilitas umum yang khusus seperti ini perlu memperhatikan estetika, ergonomi dan aspek desain interior lain sehingga dapat berfungsi dengan optimal.

Selain jenis aktivitas yang dibagi berdasarkan teori *Multiple Intelligence*, yang akan membedakan perancangan ini dengan perancangan lainnya atau dengan pusat aktivitas yang telah tersedia adalah akan adanya unsur lokalitas. Unsur lokalitas tersebut yaitu zona *visual-spasial* yang akan diisi dengan kegiatan melukis topeng, menganyam dan berkreasi dengan tanah liat; zona *musical-rhythmic* dengan kegiatan musik angklung, kecap dan kolintang; serta zona *naturalistic* dengan berbagai tanaman khas nusantaranya. Fasilitas penunjang lain yaitu aneka permainan/stimulan kreativitas dan eksplorasi untuk mengaktifkan sensori-motorik anak. Penulis akan memposisikan diri sebagai pemilik/*owner* pusat aktivitas sehingga penyusunan kurikulum dan sistem pusat aktivitas serta kebutuhan ruang akan dibuat oleh penulis sendiri dengan mengambil data tipologi sebagai acuan.

## II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Tahapan dan Metode *Design Thinking*

Guna mempermudah proses perancangan, penulis telah memilih metode perancangan dalam bentuk *design thinking* yang terbagi menjadi tahapan (1) *Emphasize and Define* (pencarian dan penentuan masalah) dengan metode observasi dan studi literature; (2) *Research* dengan metode studi literatur dan lapangan, tipologi dan survey dengan kuesioner serta *framework*; (3) *Ideate* (pembuatan skematik dan pengembangan desain) dengan metode *brainstorming*, *mind-mapping*, *moodboard* dan *sketsa/pictive*; (4) *Prototype* (pembuatan gambar kerja, maket, rendering, material- dan *presentation board*); (5) *Test* (presentasi, evaluasi, revisi),

serta (6) *Implement* (pengenalan desain ke publik) dengan metode *business model* dan eksibisi.

## III. KAJIAN PUSTAKA

### A. Anak dan Remaja

Perkembangan manusia dalam aspek motorik, mental, emosi dan sosial terbagi dalam beberapa tahap yaitu (1) masa pralahir; (2) masa bayi, masa dari saat kelahiran sampai berumur 2 tahun; (3) masa anak pra-sekolah, disebut juga masa kanak-kanak awal, terbentang antara umur 2-6 tahun; (4) masa anak sekolah, dengan rentang usia 6-12 tahun. Pada tahap yang juga dikenal dengan usia kelompok (*gang-age*) ini, anak mulai mengalihkan perhatian dan hubungan intim dalam keluarga ke kerjasama antar teman dan sikap-sikap terhadap kerja atau belajar.<sup>[1]</sup>

Sedangkan masa remaja (adolesen) merupakan masa transisi dari anak-anak menjadi dewasa. Berdasarkan aspek psikososial, masa remaja terbagi dalam tiga tahap yaitu (1) tahap remaja awal (*early adolescent*), terjadi pada usia 12-14 tahun, ditandai dengan beberapa perubahan termasuk terbentuknya *peer group* yaitu teman sebaya yang berkelompok, bertingkah laku dan berpenampilan sama serta mempunyai bahasa dankode atau isyarat yang sama. (2) *middle adolescent*, terjadi pada usia 15-17 tahun, masa dimana remaja mulai tertarik pada intelektualitas dan karir, lawan jenis, *moody*, dan mulai konsisten terhadap cita-cita. (3) *late adolescent*, dimulai pada usia 18 tahun, dimana remaja lebih memperhatikan masa depan, dan peran pribadinya. Mulai serius dengan lawan jenis dan dapat menerima tradisi serta kebiasaan lingkungan.<sup>[2]</sup>

### B. Bermain dan Belajar

Bagi anak-anak, bermain berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan.<sup>[3]</sup>

Adapun ciri-ciri bermain adalah : anak-anak terlibat aktif bersama-sama; spontan dan sukarela; berpura-pura, tidak beneran; anak harus aktif bergerak/berpikir; fleksibel (anak bebas memilih dan beralih bermain); aturan sesuai kebutuhan anak; motivasi dari dalam diri anak; menyenangkan dan menggembirakan. "Anak dapat mengembangkan rasa harga diri melalui bermain, karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, benda-benda, dan keterampilan sosial".<sup>[3]</sup>

Sedangkan belajar, dapat dilakukan melalui melihat, mendengarkan, membaca, menyentuh, membaui, bergerak, berbicara, bertin-dak, berinteraksi, merefleksi, dan bermain. Ada beberapa teori yang menyatakan bagaimana anak belajar : (1) Teori *Experiential Learning*: anak belajar melalui pengalaman, yang dalam pengalaman itulah anak mempraktikkan suatu metode ilmiah. (2) Teori *Konstruktivisme* : belajar merupakan suatu proses mengonstruksi pengetahuan yang terjadi dari dalam diri anak

(menekankan keterlibatan anak dalam proses belajar). (3) Teori *Multiple Intelligences* : setiap anak memiliki cara belajar masing-masing, yang terbagi dalam 8 kategori *Multiple Intelligence*.

Tabel 1. Cara Belajar Menurut Kategori Tiap Kecerdasan

KECERDASAN	CARA BELAJAR
Verbal/Linguistik	Melalui kata-kata, tulisan, menyimak cerita dan bercerita, deklamasi, permainan kata, berdiskusi
Logika-matematika	Menghitung, bermain dengan angka, memecahkan teka-teki, bereksperimen, menelusuri sebab-akibat
Visual-spasial	Membangun dan merancang miniatur 'bangunan', mewarnai, mengkombinasikan warna, bermain imajinasi, memetakan pikiran, mencermati bentuk, menggambar, menyusun
Kinestetik	Memegang dan menyentuh benda, mendramakan, bergerak/beraktivitas, membaui dan mengecap, bermain bongkar-pasang, menari, membentuk sesuatu
Musikal	Mengidentifikasi suara dan bunyi, menikmati berbagai suara dan bunyi, menyanyi dan bersiul, bermain alat musik, menikmati irama, mendengarkan lagu
Interpersonal	Belajar berkelompok, bekerja sama, berbagi rasa, berbicara dengan orang lain, berbagi peran, bermain peran, bermain tim, simulasi, berinteraksi
Intrapersonal	Merefleksi dan merenung, mengaitkan berbagai hal dgn diri sendiri, mencoba sesuatu yang menantang, membuat jadwal diri, menentukan pilihan, menentukan konsep diri
Naturalis	Mencermati alam sekitar, menikmati alam, berjalan-jalan di alam terbuka, memperhatikan cuaca dan benda langit, peduli tentang waktu (bertanya ttg jam, hari, bulan), mengamati hewan dan tumbuhan, memperhatikan wujud benda, memelihara tumbuhan dan hewan.

Pada umumnya, setiap orang dapat mengembangkan setiap kecerdasan sampai pada tingkat penguasaan yang memadai. Menurut Gardner, setiap orang, sebenarnya, mempunyai kapasitas untuk mengembangkan kecerdasan-kecerdasannya hingga tingkat tertinggi, asalkan memperoleh dukungan, pengayaan, dan pembelajaran yang tepat atau pas (Armstrong, 1994). Ini berarti, seorang anak yang memperoleh dukungan positif dari orangtua, fasilitas yang menunjang, bimbingan yang intensif akan memiliki peluang untuk mengembangkan kecerdasan-kecerdasannya, seperti bermain musik, bercerita, melukis dan menari.<sup>[3]</sup>

### C. Playground dan Ruang Kelas

Berikut adalah macam fasilitas *playground* yang optimal:

- (i) *Keeping active. Physical games*: Fasilitas bermain yang memungkinkan pergerakan yang aktif seperti melompat, berlari, bersepeda, merangkak, memanjat atau merosot dengan luasan yang cukup serta keamanan dari bahaya benturan atau jatuh.

- (ii) *Getting along. Social games*: Fasilitas bermain yang memungkinkan permainan kebersamaan seperti kejar-kejaran, bersembunyi dan bermain peran. Imajinasi adalah alat primer dalam aktivitas seperti ini, oleh sebab itu akan lebih efektif untuk menyediakan bentuk-bentuk yang abstrak, dimana anak dapat beradaptasi dengan sendirinya terhadap bentuk tersebut.
- (iii) *Imagining. Creative games*: Fasilitas permainan yang melibatkan material yang dapat dikreasikan seperti pasir, rumput, air, kerikil atau tanah liat akan membuat anak sangat aktif dan imajinatif.
- (iv) *Experimenting. Sensorial games*: permainan yang melibatkan indera.
- (v) *Playing in peace and quiet*: menyediakan area untuk beristirahat.<sup>[4]</sup>

Terdapat beberapa prinsip perancangan dasar untuk fasilitas aktivitas yang lebih terkonsentrasi yang harus diperhatikan. Prinsip tersebut adalah :

- Nature Inspires Beauty* – ruang kelas hendaknya mencerminkan keindahan alam, agar anak-anak dapat memperdalam pemahaman dan apresiasi terhadap tempat dimana mereka beraa dan peran mereka sebagai pemelihara alam.
- Color Generates Interest* – ruang kelas memerlukan warna dasar netral dengan beberapa warna aksen yang tepat.
- Furnishings Define Space* – perabotan yang sesuai dan diletakkan dengan tepat dapat mengembangkan kualitas dan kedalaman aktivitas anak.
- Texture adds Depth* – ketika anak-anak berinteraksi dengan elemen sensorik, mereka mempertajam kemampuan observasi dan motorik halus.
- Displays Enhance Environment* – menampilkan hasil pekerjaan murid, ruang akan menjadi latar belakang untuk menghargai setiap pengguna ruang.
- Elements Heighten Ambiance* – Sumber cahaya yang beragam menciptakan suasana yang rileks dan kontemplasi. Dengan menggunakan pencahayaan secara tepat, anak-anak dapat berinteraksi secara kreatif dengan orang lain di lingkungannya.
- Focal Points Attract Attention* - Focal point mengundang anak untuk secara aktif berhadapan dan berpartisipasi dalam lingkungannya.<sup>[5]</sup>

### D. Standar Perancangan Pusat Aktivitas Anak dan Remaja

#### • Pertimbangan Anak Usia Sekolah

Kebutuhan ruang yang harus disediakan adalah (1) area aktivitas bermain untuk tidak lebih dari 30 anak, dengan ruang yang lapang tanpa sekat sebesar 2.8m<sup>2</sup> per anak, (2) area mencuci, dan toilet, tempat mempersiapkan makanan ringan, ruang tertutup untuk kegiatan lebih terkonsentrasi, dan wadah penyimpanan/*storage*, (3) bukaan jendela tanpa penghalang setara tidak kurang dari 10% luasan lantai, (4) tempat untuk makan, area khusus staff, area menyiapkan makan (*food preparation*), kantor dan gudang.<sup>[6]</sup>

### • Fasilitas Pendukung Ruang Aktivitas Utama

*Main entrance* yang ideal sebaiknya langsung berdekatan dengan fasilitas untuk anak sehingga mengurangi sirkulasi dan meningkatkan pengawasan, dan harus cukup besar untuk mengakomodasi orangtua, staff dan anak-anak pada jam-jam sibuk dan untuk memberikan karakter social space yang optimal, dapat diberi fasilitas untuk duduk, papan pengumuman serta display karya.

*Koridor dan Sirkulasi.* Untuk mengoptimalkan sirkulasi, sebaiknya jumlah dan panjang koridor dibuat seminim mungkin. Hal tersebut dapat dicapai dengan menempatkan *support spaces* bergandengan dengan area aktivitas utama sehingga keseluruhan fasilitas menjadi lebih interaktif serta memudahkan pengawasan.

*Kantor,* selain untuk administrasi dapat juga difungsikan untuk ruang konsultasi/pertemuan orangtua dan staff serta menjadi ruang yang cukup tenang untuk anak yang sedang sakit dan membutuhkan istirahat.

*Kamar Mandi* yang optimal digunakan anak usia 9 tahun ke atas adalah sejumlah maksimal 30 anak laki-laki dan 26 anak perempuan untuk tiap toilet dan wastafel.

*Dapur/Cafeteria* sebaiknya tidak berdekatan dengan kamar mandi, atau area bermain yang terlalu ramai.<sup>[6]</sup>

### • Pertimbangan Arsitektural

*Noise dan Transmisi Suara.* Untuk ruangan yang membutuhkan ketenangan, tipe dinding dengan 55 STC dapat meredam suara dengan baik. Memilih *ceiling tile* yang khusus untuk meredam *noise*, menciptakan area yang tenang dan intim dengan membuat variasi pada ketinggian plafon.

*Pencahayaan.* Pencahayaan alami merupakan prioritas. Meskipun menggunakan AC, jendela harus dapat dibuka. Pencahayaan fluorescent merupakan jenis yang paling efisien dan ekonomis. Dapat dipadu dengan lampu incandescent atau halogen untuk menciptakan suasana yang lebih hangat.

*Jendela.* di lantai atas harus diberi pengaman agar tidak membuka lebih dari 100mm sehingga anak tidak dapat naik ke dan jatuh dari jendela. Untuk penutup jendela, *blinds* atau *shades* lebih aman karena mudah dibersihkan dan tidak terlalu berdebu seperti gordena.

*Lantai* yang cocok adalah yang kuat, mudah dibersihkan dan dirawat. *Sheet flooring* seperti vinyl sangat baik karena dapat dikreasikan dalam berbagai bentuk dan warna.

*Karpet* sebaiknya dihindari. Kalaupun menggunakan karpet sebaiknya menggunakan *carpet tiles* yang merekat sehingga tidak licin, tidak menyebabkan tersandung dan mudah dibersihkan/diganti.

*Cat dinding/finishing* yang dipilih harus berkualitas dan dapat dibersihkan dengan air (*washable*). Pertimbangkan kilau cat yang digunakan agar sesuai untuk setiap area dan permukaan.<sup>[6]</sup>

### E. Warna untuk anak dan Remaja

Pewarnaan untuk orang muda yang paling cocok adalah warna yang meredam, kalem, hangat dan

menenangkan atau riang, terang, dan hidup.<sup>[7]</sup>

Psikologi beberapa nada warna yang umum yaitu

(1) Merah – *powerful, strong, bold, dominant, intense, warm, invigorating*, (2) Orange – *warm, bold, daring, inspirational, funny*, (3) Kuning – *warm, vibrant, clear, shining, expressive*, (4) Hijau – *vibrant, crisp, relaxing, balanced, harmonious*, (5) Tosca – *clear, fresh, relaxing, serene, sweet*, (6) Biru – *cool, fresh, invigorating, relaxing, deep*, (7) Ungu – *regal, elegant, deep, invigorating, formal*, (8) Pink – *positive, fresh, delicate, elegant, natural*.<sup>[8]</sup>

Permukaan dimana warna diaplikasikan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap mood dan persepsi ruangan. Warna lantai tampak berbeda seiring dengan ketinggian pandangnya; sehingga warna lantai terlihat lebih intens untuk anak kecil daripada untuk orang dewasa. Penggunaan warna pada permukaan vertikal merupakan salah satu cara yang efektif untuk menamahi kehangatan dan membuat ruangan lebih menarik. Bidang horizontal plafon juga dapat diberi warna, yang dipertimbangkan dengan desain pencahayaannya. Pewarnaan pada plafon dapat mengurangi tingkat pencahayaan dan meningkatkan mood ruangan dengan memantulkan warna yang digunakan. Hijau dan kuning cenderung problematis untuk plafon. Biru muda sebaiknya hanya digunakan untuk area khusus, misal area dengan simulasi langit. Warna yang gelap pada plafon, akan menggelapkan ruang dan membuat ruangan menjadi suram, sangat tidak cocok untuk perpustakaan anak-anak.<sup>[7]</sup>

### F. Furnitur Perpustakaan Anak dan Remaja

Furnitur perpustakaan harus mengundang, nyaman, aman, tahan lama dan atraktif. Tipe, ukuran, kualitas, keamanan dan keindahan furnitur dapat mendukung keseluruhan desain ataupun menghancurkannya. Jenis tempat duduk bervariasi sesuai kegiatan dan kelompok usia pengguna, namun yang paling umum adalah duduk di meja untuk area belajar, kursi lounge atau duduk lesehan dengan bantal-bantal besar.

Gerak yang lebih aktif dari anak dan remaja membuat meja atau workstation dalam perpustakaan harus didesain dengan lebih fleksibel; ketinggian yang bervariasi atau kursi yang dapat disesuaikan ketinggiannya. Anak dan remaja cenderung lebih menyukai meja bundar untuk kerja kelompok atau mengobrol, yang juga lebih aman untuk mereka. Display juga menjadi bagian yang penting yang harus diintegrasikan dalam desain furnitur perpustakaan, tidak hanya untuk menempelkan informasi namun juga untuk menampilkan gambar/hasil karya lain yang dikerjakan di perpustakaan.<sup>[7]</sup>

## IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

### A. Gambaran Lokasi Perancangan

*Site* perancangan yang digunakan berada di kawasan Surabaya Barat, tepatnya di *Food Junction Pakuwon*, Jl. Grand Banjar Boulevard, Tandes. Food Junction sendiri merupakan salah satu fasilitas yang disediakan perumahan Grand Pakuwon sebagai sarana hiburan untuk masyarakat. Disini tersedia berbagai macam tenant makanan dan minuman yang hampir selalu penuh pengunjung. Fasilitas

lainnya yaitu danau buatan dan berbagai wahana permainan anak seperti *trampoline*, *bump car* dan *ferris wheel*.

**B. Tapak Bangunan**

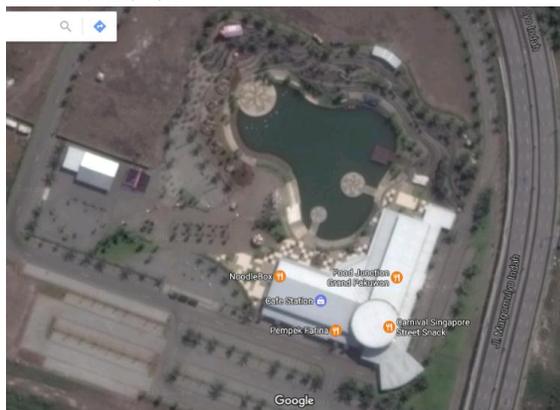
*Food Junction Surabaya* memiliki batas-batas bangunan sebagai berikut:

- a. Batas Utara: perumahan Grand Pakuwon
- b. Batas Selatan: SMPN 26; pemukiman Manukan dan Sambikerep
- c. Batas Timur dan Barat: kawasan industry Margomulyo



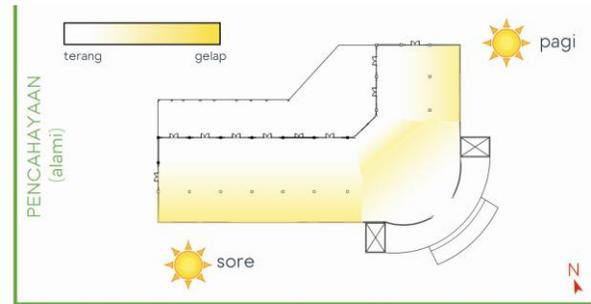
Gambar 2. Tapak luar *site* perancangan

Sedangkan tapak dalam *site* perancangan terdiri atas bangunan utama, danau buatan dan area terbuka yang cukup luas. Bangunan utama memiliki *main entrance* berbentuk ruangan bundar berdiameter kurang lebih 23m, serta sayap kiri dan kanan bangunan masing-masing dengan kisaran luasan 646m<sup>2</sup>.

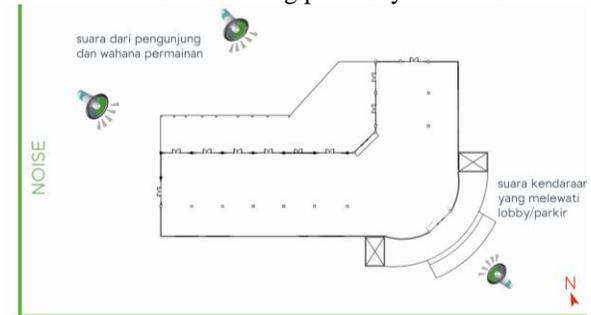


Gambar 3. Tapak dalam *site* perancangan

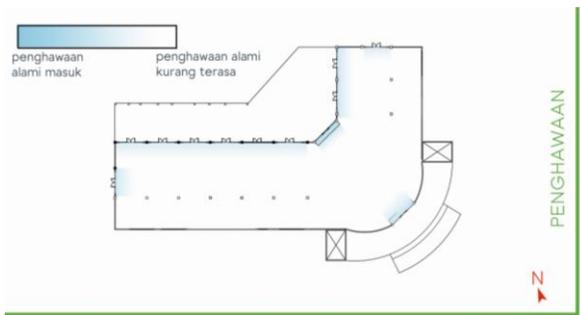
Adapun analisis *site* perancangan berdasarkan aspek-aspek interiornya adalah sebagai berikut:



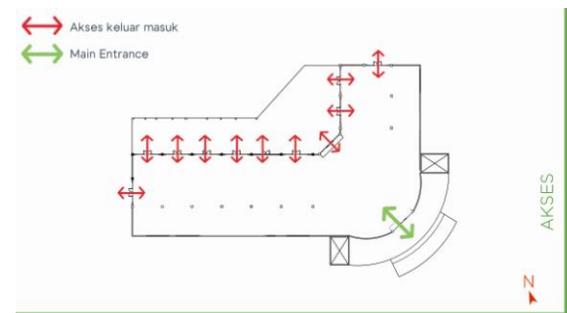
Gambar 4. Indexing pencahayaan alami



Gambar 5. Indexing sumber kebisingan



Gambar 6. Indexing sumber penghawaan alami



Gambar 7. Indexing akses keluar dan masuk bangunan

Karena *site* perancangan berada di lingkungan perumahan, maka lokasi ini sangat cocok untuk anak dan remaja, dengan lingkungan yang tenang dan minim asap kendaraan, serta area outdoor yang menunjang fasilitas indoor yang akan dirancang pada pusat aktivitas anak dan remaja ini. Konstruksi bangunan yang menggunakan rangka baja memungkinkan luasan yang terbuka tanpa sekat dan pilar. Ketinggian plafon berkisar antara 7 hingga 10 meter, sehingga ruang dapat diolah kembali untuk diberi lantai 2 atau mezzanine.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

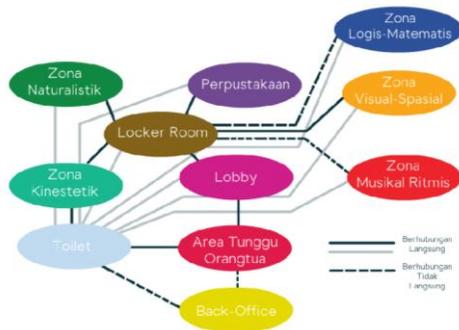
A. Ruang Lingkup Perancangan

- Lobby dan Area Tunggu Orangtua (penerimaan pengunjung, pendaftaran, penjemputan, pengantaran)
- Perpustakaan (zona Interpersonal, Intrapersonal, dan Linguistik)
- Zona Kinestetik (*Gym Adventure* dan lapangan serbaguna)
- Zona Logis-Matematis (ruang bimbingan belajar)
- Zona Naturalistik (*greenhouse* untuk kegiatan belajar *urban farming*)
- Zona Visual-Spasial (praktek keterampilan khas Nusantara)
- Zona Musikal-Ritmis (pengembangan bakat bermusik angklung, kolintang, kecapi)

Ruang-ruang pendukung yang dirancang yaitu:

- *Kantin* (hanya menjual makanan ringan siap saji)
- *Locker Room* (menyimpan barang pribadi pengunjung)
- *Amphiteater* (panggung pementasan)
- *Back-office* (kantor pengurus/pengelola berupa ruang tengah dan dua *private office*).

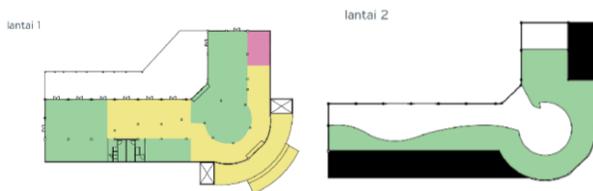
B. Analisis Hubungan Antar Ruang, Zoning-Grouping



Gambar 8. Bagan Hubungan Antar Ruang

Meskipun hanya sebagai ruang pendukung, namun *locker room* harus mudah dijangkau dari ruang-ruang lainnya sehingga diletakkan dibelakang lobby, pada bagian tengah bangunan.

Berdasarkan hubungan anatar ruang diatas, maka disusunlah zoning sebagai berikut (hijau: area semi publik, pink: area privat)



Gambar 9. Zoning Laantai 1 & 2

Sedangkan grouping yang terpilih, yaitu:



Gambar 10. Grouping Lantai 1 & 2

C. Konsep dan Tema Perancangan

Konsep yang dipakai pada perancangan pusat aktivitas anak dan remaja ini adalah “The Multiple Intelligence Playground”. Dimana Multiple Intelligence merupakan teori 8 jenis kecerdasan menurut Howard Gardner, dan Playground adalah area bermain luar ruangan untuk rekreasi dengan berbagai perlengkapan seperti seluncur dan ayunan.

Tema perancangan adalah pusat aktifitas yang bersifat terbuka, ramah, dan nyaman untuk kegiatan anak dan remaja sepulang sekolah. Dalam Multiple Intelligence Playground ini batasan desain yang diangkat adalah bentukan dinamis, pewarnaan ceria, zona-zona sesuai multiple intelligence, serta nyaman dan membuat betah. Sedangkan unsur dan prinsip desain yang diangkat adalah dominan bentuk dinamis, pola, irama, dan skala. Bentuk dominan yang diangkat yaitu bentuk lingkaran, yang menurut gamabali.com, secara psikologis lingkaran menimbulkan kesan hangat, nyaman, kasih sayang dan keselarasan. Dengan garis yang lengkung, lingkaran juga dapat mewakili gerakan.

D. Implementasi Konsep pada karakter, Gaya dan Suasana Ruang



Gambar 11. Perspektif Fasad Bangunan

Pusat aktivitas ini dirancang tanpa gaya desain tertentu sehingga tidak terbatas, namun mengutamakan bentukan sederhana yang memberi kesan lugas dan ringkas. Suasana yang dihadirkan adalah suasana ramah, mengundang, ceria, nyaman, dan bersih.



Gambar 12. Layout Lantai 1 & 2

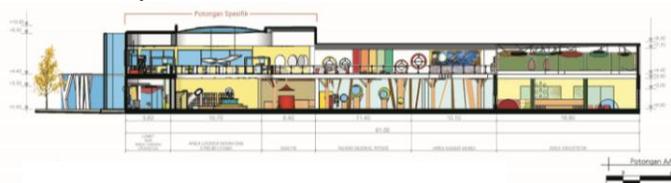
Material yang digunakan pada desain didominasi dengan material yang memberikan kesan sederhana, ringkas, dan aman untuk anak dan remaja seperti :

a. Lantai

Menggunakan material lantai vinyl pada sebagian besar area karena memiliki permukaan yang lebih lentur dibandingkan keramik, memiliki variasi warna yang beragam, serta mudah untuk menciptakan berbagai benutukan. Material lain yaitu parket untuk area gym, karpet untuk perpustakaan dan keramik untuk beberapa area servis seperti kantin dan toilet.

b. Dinding

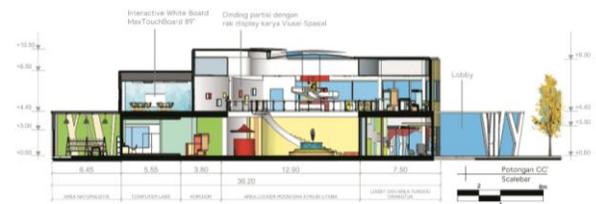
Selain dinding bata, terdapat juga beberapa dinding partisi yang lebih dekoratif. Dinding *finishing* dengan perpaduan cat dan wallpaper, serta adanya elemen dinding yang timbul/3D dan banyak jendela bulat untuk menciptakan hubungan antar ruang. Seperti kondisi existing, bagian atas dinding (ketinggian >3m) bermaterialkan Polikarbonat yang tembus cahaya.



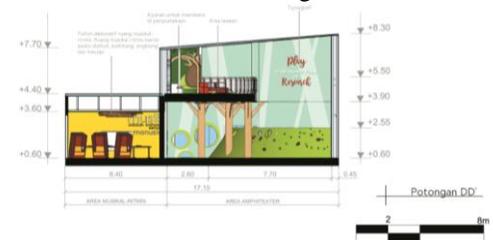
Gambar 13. Potongan A-A'



Gambar 14. Potongan B-B'



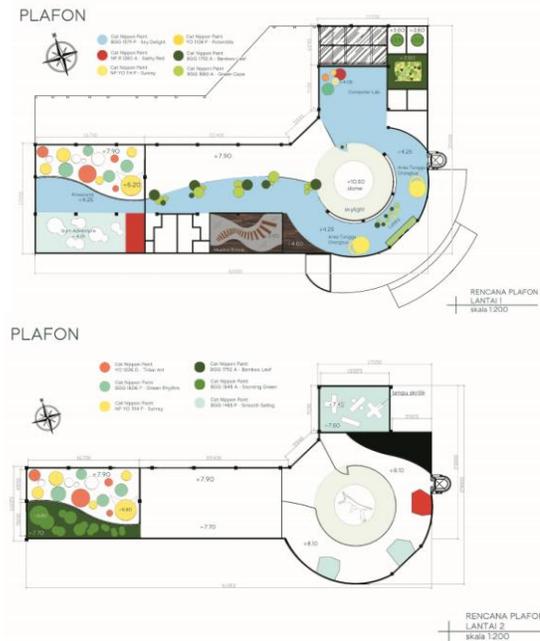
Gambar 15. Potongan C-C'



Gambar 16. Potongan D-D'

c. Plafon

Plafon dirancang dengan memberikan *leveling* dan elemen dekoratif agar lebih menarik untuk anak dan remaja.



Gambar 16. Rencana Plafon Lantai 1 & 2

d. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan pusat aktivitas ini akan mengupayakan optimalisasi penggunaan pencahayaan alami dengan skylight dan banyak bukaan pada dinding. Pencahayaan buatan terdiri atas lampu downlight untuk pencahayaan utama, serta lampu aksesoris (*hidden lamp*) pada plafon.

e. Sistem Penghawaan/Tata Udara

Penghawaan alami diperoleh dari bukaan (jendela/pintu), sedangkan penghawaan buatan berupa AC standing, exhaust fan, AC split serta AC ceiling universal yang disesuaikan penggunaannya dengan besar cakupan ruang.

f. Sistem Elektronika

Penggunaan sistem elektronika pada pusat aktivitas ini yang dimaksudkan adalah selain stopkontak dan saklar, adanya *interactive whiteboard*, *audio station*, TV dan komputer.

g. Sistem Akustik/Tata Suara

Sistem tata suara yang digunakan adalah speaker untuk menyampaikan informasi. Selain itu terdapat dinding panel akustik untuk meredam suara yaitu pada zona Kinestetik (*gym*) serta zona Musikal-Ritmis.

h. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran menggunakan *sprinkler* dan APAR. *Sprinkler* digunakan dengan pertimbangan dapat menjangkau seluruh sudut ruangan jika terjadi kebakaran besar, sedangkan APAR digunakan untuk mengatasi kebakaran kecil dan kebakaran pada area khusus seperti area komputer.

i. Sistem Keamanan

Sistem keamanan menggunakan kamera cctv, agar aktivitas yang dilakukan anak dan remaja secara mandiri dapat tetap terawasi dengan baik.



Gambar 17. Perspektif Lobby, Area Tunggu Orangtua

Pada lobby terdapat meja resepsionis yang menyimbolkan logo *MI playground*. Dari lobby ke kanan terdapat papan informasi, lab komputer, kamar mandi umum, dan *back-office*. Sedangkan dari lobby ke kiri terdapat kantin, ruang Musikal Ritmis, amphitheater, kamar mandi, dan ruang Kinestetik.



Gambar 18. Perspektif Korridor menuju ruang Musikal-Ritmis, Kinestetik, Amphiteater

Pilar-pilar pada koridor ini didesain menyerupai stilasi pohon, sedangkan amphitheater seperti gunung/krater yang selain bisa dimasuki melalui pintu menyerupai bukaan gua, juga melalui *wallclimbing*. Terdapat jendela-jendela bulat untuk melihat ke dalam amphitheater setinggi 2m ini.



Gambar 19. Perspektif Ruang Musikal Ritmis

Ruangan Musikal Ritmis mengambil dominasi warna kayu sesuai dengan alat musik tradisional yang terdapat dalam ruangan ini. Plafon dekoratif terinspirasi dari bentuk kolintang. Terdapat *interactive white board* dalam ruangan ini untuk menampilkan materi pengajaran serta menggunakan aneka software musik yang digital.



Gambar 20. Perspektif Ruang Kinestetik



Gambar 21. Perspektif Gym Adventure

Area *gym adventure* termasuk dalam ruang kinestetik. Terdapat fasilitas olah tubuh dalam area ini, termasuk *monkey bar*, *tunnel*, *ninja boards*, dan trampolin. Lantai *gym adventure* sepenuhnya berupa matras sehingga anak aman dari benturan keras saat terjatuh.



Gambar 22. Perspektif Ruang Intrapersonal

Ruang Intrapersonal adalah ruang tenang untuk beristirahat. Ruang ini berada diatas *gym adventure*, dengan jendela yang lebar untuk menengok ke ruang kinestetik. Terdapat *hammock* dan kursi gantung pada ruangan ini.



Gambar 23. Perspektif Atrium

Area *locker room* terdapat dibelakang lobby, yaitu pada atrium utama. Setelah registrasi di lobby, anak-anak dapat memasukkan barang-barangnya ke dalam locker agar tetap aman saat beraktivitas. Terdapat kursi sekeliling air mancur yang memiliki symbol Howard Gardner ini. Orangtua pun diijinkan untuk menunggu anaknya pada area ini. Terdapat pula seluncuran dari lantai perpustakaan menuju atrium utama ini.



Gambar 24. Perspektif Pojok Komputer

Pojok komputer ini menjadi fasilitas untuk anak-anak mengerjakan tugas sekolah mereka yang membutuhkan pencarian data internet atau sekedar mengetik.



Gambar 25. Perspektif *Back-office*

Area *back-office* didominasi warna krem, hijau dan coklat. Memberikan suasana yang fresh. Pada ruangan ini pengurus/pengelola memiliki *private office*, meja *meeting* serta fasilitas beristirahat/bersantai.



Gambar 26. Perspektif Ruang Logis-Matematis

Ruang Logis matematis terletak di lantai dua, sedikit terpisah agar proses belajar-mengajar yang lebih terkonsentrasi bisa berjalan lebih baik. Didominasi warna biru, ruangan ini menggunakan aksesoris warna merah, orange, dan hijau agar tidak menimbulkan kebosanan. Plafon dekoratif juga sebagai pencahayaan aksesoris.



Gambar 27. Perspektif Ruang Naturalistik

Ruang Naturalistik yaitu ruang pembelajaran untuk menanam dan memelihara benih tanaman obat maupun tanaman *urban farming*. Tanaman yang disimpan di ruangan ini masih berada dalam *polybag*, yang ketika sudah cukup besar akan dipindahkan ke luar. Terdapat kolam buatan kecil yang terhubung antara ruang luar dan ruang dalam. Kolam ini dapat digunakan untuk memelihara ikan atau kura-kura.



Gambar 28. Perspektif Perpustakaan



Gambar 29. Perspektif Perpustakaan bagian 3 dan amphitheater

Area perpustakaan berada di lantai 2 dengan satu akses, melalui resepsionis perpustakaan. Pada bagian pertama terdapat rak buku dan *imagination space* untuk membaca buku. Pada bagian kedua terdapat 3 buah dinding dengan mainan interaktif dan meja-kursi untuk membaca/mengerjakan tugas. Pada bagian ketiga perpustakaan terdapat rak buku *built-in*, dinding interaktif non-digital, ayunan serta area lesehan. Ketinggian ayunan tersedia dalam beberapa variasi untuk menyesuaikan dengan pengguna. Perpustakaan terhubung dengan area Intrapersonal.

## VI. KESIMPULAN

Perancangan interior Pusat Aktivitas Anak dan Remaja berbasis Multiple Intelligence bertujuan untuk menyediakan fasilitas berinteraksi dan pengembangan bakat sesuai Multiple Intelligence yang edukatif dan rekreatif bagi anak dan remaja usia 10-15 tahun di Surabaya. Dengan tema "*Multiple Intelligence Playground*", tempat ini dilengkapi berbagai fasilitas seperti sebuah taman bermain (*playground*), yang diharapkan dapat menarik minat pengunjung untuk beraktivitas disini. Adapun perwujudan tema *Multiple Intelligence Playground* pada perancangan ini adalah (a) Zoning dan Grouping, yaitu memiliki *grouping* berdasarkan teori Multiple Intelligence; (b) Sirkulasi, memiliki sirkulasi menyebar, dimana anak-anak dapat mengeksplorasi berbagai area layaknya *playground* di ruang terbuka; (c) Warna, dominan biru, hijau, kuning, dan tekstur kayu mencerminkan warna-warna alam dan *playground outdoor*; (d) Elemen Pembentuk Interior, Untuk menciptakan kesinambungan antar ruang, terdapat banyak bukaan berbentuk lingkaran, yang juga menjadi bentuk dominan pada keseluruhan perancangan ini. Bentuk lingkaran yang sederhana, dikomposisikan dalam berbagai ukuran/skala sehingga menciptakan irama dan kesan dinamis yang berkesinambungan; (e) Elemen Pngisi Ruang, Sebagian besar elemen pengisi interior pada fasilitas ini adalah *custom-made*; seperti *amphitheatre* yang sekaligus juga berfungsi sebagai fasilitas *wall-climbing*. Adanya seluncur, *hammock*, ayunan dan *private space* agar fasilitas semakin berkesan seperti *playground*.

Saran penulis untuk perancangan berikutnya yang serupa, penulis dapat menyarankan untuk menyediakan area *parent's lounge* yang lebih besar/khusus sehingga fasilitas ini juga dapat mengedukasi dan memberikan fasilitas bimbingan/konsultasi pengasuhan kepada orangtua. Untuk membuat fasilitas menjadi lebih baik untuk staff/pengajar dapat diberikan ruang khusus selain *back-office*.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan pimpinan-Nya selama satu semester tugas akhir ini, sehingga pada akhirnya penyusunan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Drs. Cok Gede Rai Padmanaba, M.Erg., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Diana Thamrin, S.Sn., M.A.Arch, selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan pengarahan penulisan skripsi ini.
3. Ir. Hedy Constancia, S.Sn, M.T., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya.
4. Poppy Firtatwentyna Nilasari, S.T. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya.
5. Orangtua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberi dukungan moril maupun material.
6. Teman-teman seperjuangan yang menemani suka duka pengerjaan Tugas Akhir; Merli, Olin, Madoji, Aurell, Yonathan, dan yang lainnya.
7. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini, dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak keurangan pada penulisan skripsi ini, dan penulis terbuka menerima segala bentuk kritik, petunjuk dan saran yang membangun, agar dapat menunjang pengembangan selanjutnya.

Akhir kata, penulis mengucapkan mohon maaf atas kekurangan atau salah kata yang terdapat dalam skripsi ini, semoga tugas akhir ini berguna untuk menambah wawasan dan wacana bagi pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gunarsa, Prof. Singgih D. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2008.
- [2] Batubara, Jose RL. "Adolescent Development (Perkembangan Remaja)." *Sari Pediatri* (2010): 21-29.
- [3] Musfiroh, Tadkiroatun. *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligence pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo, 2008.
- [4] Broto, C. *Design for Fun : Playspaces*. Barcelona: Page One Publishing, 2006.
- [5] DeViney, J. e. *Inspiring Spaces for Young Children*. Lewisville: Gryphon House, 2010.
- [6] Ministry of Children and Youth Services. *Planning & Design Guidelines for Child Care Centers*, Januari 2006.
- [7] Mola, Frances Zamora. *Interior and Color Book*. Singapore: Page One Publishing Pte Ltd, 2009.
- [8] Sandra Feinberg, James R. Keller. *Designing Space for Children and Teens in Libraries and Public Spaces*. Chicago: American Library Association, 2010.