

Eduplay and Fun dalam Interior Pusat Edukasi Seni untuk Anak di Surabaya

Samantha Mulia, Laksmi Kusuma Wardani, Celline Junica
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: S.marzipan12@gmail.com, laksmi@petra.ac.id, cellinejunica.id@gmail.com

Abstrak— Anak-anak memiliki rasa ingin tahu dan kreativitas yang tinggi. Rasa ingin tahu dan kreativitas tersebut dapat diarahkan ke arah yang positif agar mereka menemukan bakat dan minatnya lebih dini. Kreativitas tersebut dapat disalurkan melalui seni. Perancangan ini menyediakan pusat edukasi seni bagi anak-anak untuk dapat mencoba hal baru serta meningkatkan kreativitas mereka sejak dini. Perancangan ini berisi fasilitas kelas-kelas seperti kelas lukis, clay, *art paper*, *cake decoration*, merangkai bunga, batik, kelas serbaguna dan fasilitas lainnya seperti perpustakaan, kafe, ruang kantor, lobi dan area bermain. Konsep "*Eduplay and Fun*" menciptakan suasana ruang yang menyenangkan serta menyesuaikan karakteristik masing-masing anak. Konsep diaplikasikan melalui permainan warna, bentuk dan ukuran.

Kata Kunci—Interior, Edukasi, Seni, Anak-anak, Surabaya.

Abstrac— Children have high curiosity and creativity. Their curiosity and creativity can be directed in a positive way so that they can find their talent and interest earlier. Creativity can be channeled through art. The design provides education art center for children to try new things and improve their creativity at an early age. The design contains class facilities such as painting, clay, art paper, cake decoration, flower arrangement, batik, multipurpose class, and another facilities such as library, cafe, office, lobby and playing area. The concept of "*Eduplay and Fun*" creates a pleasant atmosphere and adapts the characteristics of each child. The concept is applied through the color, shape and size.

Keyword— Interior, Education, Art, Children, Surabaya.

I. PENDAHULUAN

Sebagai generasi penerus bangsa, perkembangan anak-anak sangatlah penting untuk diperhatikan. Setiap anak memiliki potensi diri yang berbeda yang harus dikembangkan. Di usia sekolah, anak-anak masih tergolong muda dan memiliki tingkat kreativitas yang lebih tinggi dari orang dewasa. Kreativitas tersebut perlu diasah agar bermanfaat secara positif. Kreativitas tersebut juga dapat mengarahkan anak-anak ke bakat minat yang mereka miliki. Sebagian anak muda belum dapat menemukan bakat minat yang ada di dalam diri mereka. Jika anak-anak tersebut dapat menemukan bakat dan minat yang mereka miliki sejak dini, maka potensi yang dimiliki anak-anak tersebut dapat terasah secara maksimal.

Di sisi lain, seiring dengan adanya perkembangan jaman, dimana teknologi berkembang dengan pesat, tidak

sedikit anak-anak yang menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*. Sebagian besar anak-anak jaman sekarang sudah ahli menggunakan *gadget* di usianya yang masih balita. Sedangkan di usia dini banyak hal lain yang dapat mereka lakukan untuk menambah pengetahuan atau melatih keterampilan mereka.

Surabaya sendiri merupakan kota metropolitan dengan penduduk yang cukup banyak, termasuk penduduk usia muda, namun belum dijumpai suatu fasilitas untuk melatih kreativitas dan keterampilan anak-anak di bidang seni. Perancangan Interior Pusat Pendidikan Seni merupakan fasilitas informal yang dirancang agar anak-anak dapat bereksperimen serta mengembangkan kreativitasnya untuk menghasilkan suatu karya yang menyenangkan sesuai dengan bakat dan minat anak-anak. Anak-anak dapat bebas berkreasi. Perancangan ini menyediakan kelas-kelas workshop seni bagi pengunjung. Seni yang diterapkan lebih kepada seni murni dan seni kriya, seperti membatik, melukis, *clay*, *cake decoration*, *paper craft*, dan merangkai bunga. Tidak hanya sampai di situ, fasilitas ini juga menyediakan area bermain untuk anak yang berkaitan dengan seni. Tujuannya adalah untuk menarik minat anak-anak, merangsang kreativitas anak sebelum memasuki kelas-kelas yang disediakan serta sebagai area hiburan bagi anak-anak jika mereka merasa bosan.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *design thinking* yang ditulis oleh Bryan Lawson (2005: 33), dengan 4 tahapan:

A. Assimilation

Mengumpulkan informasi terkait dengan permasalahan desain yang akan diselesaikan. Dalam tahapan ini, penulis mencari topik dan bukti-bukti yang berkaitan dengan judul (*discovery*); mencari data literatur mengenai standar desain yang berkaitan dengan perancangan (data); dan melakukan survey lapangan, serta menganalisis *site* (eksplorasi).

B. General Study

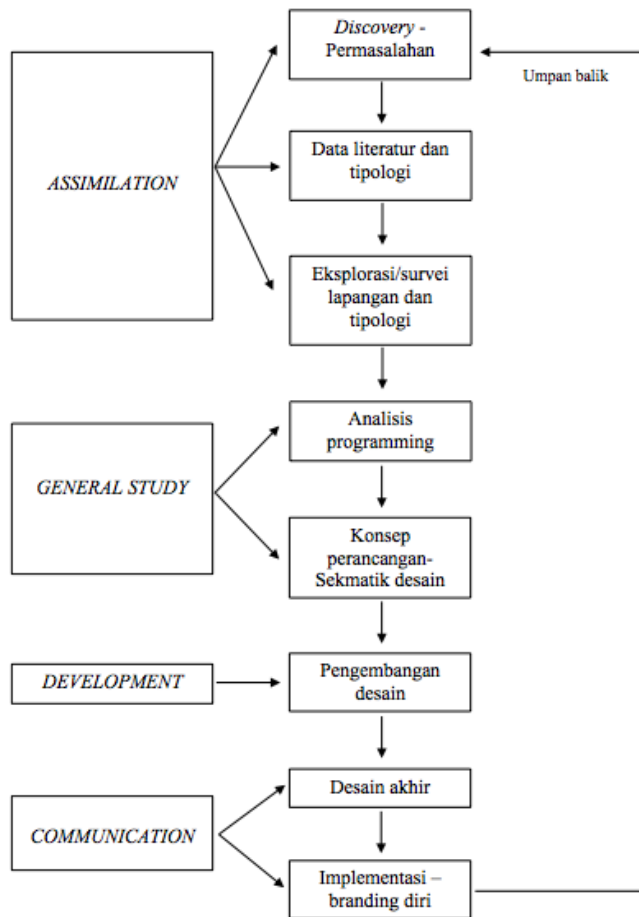
Pada tahap ini desainer menganalisis data-data dan permasalahan yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Selain itu, dari data-data tersebut, desainer mulai mencari dan merancang solusi desain yang memungkinkan dan sesuai dengan permasalahan yang ada. Dalam tahap ini dilakukan analisis programming dan membuat konsep perancangan.

C. *Development*

Tahap ini merupakan tahap pengembangan atau penyempurnaan desain dari satu atau lebih solusi alternatif yang telah dibuat dalam tahapan sebelumnya.

D. *Communication*

Melalui tahap ini, desainer mengomunikasikan hasil solusi desain yang dihasilkan, baik melalui gambar kerja, visualisasi 3D (render), skema bahan, dan implementasi sebagai media promosi karya.



Gambar 1. Bagan metode perancangan
Sumber: penulis, 2017

III. KAJIAN PUSTAKA

A. *Tahapan perkembangan Anak*

Secara garis besar, perkembangan anak dapat dikelompokkan dalam tahap-tahap berikut^[4]:

a. *Infants* (dari lahir hingga 1 tahun)

- Sangat bergantung dengan individu yang lebih dewasa
- Penyesuaian diri dari reaksi pasif ke reaksi aktif
- Perkembangan koordinasi sensorik- motorik
- Mulai mengerti kontak dengan dunia luar (interaksi sosial, komunikasi verbal, dan kecenderungan bertindak laku dan bermain)

b. *Toddlers* (usia 1 tahun hingga 3 tahun)

- Permulaan kemandirian
- Permainan individual
- Aktivitas dan ruang gerak mengarah ke luar
- Bersifat ingin tahu, agresif, dan spontan
- Telah mengerti kontak dengan dunia luar

c. *Preschool childs* (usia 3 tahun hingga 6 tahun)

- Mulai mengerti membaca, menulis, dan mengolah data
- Berpikir intuisi dan kognitif
- Perkembangan persepsi dengan keterampilan dalam sosialisasi
- Kemandirian mulai terlihat, tetapi harus ada pengawasan dan arahan dari individu yang lebih dewasa

d. *School-age children* (usia 6 tahun hingga 12 tahun)

- Ketergantungan dengan individu lain mulai berkembang
- Bersifat spontan, ingin tahu, dan cenderung menyelidiki, mengimitasi lingkungan yang menarik perhatian
- Koordinasi sensor motorik telah berkembang baik.
- Kontak dunia luar meluas
- Permainan cenderung kepada kerja kelompok dengan aturan tertentu
- Proses sosialisasi semakin baik
- Dapat menganalisis menggunakan logika

B. *Sifat-sifat Anak*

Sifat-sifat anak berdasarkan usianya ^[4]:

a) Usia 0-1 tahun

- Sangat bergantung pada lingkungannya
- Membutuhkan bantuan sepenuhnya dari lingkungan
- Membutuhkan rasa aman
- Indera-indera mulai berkembang
- Intelegensi mulai berkembang dan terwujud dalam gerakan motorik

b) Usia 1-3 tahun

- Mencapai kecakapan motorik dan berbicara
- Timbul kebutuhan akan berjalan, memanjat, memegang, dan bercakap-cakap
- Dapat membedakan orang tuan dan orang lainnya
- Sering merasa takut dan cemas bila didekati orang lain
- Berpikir statis
- Terpaku pada kesan pertama
- Tidak bisa berpikir sebaliknya

c) Usia 3-6 tahun

- Sangat giat, namun cepat lelah
- Kebanyakan suka bergerak
- Memiliki reaksi yang spontan
- Ingin tahu melalui permainan
- Mulai belajar bergaul dan menyesuaikan diri dengan orang lain
- Membutuhkan kasih dan perlindungan

- Cara berpikir anak statis, ia tidak mampu menggambarkan suatu proses
- d) Usia 6-12 tahun
- Sangat aktif
 - Mempunyai kemampuan belajar
 - Memiliki daya fantasi yang besar
 - Ingin melihat, mendengar, dan menjamah
 - Suka meniru
 - Banyak bertanya
 - Memerlukan kasih dan jaminan

C. Seni

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa murni atau seni murni, kriya, dan desain. Seni rupa murni menekankan pada ungkapan pikiran dan perasaan, meliputi seni lukis, seni patung, dan seni grafis. Seni kriya menekankan pada keterampilan dan teknik pembuatan suatu karya dengan hasil karya kriya baik fungsional maupun nonfungsional. Seni kriya sendiri terdapat berbagai macamnya. Diantaranya kriya kayu, kriya logam, kriya tekstil, kriya keramik, dan kriya rotan. Sedangkan desain menunjukkan proses pembuatan suatu karya dengan tujuan tertentu, dimana tujuan tersebut telah ditentukan terlebih dahulu. Seni desain terdapat berupa desain busana, desain interior dan desain komunikasi visual^[1].

D. Ruang Kelas

Ruang kelas sebagai wadah berlangsungnya program kegiatan belajar yang menunjang anak untuk berkembang dalam bidang yang dipelajari secara optimal. Agar program kegiatan belajar tersebut dapat berjalan dengan optimal, maka diharapkan ruang belajar yang menciptakan lingkungan yang kondusif. Berikut faktor penunjang ruang kelas untuk anak^[7]:

a. Keamanan

Rasa aman memiliki pengertian bahwa lingkungan fisik tersebut dapat memberikan rasa waspada dan tidak terancam kepada seorang anak ketika melakukan kegiatan. Dengan adanya rasa aman, seorang anak tidak akan merasa bahwa dirinya selalu berada dalam suasana yang menakutkan, menegangkan ketika mereka berada dalam ruangan tersebut. Kontradiksi yang terjadi dalam dunia pendidikan anak adalah, bagaimana mengemas suatu ruang dengan aman tetapi tetap dapat merangsang anak-anak untuk berkreativitas dan mengalami pengalaman. Lingkungan anak harus diatur sedemikian rupa sehingga di tempat tersebut keamanannya terjamin dan juga anak-anak dapat merasakan sensasi dari ruang yang bukan merupakan resiko akan keamanan dari ruang tersebut^[7].

b. Kenyamanan

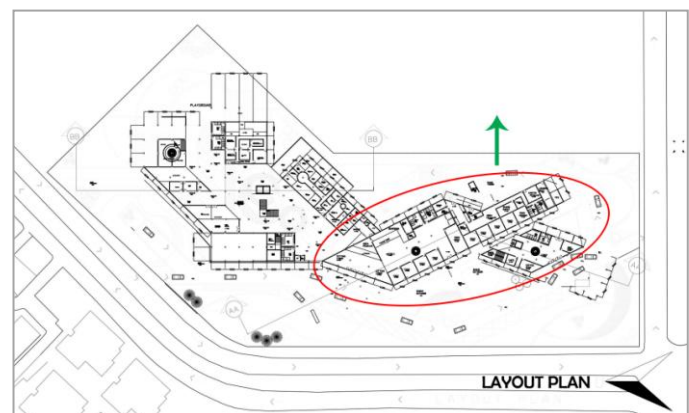
Rasa nyaman mampu mengkondisikan seorang anak untuk tetap beraktivitas selama ia mau dan mampu untuk melakukannya. Rasa nyaman yang dipengaruhi oleh pengolahan ruang ini berpengaruh kepada aspek psikologis anak. Seorang anak akan merasa terasing dan bosan apabila tidak merasakan kenyamanan ketika ia berada dalam ruangan^[7].

c. Kreatifitas

Kreatifitas memiliki arti bahwa ruang hendaknya mampu hadir sebagai faktor eksternal yang dapat membantu proses perkembangan potensi anak melalui kegiatan-kegiatan kreatifnya. Ruang belajar yang kreatif memiliki arti sebuah ruang yang dapat meningkatkan imajinasi bagi anak-anak dalam proses belajar. Ruang belajar berperan penting sebagai stimulasi luar sehingga membantu produktifitas anak yang berguna bagi perkembangannya dalam belajar. Belajar dan mengajar membutuhkan kreativitas, maka dari itu untuk meningkatkan kreativitas butuh ruang belajar yang dapat mendukung aktivitas pengguna dalam ruang belajar^[7].

IV. LOKASI PERANCANGAN

Site yang digunakan mengambil denah perancangan dari tugas akhir karya Michelle Zenda Atmobawono dari jurusan arsitektur Universitas Kristen Petra 2013 yang berjudul “Grha Edukasi Profesi untuk Anak di Surabaya”^[2] Area yang dirancang



Gambar 2. *Site*

Sumber: Atmobawono, 2013

Lokasi ini berada di wilayah Surabaya Barat, tepatnya di Jalan Raya Darmo Permai III, kelurahan Tanjungsari, kecamatan Sukomanunggal, Surabaya. Bangunan ini berada di atas lahan seluas $\pm 13.000 \text{ m}^2$. Bangunan memiliki batas-batas sebagai berikut:

- a. Utara: Graha Resident Apartemen, lahan kosong
- b. Selatan: Ruko 3 lantai
- c. Timur: Lahan kosong
- d. Barat: Perumahan warga

Alasan pemilihan lokasi perancangan ini karena di daerah Surabaya barat terdapat banyak fasilitas pendidikan formal yang berpotensi untuk mendukung perancangan ini. Surabaya barat juga memiliki banyak perumahan baru dan keluarga baru, baik yang memiliki anak, maupun yang akan memiliki

anak, sehingga daerah ini dekat dengan target pasar yang dituju, yaitu anak-anak. Serta belum ada fasilitas serupa di area tersebut.

V. HASIL PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

Konsep perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah “*Eduplay and fun*”. Penggunaan konsep ini diambil berdasarkan karakteristik anak-anak sendiri. *Eduplay* terinspirasi dari kata *education* dan *play*. Sesuai dengan perancangan ini yang menyediakan fasilitas untuk pengunjung dapat belajar dan bermain bersamaan. Sedangkan kata *fun* memiliki arti menyenangkan.

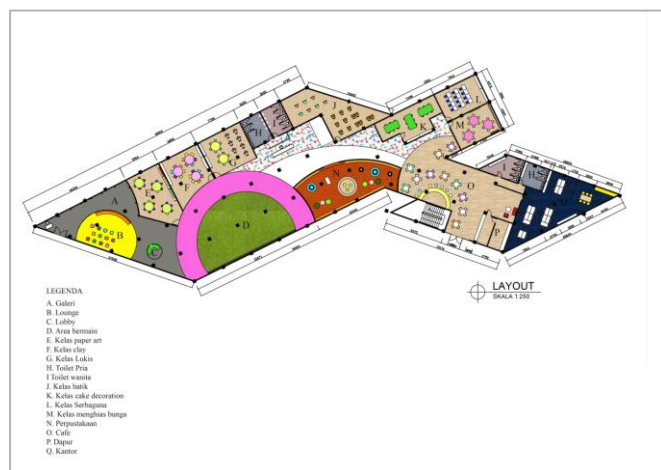
Suasana ruang yang ingin ditampilkan adalah ruang terkesan ceria, nyaman, dan menyenangkan sehingga anak-anak merasa bebas beraktivitas tanpa ada tekanan. Untuk menampilkan suasana ruang tersebut, desain dirancang dengan menggunakan warna-warna ceria dan warna putih sebagai penyeimbang, bentuk-bentuk sederhana seperti lingkaran dan persegi agar mudah dikenali oleh anak-anak.

Perancangan ini ditujukan untuk anak-anak sehingga pemilihan material yang aman harus diperhatikan, serta pemilihan warna agar mampu menarik perhatian anak, karena warna dapat berperan dalam mendukung aktivitas anak.

Pemilihan kelas workshop yang ada dalam perancangan ini dikaitkan dengan perkembangan motorik halus serta kreativitas anak, seperti membuat kreasi dengan kertas, *clay*, melukis, membuat, dan yang lainnya.

B. Aplikasi Konsep dalam Desain

Pusat Pendidikan Seni merupakan fasilitas yang memberikan edukasi melalui kelas-kelas pelatihan dan area bermain untuk meningkatkan keterampilan seni anak-anak.

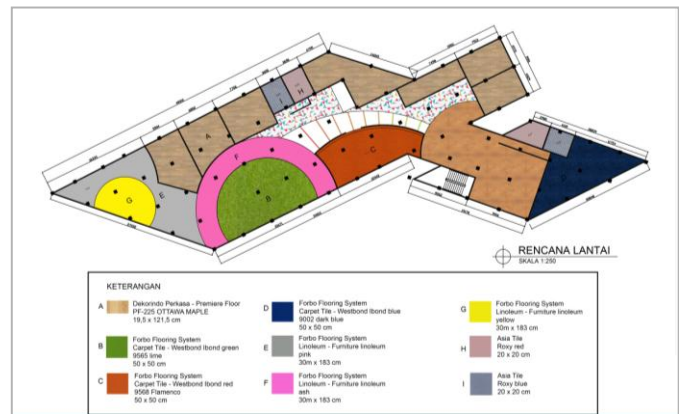


Gambar 3. Layout
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

Layout Pusat Pendidikan Seni didominasi oleh warna-warna cerah untuk memberikan kesan *fun* dan menarik bagi anak-anak. Pemilihan bentuk lingkaran pada layout disesuaikan

dengan konsep untuk memberi kesan dinamis dan sebagai solusi dari permasalahan layout bangunan yang bentuknya linier memanjang. Sedangkan pola sirkulasi pada perancangan ini adalah linier bercabang. Sirkulasi ini dapat dilihat pada saat pengunjung telah melalui area lobby dan menuju fasilitas utama. Pengunjung bebas memilih area mana yang hendak dituju seperti area bermain, kelas-kelas workshop, cafe, atau perpustakaan.

Terdapat tiga akses yang dapat dicapai untuk menuju perancangan ini, yaitu melalui pintu masuk utama yang langsung menuju ke galeri. Kemudian pintu masuk kedua yang lebih dikhususkan untuk pegawai kantor serta pengunjung yang langsung menuju ke cafe, serta *lift* yang merupakan akses dari parkir *basement*.



Gambar 4. Rencana lantai
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

Material lantai yang digunakan disesuaikan dengan standar desain untuk fasilitas anak, yaitu material yang aman untuk aktivitas anak. Untuk ruang kelas dan area cafe menggunakan material parket kayu. Area bermain dan kantor menggunakan kerpet. Sedangkan area galeri, lobby dan sirkulasi menggunakan lantai linoleum serta lantai keramik untuk toilet.



Gambar 5. Rencana plafon
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

Rencana plafon menggunakan bentuk lingkaran sesuai dengan konsep untuk menciptakan kesan dinamis. Warna-warna yang digunakan untuk rencana plafon juga menggunakan warna cerah untuk memberi semangat kepada

anak-anak. Material yang digunakan merupakan gipsum dengan *finishing* cat.



Gambar 6. Galeri

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

Ketika pengunjung memasuki *main entrance*, akan langsung memasuki galeri. Galeri ini memamerkan karya anak-anak yang pernah dibuat selama mengikuti kelas. Galeri ini didominasi warna putih pada dinding dan lantai serta warna abu-abu pada lantai agar setiap karya yang dipajang menjadi *vocal point*. Galeri ini berbentuk seperti terowongan untuk mengarahkan pengunjung menuju lobby. Dalam galeri ini terdapat pilar berwarna gradasi dari merah ke kuning agar memberi kesan ceria dan semangat.

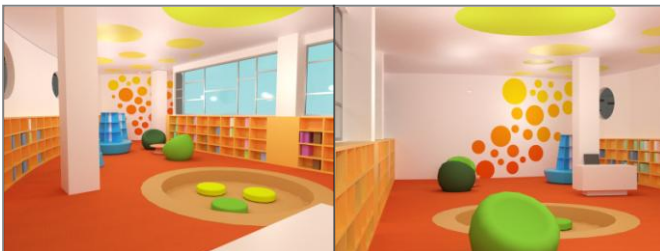
Di dekat galeri terdapat area tunggu. Di area ini terdapat layar LCD yang memutarakan berbagai film pengetahuan untuk anak-anak sebagai hiburan bagi pengunjung yang sedang menunggu. Di area ini juga terdapat kursi berbentuk *puzzle* yang bisa digunakan sebagai alat permainan untuk anak-anak.



Gambar 7. Lobby dan galeri

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

Setelah melalui galeri, pengunjung memasuki area lobby, dimana pengunjung dapat bertanya informasi seputar Pusat Pendidikan Seni. Di belakang lobby terdapat galeri lagi yang berisi informasi mengenai seniman-seniman terkenal, baik di Indonesia maupun internasional. Area lobby ini didesain menggunakan warna-warna cerah untuk meningkatkan semangat pengunjungnya.



Gambar 8. Perpustakaan

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

Perpustakaan ini didesain agar pengunjung dapat santai, dan bebas bergerak, sehingga tidak menggunakan meja dan kursi namun pengunjung dapat duduk di lantai karpet atau *beanbag* yang disediakan. Perpustakaan ini didominasi dengan warna jingga dan kuning untuk meningkatkan konsentrasi serta kreativitas penggunanya. Dinding perpustakaan dilapisi dengan stiker *custom* bergambar komposisi bentuk lingkaran yang membentuk alur dari dinding sisi satu hingga plafon hingga ke sisi lainnya. Kemudian pada dinding yang menghadap ke jalan diberi jendela sepanjang dinding tersebut.



Gambar 9. Area bermain

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

Area bermain terletak di dekat kelas-kelas agar mudah diakses. Area ini dapat digunakan baik sesudah maupun sebelum mengikuti kelas. Keunggulan dari desain area bermain ini terletak pada dinding puzzle warna-warni yang dapat dimainkan oleh anak-anak, sehingga dapat melatih sistem motorik dan kognitif anak dengan meletakkan potongan puzzle di tempat yang sesuai.



Gambar 10. Kelas *art paper*

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

Penerapan konsep di kelas *paper art* menggunakan permainan warna untuk menarik semangat anak-anak agar tidak cepat bosan. Terdapat juga gambar mural di dinding untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi penggunanya.



Gambar 11. Kelas clay
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

Aplikasi bentuk geometris lingkaran dalam kelas ini dapat dirasakan di dinding, plafon maupun furnitur meja. Area dinding yang menghadap ke jalan diberi kaca-kaca lingkaran dengan frame warna-warni.



Gambar 12. Kelas lukis
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

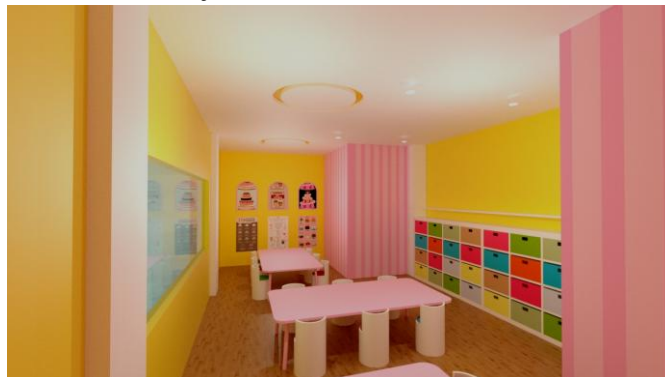
Kelas lukis memiliki pencahayaan alami yang dapat dimaksimalkan dengan adanya bukaan-bukaan yang lebar. Selain itu, dengan adanya bukaan-bukaan peserta kelas dapat merasa lebih dekat dengan lingkungan. Pada salah satu sisi dinding menggunakan gambar cap tangan, tujuannya agar pengguna berpikir kreatif, terbuka, dan bebas berkreasi. Dalam kelas ini, pengunjung dapat melukis secara berkelompok dengan meja bulat maupun individu dengan papan lukis.



Gambar 13. Kelas batik
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

Dinding kelas batik didominasi warna putih dengan wallpaper komposisi bentuk yang terinspirasi dari bentuk batik kawung untuk menciptakan suasana tenang agar peserta kelas batik dapat fokus saat membatik. Di bagian belakang, dipajang berbagai batik daerah khas Indonesia. Kegiatan kelas

membatik terbagi menjadi area untuk memola, mencanting, mencuci, dan menjemur kain batik.



Gambar 14. Kelas cake decoration
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

Kelas *cake decoration* didominasi warna kuning dan merah muda. Kemudian pada dudukan kursi dan lemari penyimpanan menggunakan berbagai warna cerah agar meningkatkan semangat para peserta kelas. Pada dinding kelas ini terdapat poster-poster yang berisi resep cara membuat kue serta berbagai informasi yang berkaitan dengan cara pembuatan kue untuk menambah pengetahuan peserta kelas.



Gambar 15. Kelas serbaguna
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

Kelas serbaguna merupakan kelas tambahan. Kelas ini digunakan jika ada acara khusus. Kelas serbaguna menampilkan suasana yang berbeda dari kelas-kelas sebelumnya. Kelas ini didesain dengan warna monokrom biru tua hingga putih serta komposisi bentuk lingkaran dan persegi pada dinding sebelah kiri dan kanan. Aplikasi komposisi bentuk ini bertujuan untuk melatih kepekaan terhadap warna, bentuk, dan ukuran. Sedangkan pemilihan warna biru untuk memberikan rasa tenang bagi penggunaannya.



Gambar 16. Kelas merangkai bunga
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

Aplikasi desain dari kelas merangkai bunga terinspirasi dari alam, seperti pemilihan warnanya dominasi hijau yang terinspirasi dari warna daun. Kemudian ada bentuk-bentuk di dinding dan plafon yang menyerupai bunga. Pemilihan warna furnitur juga terinspirasi dari warna-warni bunga. Penataan meja dan kursi dibuat berkelompok agar terjadi interaksi antara para peserta kelas.



Gambar 17. Café
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017

Area cafe menggunakan warna-warna pastel untuk menimbulkan kesan tenang. Setelah anak-anak letih beraktivitas, mereka dapat beristirahat di cafe. Kasir dan dapur terletak di dekat pintu masuk kedua, sekaligus untuk mengawasi setiap pengunjung yang keluar ataupun masuk.

VI. KESIMPULAN

Setiap manusia memiliki bakat minat yang berbeda satu dengan yang lainnya. Terkadang seseorang tidak mengetahui bakat minat yang mereka miliki di dalam diri mereka karena kurangnya pengetahuan atau kurang mencoba akan hal-hal

yang baru, sehingga banyak bakat yang terpendam. Mengetahui bakat dan minat dalam diri merupakan hal yang penting, karena dari bakat minat tersebut manusia dapat menemukan hobinya maupun peluang untuk bekerja dan menghasilkan uang. Anak-anak merupakan fase dimana manusia memiliki kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan saat mereka sudah tumbuh menjadi manusia dewasa. Anak-anak juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga perlu diberi wadah untuk menyalurkan kreativitas dan rasa ingin tahu tersebut. Ada berbagai sarana yang dapat digunakan. Seni merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan kreativitas. Melalui belajar seni, anak-anak dapat belajar mengekspresikan diri dengan bebas tanpa perlu takut untuk melakukan kesalahan.

Oleh sebab itu, perancangan ini dirancang sebagai sarana bagi anak-anak untuk dapat belajar seni serta menyalurkan kreativitas mereka. Anak-anak juga dapat belajar melatih kepekaan mereka terhadap komposisi warna, bentuk, dan ukuran melalui setiap elemen interior yang ada. Perancangan ini dibuat berdasarkan karakteristik anak-anak dengan konsep “*Eduplay and Fun*”. Dalam perancangan ini, elemen interior tidak hanya berperan sebagai pembatas ruang, namun secara tidak langsung juga memberikan edukasi serta permainan yang menyenangkan. Aplikasi terapan desain melalui penggunaan warna-warna cerah dan kontras maupun monokrom agar saat berada di dalamnya anak-anak merasa bersemangat dan ceria, sehingga mereka dapat beraktivitas dengan baik. Selain itu penerapan komposisi bentuk sederhana, khususnya bentuk persegi dan lingkaran agar anak-anak dapat belajar mengenai komposisi bentuk.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Laksmi Kusuma Wardani dan Celline Junica P selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis sehingga perancangan ini dapat selesai tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aurissfan, Dania Fata. *Perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Kontemporer Di Kota Malang: Tema Ekologi Arsitektur*. Skripsi sarjana strata 1 Jurusan Teknik Arsitektur: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2011.
- [2] Atmobawono, Michelle Zenda, dan Ir. M.I Aditjipto M.Arc. “Grha Edukasi Profesi untuk Anak di Surabaya”. *Dimensi Arsitektur*, no. 1 (2013): 1-7.
- [3] Hapsari, Iriani Indri. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Indeks, 2016.
- [4] Hurlock, Elizabeth. B. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 2006.
- [5] Lawson, Bryan. *How Designer Think*. Oxford: Elsevier’s and Technology Rights Department, 2005.
- [6] Siegel, Tara J. *Quality Environment for Children, a Design and Development Guide for Child Care and Early Education Facilities, Low Income Investment Fund*, 2010.
- [7] Sutrisno, Vania dan Cok Gede Padmanaba. “Perancangan Interior Cooking Club for Kids di Surabaya”. *Jurnal Intra* 4. 2 (2016): 524-533.