

Implementasi Konsep Kasih Pada Interior Rumah Kreatif Mawari

Natalia, Laksmi Kusuma Wardani, Lucky Basuki
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: natalia.imago97@gmail.com, laksmi@petra.ac.id,
 basukilucky@gmail.com

Abstrak— Pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Kurangnya fasilitas pendidikan bagi anak kurang mampu adalah salah satu permasalahan yang selalu muncul di kota-kota besar, khususnya di Surabaya. Komunitas Rumah Singgah Mawari merupakan bentuk dari pelayanan sosial gereja GKI Pregolan di Surabaya yang menyediakan fasilitas edukasi gratis bagi anak kurang mampu. Untuk itu tujuan dari Perancangan Interior Rumah Kreatif Mawari di Surabaya sebagai sarana edukasi, tempat interaksi sosial, dan menjadi wadah untuk memfasilitasi aktivitas kreatif yang dapat meningkatkan ekonomi di masyarakat. Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking, terdiri atas 6 tahapan yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test, Implement*, dan *Materialize*. Konsep yang diaplikasikan yakni “Kasih”, menerapkan nilai-nilai kristiani ke dalam ruang dengan sentuhan *Green* dan konsep ruang terbuka yang mengarah langsung ke taman untuk menggambarkan Tuhan sebagai terang dan pusat dunia. Selain itu, suasana ceria dan dinamis yang sesuai dengan karakter anak – anak juga dihadirkan. Dengan demikian, adanya perancangan ini dapat memberikan pengaruh positif bagi anak-anak, juga sebagai tempat penyaluran bakat dan minat sehingga anak-anak dapat dengan nyaman menggunakan fasilitas Rumah Kreatif.

Kata Kunci— Komunitas Rumah Singgah Mawari, Fasilitas Edukasi, Interior, Kreatif, dan Kasih.

Abstract— Education is an important factor in improving human resources. The lack of educational facilities for underprivileged children is one of the problems that always arise in big cities, especially in Surabaya. The Mawari Shelter Community is a form of social service for the GKI Pregolan church in Surabaya which provides free educational facilities for underprivileged children. For this reason, the purpose of the Mawari Creative Home Interior Design in Surabaya is for education, a place for social interaction, and a place to facilitate creative activities that can improve the economy in the community. This design uses the Design Thinking method, consisting of 6 stages, *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test, Implement*, and *Materialize*. The application concept of “Love”, applying Christian values into space with a Green touch and the concept of open space that leads directly to the garden to understand God as the light and center of the world. Besides, cheerful ambiance and dynamic in accordance with the character of children also want to be presented. Thus, the existence of this design can provides a positive influence for children, also as a place for talents and interests, which is children can comfortably use the facilities of Creative Houses.

Keyword— Rumah Singgah Mawari Community, Educational Facilities, Interior, Creative, and Love.

I. PENDAHULUAN

PENDIDIKAN merupakan faktor penting dalam meningkatkan sumber daya manusia, untuk kemajuan bangsa di Indonesia. Kurangnya fasilitas pendidikan bagi anak kurang mampu adalah salah satu permasalahan yang selalu muncul di kota-kota besar, khususnya di Surabaya. Anak – anak berasal dari keluarga yang mengalami kesulitan ekonomi, seringkali tidak mendapatkan pendidikan yang seharusnya didapatkan. Hal ini membuat rendahnya tingkat pendidikan dan akan berdampak negatif bagi kalangan masyarakat pinggiran. Namun, sampai saat ini biaya pendidikan yang mahal menjadi sumber masalah terbesar di Indonesia. Untuk itu diperlukan tempat yang dapat memfasilitasi kebutuhan anak-anak dalam dunia pendidikan.

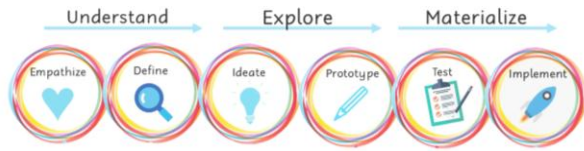
Komunitas Rumah Singgah Mawari merupakan bentuk dari pelayanan sosial gereja GKI Pregolan di Surabaya yang menyediakan fasilitas edukasi bagi anak kurang mampu. Komunitas ini berdiri sejak tahun 2010, yang dikelola oleh komisi pekabaran injil serta dari berbagai macam profesi dan kalangan masyarakat. Komunitas ini terbuka untuk umum baik dari dalam maupun luar gereja.

Perancangan interior Rumah Kreatif Mawari sebagai inovasi dari perancangan perancang kali ini, rumah ini berfungsi sebagai sarana pendidikan dan wadah sarana aktivitas kreatif dalam meningkatkan ekonomi masyarakat. Sarana pendidikan dengan pengenalan nilai - nilai kristiani untuk mengajarkan anak-anak agar lebih mengenal Tuhan. Tempat ini dapat memberikan pengaruh positif bagi anak-anak. Mereka akan dibimbing dalam pembelajaran, pembinaan karakter, pengenalan nilai-nilai kristiani dalam proses belajar, pengembangan bakat dan minat, serta mendapatkan penghasilan dari kegiatan ekonomi kreatif.

Tujuan dalam perancangan ini diharapkan mampu menciptakan ruang yang dapat mewadahi dan membantu kurang mampu dalam proses belajar, memotivasi anak - anak untuk mau dan mampu mengarahkan ke masa depan yang lebih baik. Serta meningkatkan fasilitas yang ada agar mereka mendapatkan pendidikan dan kehidupan yang layak. Perancangan ini, merupakan bagian dari tanggung jawab untuk membantu masyarakat ekonomi lemah. Serta menyediakan *cafe* dan *mini store* yang dapat membuat tempat

ini tidak hanya untuk sarana edukasi, tetapi juga sebagai tempat ekonomi kreatif. Aktivitas yang menjadi keunggulan perancangan ini dibagi menjadi empat yaitu aktivitas religi, sosial, ekonomi, dan kreatif.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Design Thinking 101 (Gambar Dikembangkan oleh Penulis, 2019)

Dengan menggunakan metode *Design Thinking* pada perancangan yang dibagi menjadi 3, yaitu *Understand*, *Explore*, dan *Materialize*. Tahapan awal *Understand* terdiri atas sub tahapan:

1. *Empathize*:

Dilakukan pencarian literatur berdasarkan topik terkait. Melakukan eksplorasi *site*, serta mengumpulkan data fisik dan non fisik dengan melakukan pengamatan pada komunitas. Melakukan wawancara untuk menganalisa kebutuhan, keinginan, dan aktifitas penggunaannya. Membuat *emphaty map* untuk mencari kelebihan dan kekurangan.

2. *Define*:

Tahap programming untuk menganalisa kebutuhan ruang. Membuat tipologi untuk membandingkan perancangan yang sudah ada sebelumnya dan membuat *framework*. Dari sini mulai merumuskan permasalahan.

Kemudian tahapan *Explore* terdiri atas sub tahapan:

1. *Ideate*:

Melakukan *brainstorming* untuk memunculkan konsep dan ide perancangan, kemudian dibuat alternatif desainnya. Desain konsep lebih mengarah pada kebutuhan manusia didalamnya. Konsep perancangan dan inovasi juga menjadi salah satu hal yang penting untuk diaplikasikan dalam perancangan untuk mencari solusi desain.

2. *Prototype*:

Sketsa ide dan konsep desain 2D dibuat 3D perspektifnya agar gambaran perancangan lebih jelas. Membuat gambar kerja dan *presentation board*.

Terakhir adalah tahapan *Materialize* terdiri atas sub tahapan:

1. *Test*:

Tahap terakhir dalam desain, dengan melakukan pengujian terhadap perancangan berupa inovasi, penyelesaian masalah sirkulasi, estetika, dan prinsip desain lainnya. Agar kekurangan yang ada pada desain dapat menjadi lebih baik.

2. *Implement*:

Perancangan diharapkan dapat menjadi solusi efektif bagi komunitas dan diwujudkan dalam bentuk maket presentasi yang menarik.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. *Pengelompokan dan Karakteristik Anak Usia 6-12 Tahun*

Pengelompokan berdasarkan usia anak :

1. Masa anak bayi umur 0-2 tahun
2. Masa anak batita umur 2-3 tahun
3. Masa anak balita umur 4-5 tahun
4. Masa anak kecil/pratama/1-3 SD umur 6-8 tahun
5. Masa anak tengah/madya/4-6 SD umur 9-11 tahun
6. Masa anak besar/remaja/kelas 1-3 SMP umur 12-14 tahun

Beberapa karakteristik pertumbuhan dan perkembangan psiko-fisik anak menurut Kartono [3] yaitu:

1. Pada usia 1-6 tahun, kecakapan moral anak - anak mulai berkembang, aktivitas dan ruang gerak mulai aktif, permainan bersifat individu, sudah mengerti ruang dan waktu, bersifat spontan dan ingin tahu, warna mempunyai pengaruh terhadap anak, suka mendengar dongeng.
2. Pada usia 6-8 tahun, koordinasi psiko motorik semakin berkembang, permainan sifatnya berkelompok, tidak terlalu bergantung kepada orang tua, kontak dengan lingkungan luar semakin matang, menyadari kehadiran alam disekelilingnya, bentuk lebih berpengaruh dari pada warna, rasa tanggung jawab mulai tumbuh, puncak kesenangan bermain adalah pada umur 8 tahun.
3. Pada usia 6-8 tahun, koordinasi psiko motorik semakin baik, permainan berkelompok, teratur, disiplin, kegiatan bermain merupakan kegiatan setelah belajar, menunjukkan minat pada hal-hal tertentu, sifat ingin tahu, coba-coba, menyelidiki, aktif, dapat memisahkan persepsi dengan tindakan yang menggunakan logika, dapat memahami peraturan.

B. *Interior Ruang Kelas*

Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam merancang ruang kelas menurut Loisel [6] yaitu:

1. *Visibility* (keleluasaan pandangan)

Visibility dengan menempatkan dan menata barang-barang yang ada di dalam kelas, sehingga tidak mengganggu pandangan siswa saat belajar.

2. *Accessibility* (mudah dicapai)

Penataan dalam ruang harus dapat memudahkan siswanya dalam meraih maupun mengambil barang-barang yang di butuhkan selama proses pembelajaran. *Accessibility* juga dapat termasuk sirkulasi. Sirkulasi merupakan pengarah dan pembimbingan jalan yang terjadi yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi dapat dicapai dengan peletakan pintu, permainan lantai, dan permainan plafon. [4]

3. *Fleksibilitas ruang* (keluwesan)

Fleksibilitas ruang dimana suatu ruang dapat digunakan untuk memenuhi beberapa aktivitas yang berbeda karakter dengan melakukan perubahan pada susunan ruang tanpa mengubah tatanan

bangunan. Terdapat 3 konsep fleksibilitas yaitu ekspansibilitas (perluasan ruang), konvertibilitas (perubahan tata atur) dan versatibitas (multi fungsi).

4. Kenyamanan

Kenyamanan berupa penghawaan/ temperatur ruangan, pencahayaan, akustik ruang dan kepadatan kelas.

5. Keindahan

Prinsip keindahan dapat dicapai dengan menata ruang kelas yang menyenangkan dan kondusif bagi siswa dalam kegiatan belajar. Ruang kelas yang indah dan menyenangkan dapat memberikan pengaruh positif pada sikap dan tingkah laku siswa dalam kegiatan pembelajaran.

C. Peran Warna Interior

Kebutuhan anak dalam ruang adalah memperoleh rasa bebas, aman, rangsang, nyaman dan hangat [2]. Sehingga anak - anak dapat bebas beraktivitas dan berimajinasi. Melalui suasana ruang anak – anak memperoleh motivasi dan inspirasi dalam setiap kegiatan kreatif yang baik bagi perkembangan psikologisnya.

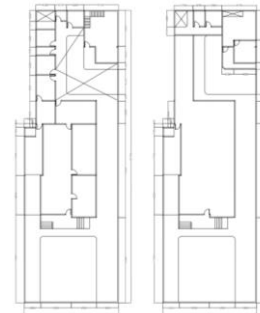
Warna dapat berperan dalam mendukung program belajar mengajar, tidak hanya dalam hal menciptakan suasana emosional saja [5], antara lain:

1. Warna berperan sebagai stimuli (rangsangan), penggunaan warna-warna cerah pada sarana pembelajaran dapat menarik perhatian anak seperti warna merah, kuning, oranye merangsang anak - anak dalam beraktivitas dan berimajinasi.
2. Warna merupakan elemen penting untuk mengevaluasi perkembangan anak.
3. Warna memfokuskan dan mengalihkan perhatian, anak – anak dapat fokus pada sesuatu dengan memberikan warna yang menarik perhatian. Begitu pula sebaliknya jika ingin mengalihkan perhatian anak, penggunaan warna seperti coklat dan abu-abu kurang menarik perhatian anak.
4. Warna mengatur ruang agar tampak lebih luas atau mengecil, warna dingin pada ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa mundur. Sebaliknya penggunaan warna hangat, terutama keluarga merah akan terasa maju, memberikan kesan jarak yang lebih pendek. Warna-warna cerah membuat objek terlihat lebih besar dan ringan. Sedangkan warna gelap membuat objek lebih kecil dan berat.
5. Warna memeberikan rasa hangat, dingin, tenang dan ceria. Penggunaan komposisi warna - warna cerah dan kontras pada ruang akan menciptakan suasana gembira atau ceria.

IV. PROGRAM PERANCANGAN

A. Lokasi Perancangan

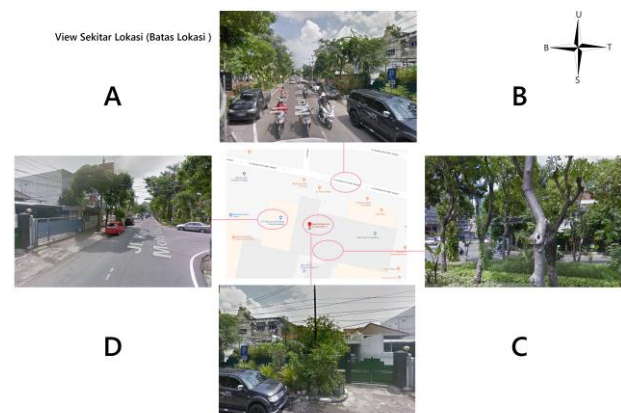
Pada perancangan interior Rumah Kreatif Mawari ini akan dirancang pada rumah tinggal milik Bapak Tedjo yang berada di dekat GKI Pregolan Bundar. Jarak dari Gereja ke lokasi perancangan dalam waktu 5 Menit (jalan kaki).



Gambar 2. Layout Rumah Tinggal Bapak Tedjo (Gambar Penulis, 2019)

Lokasi rumah ini berada di Jl. Kombes Pol. Moh. Duryat No.11, Tegalsari, Surabaya. Luas bangunan rumah 766,225 m²/lantai, yang terdiri dari 2 lantai. Arah hadap rumah ini mengarah ke Timur Laut. Rumah tinggal ini merupakan tempat dimana banyak terdapat perkantoran dan restoran di sekitarnya. Lokasi rumah yang strategis di tengah kota membuat daerah di sekitar rumah cukup ramai, namun tidak terlalu bising karena lokasi tidak tepat langsung di jalan raya.

Setelah melakukan observasi *site*, objek perancangan dianggap sesuai dalam menjawab kebutuhan perancangan. Banyak pepohonan dan area taman di sekitar lokasi sehingga cukup sejuk. Banyaknya kendaraan yang lewat di sekitar lokasi, berpotensi adanya polusi udara dan suara.



Gambar 3. Lokasi Rumah Tinggal Bapak Tedjo (Gambar Dikembangkan oleh Penulis, 2019)

Di bagian Utara (A) bangunan adanya jalan yang berpengaruh terhadap kebisingan kendaraan yang lewat. Sedangkan bagian Timur (B) terdapat rumah tinggal yang tidak terlalu bising. Bagian Selatan (C) dan Barat (D) terdapat PT. Binamandiri Sampurnasatya dan PT. Astra Isuzu Kombes Duryat Surabaya sehingga kebisingan yang ditimbulkan kecil.



Gambar 4. Main Entrance Rumah Tinggal Bapak Tedjo (Gambar Penulis, 2019)

Pada bagian fasad rumah ini dengan taman yang cukup besar sehingga nyaman dan sejuk untuk ditinggali. Rumah ini terdiri dari 2 lantai dan memiliki taman yang cukup luas. Pada interior rumah juga memiliki cukup banyak bukaan sehingga pencahayaan dan penghawaan alami yang ada pada rumah ini dapat dimaksimalkan. Bentuk bangunan rumah ini geometris, dengan bentukan dasar berupa persegi panjang. Gaya arsitektur dan interior bangunan menggunakan gaya desain Kolonial Belanda dan diterapkan pada eksterior maupun interiornya.

B. Analisa Layout Existing

1. Kondisi ruangan di lantai 1 rumah tinggal, digunakan sebagai tempat menerima tamu, area servis, dan kamar tidur.
2. Kondisi ruangan di lantai 2, digunakan sebagai kamar tidur dan tempat jemuran.
3. Terdapat tangga sebagai akses dari lantai 1 menuju ke lantai 2 pada bagian belakang rumah, yang menjadi satu-satunya penghubung antar lantai.

C. Kesimpulan

Kondisi ruangan yang ada sekarang tidak memungkinkan untuk dipertahankan dan tidak dapat mengakomodasi kebutuhan ruangan yang baru beserta dengan aktivitas manusia di dalamnya. Hal ini membuat *layout existing* tidak dapat digunakan dan harus diubah secara total. Misalnya area *layout existing* kamar tidur berbeda dengan ruang kelas, sehingga layout tidak dapat digunakan kembali dalam perancangan yang baru.

D. Latar Belakang Komunitas

Komunitas Rumah Singgah Mawari merupakan bentuk dari pelayanan sosial gereja GKI Pregolan di Surabaya. Komunitas ini telah berdiri sejak tahun 2010, yang dikelola oleh komisi pekabaran injil serta dari berbagai macam profesi dan kalangan masyarakat.

Jumlah anggota komunitasnya ada 22 orang dan 1 penjaga rumah, anggotanya merupakan pekerja *freelance*, guru, mahasiswa magang jurusan teologi, dll) sehingga komunitas ini terbuka untuk umum baik dari dalam maupun luar gereja. Komunitas Rumah Singgah Mawari ini menyediakan fasilitas edukasi bagi anak kurang mampu.



Gambar 5. Pola Aktivitas Komunitas (Gambar Penulis, 2019)

V. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Desain dan Tema Perancangan



Gambar 6. Konsep perancangan Kasih Komunitas (Gambar Penulis, 2019)

Berdasarkan visi dan misi dari komunitas dimana konsep ini akan diterapkan dalam menciptakan ruang dimana ada kebersamaan didalamnya, serta orang - orang yang berada di dalamnya dapat merasa aman, tenang, dihargai, dikasihi dan nyaman.

Dengan menciptakan suasana tenang dengan penggunaan warna *soft* dalam ruang, serta menambahkan sentuhan *Green* yang sejuk. Konsep ruang terbuka yang akan diaplikasikan yang mengarahkan hampir seluruh ruangan memiliki akses langsung ke taman yang menjadi pusat perancangan. Selain itu, suasana ceria dan dinamis yang sesuai dengan karakter anak – anak juga ingin dihadirkan dalam perancangan area untuk anak-anak.

Sehingga dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif bagi anak-anak, juga sebagai tempat penyaluran bakat dan minat sehingga anak-anak dapat dengan nyaman menggunakan fasilitas Rumah Kreatif.

B. Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Pattern yang digunakan berupa garis lengkung yang tenang. Aksesoris seperti *quotes - quotes* di dinding yang membangun karakter serta rasa percaya diri anak. Penggunaan warna-warna *soft* akan diterapkan dalam perancangan. Seperti warna putih yang menggambarkan kemurnian, cahaya, terang. Warna coklat memberikan kesan hangat, nyaman, dan aman. Warna kuning yang

lembut, cerah, melambungkan kejujuran, menaikkan mood, memotivasi, dsb.



Gambar 7. Color Charts (Gambar Penulis, 2019)

Warna - warna seperti merah muda, biru muda, hijau, kuning, oranye, dan ungu juga akan diterapkan. Material seperti kayu dan kaca (transparan) juga banyak diterapkan pada perancangan ini. Sirkulasi ruang yang terpusat dimana dapat menggambarkan terang Tuhan yang bersinar, dengan menjadikan taman (area terbuka) sebagai pusat.

C. Elemen Pembentuk Interior

1. Lantai

Banyak menggunakan bentuk-bentuk lengkung tenang dengan permainan warna *soft* maupun material.

2. Dinding

Banyak menggunakan kaca sehingga lebih terbuka dan memberikan kesan luas.

3. Plafon

Dengan mengaplikasikan leveling dan permainan ketinggian untuk mempercantik ruangan.

D. Sistem interior

1. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan banyak menggunakan pencahayaan alami yang berasal dari bukaan dan bagian dinding dengan material kaca. Taman menjadi pusat perancangan ini memberikan banyak cahaya alami. Pencahayaan buatan yang digunakan berupa LED down light dan hidden lamp.

2. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan alami pada Rumah Kreatif Mawari ini berasal dari bukaan pada jendela. Serta penghawaan buatan yang berupa AC split pada beberapa ruang dan AC sentral pada ruang multifungsi.

3. Akustik

Plafon pada ruang multifungsi menggunakan akustik panel sehingga menjaga kebisingan dalam ruang dari area sekitar. Pada beberapa ruang lainnya menggunakan material yang dapat meredamkan suara seperti karpet, kaca, kayu, dan gipsium.

VI. HASIL PERANCANGAN

A. Layout



Gambar 8. Layout lantai 1 (Gambar Penulis, 2019)

Layout desain akhir lantai 1 telah mengalami perkembangan dari layout – layout sebelumnya. Layout mengalami perubahan pada area bawah tangga yang awalnya sebagai lemari untuk *service area* diubah menjadi rak-rak yang ditanam pada area bawah tangga.

Pada lantai 1 terdapat kafe, *mini store*, taman, ruang tunggu, area resepsionis, ruang makan, dapur, ruang jahit, ruang konseling, ruang guru, pos satpam, dan 2 kamar mandi.



Gambar 9. Layout lantai 2 (Gambar Penulis, 2019)

Layout desain akhir lantai 2 mengalami perubahan pada ruang multifungsi. Posisi area panggung ditukar dengan area tempat duduk yang berada didekat jendela, sehingga area panggung mendapatkan cahaya dari luar ruangan yang memberikan nilai estetika pada area panggung. Menghilangkan area *backstage* karena tidak diperlukan dan sehingga ruang multifungsi menjadi lebih luas.

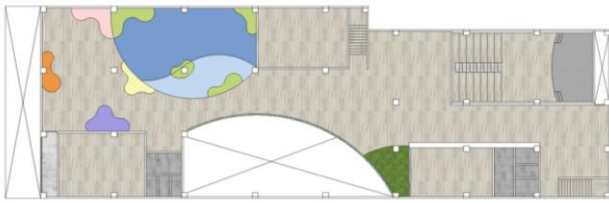
B. Rencana Pola Lantai



Gambar 10. Pola lantai 1 (Gambar Penulis, 2019)

Pola lantai pada area lantai 1 di dominasi dengan penggunaan semen *unfinished* berwarna terang pada area taman, kolam, dan koridor sehingga lebih mudah perawatannya. Pada area perancangan lainnya menggunakan tile dan karpet dengan warna yang terang.

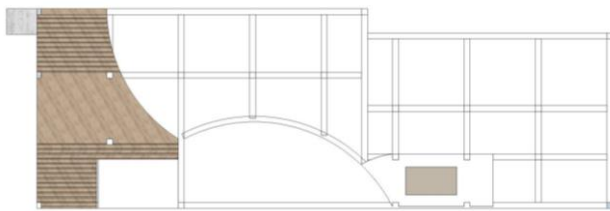
Sedangkan pada kafe, *mini store*, dan kamar mandi menggunakan tile dengan warna abu - abu gelap. Pada beberapa area juga menggunakan rumput asli dan rumput buatan.



Gambar 11. Pola lantai 2 (Gambar Penulis, 2019)

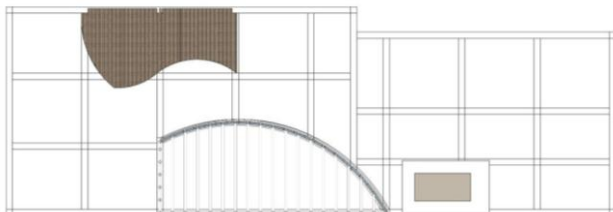
Pola lantai pada area lantai 2 didominasi menggunakan tile dengan motif kayu berwarna cerah. Serta menggunakan warna-warni pada papan kayu di area kelas. Penggunaan karpet dan rumput buatan juga digunakan pada pola lantai.

C. Rencana Plafon



Gambar 12. Pola Plafon lantai 1 (Gambar Penulis, 2019)

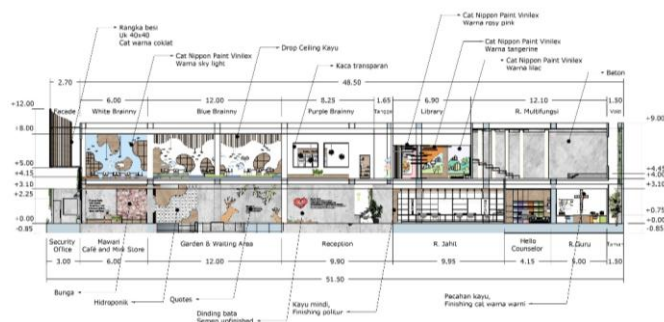
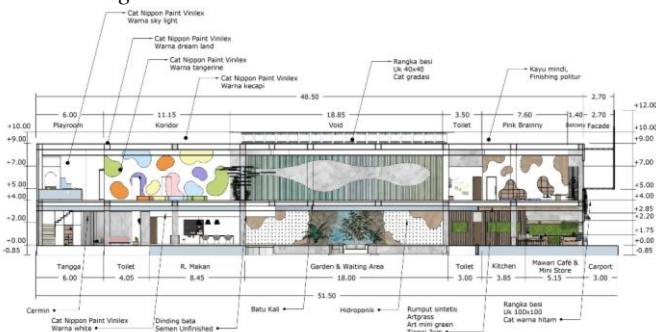
Pola plafon lantai 1 menggunakan *gypsum board* dengan ketinggian +3.00 pada sebagian besar ruangan. Terdapat *drop ceiling* pada area *café & mini store* dengan menggunakan material kayu mindi finishing politur. Dan terdapat penurunan pada area ruang makan menggunakan material linen.



Gambar 13. Pola Plafon lantai 2 (Gambar Penulis, 2019)

Pola plafon lantai 2 menggunakan *gypsum board* dan kayu pada *drop ceiling*. Pada area taman menggunakan material *polycarbonate* transparan 5mm.

D. Potongan



Gambar 14. Potongan C-C' (atas) dan D-D' (bawah) (Gambar Penulis, 2019)

E. Main Entrance



Gambar 15. Main entrance Rumah Kreatif Mawari (Gambar Penulis, 2019)

Desain *main entrance* dengan suasana *Green* dan banyak bukaan diterapkan dalam perancangan. Pada bagian *facade* menggunakan rangka besi yang dicat warna coklat yang disusun melengkung sehingga ada permainan gerak. Serta penggunaan tanaman rambat Jenggot Dewa pada bagian *facade*.





Gambar 16. Perspektif *main entrance* pada siang (atas) dan malam (bawah) hari (Gambar Penulis, 2019)

Pada bagian *facade* diberikan *signane* “Mawari” yang menggunakan material kayu sebagai penanda lokasi. Pada *area signage* juga diberikan *hidden lamp* untuk pencahayaan pada malam hari.

F. Perspektif

1. *Mawari Café and Mini Store*



Gambar 17. Perspektif *mawari café and mini store* (Gambar Penulis, 2019)

Saat pertama masuk, terdapat *Cafe & Mini Store*. Pada *area Cafe & Mini Store* memiliki konsep terbuka sehingga pencahayaan dan penghawaan pada ruangan dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin. Konsep terbuka memberikan kesan *welcome* sehingga orang-orang tertarik untuk masuk dan melihat kedalamnya.



Gambar 18. Perspektif *mawari café and mini store* (Gambar Penulis, 2019)

Penggunaan warna abu-abu muda dan warna kayu yang terang pada elemen interior membuat *area café & mini store* terlihat bersih dan terang. Dengan adanya tanaman juga memberikan kesan sejuk dan hidup didalamnya. Pada satu sisi dinding terdapat tipografi dan *background* bunga yang dipasang dan dijadikan sebagai area foto.

2. *Garden and Waiting Area*



Gambar 19. Perspektif *garden and waiting area* (Gambar Penulis, 2019)

Kemudian terdapat taman dan area tunggu. Konsep terang dan terbuka pada area taman sebagai implementasi keterbukaan dan penghargaan terhadap alam. Dimana area ini merupakan sumber pencahayaan dan penyebar bagi ruangan lainnya. Area tunggu dapat digunakan anak-anak untuk bermain dan orang tua dapat menunggu sambil menikmati taman.

3. *Reception*



Gambar 20. Perspektif *reception* (Gambar Penulis, 2019)

Selanjutnya area resepsionis, sebagai tempat informasi dan absensi. Area ini juga terhubung langsung dengan taman dan area tunggu. Pencahayaan dan penghawaan pada area resepsionis juga berasal dari taman. Di sampingnya juga terdapat area tunggu untuk anak-anak.

4. Ruang Jahit



Gambar 21. Perspektif ruang jahit (Gambar Penulis, 2019)

Pada area ruang jahit terdapat kenaikan lantai 15cm sebagai batas ruang. Konsep terbuka di ruangan ini membuat penggunaannya tidak merasa jenuh. Pada area ini disediakan pula meja yang cukup besar dan beberapa mesin jahit. Dan juga terdapat lemari pada dinding dan plafonnya.

5. *Pantry and Dining Room*



Gambar 22. Perspektif *pantry* dan ruang makan (Gambar Penulis, 2019)

Terdapat *pantry* dan ruang makan yang dapat digunakan untuk anggota komunitas dan orang tua murid untuk makan. Pada area ini juga terdapat kenaikan lantai 15cm sebagai batas ruangan.

6. *Hello Counselor*



Gambar 23. Perspektif *Hello Counselor* (Gambar Penulis, 2019)

Hello Counselor merupakan ruang konsultasi bagi orang tua murid. Karena sifatnya *semi private* ruangan ini diberi batasan dinding sehingga orang tua murid nyaman saat berkonsultasi. Pada ruangan ini juga terdapat sofa sehingga ruangan ini fleksible untuk digunakan.

7. Ruang Guru



Gambar 24. Perspektif Ruang Guru (Gambar Penulis, 2019)

Area ruang guru juga diberikan batasan dinding kaca, sehingga privasi tetap terjaga dan penggunaannya tidak terkekang. Pada samping ruang guru terdapat taman kecil sebagai tempat masuknya udara dan cahaya kedalam ruangan.

8. Area Bawah Tangga



Gambar 25. Perspektif Area Bawah Tangga (Gambar Penulis, 2019)

Pada area bawah tangga sengaja difungsikan untuk service area sehingga dapat menyimpan barang-barang milik komunitas. Pada dinding kaca juga diberikan tipografi untuk memberikan rasa percaya diri saat melihat kaca.

9. Classroom



Gambar 26. Perspektif *Blue Brainny* dan *White Brainny* (Gambar Penulis, 2019)

Ruang kelas dibagi menjadi 4 ruang. Pada bagian ruang kelas anak usia 5 tahun sampai 3 SD didesain dinamis dan abstrak sehingga anak-anak nyaman untuk berada didalamnya dalam waktu yang lama. Pada area ini juga terdapat permainan bentuk, ketinggian, dan warna pada lantai, dinding, dan plafon. Pada area ini juga tidak diberi batasan sehingga anak-anak dapat bebas belajar dan bermain didalamnya.



Gambar 27. Perspektif *Pink Brainny* (Gambar Penulis, 2019)

Di ruang kelas ini, digunakan oleh anak - anak yang lebih dewasa, sehingga memerlukan ruangan yang lebih tertutup dan lebih formal. Ruang kelas ini menggunakan warna putih dan material kayu.

Warna kursi pada tiap ruang kelas sengaja dibedakan sesuai dengan tingkat usia anak-anak belajar. Disini juga terdapat *balcony* sehingga dapat digunakan saat jenuh.

10. Library

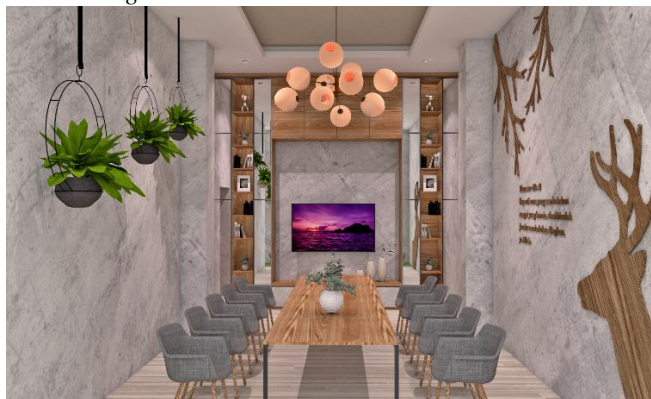


Gambar 28. Perspektif *Library* (Gambar Penulis, 2019)

Di area perpustakaan terdapat permainan ketinggian dan bentuk plafon. Serta terdapat rak buku yang menyatu dengan dudukan. Pada area ini terdapat dinding dengan ayat alkitab yang dapat di geser.

Penggunaan teknologi AR pada ruangan ini juga membuat anak-anak tertarik untuk berada di tempat ini.

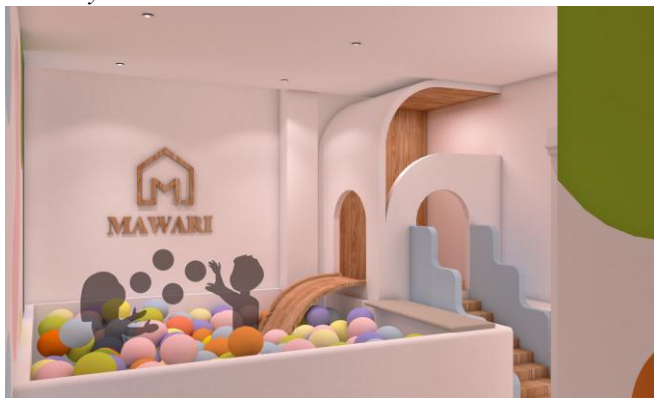
11. Meeting Room



Gambar 29. Perspektif *Meeting Room*

Ruangan rapat di desain tertutup untuk menjaga privasi saat digunakan. Namun ruangan ini juga berada dekat dengan area taman sehingga ruangan ini dapat menerima cahaya matahari yang baik pada siang hari dan memberikan kesan rileks didalamnya.

12. Playroom



Gambar 30. Perspektif Playroom

Area *playroom* yang terdapat pada koridor dan bagian belakang ruangan dimana anak dapat bermain dengan bebas dan nyaman didalamnya.

13. Ruang Multifungsi



Gambar 31. Perspektif Ruang Multifungsi

Adanya jendela pada ruang multifungsi yang berbentuk salib memberikan kesan religius ke dalam ruangan. Dan penggunaan material dan warna yang cerah memberikan kesan tenang ke dalam ruangan. Sehingga saat ibadah berlangsung penggunaannya dapat fokus didalamnya. Disini disediakan duduk dengan permainan *leveling* sehingga anak dapat berinteraksi satu sama lain dengan bebas.

14. Kamar Mandi



Gambar 32. Perspektif Kamar Mandi

Area kamar mandi umum bagi pengguna *cafe & mini store* maupun anggota komunitas. Diberikan tanaman agar suasananya tetap sejuk.

VII. KESIMPULAN

Perancangan Interior Rumah Kreatif Mawari di Surabaya merupakan sarana pendidikan yang memfasilitasi anak – anak yang kurang mampu dalam kegiatan belajar dan pembinaan karakter yang baik bagi perkembangan anak. Serta membantu dalam bidang ekonomi kreatif. Aktivitas yang menjadi keunggulan pada perancangan ini dibagi menjadi empat yaitu aktivitas religi, sosial, ekonomi, dan kreatif.

Tujuan perancangan ini diharapkan dapat membantu dalam bidang ekonomi kreatif. Pengaplikasian konsep “Kasih” dalam ruangan dengan menerapkan konsep ruang terbuka yang mengarah langsung ke taman menggambarkan Tuhan sebagai terang dan pusat dunia.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat turut mengambil tanggung jawab dalam membantu masyarakat ekonomi lemah. Dengan menyediakan fasilitas publik yang dapat memberikan suasana ruangan yang penuh dengan kasih, sukacita, aman, dan damai bagi penggunaannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini dengan baik dan tepat waktu. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds., dan Lucky Basuki, S.E., M.H., HDII selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan bimbingan saat asistensi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Andre Khrisna Adityo Priyono selaku koordinator Komunitas Rumah Singgah Mawari yang telah

memberikan izin dalam pengumpulan data objek perancangan.

3. Tedjo yang telah memberikan izin penggunaan objek perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Eilleen. Lingkungan Fisik dan Pendidikan Anak. ASRI: Edisi April. 1988.
- [2] Kartono, Kartini. Psikologi Anak Psikologi Perkembangan. Bandung: Morang Tuar Maju, 1990.
- [3] Laksmiwati, Triandi. Unsur-Unsur & Prinsip-Prinsip Dasar Interior. Malang: Bargie Media, 2012.
- [4] Sriti Mayang Sari. 2004. Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-Kanak. Jurnal Dimensi Interior, Vol. 2, No. 1, Juni 2004: 22 - 36.
- [5] Winataputra, Udin S. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2003.