

# Implementasi Konsep *Family Park* pada Perancangan Interior *Intergenerational Activity Center* di Surabaya

Felita Fernanda, Diana Thamrin, Lucky Basuki  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: felitafernanda2409@gmail.com; dianath@petra.ac.id; dante\_luq@yahoo.co.id

**Abstrak**— Surabaya memiliki penduduk dengan aktivitas yang padat dan sibuk dalam mengejar karir. Memasuki zaman emansipasi wanita, tidak hanya pria yang bekerja untuk keluarganya tetapi tidak sedikit wanita yang juga ikut bekerja. Padahal kehadiran orangtua penting dalam sebuah keluarga dan bagi perkembangan anak mereka. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah fasilitas yang dapat meningkatkan kebersamaan orangtua dan anak melalui sebuah *Intergenerational Activity Center*, dimana orangtua dapat tetap melakukan aktivitas bersama anak dan bekerja. Metode perancangan memiliki 7 tahapan yaitu *Define, Research, Ideate, Prototype, Select, Implement, dan Learn*. Hasil perancangan adalah sebuah fasilitas untuk kegiatan orangtua bersama anak – anak dengan konsep *Family Park* yang memberikan suasana yang fun, santai, kekeluargaan, dan nyaman bagi anak dan orangtua. Untuk mendukung tercapainya tujuan dari perancangan ini, tersedia area – area yang sering dibutuhkan oleh orangtua seperti ruang kerja, ruang baca, tempat makan, dan ruang berolahraga. Sedangkan area untuk anak – anak berupa area bermain yang memperhatikan edukasi.

**Kata Kunci**—Perancangan interior, *Intergenerational Activity Center*, Surabaya.

**Abstrac**— Surabaya is known as a city with its residents who have various activities and focus on pursuing their career. As we enter the women's emancipation era, now women also give their contribution by doing some of the works that men usually do. Many parents tend to forget the importance of a family; meanwhile, the role of parents is very significant for the child development. Third parties, such as child care has acted as parents' destinations everyday as they put more focus on their jobs. *Intergenerational Activity Center* will provide solutions towards the problems stated above. This facility will act as a bridge between the needs of parents and their children which at the same time will enable the parents to take care of their children and do their jobs. The design method includes 7 stages, which are *Define, Research, Ideate, Prototype, Select, Implement, and Learn*. The result will be a complete facility for family with *Family Park* concept which offers fun, relaxing, and comfortable atmosphere for both the parents and their children. It will provide the core areas which are needed by most parents, such as working and reading spaces, canteen or restaurant, as well as sport facilities. Moreover, this facility offers educational entertainment for children since they will be able to enjoy the toys and games which emphasizing on educational purposes.

**Keyword**— Interior design, *Intergenerational activity center*, Surabaya.

## I. PENDAHULUAN

Ibu kota Jawa Timur, yaitu kota Surabaya, saat ini dikenal sebagai kota Metropolitan ke-2 di Indonesia, sehingga menjadi tempat yang menjanjikan untuk bisnis, berdagang, maupun meraih pendidikan<sup>[1]</sup>. Dengan keadaan kota yang selalu sibuk tersebut, pekerja maupun penduduk kota selalu dipenuhi dengan aktivitas sehari – hari yang padat seperti bekerja. Majunya era globalisasi saat ini, menyebabkan semakin banyak kebutuhan yang diperlukan dalam suatu keluarga, baik dari sisi orangtua maupun sisi anak. Semakin maju teknologi dan berbagai macam kebutuhan yang harus dipenuhi, membuat manusia untuk tidak berhenti bekerja. Bekerja saat ini tidak hanya dilakukan oleh pria tetapi juga wanita. Karena kesibukan bekerja dan aktivitas lainnya seringkali mereka tidak memiliki waktu yang cukup untuk keluarga mereka. Padahal di dalam berkeluarga, kehadiran orangtua memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan anaknya..

Orangtua bukan hanya memberikan kebutuhan anaknya seperti pakaian dan makan saja, melainkan juga memberikan kasih sayang kepada anak. Bukan menyalahkan orangtua yang berkerja ataupun yang mempunyai tugas tertentu, tetapi orangtua juga sebaiknya tidak melupakan tanggung jawab dan kewajibannya sebagai orangtua terhadap anak-anaknya. Baik berupa pendidikan, kasih sayang dan secara materi<sup>[2]</sup>. Kehadiran orangtua merupakan hal yang paling penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, seperti dalam membentuk karakter anak, kemampuan komunikasi, hingga kepercayaan diri anak<sup>[3]</sup>.

Banyaknya kesibukan dan aktivitas orangtua membuat mereka seringkali meninggalkan atau menitipkan anak mereka agar tidak terganggu konsentrasinya. Sedangkan anak – anak pun memiliki aktivitas yang berbeda – beda seiring dengan pertumbuhan mereka, mulai dari bermain hingga mengerjakan tugas sekolah. Oleh karena itu, dibutuhkan wadah dimana orangtua dan anak dapat melakukan aktivitas mereka yang berbeda di satu area yang sama sehingga anak akan tetap mendapatkan kasih sayang dan rasa kehadiran orangtua mereka.

*Intergenerational Activity Center* merupakan wadah yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi antara anak dengan orangtua mereka, walaupun mereka memiliki aktivitas berbeda<sup>[4]</sup>. Tempat ini merupakan suatu area publik dimana orangtua dan anak yang berbeda generasi dapat berkumpul

untuk melakukan aktivitas mereka secara bersamaan. Dengan adanya *Intergenerational Activity Center*, orangtua dapat melakukan pekerjaan mereka bersama anak – anak mereka tanpa merasa terganggu. Ruang yang dibuat pada wadah ini memperhatikan faktor ergonomi, edukasi, dan rekreasi yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

## METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan pada perancangan *Intergenerational Activity Center* ini menggunakan proses menurut Gavin Ambrose dan Paul Harris. Proses desain tersebut dibagi menjadi 7 tahapan<sup>[5]</sup> seperti pada gambar 1 di bawah ini :



Gambar. 1. Metode Perancangan Gavin Ambrose dan Paul Harris

### A. Define

Pada tahap ini, penulis menentukan target pengguna dan mencari permasalahan yang ada di kota Surabaya. Penulis mengambil permasalahan mengenai hubungan antara anak dan orangtua yang semakin renggang karena kesibukan dan aktivitas mereka masing – masing. Target pengguna yang ditentukan oleh penulis pada perancangan ini yaitu anak – anak dari usia 0 – 8 tahun dan orangtua dengan masa dewasa awal pada usia 20 – 45 tahun.

### B. Research

Penulis menentukan rumusan masalah yang akan digunakan dalam proses perancangan ini. Permasalahan yang sudah ditentukan, dipelajari lebih dalam dengan mengumpulkan data literatu yang berkaitan dengan perancangan. Penulis juga melakukan pengamatan dan wawancara untuk mendapatkan informasi dari pihak orangtua dan anak. Wawancara yang dilakukan kepada orangtua muda yang baru saja memiliki anak dan masih sibuk dengan karir nya. Penulis melakukan penelitian mengenai kebutuhan dan aktivitas apa saja yang sangat sering dan diminati oleh orangtua dan anak – anak.

### C. Ideate

Berdasarkan perumusan masalah dan hasil analisis pada tahap sebelumnya, penulis melakukan analisa kebutuhan pengguna dan mencari solusi untuk masalah yang ada. Penulis melakukan *brainstorming* dengan *mind map* untuk menemukan berbagai alternatif solusi desain. Alternatif solusi desain yang terbaik tersebut diwujudkan dengan konsep dan sketsa ruang untuk menunjukkan gambaran perancangan yang diinginkan.

### D. Prototype

Pada tahap ini, penulis melakukan proses *drafting and visualitation* mulai dari pembuatan gambar kerja hingga render dan maket. Pembuatan gambar kerja mulai dari *layout*, potongan, rencana lantai, rencana plafon, mekanikal elektrik, dan detail elemen interior dan perabot. Hasil dari proses ini akan didiskusikan kepada dosen pembimbing untuk

mendapatkan kritik dan saran.

### E. Selection

Tahap ini merupakan pengembangan dari tahap sebelumnya. Penulis mengembangkan hasil kritik dan saran dari dosen pembimbing untuk desain akhir perancangan.

### F. Implementation

Penulis akan melakukan revisi dari beberapa kritik dan saran yang didapat di tahap sebelumnya untuk mendapatkan hasil perancangan yang lebih baik. Kemudian penulis mempresentasikan desain akhir yang sudah *fix* mulai dari gambar 2D, 3D, maket, presentation board, dan material board. Penulis juga memberikan beberapa produk pendukung berupa video dan banner untuk membantu. Setelah melakukan presentasi kepada dosen dan kelompok, penulis akan memperkenalkan desain ke publik melalui pameran tugas akhir Desain Interior dan jurnal.

### G. Learn

Di tahap terakhir, penulis akan mendapat pelajaran dari perancangan ini, kritik, dan saran dari dosen maupun publik. Hal tersebut akan menjadi pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan desain di perancangan selanjutnya.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. *Intergenerational Activity Center*

Perancangan *Intergenerational Activity Center* yang dimaksud disini merupakan sebuah pusat wadah yang menampung beberapa aktivitas yang dilakukan dari berbagai generasi secara bersamaan dalam suatu tempat yang sama. Sedangkan menurut EAGLE<sup>[6]</sup>, dalam pembuatan *intergenerational activity center* ini terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

- Kegiatan belajar satu sama lain antar generasi seperti keterampilan, pekerjaan, pendudukan, sejarah, warisan budaya, dan kenang-kenangan.
- Membantu dan mendukung satu sama lain antar generasi.
- Hidup di lingkungan atau area bersama.
- Mengalami kegiatan atau pengalaman bersama-sama.
- Bermain, bertindak, dan melakukan bersama seperti seni, teater, dan musik.

Hal tersebut akan diterapkan pada perancangan ini, sehingga *Intergenerational Activity Center* bukan hanya sebuah wadah yang menampung berbagai macam aktivitas. Masyarakat dapat datang melakukan aktivitas mereka dan memberi hubungan timbal balik antara generasi yang saling menguntungkan.

### B. Pentingnya Hubungan Antar Generasi

Perancangan *Intergenerational Activity Center* ini melibatkan partisipasi dari antar generasi yaitu antara anak dan orangtua. Oleh karena itu, perlu diketahui seberapa penting dan pengaruh hubungan antar keduanya. Hubungan antar generasi ini akan menguntungkan bagi orangtua maupun anak. Sehingga tidak hanya anak saja yang mendapat manfaat

atas kehadiran orangtua mereka. Bayshore Home Care menyebutkan beberapa keuntungan yang didapat orangtua ketika memiliki hubungan dekat dengan anak<sup>[7]</sup>, yaitu:

- Memberikan kesempatan bagi orangtua untuk belajar hal-hal baru dari generasi anak mereka.
- Membantu kemungkinan depresi pada orangtua.
- Menyegarkan dan memberi energi bagi orangtua.
- Memperkuat hubungan dalam keluarga.

### C. Aktivitas Orangtua dan Anak

Orangtua dan anak memiliki aktivitas dan kesibukan yang berbeda-beda, sehingga seringkali mereka melakukannya sendiri – sendiri. Orangtua berkarir akan memiliki aktivitas yang padat mulai dari hal yang berhubungan dengan pekerjaan hingga hal untuk diri mereka sendiri seperti berolahraga, arisan, atau hanya sekedar beristirahat. Sedangkan anak – anak di masa pertumbuhan akan lebih sering bermain dan mengenal hal – hal baru. Aktivitas orangtua dan anak tidak semuanya berbeda dan bertolak belakang, namun ada beberapa aktivitas dimana orangtua juga dapat melakukannya bersama dengan anak mereka. Rogers menyebutkan ada beberapa aktivitas yang dapat dilakukan orangtua bersama anak dalam membantu memelihara hubungan keduanya<sup>[8]</sup>:

- Seni dan kerajinan. Membuat sesuatu bersama yang disenangi akan menjadi kegiatan yang menyenangkan.
- *Nature walks*. Pergi ke taman melihat alam dapat membuat relaks dan sekaligus memberi pengetahuan tentang alam pada anak.
- *Baking and cooking*. Salah satu kegiatan yang disenangi anak dan orangtua, dimana tidak hanya membuat kue tetapi orangtua dapat mengajarkan cara menghitung dan kreasi pada anak.
- Membaca bersama. Membaca dapat menambah pengetahuan baik bagi orangtua dan anak.
- Berkebun. Aktivitas ini merupakan salah satu aktivitas outdoor yang menarik untuk anak dan memberikan pengetahuan.
- Makan siang. Makan bersama anak dengan makanan favorit mereka akan menjadi hal yang menarik bagi anak-anak.

### D. Kebutuhan Anak Berdasarkan Usia

Perancangan dengan sasaran pengguna anak – anak harus memperhatikan kebutuhan dan perkembangan anak secara optimal, seperti keamanan, kesehatan, lingkungan yang menarik dan sesuai dengan perkembangan mereka. Setiap anak akan berkembang sesuai dengan karakternya sendiri, tetapi menurut U.S. General Services Administration (2003) kebutuhan anak secara umum dapat dicirikan sesuai dengan kategori usia<sup>[9]</sup>. Pembagian kebutuhan sesuai dengan kategori usia anak – anak tersebut yaitu:

- *Infants* (0-12 bulan)

Pada usia ini, anak membutuhkan interaksi yang baik dengan anak lain dan orangtua dengan pengalaman melalui ruang dan gerakan fisik yang merangsang semua inderanya. Sedangkan aktivitas yang biasa dilakukan di usia ini adalah aktivitas yang memerlukan kekuatan otot,

seperti merangkak, memanjat tatakan kecil, dan latihan berjalan. Selain aktivitas, anak – anak membutuhkan mainan / benda yang merangsang perkembangan motorik dan pembelajaran lainnya<sup>[9]</sup>.

- *Toddlers* (12-36 bulan)

Pada usia ini anak sedang dalam proses menjadi pribadi yang mandiri dalam hal makan, *toileting*, hingga memakai baju. Anak cenderung senang mengeksplorasi ruang, sehingga ruangan / area yang dirancang untuk mereka haruslah aman, nyaman, dan mendukung aktivitas mereka<sup>[9]</sup>.

- *Pre School Children* (3-6 tahun)

Di usia ini anak – anak sudah memperluas kosa kata mereka, kemampuan aktivitas dengan otot, dan hubungan sosialnya. Lingkungan yang ada harus mampu menampung aktivitas mereka dengan aman, nyaman, dan menarik perhatian mereka untuk belajar. Dalam melakukan aktivitas, mereka sudah mampu bersosialisasi sehingga dibutuhkan fasilitas dengan aktivitas bersama seperti bermain musik, melukis, puzzle, dan sebagainya. Anak – anak juga sudah mulai tertarik dalam berbagai workshop yang berhubungan dengan seni, mainan manipulasi, memasak, matematika dasar, problem solving, pengetahuan alam, dan berkebun<sup>[9]</sup>.

- *School Age* (6 tahun ke atas)

Aktivitas anak pada usia ini lebih kompleks lagi, sehingga ruangan harus mampu menampung semua aktivitas yang sesuai dengan usia mereka. Ruang toilet sudah mulai dibedakan antara toilet wanita dan pria. Sedangkan untuk ruang aktivitas mereka perlu adanya pembagian antara zona tenang dan zona aktif<sup>[9]</sup>.

### E. Aspek Pengalaman Ruang Anak

Dalam mendesain sebuah area yang akan digunakan untuk anak-anak, perancang harus mengetahui kebutuhan dan desain yang sesuai dengan anak-anak. Clark memberikan beberapa metode dimana perancang harus mengembangkan imajinasinya sesuai dengan anak – anak dan mendengarkan mereka sehingga mengetahui kebutuhan mereka. Pada bukunya, Clark juga menjelaskan tentang beberapa aspek pengalaman ruang yang penting bagi anak – anak, yaitu:

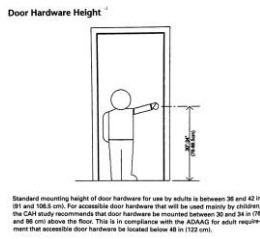
- Sebuah rasa suasana ruang.
- Makna dari penggunaan tempat.
- Membangun makna ruang dengan perasaan dan nilai.
- *Social space*, dimana anak – anak dapat bersosialisasi dalam sebuah grup.
- *Private space*, dimana anak membutuhkan area yang privasi (*child only space*).
- *Individual landmarks*, dimana anak dapat mengembangkan identitas dirinya.
- *Place fears*, merupakan area yang tidak disukai oleh anak<sup>[10]</sup>.

### F. Antropometri dan Ergonomi

Untuk mendukung proses pembelajaran dalam pertumbuhan anak, lingkungan dan fasilitas mereka harus disesuaikan dengan ukuran dan kemampuan anak. Dengan adanya

standard pengukuran antropometri dan ergonomi anak, mereka akan merasa lebih nyaman dengan lingkungan sekitarnya.

a. Pintu dan jendela (Gambar 2)



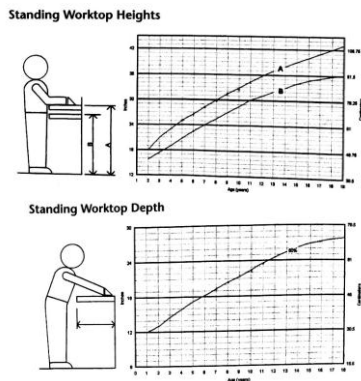
Gambar. 2. Standar pegangan pintu untuk anak

Pegangan pintu untuk anak : 76 – 86 cm. Sementara letak jendela maksimum 450 mm mm untuk usia *infant*, 600 mm untuk usia *toddler*, dan 750 mm keatas untuk usia *pre-school*. Untuk semua jendela yang ketinggiannya kurang dari 915 mm dari lantai harus dilengkapi dengan pengaman.

b. Furnitur

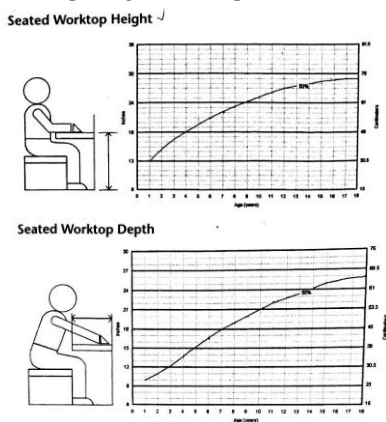
Standar pengukuran meja dan kursi yang dapat dijangkau oleh anak – anak menurut Ruth (2000) dalam bukunya *Children's Enironments* adalah<sup>[11]</sup>:

- *Standing worktop height and depth* (Gambar 3)



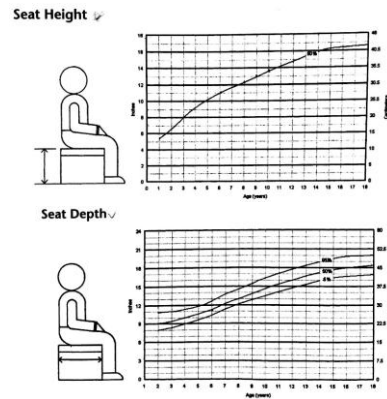
Gambar. 3. Standar *standing worktop* anak

- *Seated workshop height and depth* (Gambar 4)



Gambar. 4. Standar *seated workshop* anak

- *Seat height and depth* (Gambar 5)



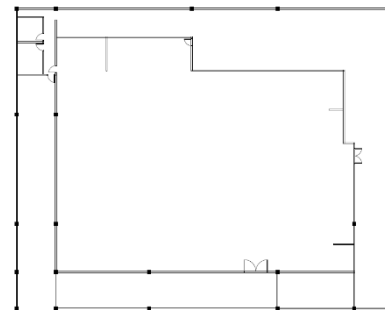
Gambar. 5. Standar *seat height and depth* anak

III. OBJEK PERANCANGAN

A. *Intergenerational Activity Center*

Lokasi site yang akan digunakan menggunakan site tempat makan Resto Park Cafe di daerah Surabaya Timur yang memiliki sasaran pengunjung rata – rata keluarga. Site yang digunakan menghadap ke arah utara dengan luas keseluruhan 1845 m<sup>2</sup> dimana 1400m<sup>2</sup> merupakan luasan bangunan mandiri dan sisanya merupakan lahan parkir yang berada tepat di depan bangunan. Bangunan ini memiliki batas – batas sebagai berikut :

- Utara : Jalan raya Manyar Kertoarjo
- Selatan : Perumahan Manyar Kertoarjo
- Barat : Rumah tinggal dan rumah makan Hot Pot Town
- Timur : Bengkel ABG



Gambar. 6. Site eksisting

Berikut beberapa kelebihan dari site perancangan :

- Site berada di lokasi yang mudah diakses karena berada pada jalan utama yang sering dilalui masyarakat.
- Site berada di kawasan yang dekat dengan aktivitas orangtua dan anak yaitu perkantoran dan sekolah.
- Site memiliki lahan parkir yang cukup besar.
- Site berada di lokasi dengan ruas jalan yang besar dan terhindar dari resiko banjir.

IV. PROGRAM PERANCANGAN

A. Analisa Aktivitas

Dalam *Intergenerational Activity Center* ini semua aktivitas dilakukan dari jam 09.00 – 21.00. Pengguna terdiri dari anak – anak, orangtua, pengasuh, dan staff. Gambar 7, 8, dan 9 dibawah ini merupakan bagan aktivitas dari masing – masing pengguna pada area ini :



Gambar. 7. Bagan aktivitas anak – anak



Gambar. 8. Bagan aktivitas orang dewasa

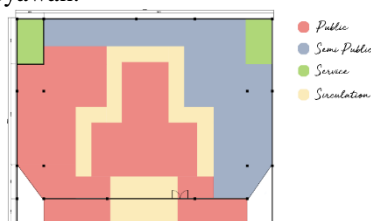


Gambar. 9. Bagan aktivitas orang dewasa

B. Zoning

Zoning pada area *Intergenerational Activity Center* ini dibagi berdasarkan jenis aktivitas dan pengguna yang ada. Zoning pada perancangan ini dibagi menjadi 3 dengan beberapa batasan (Gambar 10), yaitu:

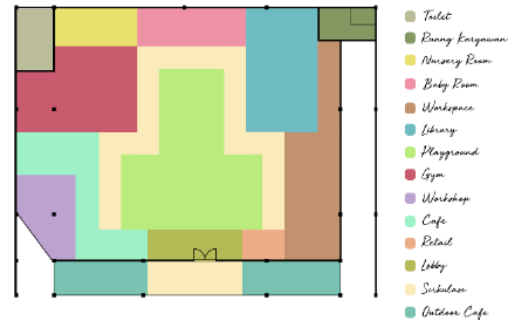
- Publik. Dapat digunakan oleh semua pengguna dengan aktivitas yang bebas.
- Semi Publik. Dapat digunakan oleh pengguna orang dewasa dan hanya anak – anak dengan rentan usia tertentu.
- Servis. Area ini hanya dapat digunakan oleh manajer dan staff / karyawan.



Gambar. 10. Zoning

C. Grouping

*Grouping* merupakan pembagian area berdasarkan aktivitas pengguna yang lebih spesifik per individu/kelompok. Penempatan *grouping* didasarkan *zoning* yang sudah terpilih. *Grouping* dibagi menjadi 13 area, yaitu lobby, kamar mandi, area karyawan, *nursery room*, *baby room*, area *workspace*, area *workshop*, perpustakaan, area *gym*, *playground*, area cafe anak dan orangtua, area *retail*, dan area cafe *outdoor* (Gambar 11).



Gambar. 11. Grouping

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan

Perancangan ini dibuat dengan konsep “*Family Park*” dengan logo perancangan pada gambar 12, dimana di sebuah taman keluarga, anak dan orangtua dapat melakukan aktivitas mereka bersama – sama dengan suasana yang *fun* dan tidak membosankan. Konsep *park* ini dibuat dengan sistem *openspace* untuk menguatkan suasana kebersamaan antara anak dan orangtuanya. Selain itu area *Intergenerational* ini sangat memperhatikan faktor edukasi bagi anak karena hal tersebut sangat penting bagi perkembangan anak.



Gambar. 12. Logo *Intergenerational Activity Center*

Konsep ini diaplikasikan pada semua aspek interior pada perancangan ini, mulai dari bentukan ruang, furnitur, sirkulasi, material, warna, sistem interior, hingga elemen dekoratif. Berikut beberapa uraian mengenai pengaplikasian konsep *Family Park* :

a. Bentuk

Bentuk yang digunakan merupakan bentuk dari perpaduan antara geometris dan organik. Bentuk geometris merupakan transformasi dari permainan anak. Sedangkan bentuk organik merupakan transformasi dari bentuk taman secara umum meliputi semak, rumput, jalan setapak yang mayoritas berbentuk lengkung.

b. Warna

Warna yang digunakan menggunakan warna alam seperti hijau, coklat, putih/cream. Warna alam tersebut menjadi warna dominan di perancangan ini. Sedangkan warna – warna cerah juga tetap digunakan untuk memberikan warna kesan fun pada anak – anak. Warna cerah menjadi warna subdominan yang digunakan seperti merah, kuning, dan biru.

#### c. Material

Material yang digunakan pada perancangan ini semuanya harus aman bagi anak – anak. Terdapat 5 kriteria material yang harus diperhatikan yaitu tahan lama, *easy maintenance*, efektif dan efisien, *eco friendly*, dan *up to date*. Semua material juga harus dapat memberikan kesan modern dan kontemporer, seperti kaca, *acrylic*, *stainless steel*, kayu.

#### d. Sirkulasi

Sirkulasi yang digunakan pada perancangan ini menggunakan sirkulasi radial dimana bagian tengah perancangan akan digunakan sebagai area *playground*. Sirkulasi radial yang terbuka ini memberikan karakter terbuka dan kekeluargaan sesuai dengan suasana sebuah "Family Park".

#### e. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan menggunakan kombinasi antara pencahayaan alami dan buatan. Sistem pencahayaan alami dalam ruangan berasal dari bukaan jendela dan pintu yang besar. Sedangkan sistem pencahayaan buatan dalam ruangan berasal dari *general lighting*, *downlight*, dan *accent light*.

#### f. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan menggunakan kombinasi antara sistem penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami didapatkan dari bukaan jendela, sedangkan penghawaan buatan berasal dari AC dan *exhaust fan*.

#### g. Sistem Proteksi

Sistem proteksi berguna untuk menjaga keamanan dari penggunaan area perancangan. Sistem proteksi sendiri dibagi menjadi 2, yaitu:

- Sistem Proteksi Kebakaran, menggunakan heat detector, APAR, dan sprinkler.
- Sistem Proteksi Keamanan, menggunakan CCTV yang dipasang pada sudut – sudut tiap ruang kecuali kamar mandi dan *nursery room*.

### B. Desain Akhir

Konsep terpilih diaplikasikan kedalam desain. Pengaplikasian ini melalui beberapa tahapan, mulai dari skematik, transformasi desain, dan yang terakhir desain akhir. Setiap tahap ini melalui kritikan yang diberikan dari pembimbing dan penguji.

#### a. Layout

Pada gambar 13 merupakan *layout* terpilih dari perancangan *Intergenerational Activity Center* :



Gambar. 13. *Layout*

#### b. Rencana Lantai

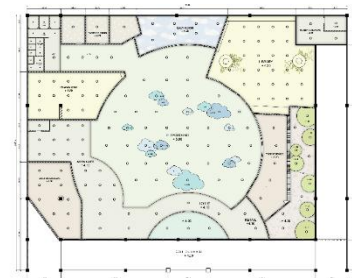
Lantai pada perancangan ini menggunakan vinyl, parket kayu, karpet, granit, dan rumput sintetis. (Gambar 14) Penggunaan vinyl pada area *gym*, *nursery room*, *workspace*, dan *workshop* mampu memberikan suasana hangat, aman bagi anak, bersih, dan tahan lama. Sedangkan vinyl pada area *playground* digunakan karena penggunaan yang mudah, aman bagi anak, dan dapat dengan mudah diganti apabila ingin melakukan redesain. Karpet pada pola lantai *library* dan *baby room* memberikan kenyamanan bagi anak dan orangtua dan karpet yang digunakan merupakan material karpet yang aman bagi anak – anak untuk beraktivitas. Pada area *lobby* dan *toilet* menggunakan material *granit tiles* sehingga bentuknya dapat menyesuaikan desain.



Gambar. 14. Rencana lantai

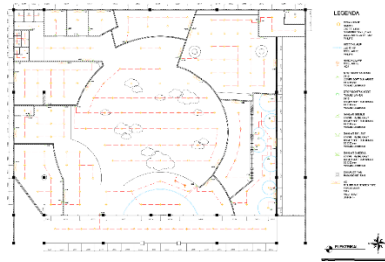
#### c. Rencana Plafon

Plafon menggunakan material utama yaitu gypsum board. Pada bagian atas plafon beberapa area diberi beberapa gambar dedaunan, awan, dan langit. Pada area *playground* terdapat beberapa plafon gantung dengan bentuk awan untuk memberikan kesan sebuah taman (Gambar 15).



Gambar. 15. Rencana plafon

d. Rencana Mekanikal Elektrikal



Gambar. 16. Rencana mekanikal elektrikal

Rencana mekanikal elektrikal pada gambar 16 dibuat dengan menyesuaikan desain plafon yang sudah dibuat. Mekanikal elektrikal pada perancangan ini meliputi *general lighting*, *accent lighting*, saklar, stop kontak, sistem keamanan, dan sistem proteksi kebakaran.

e. Potongan

Pada gambar 17 hingga 20 merupakan bangunan yang dipotong untuk melihat detailnya, pada perancangan ini bangunan dipotong menjadi 4 potongan :



Gambar. 17. Potongan A-A



Gambar. 18. Potongan B-B



Gambar. 19. Potongan C-C



Gambar. 20. Potongan D-D

f. Main Entrance

*Main Entrance* menjadi salah satu daya tarik yang digunakan untuk mengenalkan *Intergenerational Activity Center* ini. Material yang digunakan dominan kaca dan *acrylic*, sedangkan warna yang digunakan hijau, coklat, dan krem (Gambar 21).



Gambar. 21. *Main Entrance*

g. Perspektif

Perspektif merupakan bentuk imajinasi dari gambar kerja. Perspektif yang dibuat disesuaikan dengan rencana dan konsep yang sudah direncanakan. Perspektif yang ada pada tahap ini, meliputi:

**Lobby**

Area lobby digunakan untuk menyambut pengunjung pertama kali, dimana mereka dapat memperoleh informasi mengenai fasilitas yang ada (Gambar 22).



Gambar. 22. Lobby

**Retail**

Area lobby langsung berhubungan dengan area *retail* (Gambar 23), dimana area ini menjual berbagai produk yang dapat digunakan oleh anak – anak dan orangtua, seperti baju, permainan, dan aksesoris.



Gambar. 23. Retail

**Area Cafe Anak dan Orangtua**

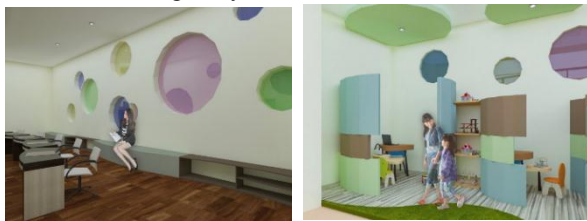
Pada area cafe anak, meja dan kursi didesain sesuai dengan ergonomi anak. Area cafe untuk anak bersebelahan dengan area orangtua sehingga orangtua bisa mengawasi anak mereka (Gambar 24).



Gambar. 24. Area Cafe

**Ruang Workspace**

Ruang *Workspace* sendiri dibagi menjadi 2 yaitu *workspace* bagian depan yang hanya digunakan oleh orangtua, dimana orangtua bisa bekerja dan melihat ke arah *playground* tengah tempat anak – anak bermain (Gambar 25). Sedangkan *workspace* bagian belakang berupa gabungan dari beberapa *Intergenerational Reading Cubical* yang didesain khusus untuk anak dan orangtuanya.

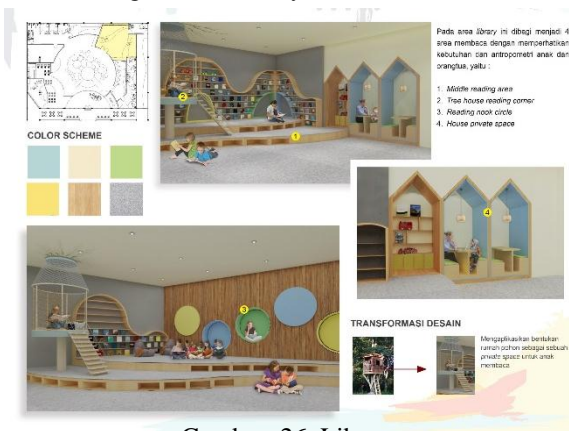


Gambar. 25. Area Workspace

**Ruang Library**

Ruang library memiliki 4 area membaca (Gambar 26), yaitu:

- *Middle Reading Area*  
Area tengah untuk orangtua dan anak ketika membaca dan memilih buku.
- *Tree House Reading Corner*  
Merupakan sebuah *private space* untuk anak – anak membaca.
- *Reading Nook Circle*  
Merupakan area baca untuk anak – anak yang berada di dinding.
- *House Private Space*  
*Private space* berbentuk rumah yang dapat digunakan oleh orangtua dan anaknya saat membaca.



Gambar. 26. Library

**Baby Room**

Digunakan untuk tempat bermain bagi anak – anak *Infants baby* dan *toddler* (Gambar 27).



Gambar. 27. *Baby Room*

**Nursery Room**

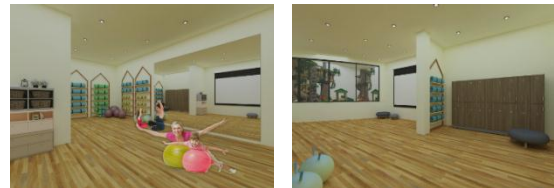
*Nursery room* pada perancangan ini ada 3. Dalam 1 ruang terdapat fasilitas untuk ibu menyusui, menidurkan anak, mengganti popok, dan alat – alat sterilisasi.



Gambar. 28. *Nursery Room*

**Ruang Gym**

Ruang *gym* merupakan area yang digunakan untuk anak dan orangtua melakukan kegiatan *gymnastic* bersama – sama (Gambar 29). *Gymnastic* akan diadakan dengan bantuan instruktur berupa kelas – kelas.



Gambar. 29. Ruang *Gym*

**Ruang Workshop**

Ruang *workshop* digunakan untuk anak dan orangtua dalam mengikuti kelas untuk mendekatkan hubungan mereka (Gambar 30). Kelas yang diadakan ada 3 jenis yaitu *cooking class*, *craft class*, dan *painting class*.



Gambar. 30. Ruang *Workshop*

**Playground**

Area *playground* pada gambar 31 berada di tengah area *Intergenerational Activity Center*. Semua ruangan berhubungan dan menghadap area ini, sehingga orangtua dapat tetap mengawasi anak mereka yang sedang bermain.





Gambar. 31. Playground

### Cafe Outdoor

Cafe outdoor ini menerapkan konsep sebuah area berjualan snack di *family park*, dimana makanan yang dijual hanya *snack – snack* dengan gerobak.



Gambar. 32. Cafe Outdoor

## VI. PENUTUP

Kota Surabaya yang merupakan kota metropolitan ke – 2 di Indonesia menjadi sebuah kota yang memberikan peluang besar dalam hal bisnis. Dengan banyaknya aktivitas dan kesibukan dalam bekerja, tidak sedikit orangtua yang lupa bahwa kehadirannya penting bagi perkembangan anak – anak mereka. Terkadang mau tidak mau orangtua menitipkan anak – anak mereka ke pihak ketiga. Kehadiran orangtua merupakan hal yang paling penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, seperti dalam membentuk karakter anak, kemampuan komunikasi, hingga kepercayaan diri anak.

Dengan melihat kesibukan orangtua dan perbedaan aktivitas antara anak dan orangtua, dibutuhkan wadah yang dapat menampung aktivitas dari kedua generasi yang berbeda tersebut. Perancangan area *Intergenerational Activity Center* ini merupakan sebuah wadah yang dapat menampung kebutuhan antar generasi orangtua dan anak. Penerapan konsep *Family Park* pada perancangan ini untuk memberikan suasana yang *fun*, santai, kekeluargaan, dan nyaman bagi anak maupun orangtua, dengan menghadirkan suasana *outdoor* taman bermain di dalam ruang sehingga anak – anak juga merasa tertarik dan tidak mudah bosan. Fasilitas yang disediakan pada perancangan ini merupakan fasilitas yang sering dibutuhkan oleh orangtua dan juga anak, seperti ruang kerja, ruang baca, tempat makan, ruang berolahraga, ruang bermain, dan ruang belajar. Semua area yang ada memberikan ruang dan fasilitas yang melibatkan aktivitas bersama keluarga.

Tidak hanya ruangan yang didesain dengan memperhatikan kebutuhan kedua generasi tersebut, tetapi *Intergenerational Activity Center* ini memberikan kegiatan – kegiatan seperti *workshop* hingga permainan yang melibatkan mereka bersama. Dengan adanya ruangan dan kegiatan yang mendukung maka hubungan antara anak dan orangtuanya juga dapat menjadi lebih dekat. Semua ruangan dan fasilitas yang ada pada perancangan ini selalu memperhatikan ergonomi anak dan orang dewasa. Memperhatikan ergonomi dan material yang nyaman bagi anak – anak menjadi salah satu hal penting dalam perancangan ini untuk menunjang kegiatan yang ada dalam setiap area / ruangan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Tuhan Yesus, orang tua penulis, ibu Diana Thamrin, S.Sn., M.Arch., bapak Lucky Basuki, S.E., MH., HDII, teman-teman penulis, dan semua pihak yang telah membantu penulis selama menyelesaikan tugas akhir. Berkat bantuan dari orang-orang ini, penulis bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik dan lancar, serta memberikan hiburan pada masa suka maupun duka.

Penulis menyadari bahwa skripsi tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan bagi penulisan selanjutnya. Penulis juga memohon maaf apabila ada kesalahan atau kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arfianty, Dian. Surabaya dikenal sebagai Kota Metropolitan ke-2 di Indonesia, 23 March 2015. Web. 8 December 2017. <<https://goo.gl/9mcwWR>>
- [2] Kompasiana. “Kesibukan Orang Tua Mempengaruhi Sikap Anak”, 14 April 2014. Web. 10 December 2017. <<https://goo.gl/a4sWGL>>
- [3] Friso. “Pentingnya Kehadiran Orang Tua bagi Tumbuh Kembang si Kecil”. 2017. Web. 9 December 2017. <<https://www.friso.co.id/artikel/pentingnya-kehadiran-orang-tua-bagi-tumbuh-kembang-si-kecil>>
- [4] *Intergenerational Learning Center*, 2017. Web. 10 December 2017, <<http://iheartilc.org>>
- [5] Ambrose, G., Harris, P. Design Thinking. USA: Ingram Publisher Services, Inc, 2010.
- [6] EAGLE. *Intergenerational Learning in Europe: Policies, Programmes & Practical Guidance*. Germany: University of Erlangen-Nuremberg. 2008.
- [7] Bayshore Home Care. *The 10 Benefits of Connecting Youth and Seniors*, 2017. Web. 8 December 2017. <<http://www.bayshorehomecare.com>>
- [8] Rogers, T. “8 Fun Activities for Children and Seniors to Do Together.” *Lifestyles*, 2017. Web. 9 December 2017. <<https://seniorly.com>>
- [9] U.S. General Service Administration. *Child Care Design Guide*. USA : GSA, 2003.
- [10] Clark, Alison. *Children’s Space : Talking and Listening to Children*. Britain: Architectural Press, 2005.
- [11] Ruth, L. C. *Children’s Environments*. USA: The McGraw-Hill Companies, Inc, 2007.