

Perancangan Interior *Playhouse Daycare* di Surabaya

Yenni Beatrix, A. Pandu Setiawan dan Jean F. Poillot
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: yennibeatrix0101@gmail.com; pandu@petra.ac.id; Jean.f.poillot@gmail.com

Abstrak— Kesibukan orang tua dalam bekerja membuat mereka kesulitan dalam mengurus anak. Dengan hadirnya tempat penitipan anak yang edukatif di harapkan orang tua dapat menitipkan anaknya ketika mereka bekerja tanpa khawatir. Metode yang digunakan dalam proses perancangan adalah *understanding, observe, point of view, ideate, prototype, test, storytelling, dan business model*.

Perancangan dibagi menjadi 4 area yaitu, area bermain, area belajar, area tidur, dan area servis. Konsep yang digunakan *fun and satisfying in space*. Area bermain menjadi pusat aktivitas anak – anak sehingga disediakan area bermain yang luas. Material yang digunakan dominan kayu, sementara warna – warna yang digunakan merupakan warna pastel.

Kata Kunci— area bermain, desain, edukatif, tempat penitipan anak.

Abstrac— The busy activities of working parents makes it difficult for them to take care of their children. With the presence of educative daycare parents are expected to be able to entrust their children without worry when they are working. The methods used in the design process are *understanding, observe, point of view, ideate, prototype, test, storytelling, and business model*.

This design is divided into 4 areas, namely, entertainment area, study area, rest area, and service area. The concept used in this design are *fun and satisfying in space*. The entertainment area is the center of children's activities so a spacious entertainment area is provided. The material used are mostly wood, while the colors used are pastel colors.

Keyword— play area, design, educative, daycare.

I. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa yang penting bagi pertumbuhan manusia. Maka dari itu penting untuk membekali anak dengan edukasi yang baik. Tetapi tidak semua orang tua dapat turut langsung mengurus anak. Beberapa orang tua sibuk bekerja sehingga terpaksa menitipkan anak mereka di tempat penitipan anak. Tidak jarang mereka terkadang khawatir dengan kondisi anak. Beberapa orang tua beranggapan bahwa menitipkan anak di *daycare* dapat membawa dampak negatif bagi anak, namun hal tersebut tidaklah selalu benar. Menitipkan anak di *daycare* tidak selalu membawa dampak negatif bagi anak, ataupun

sebaliknya. Dampak positif ataupun negatif berasal dari kualitas *daycare* itu sendiri. Maka dari itu penting bagi kita untuk menciptakan *daycare* yang membebaskan anak bermain secara edukatif, hal ini menjadi dasar dari rencana awal tugas akhir saya. dan dapat disesuaikan dengan keperluan Anda. Silakan berkonsultasi dengan dosen pembimbing untuk pemberian judul subbagian ini.

Di Indonesia belum banyak terdapat fasilitas *daycare*. Berdasarkan survey yang dilakukan OECD (organization of Economic and Co – Development) Indonesia menempati peringkat terendah dalam pendidikan anak usia dini. Padahal pendirian TPA merupakan salah satu perwujudan dari UU RI no 4 tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak, dimana yang dimaksud dengan kesejahteraan anak menurut pasal 1 ayat 1a adalah suatu kehidupan anak yang dapat menjamin pertumbuhan dan perkembangannya dengan wajar, baik secara rohani, jasmani maupun sosial.

Selain itu, di dalam Garis-Garis Besar Haluan Negara tahun 1993 dan buku Repelita VI serta Surat Keputusan Menteri Sosial RI nomor 14 tahun 1993, TPA disebut juga sebagai Sasana Bina Balita, dimana tempat ini tidak hanya sekedar sarana yang disediakan untuk menitipkan anak, tetapi juga sebagai sarana untuk membina anak dalam mempersiapkan diri memasuki dunia pendidikan dan mengembangkan seluruh kemampuan untuk membentuk manusia yang berkualitas.

Maka dari itu penulis ingin merancang fasilitas *daycare* yang dilengkapi dengan fasilitas edukatif dan menyenangkan bagi anak-anak. Fasilitas *daycare* tersebut tidak hanya sebagai tempat penitipan anak – anak normal saja namun juga anak – anak berkebutuhan khusus. *Daycare* akan dilengkapi *educative playing area* sehingga anak dapat berlatih untuk bersosialisasi dengan sesamanya sejak dini, mengkreasikan sesuatu secara mandiri, dan bermain sambil belajar. Saya ingin menyediakan fasilitas *daycare* yang dapat mawadahi berbagai aktifitas anak baik belajar, bermain, bersosialisasi dan beristirahat.

II. METODE PERANCANGAN

A. *Understanding*

Proses pengumpulan data dilakukan pada tahap ini agar lebih memahami proyek perancangan. Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dari perancangan terdahulu dan dari buku yang berkaitan dengan proses perancangan. Hasil

pengumpulan data tersebut di rangkum dalam bentuk literatur review. Dari hasil *literatur review* ditemukan kelebihan dan kekurangan untuk dijadikan *gap of knowledge*. Dikumpulkan juga data tipologi sebagai pembanding untuk menghasilkan perancangan yang lebih baik.

B. Observe

Survey lokasi dilakukan untuk mencari *site* yang sesuai kriteria perancangan, setelah *site* ditemukan dilakukan observasi dan pengukuran lapangan yang kemudian di dokumentasikan. Dilakukan juga *interview* kepada orang tua, anak – anak dan staff day care untuk mengetahui kebutuhan mereka sehingga design yang tercipta mampu memenuhi kebutuhan pengguna

C. Point of View

Metode yang akan digunakan pada tahap ini adalah wawancara dengan pengguna. Tujuannya adalah memetakan masalah yang terdapat pada *site existing*.

D. Ideate

Tahap ideate dimulai dengan *brainstorming* untuk mengemukakan konsep desain beserta pemecahan masalahnya. Setelah itu dibuat *mood board* untuk memunculkan ide desain. Tahap selanjutnya adalah mengembangkan ide menjadi sketsa desain dan skematik desain dengan beberapa alternatif.

E. Prototype

Setelah alternatif desain di pilih, sketsa – sketsa tersebut di visualisasikan dalam bentuk 3D Modeling dengan *program Auto Cad* dan juga *Sketch Up*. Dibuat juga *maket study* untuk mempelajari sirkulasi ruang.

F. Test

Hasil proses design di-*rendering* sehingga terlihat visualisasi ruang yang diinginkan. Maket presentasi dibuat untuk memvisualisasikan hasil final desain secara 3D. Dibuat juga *design board* yang mencakup penjelasan konsep desain dan hasil final design

G. Story Telling

Di tahap ini, mahasiswa mempresentasikan konsep desain dan hasil perancangan kepada dosen pembimbing dan juga dosen penguji. Dosen pembimbing dan dosen penguji akan memberikan kritik dan saran pada hasil perancangan

H. Business Model

Key activities yang dilakukan *daycare* untuk menjalankan sistem bisnis adalah menciptakan tempat penitipan anak di mana anak bebas bermain sambil belajar di dalamnya, solusi yang di tawarkan kepada *daycare* berupa: area bermain yang edukatif, desain yang aksesibel, dan keamanan yang terjamin. Sasaran utama pengguna adalah anak – anak dan orang tua. Agar *daycare* dapat di kenal oleh masyarakat digunakan channels berupa *website*, social media, dan brosur. Keuntungan *daycare* di peroleh dari jumlah anak yang mendaftar di *daycare*. Pengeluaran *daycare* berupa biaya untuk perawatan bangunan dan biaya kebutuhan makanan anak – anak. Untuk dapat menjaga hubungan baik antar pihak

daycare dan orang tua dilakukan seasonal event sehingga anak dapat beraktivitas bersama orang tua dan orang tua dapat mengetahui sistem pembelajaran di *daycare*. Terdapat pula sistem *membership* dan *reward* kepada orang tua.

III. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. Lokasi Perancangan

Lokasi Perancangan Interior Fasilitas Day Care Yang Edukatif Bagi Anak terletak di gedung co – working spaces AJBS, Jl. Ratna No.14, Ngagel, Wonokromo, Kota SBY, Jawa Timur 60246. Bangunan AJBS terletak di tengah kota dan berada dekat dengan hotel (Hotel Malibu) serta dua mall dengan pusat perbelanjaan yang besar Carrefour serta Marvell City Mall.

Alasan pemilihan lokasi *site* ini antara lain :

1. Lokasi yang terbelang strategis karena berada di tengah kota, sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat, selain itu lokasi dikelilingi oleh perumahan warga.
2. Dikelilingi oleh area perumahan warga sehingga membuat suara kendaraan bermotor dari jalan raya tidak langsung masuk ke dalam dan memungkinkan anak - anak dapat bermain dan belajar dengan lebih tenang
3. Lahan parker cukup luas sehingga tidak akan menimbulkan kemacetan dan mudah untuk mencari parker
4. Dekat dengan kawasan perkantoran sehingga orang tua yang menitipkan anaknya dapat berkunjung ke *daycare* untuk menemui anaknya (makan siang bersama)

Pengaruh pemindahan lokasi:

- Lokasi lain yang tidak strategis (di daerah barat/ timur)
- Lahan parkir yang tersedia untuk akses penjemputan tidak terlalu luas
- Pencahayaan alami yang kurang memadai pada bangunan lain sehingga butuh pencahayaan buatan (tidak ramah lingkungan)

B. Analisis Site Plan

Site yang digunakan merupakan bangunan dengan luasan $\pm 992m^2$. Bangunan tersebut memiliki batasan sebagai berikut:

- Bagian Barat dibatasi gang kecil yang merupakan area tempat tinggal warga sehingga tidak menimbulkan kebisingan
- Bagian Utara dibatasi gudang pipa dan jalan kecil. Jalan kecil sering di lalu kendaraan karena terhubung dengan jalan besar.
- Bagian Timur dibatasi oleh perumahan warga dan jalan kecil sehingga tidak terlalu banyak kendaraan yang lewat kecuali milik warga sekitar
- Bagian Selatan dibatasi PT. Panca Wira Usaha yang merupakan bangunan industri.

Sistem keamanan bangunan ini adalah one gate system (masuk dan keluar ditempat yang sama) dengan portal manual dan dijaga oleh satpam sehingga sistem keamanan sudah terjamin. Loading Dock terdapat di bagian selatan bangunan sehingga tidak mengganggu sirkulasi kendaraan pengunjung

C. Analisis Arah Cahaya Matahari

Analisis cahaya matahari bangunan AJBS adalah sebagai berikut:

- Cahaya matahari paling terang terdapat pada pukul 12.00 berada tepat diatas bangunan.
- Cahaya matahari dapat masuk ke dalam bangunan melalui jendela pada pukul 07.00 - 12.00
- Ketika pk 12.00-17.00 bagian dalam bangunan tidak mendapatkan cahaya matahari karena bagian barat bangunan tidak memiliki jendela atau bukaan.

IV. DESAIN AKHIR

A. Layout dan Rencana Lantai

Orang tua yang akan menitipkan anaknya masuk melalui main entrance dan melakukan absensi di receptionis. Setelah itu anak akan masuk ke dalam dan meletakkan tas nya di locker. Untuk anak balita yang membawa stroller dapat meninggalkan stroller mereka di area stroller. Kemudian anak – anak akan menuju ruang kelas untuk berkegiatan. Saat mendapat jam bebas anak dapat bermain di area playzone. Bagian lantai memiliki lampu yang menjadi petunjuk arah bagi anak – anak yang mengalami masalah *low vision*. Terdapat perbedaan pola lantai yang memudahkan anak – anak mengenali batasan ruang. Lantai juga dilengkapi *wayfinding* sehingga anak – anak tidak kesulitan menemukan ruang.

Area kamar tidur bayi terdapat *voyer* yang memiliki sofa sehingga staf dapat mengawasi anak dan menggendong sambil menidurkan kembali anak yang terbangun. Di bagian dalam ruang tidur juga disediakan sofa untuk pengawas.

Terdapat toilet untuk difabel yang sekaligus menjadi kamar mandi. Disediakan area servis untuk keperluan mencuci jika anak mengotori pakaian karena sesuatu yang tidak terduga.

Untuk penanganan anak yang sakit atau terluka disediakan klinik. Setiap bulannya terdapat pemeriksaan di klinik untuk mengecek kondisi kesehatan anak. Staf memiliki toilet tersendiri yang terletak di belakang area loker. Untuk akses masuk diberikan tambahan emergency exit yang juga berguna sebagai akses loading in bahan makanan.



Gambar 1: Layout dan Rencana Lantai

B. Rencana Elektrikal

Bagian lantai dipasang lampu *LED strip light* yang berfungsi membantu pengguna *low vision* menemukan ruang. Bahan yang digunakan sebagai penutup adalah *polycarbonate* dengan tebal 10mm. Alasan pemilihan *polycarbonate* adalah karena bahan yang tahan lama dan fleksible, meredam radiasi panas, instalasi mudah, dan ramah lingkungan. *Polycarbonate* yang tidak terpakai dapat didaur ulang menjadi *polycarbonate* baru.

Ruang tidur bayi memiliki *hidden lamp* berwarna *warm white* pada *drop ceiling* sehingga memberi kesan tenang pada ruangan saat bayi tidur.

C. Sistem Penghawaan

Area *lobby* membutuhkan kapasitas AC sebesar 22.500 btu, sehingga digunakan AC jenis *wall mounted 2.5 pk*. Ruang kelas membutuhkan kapasitas AC sebesar 31.500 btu, sehingga digunakan AC jenis *ceiling cassette* dengan kapasitas sebesar 30.700 btu sebanyak 1 buah. Area *playzone*, area baca, area loker dan area *stroller* berupa ruang *open plan* dan menjadi satu kesatuan sehingga membutuhkan kapasitas AC sebesar 238.000 btu, Sehingga digunakan AC *ceiling cassette* sebanyak 5 buah, dimana 1 AC memiliki kapasitas 54.600 btu. Ruang staf membutuhkan kapasitas AC sebesar 49.500 btu, sehingga digunakan AC jenis *ceiling cassette* sebanyak 1 buah. Ruang klinik membutuhkan kapasitas AC sebanyak 17.500 btu sehingga menggunakan AC jenis *ceiling cassette* 2 pk sebanyak 1 buah. Ruang tidur *pre – schooler* membutuhkan kapasitas AC sebanyak 16.000 btu sehingga digunakan AC jenis *wall mounted 1.5 pk* sebanyak 1 buah. Ruang tidur *infant* membutuhkan kapasitas AC sebesar 17.500 btu sehingga digunakan AC jenis *wall mounted* dengan kapasitas 15.400, dikarenakan pengguna

D. Sistem Keamanan dan Proteksi Kebakaran

Daycare dilengkapi dengan *CCTV dome* dengan sudut jangkauan 360° dan 180°. Untuk akses masuk dilengkapi dengan kunci pintu otomatis. *Password* pintu masuk hanya di ketahui oleh staf untuk mencegah orang asing keluar dan masuk bagian dalam *daycare*. Area tidur, ruang kelas, area baca dan akses keluar melewati *emergency exit* di awasi kamera *CCTV* dengan sudut jangkauan 180°, sementara area

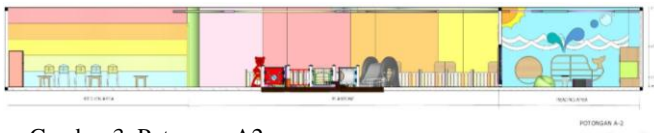
playzone dan lobby di awasi CCTV dengan sudut jangkauan 360°. Kamera CCTV bersifat HDMI dan terhubung langsung dengan smart phone milik orang tua, sehingga orang tua dapat mengawasi anak mereka meskipun berada jauh dari anak – anak.

Untuk sistem proteksi kebakaran daycare dilengkapi dengan sprinkler sebanyak 22 buah. Untuk area yang dapat menjadi sumber api seperti area makan disediakan smoke detector. Terdapat juga fire alarm sehingga bila terjadi kebakaran, pengawas dapat segera mengevakuasi anak – anak

E. Potongan



Gambar 2: Potongan A1



Gambar 3: Potongan A2



Gambar 4: Potongan B1



Gambar 5: Potongan B2

F. Perspektif



Gambar 6: Perspektif Playzone

Area playzone merupakan pusat aktivitas anak – anak sehingga dibuat luas. Pada bagian lantai diberikan lampu yang dapat menjadi wayfinding bagi anak – anak low vision. Area dinding dilengkapi dengan informasi edukatif seperti huruf abjad, angka, dan simbol. Selain itu terdapat sensory wall bagi

anak agar mereka dapat bermain sambil melatih sistem sensorik mereka. Terdapat juga puzzle panel sehingga anak – anak dapat bermain dan memperoleh informasi. Pada bagian tengah disediakan area ball pool, block building dan kinetic sands sehingga anak – anak dapat berimajinasi menciptakan sesuatu.



Gambar 7: Perspektif Ruang Kelas

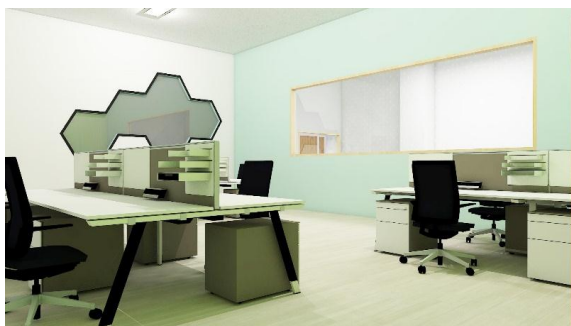
Ruang kelas dominan warna pastel merah, orange, kuning, hijau, dan biru. Terdapat wall panel berbentuk simplifikasi dari pensil sebagai focal point ruangan. Tujuannya adalah anak - anak terfokus ke arah depan saat pengawas memberikan materi. Terdapat storage yang tingginya di sesuaikan ergonomi anak sehingga mereka tidak kesulitan mengambil barang. Kursi yang sebelumnya menggunakan simplikasi bentuk hewan di ganti dengan bentuk sederhana yang lebih aman dan lebih ergonomi. Jendela one way mirror memungkinkan orang tua mengetahui kegiatan anak di dalam kelas tanpa di sadari oleh anak. Lantai menggunakan vinyl yang bermotif dot sehingga menambah kesan fun pada ruangan.



Gambar 8: Perspektif Area Makan

Area makan menggunakan lantai vinyl dengan motif telur mata sapi sehingga menciptakan kesan unik dan lucu. Kursi menggunakan bentuk simplifikasi dari hewan berupa rusa, dinosaurus dan paus. Untuk tanduk rusa pada kursi digunakan bahan evamat yang dapat di lepas sehingga aman untuk anak. Untuk anak – anak balita disediakan baby chair sehingga mereka tidak kesulitan saat akan makan. Area makan memungkinkan terjadinya aktivitas memasak sehingga diberikan exhaust fan agar bau masakan tidak menyebar di

ruangan. Bahan kursi dan meja adalah kayu sehingga lebih tahan lama.



Gambar 9: Perspektif Ruang Staff 1



Gambar 10: Perspektif Ruang Staff 2



Gambar 11: Perspektif Staff's Lounge

Ruang staf harus dapat mengawasi aktivitas anak – anak sehingga disediakan kaca yang dapat melihat kearah *playzone* dan ruang tidur anak. Dinding ruang *staff* menggunakan warna hijau, toska dan putih, warna ini sengaja di pilih untuk memberikan kesan dingin sehingga ketika lelah bekerja *staff* dapat merasakan rileks. Terdapat lounge yang dilengkapi *pantry* sehingga *staff* dapat beristirahat. Disediakan pula *sofa* dan bean bag sehingga *staff* dapat duduk dengan nyaman.



Gambar 12: Perspektif Area Baca

Area baca dilengkapi dengan *drop ceiling* simplifikasi bentuk setengah lingkaran dan huruf *abjad abc*. Area dinding dipasang *puzzle panel* dan nama – nama hewan laut sehingga anak – anak dapat bermain menyusun gambar dan mengenal hewan – hewan laut. Area baca dilengkapi built in furniture yang dilengkapi dengan private space sehingga anak – anak yang butuh fokus untuk membaca dapat menggunakannya, disediakan pula kursi dan meja bagi anak – anak yang membutuhkan meja untuk membaca. Terdapat bean bag sehingga anak – anak dapat membaca dengan santai. Pada dinding terdapat rak buku built in berbentuk paus yang di gabungkan dengan mural di dinding.



Gambar 13: Perspektif Pre – Schooler's Bedroom

Ruang tidur *pre – schooler* menggunakan warna abu – abu dan *wallpaper* motif *dot* pada dinding sehingga memberikan kesan hangat. Lantai menggunakan *vinyl* bermotif silang dan lingkaran. Tempat tidur dibuat compact dengan *storage*. Tempat tidur bagain bawah dapat di dorong masuk jika tidak sedang digunakan. Untuk tempat tidur single dilengkapi dengan *storage* pada bagian bawahnya

Gambar 14: Perspektif *Infant's Bedroom*

Ruang tidur bayi menggunakan dominan warna biru dan menggunakan *wallpaper* dengan motif awan. Tujuannya adalah menciptakan suasana ruang yang rileks untuk bayi, sehingga mereka dapat beristirahat dengan tenang. Terdapat panel dinding yang menyatu dengan *drop ceiling* yang memiliki *hidden lamp*. Disediakan *sofa* untuk pengawas sehingga dapat mengawasi anak – anak yang sedang tidur.

Gambar 15: Perspektif *Toddler's Bedroom*

Ruang tidur toddler di dominasi warna coklat untuk menciptakan suasana ruang yang hangat. Agar tidak monoton dinding di beri *wallpaper* dengan motif garis *vertical*. Untuk *baby cribs* digunakan *Plywood* yang di *finishing HPL* untuk rangka, bahan kayu pinus untuk kaki serta pengaman di sisi kanan dan kiri yang di *finishing biopolish*. Terdapat juga anyaman rotan pada bagian depan dan belakang tempat tidur bayi.



Gambar 16: Perspektif Ruang Klinik

Ruang klinik disediakan untuk perawatan anak yang sedang sakit atau mengalami cedera ketika bermain. Disediakan 2 tempat tidur dan *side table*, *side table* dapat dijadikan meja makan kecil untuk memudahkan anak makan ketika sedang sakit. Setiap bulanya di adakan test kesehatan rutin oleh pihak *daycare*. Meja dan kursi merupakan simplifikasi dari bentukan mobil *ambulance*. Disediakan 1 *storage* untuk tempat penyimpanan obat. Lantai klinik menggunakan bahan *linoleum* sehingga tidak licin dan aman bagi anak.

V. KESIMPULAN

Perancangan *Playhouse daycare* di Surabaya ini memiliki banyak manfaat untuk anak – anak. Anak – anak dapat bermain sekaligus melatih motorik, sensorik, imajinasi dan kreativitas mereka. Mereka juga dapat bersosialisasi dengan sesama dan belajar mandiri (makan, dan *toilet training*). Anak – anak yang berada di *daycare* ditiptkan untuk waktu yang cukup lama sehingga ruangan harus didesain semenarik mungkin sehingga mereka betah berlama – lama di *daycare*. Konsep desain yang digunakan adalah *Fun & Satisfying in Space*. Alasan pemilihan konsep ini adalah agar anak – anak sebagai pengguna ruang merasakan kepuasan dalam bermain, untuk itu disediakan area *plyzone* yang luas dan bersifat *open space*. Pada dinding dan perabot dibuat bentukan geometris sederhana, huruf abjad, dan simplifikasi bentukan hewan untuk mengenalkan anak pada angka, huruf dan bentukan geometris dan organis sederhana. Ruang juga dibuat informatif sehingga memudahkan anak mencari ruang. Area baca menggunakan dinding simplifikasi bentukan buku tulis, area klinik menggunakan simbol palang merah, *toilet* anak menggunakan *signage* berupa simbol dan di dinding ruang disediakan *signage* nama ruang. Bagian lantai menggunakan lampu yang membantu anak – anak dengan keterbatasan fisik *low vision* untuk menemukan ruang. Bagian lantai juga memiliki *signage* nama – nama ruang. Rekreatif adalah bebas, santai dan menyenangkan sementara edukatif adalah memberikan pembelajaran, pada bagian tengah *playzone* anak – anak dapat menikmati *ball pool*, *block building area* dan *kinetic sands area*, permainan tersebut membebaskan anak memacu kreatifitas dengan menciptakan bentukan 3D, sehingga ruang terasa edukatif dan rekreatif. Selain itu pada bagian dinding juga terdapat *sensory wall* sehingga anak – anak dapat berimajinasi menciptakan rangkaian *puzzle* 3D. Anak – anak dapat dengan bebas dan santai bermain di dalam ruang sambil menambah pengetahuan. Area klinik disediakan untuk penanganan anak yang sakit, pengecekan kesehatan rutin setiap bulannya dan perawatan anak yang cedera saat bermain. Untuk mencegah kejahatan setiap area dipasang *CCTV* yang terhubung ke *smart phone* orang tua sehingga mereka dapat mengawasi anak. Bahan – bahan yang digunakan juga aman untuk anak, seperti kayu, *plywood*, *HPL*, *polycarbonate*, *vinyl*, *linoleum* dan cat *water based*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus, orang tua, dosen pembimbing, rekan sekelompok dan

teman – teman yang memberikan semangat dan saran sehingga dapat membantu dalam penyelesaian tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wilson J. 2013. *Children's Spaces from zero to ten*. Ryland Peters & small London New York.
- [2] Gibson A. 2015. *Creative Children's Spaces*. Ryland Peters & small London New York.
- [3] Rui, A. 2001. *Child Care Design Guide*. The McGraw-Hill Companies.
- [4] <https://gharpedia.com/ideal-dimension-for-childrens-furniture/>. Di akses 10 Oktober 2018.
- [5] Shin, H. S., Youjin, J., dan Amor, C. 2010. *Standard Policy of the Children's Furniture in Environmental Design*. Texas Tech University. 10 Oktober 2018. <https://www.researchgate.net/publication/268304733>.
- [6] <http://e-journal.uajy.ac.id/10825/3/2TA14490.pdf>. Di akses 10 Oktober 2018.
- [7] Hasimjaya, J., Wibowo, M., dan Wondo, D. 2017. *Kajian Antropometri & Ergonomi Desain Mebel Pendidikan Anak Usia Dini 3-4 Tahun di Siwalankerto*. Jurnal Intra Vol. 5, No. 2.
- [8] Kwong, J. W. dan Sari, S. M. 2015. *Perancangan Interior Daycare Center Sebagai 2nd Home Di Surabaya*. Jurnal Intra Vol. 3, No. 2.
- [9] Chandra, S. V., dan Ari T. 2017. *Perancangan Interior Healthy Daycare di Surabaya*. Jurnal Intra Vol 5. No. 2.
- [10] Harsono, A. 2013. *Perancangan Interior Children Daycare Kiddy Planets Di Surabaya*. Jurnal Intra Vol. 1 No. 2 .
- [11] Gunawan, A. D., dan Wibowo, M. 2016. *Perancangan Interior "Bambini" Daycare Centre di Surabaya*. Jurnal Intra Vol. 4 No. 2.
- [12] Tanjaya, F. A., dan Wibowo, M. 2014. *Perancangan Interior Lego Daycare Centre di Surabaya*. Jurnal Intra Vol. 2 No. 2.
- [13] Sari, S. M. 2004. *PERAN WARNA INTERIOR TERHADAP PERKEMBANGAN DAN PENDIDIKAN ANAK DI TAMAN KANAK – KANAK*. Dimensi Interior Vol. 2 No. 1.
- [14] Wijaya, N. A., dan Tulistyantoro, L. 2016. *Perancangan Interior Perpustakaan Anak di Surabaya*. Jurnal Intra Vol. 4 No. 2.
- [15] Abdullah, N. 2013. *Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus*. Magistra No. 86.
- [16] etheses.uin-malang.ac.id/1484/6/11410112_Bab_2.pdf
- [17] <https://data.oecd.org/students/enrolment-rate-in-early-childhood-education.htm>