

# Perancangan Interior Fasilitas Sensori Edutainment di Semarang

Elizabeth Gina Mitayanny; Hedy C. Indrani; Grace S. Kattu

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 142-144, Surabaya

*E-mail:* m41415167@john.petra.ac.id; cornelli@petra.ac.id; gracesika@petra.ac.id

**Abstrak**—Pendidikan anak dapat dilakukan secara formal di sekolah dan informal di *edutainment center*. *Edutainment center* merupakan tempat dimana anak dapat bermain dan belajar secara bersamaan. Pentingnya rangsangan sensori dan motorik pada anak-anak yang berpengaruh terhadap pertumbuhan kecerdasan anak, memunculkan suatu ide untuk menerapkan konsep sensori dan motorik pada *edutainment center* supaya anak dapat bermain sekaligus bermain secara maksimal. Sensori *edutainment center* ini dirancang untuk anak-anak berusia 3 sampai dengan 12 tahun sesuai dengan pengelompokan usia anak dan masa *golden age* pada anak. Perancangan ini akan dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap pemahaman, tahap desain, dan tahap detail. Setiap tahap akan melewati metode perancangan Bryan Lawson, dimana akan dibagi menjadi tahap analisis, evaluasi, dan sintesa hingga menghasilkan produk perancangan desain beserta kelengkapan lainnya.

**Kata Kunci**—Anak, *Edutainment Center*, Motorik, dan Sensori.

**Abstract**— Child's education consisted of two aspects, formal which is in school and informal in education center. *Edutainment center* is a place where children can study and play simultaneously. The importance of sensory and motoric stimulation to children in younger ages will influence their growth in personal and social skill, whether in school and outside's school, even affecting their further development in their upcoming life. Sensory education center is designed for children with age range from 3 to 12 years old, which is classified as Golden Age. This design will be divided into 3 stages, starting from understanding, designing, and detailing. Every stage will be applied with Bryan Lawson's Method, where it will be divided into analysis, evaluation, and synthesis phase to produce design final and another related product.

**Keyword**— Children, *Edutainment Center*, Motoric, and Sensory

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan ini terjadi karena telah diperlukan berbagai macam usaha pembaharuan dan perkembangan dalam pendidikan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, tertera bahwa pendidikan nasional bertujuan sebagai bekal agar target mampu beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, cakap dan mandiri untuk menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Depdiknas, 2003:8).

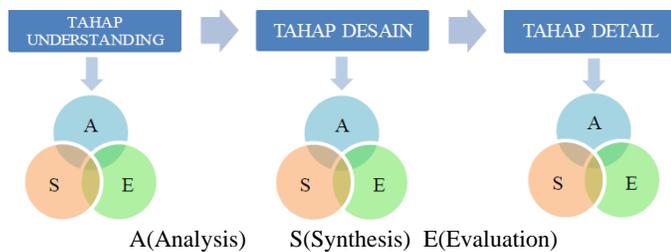
Pendidikan tidak hanya penting namun juga merupakan kebutuhan untuk anak-anak berusia dini. Faktanya, Dr. Gutama selaku direktur Pendidikan Anak Dini Usia menyebutkan bahwa usia 4 hingga 8 tahun merupakan waktu yang paling tepat untuk mendidik seorang anak dengan memperkenalkan pola pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Menurut majalah desain interior "Rumahku" dalam edisi bulan Oktober 2019<sup>[4]</sup>, tempat-tempat modern masa kini seringkali hanya menunjukkan sebatas tampilan visual tanpa memaksimalkan pengaruh dari desain ruang tersebut kepada pancaindra manusia. Kelima indera, jika dilatih mampu merangsang otak manusia dalam aspek pertumbuhan dan perkembangan mereka. Belajar dapat dilakukan di rumah, sekolah dan di luar sekolah. Menurut majalah "Parenting" (2014) dikatakan bahwa anak dapat dengan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Anak tetap dapat belajar meskipun metodenya tidak tepat dengan gaya belajarnya. Proses belajar akan lebih efektif jika diterapkan sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki dan kesempatan ini dapat memunculkan tempat pendidikan informal bagi anak yang seringkali disebut dengan *edutainment center*.

*Edutainment center* merupakan tempat pendidikan informal dimana anak dapat bermain dan belajar secara bersamaan. Pesatnya pertumbuhan penduduk di kota Semarang tidak sebanding dengan jumlah fasilitas *edutainment center* yang ada. Tidak adanya fasilitas *edutainment* untuk anak-anak di Semarang dan pentingnya melatih kemampuan pancaindra pada anak-anak menjadi alasan penulis untuk membuat tempat belajar informal berbasis sensori *edutainment center*.

Rencana *site* yang akan digunakan adalah *Grand Edge Hotel* dan *Food Arcade*, gedung 10 lantai yang terdiri dari hotel bintang 4 di Semarang dan *Food Arcade*. Perancangan ini akan dibagi menjadi 3 tahapan yaitu tahap *understanding*, *design* dan *detail*. Setiap tahapan tersebut akan melewati metode perancangan Bryan Lawson, dimana akan mengalami proses tahap *analysis*, *synthesis* dan *evaluation* untuk menghasilkan produk luaran yang diharapkan. Penulis berharap tempat ini akan menjadi salah satu tempat pembelajaran informal yang ada di Semarang untuk dijadikan salah satu solusi bagi orang tua yang ingin mencari tempat untuk bermain, belajar, dan merangsang sensomotorik anak-anak secara bersamaan.

## II. METODE PERANCANGAN



A(Analysis) S(Synthesis) E(Evaluation)  
Gambar 1. Alur Metode Perancangan Bryan Lawson

### A. Tahap Understanding

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data. Data-data yang sudah dikumpulkan seperti data lapangan dan data literatur akan dibandingkan satu dengan yang lain untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan (*analysis*). Kemudian data-data tersebut akan di olah lagi untuk menemukan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk merancang sensori *edutainment center* (*synthesis*). Setelah itu data tersebut akan di evaluasi apakah sudah memenuhi hasil yang maksimal atau belum. Jika belum maka proses ini akan diulang kembali hingga didapatkan hasil yang maksimal untuk memecahkan permasalahan yang ada. (*evaluation*). Tahap ini akan menghasilkan produk *programming* yang akan digunakan untuk menjadi acuan dalam proses perancangan.

### B. Tahap Desain

Pada tahap desain, pengolahan data tidak lagi dilakukan, melainkan pengolahan desain. Tahapan ini juga akan melalui proses *analysis*, *synthesis*, dan *evaluation*, hingga menghasilkan konsep desain yang dapat menjawab permasalahan dan kebutuhan yang ada, skematik desain sebagai alternatif desain yang akan dinilai dari aspek kelebihan dan kekurangannya hingga akhirnya dievaluasi dan menghasilkan desain akhir yang terbaik untuk perancangan sensori *edutainment center* di Semarang ini.

### C. Tahap Detail

Tahap ini merupakan tahapan untuk mempersiapkan produk produk yang dapat digunakan untuk menunjang perancangan. Pada tahap ini akan dihasilkan produk berupa *design board*, maket, dan produk-produk lainnya yang diperlukan.

## III. KAJIAN PUSTAKA

### A. Anak-Anak

Menurut Broto (2006: 34-35) <sup>[2]</sup> pertumbuhan anak-anak terbagi menjadi beberapa tahapan, yaitu usia 0-3 tahun, 3-6 tahun 6-8 tahun dan 8 tahun ke atas. Pembagian pengelompokan umur ini berpengaruh terhadap karakter dasar, emosi, cara bermain dan kemampuan pada anak. Selain daripada pertumbuhan anak, anak-anak juga dapat dikelompokkan berdasarkan perkembangan anak. Tahap pertama perkembangan anak adalah *infants* (0-3 tahun). Saat memasuki masa *infants*, anak-anak sangat bergantung kepada individu lain dan baru mulai mengerti akan interaksi dengan dunia luar. Setelah itu, anak-anak akan memasuki masa

*toddler* (1-3 tahun) anak-anak mulai dapat bermain secara individual dan merupakan awal dari kemandirian. Setelah itu anak-anak akan memasuki tahap *pre-school age* (3-6 tahun) dan *school age* (6-12 tahun). Perkembangan anak pada usia dini ini secara garis besar terbagi menjadi 4 jenis perkembangan, diantaranya (Hurlock 25) <sup>[6]</sup>:

#### a. Perkembangan Fisik

Meliputi bentuk tulang dan pergerakan tubuh.

#### b. Perkembangan Sosial

Mempengaruhi perilaku yang diterima secara sosial. Perkembangan sosial proses belajar menyesuaikan terhadap kelompok tradisi lingkungan maupun moral dengan lingkungan yang lain.

#### c. Perkembangan Emosional

Dilakukan dengan tangisan, marah dan rasa ingin tahu.

#### d. Perkembangan Kognitif

Dasar kemampuan anak untuk berpikir.

### B. Belajar dan Bermain

Anak tidak dapat memisahkan antara bermain dan bekerja. Bagi anak, bermain merupakan aktifitas bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak. Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar. Memberikan kesempatan anak untuk belajar dengan cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain berarti telah membuat pengalaman belajar itu dirasakan dan diapresiasi secara alami oleh anak yang bersangkutan sehingga menjadi bermakna olehnya (Solehuddin, 2000). Melalui bermain, anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan otot-ototnya, tapi juga untuk kesenangan jasmaninya.

Hurlock menyebutkan ada 4 tahap perkembangan bermain, yang pertama adalah tahap eksplorasi (0-3 bulan) dimana permainan mereka terdiri atas melihat orang dan benda secara acak menggapai benda yang ada di depannya. Kemudian memasuki tahap permainan, dimana bermain barang mainan ini dimulai anak pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia 5 hingga 6 tahun. Mereka menggambarkan bahwa mainannya bersifat hidup. Setelah itu anak akan memasuki tahap bermain, seperti sekolah, mereka akan mulai tertarik dengan permainan seperti olahraga yang lebih bersifat sosial. Tahap yang terakhir adalah tahap melamun. Semakin mendekati masa pubertas, mereka mulai kehilangan minat pada permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya melamun (1953: 125-126) <sup>[7]</sup>.

### C. Panca Indera

Melalui indera, kita dapat melihat dunia, bentuk, ruang dan arsitektur (Pallasmaa J., 2005). Sistem indera adalah salah satu bagian dari sistem koordinasi yang merupakan penerima rangsang (reseptor). Alat indera adalah reseptor yang peka terhadap rangsangan dan perubahan disekitarnya. Menurut Steinerian, terdapat kurang lebih 12 indera yang digunakan manusia setiap harinya. (Pallasmaa J., 2005), namun hanya lima indera lah yang lebih familiar bagi masyarakat Indonesia. Panca indera ini terdiri dari penglihatan (mata), pendengaran

(telinga), peraba (kulit), penciuman (hidung), dan perasa (lidah). Menurut Juhani Pallasmaa, manusia memiliki kecenderungan dalam menggunakan dominasi informasi visual dalam membentuk persepsinya terhadap ruang (Anissa, Safira, dan Riska 12)<sup>[1]</sup>.

#### D. Sensori dan Motorik

Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antar susunan saraf, otot dan *spinal cord*. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar maupun seluruh anggota tubuh, sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu.

Setiap indera memiliki alat penerima khusus (reseptor) yang berfungsi sebagai menerima rangsangan sensorik. Kita juga memiliki reseptor-reseptor dari indera khusus yang merupakan sistem indera gabungan dari beberapa indera sebagai sensomotorik yang ekspresinya kita sebut sebagai persepsi, yaitu sistem indera taktil dengan reseptor taktil (peraba dan perasa), indera *vestibular* dengan reseptor *vestibular*, dan indera proprioseptif dengan reseptor proprioseptif yang merupakan mata, telinga dan kaki (Gandasetiawan, 2009: 230-233)<sup>[5]</sup>.

#### E. Cafeteria

Menurut buku *Building Planning and Design*, *cafe* adalah tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang dekat dengan restoran dalam sistem pelayanan yang di dalamnya terdapat hiburan musik agar *cafe* menjadi tempat yang santai untuk berbincang-bincang. Sedangkan *cafe* menurut Longman, merupakan restoran kecil yang menjual makanan ringan dan minuman untuk bersantai. Terdapat beberapa sistem penyajian dalam *cafe* diantaranya adalah *self service*, *waiter or waitress service to table*, *counter service*, dan *automatic vending machine*. (*Jurnal Intra Vol. 2.2*, 2014: 421-425)<sup>[3]</sup>.

## IV. KONSEP DESAIN

### 1) Logo dan Branding



Gambar 2. Logo

*White Board* identik dengan pembelajaran, sedangkan tangan dengan hati di tengah melambangkan persahabatan, variasi warna pada bentuk tangan menggambarkan orang yang berbeda-beda, dan lima jari menggambarkan lima panca indera manusia.

SOS merupakan singkatan dari *Sense of SensoryMotoric*. *Sense* merupakan indera dan *SensoryMotoric* adalah sensori dan motorik. Nama ini dipilih sesuai dengan tujuan dari pembuatan tempat *edutainment center* ini dimana anak dapat belajar dan bermain bersamaan untuk melatih kemampuan

sensorimotorik mereka melalui panca indera mereka, supaya dapat mengoptimalkan pertumbuhan kecerdasan otak pada anak-anak.

Adanya maskot untuk sensori *edutainment center* ini yang bernama Sissy atau yang dapat dipanggil dengan 'Sis'. Sissy merupakan pribadi yang ramah dan ceria.



Gambar 3. Maskot

### 2) Konsep

Konsep perancangan *edutainment center* ini sama dengan nama brandingnya, yaitu *Sense of SensoryMotoric*. Pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan alat permainan edukatif dan dengan melatih sensori dan motorik anak-anak. Permainan dalam *sensory edutainment center* ini merupakan permainan yang dapat dilakukan secara individual maupun berkelompok. Bermain membutuhkan suatu interaksi antar satu dengan yang lainnya dan dapat berupa interaksi antar anak atau lingkungan. Agar interaksi anak dapat berlangsung secara maksimal maka diterapkan *layout open plan* dan untuk interaksi anak dengan lingkungan akan diterapkan permainan interaktif.

### 3) Gaya, karakter, dan Suasana

Dengan pertimbangan efisiensi biaya, kemudahan dalam perawatan, dan keamanan untuk anak-anak, maka gaya yang ingin dicapai merupakan gaya minimalis. Gaya minimalis merupakan konsep desain yang menekankan penggunaan jenis desain yang sederhana dan tertata, menggantikan desain yang menekankan penggunaan jenis desain yang sederhana dan terjangkau, tetapi tetap memberi kesan yang artistik dan nyaman. Warna yang digunakan merupakan warna netral dengan warna-warna hangat, intensitas warna akan dimainkan sehingga memunculkan *tone* warna yang dapat bervariasi untuk menghasilkan warna-warna *pastel*. Warna yang akan digunakan merupakan warna yang memberikan suasana aman, hangat, nyaman, dan merangsang, yaitu dengan menggunakan warna-warna dengan intensitas lemah hingga sedang (warna *pastel*), dan akan digunakan warna kontras pada beberapa bagian untuk merangsang anak-anak.

Suasana yang ingin dicapai dalam *edutainment center* ini adalah suasana yang nyaman, aman, dan menyenangkan. Untuk mewujudkannya, maka akan diaplikasikan garis dan bentukun lengkung agar memberi kesan menyenangkan dan meminimalisir sudut lancip yang berbahaya untuk anak. Pencahayaan akan memaksimalkan pencahayaan alami dan dibantu dengan pencahayaan buatan, sehingga pencahayaan akan tersebar secara merata di seluruh ruangan. Penghawaan akan dibantu dengan penghawaan buatan untuk mencapai suhu 20-25° C, yang nyaman bagi anak-anak.

### 4) Penataan Layout

*Layout plan* yang ingin digunakan merupakan *open plan*, sehingga anak-anak dapat menjalin interaksi yang maksimal

dengan anak-anak lain. Penerapan *open plan* kedalam desain yaitu pola penataan yang dinamis, sekat ruang yang terlihat semu, letak furnitur yang dinamis (*moveable*), efektif dan efisiensi dalam berinteraksi (berkaitan dengan *zoning* dan *grouping*). Sirkulasi yang dipilih merupakan sirkulasi linear untuk mempermudah orang tua mengawasi anak yang bermain di area *edutainment center*.

Pembagian zona area bermain akan dibagi menjadi 3 area, yaitu area bermain motorik halus, motorik kasar dan area bermain sensori. Pada area sensori diperlukan ruang dengan batasan dinding partisi sehingga akan lebih memberikan rangsangan terhadap area panca indera. Area motorik halus merupakan area dimana anak-anak dapat bermain dengan sedikit atau tanpa pengawasan dan permainan motorik halus lebih menonjolkan kepada kemampuan berpikir, belajar, dan eksperimen. Area motorik kasar merupakan permainan yang lebih mengutamakan keseimbangan dan gerakan tubuh secara keseluruhan. Area motorik kasar dan motorik halus akan diletakkan secara berdekatan, karena masih termasuk dalam satu kesatuan (area motorik), untuk area sensori akan diletakkan berdekatan dengan area motorik halus, karena pada area sensori ini memiliki sifat yang lebih menyerupai motorik halus daripada motorik kasar.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Layout dan Rencana Lantai

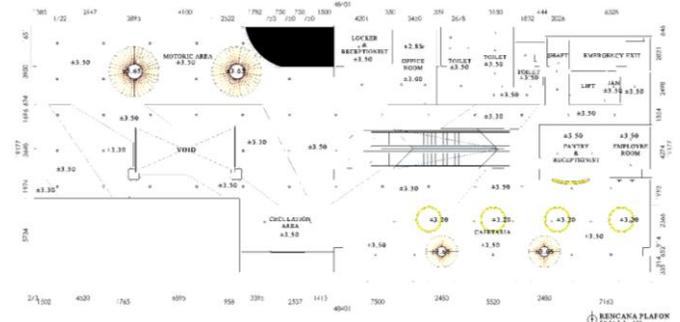


Gambar 4. Layout dan Rencana Lantai

Layout pada sensori *edutainment center* ini dominan menggunakan sirkulasi linear. Sistem sirkulasi linear dipilih dikarenakan sistem linear mempermudah orang tua untuk mengawasi anak-anak mereka. Lantai yang digunakan banyak menggunakan lantai keramik, *vinyl*, dan karpet. Penggunaan material *vinyl* dan karpet dipilih untuk meminimalisir resiko terselip. Material lantai yang berbeda pada setiap area menandakan batasan ruang secara semu. Lantai dan dinding menggunakan *existing* semaksimal mungkin dan beberapa dirubah sesuai dengan kebutuhan. Warna warna yang digunakan merupakan warna netral dan warna-warna hangat dengan intensitas warna yang rendah (*warna pastel*). Ruang karyawan diletakkan di bagian belakang agar tidak

mengganggu pandangan pengunjung. *Cafeteria* memiliki letak yang strategis dengan tujuan agar pengunjung dapat menikmati pemandangan di luar dan memperhitungkan kondisi *existing* untuk meminimalisir biaya yang dikeluarkan.

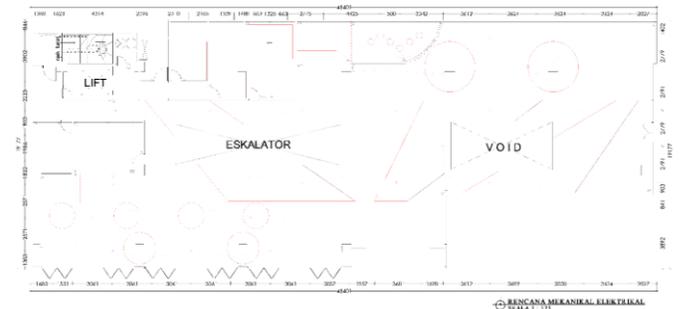
2) Rencana Plafon



Gambar 5. Rencana Plafon

Rencana plafon ini di desain sesuai dengan *layout* yang ada sehingga dapat menciptakan suatu ruang yang harmonis dan *unity*. Pada bagian area sirkulasi rencana plafon mengikuti plafon *existing* sesuai kebijakan dari pihak *Grand Edge Hotel and Food Arcade*.

3) Mekanikal Elektrikal

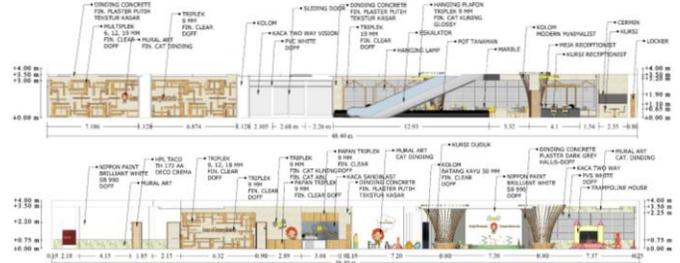


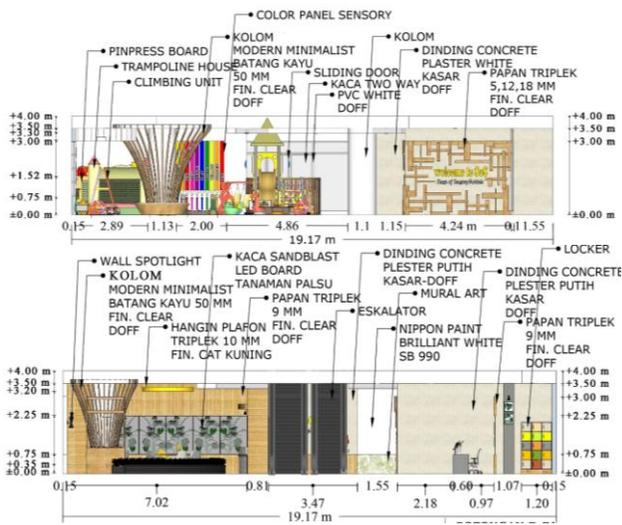
Gambar 6. Rencana Mekanikal Elektrikal

Mekanikal Elektrikal yang diaplikasikan menyesuaikan dengan pola rencana plafon yang ada. Adanya *hidden lamp* dan *spotlight* yang digunakan berfungsi untuk memunculkan suasana yang ingin diwujudkan dalam ruangan tersebut dan sebagai lampu aksen. *General lamp* yang digunakan diharapkan dapat mengatasi masalah pencahayaan yang kurang memadai jika hanya menggunakan pencahayaan alami, sehingga diharapkan pencahayaan dapat tersebar secara merata dan menyeluruh.

4) Tampak Potongan

Pada layout ini terdapat 4 tampak potongan, dua buah dipotong secara horizontal dan dua buah secara vertikal.





Gambar 7. Tampak Potongan

5) Rencana Main Entrance

Pada *main entrance* ini diaplikasikan *second layer* dan kanopi sebagai aksan pada *fasade* bangunan. Pintu yang digunakan merupakan pintu otomatis sehingga memudahkan akses pengunjung. *Fasade* sensori *edutainment center* ini didesain dengan mempertimbangkan bentuk bangunan dari *Grand Edge Hotel and Food Arcade* sehingga tetap tercipta keharmonisan dalam satu bangunan. Material utama desain adalah kaca dan kayu.



Gambar 8. Main Entrance

6) Moodboard



7) Perspektif

Pada *Cafeteria*, warna dominan yang digunakan merupakan warna kayu dengan aksan warna untuk memberi suasana yang

hangat bagi pengunjung. Desain perabot yang digunakan mempertimbangkan aspek banyaknya jumlah pengunjung yang datang, sehingga memunculkan kursi *single*, *double*, dan *quarter* dan terdapat permainan dinding, kolom dan plafon sehingga area ini terlihat tidak membosankan. Batasan ruang dapat terlihat melalui material lantai yang berbeda dan alur pot tanaman yang menyesuaikan dengan pola *layout*.



Gambar 9. Perspektif Cafeteria

Area motorik menggunakan karpet sebagai lantainya, adanya warna yang berbeda menjadikan batasan zona secara semu, yaitu zona motorik kasar dan motorik halus. Pada sekeliling kolom terdapat tempat duduk yang dapat digunakan untuk orang tua, sehingga orang tua dapat mengawasi anak-anak yang bermain di dalam area sensori *edutainment center*.



Gambar 10. Perspektif Area Motorik

Sumber cahaya pada ruang sensori ini didapatkan dari permainan yang ada, ruangan ini meminimalkan pencahayaan untuk menekan penggunaan indera penglihatan dan memaksimalkan kemampuan indera lainnya. Pada ruang sensori ini diaplikasikan *bubble tubes*, *interactive wall and floor*, *sensory wall panel*, dan aksesoris lainnya yang menunjang aktivitas sensorial yang terjadi.



Gambar 11. Perspektif Ruang Sensori

Toilet ini banyak menggunakan warna netral. Material yang digunakan juga sebisa mungkin merupakan material yang tahan terhadap air, untuk meminimalisir kemungkinan material rusak oleh air. Lampu *spotlight* di dalam toilet ini berfungsi untuk memberikan aksan pada ruangan.



Gambar 12. Perspektif Toilet

Ruang kantor ini didominasi dengan warna netral dan warna kuning sebagai aksesoris ruang menciptakan suatu kelarasan antara ruang kantor dengan ruang yang lainnya. Adanya permainan tinggi rendah plafon berfungsi untuk memberikan estetika ruang dan didukung dengan *hidden lamp*.



Gambar 13. Perspektif Ruang Manajer

## VI. KESIMPULAN

*Edutainment Center* merupakan salah satu fasilitas informal yang memiliki kontribusi bagi pertumbuhan kecerdasan anak-anak di Indonesia. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi-inovasi baru dalam mendesain *edutainment center*, salah satunya dengan mengaplikasikan permainan yang dapat mengoptimalkan rangsangan terhadap panca indera anak-anak melalui sensori maupun motorik. Konsep *Sense of Sensorymotoric* inilah yang dapat menjawab kebutuhan inovasi *edutainment center*. Rangsangan terhadap panca indera anak-anak ini yang dapat menunjang kemampuan pertumbuhan kecerdasan anak secara maksimal. *Sense of Sensorymotoric* ini secara garis besar terbagi menjadi 3 bagian, yaitu sensori, motorik halus, dan motorik kasar. Pada area sensori anak-anak akan diarahkan secara tidak sadar untuk dapat merangsang panca indera yang ada di dalam diri mereka secara maksimal. Area motorik halus akan memberikan wadah bagi anak-anak yang lebih condong ke arah berpikir sedangkan area motorik kasar merupakan area dimana anak-anak dapat bermain dengan mengoptimalkan otot-otot besar mereka. Diharapkan dengan adanya sensori *edutainment center* ini, anak-anak bangsa dapat menjadi pribadi yang lebih cerdas bagi negara Indonesia.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya bagi penulis sehingga penulis dapat diberikan kemampuan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada ibu Ir. Hedy C.Indrani, M.T dan Ibu Grace S.Kattu S.Sn., M.Ds selaku pembimbing tugas akhir yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir selama proses tugas akhir ini berlangsung dengan memerikan ide-ide, saran, dan kritik kepada penulis. Terimakasih juga penulis ucapkan kepada keluarga dan rekan penulis yang memberikan dukungan secara material maupun moral kepada penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Ibu Poppy F. Nilasari, S.T., M.T., Bapak Ronald H.I. Sitindjak S.Sn., M.Sn., dan Ibu Grace Mulyono S.Sn., M.T., selaku koordinator tugas akhir yang telah memberikan arahan dalam proses pembuatan tugas akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anisa, Safira, Riska. "Peran Panca Indra dalam Pengalaman Ruang." *Temu Ilmiah IPLBI* (2016).
- [2] Broto, Carles. *Design for Fun : Play Spaces*. Singapore: Page One, 2006: 34-35.
- [3] Cahyadi, " Perancangan Interior Family Fun Center di Surabaya." *Jurnal Intra* 2.2 (2018): 42-49.
- [4] Elizabeth. "Ingin Interior dengan Pengalaman Ruang Berbeda? Hadirkan Tekstur!". *RumahKu*. Oktober 2019
- [5] Gandasetiawan, Ratih Zimmer. *Mengoptimalkan IQ dan EQ Anak Melalui Metode Sensomotorik*. PT. BPK Gunung Mulia, 2009.
- [6] Hurlock, Elizabeth Bergner. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 1942.
- [7] Hurlock, Elizabeth Bergner. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 1953.