

Perancangan Interior *Kidzania Mini* di Malang Town Square

Jessica Christina Sugianto | Sherly De Yong | Lucky Basuki

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: m41415120@john.petra.ac.id ; sherly_de_yong@petra.ac.id

Abstrak—Usia dini adalah usia yang paling tepat bagi seorang anak untuk mengembangkan imajinasinya dalam mempelajari suatu hal baru, namun tidak banyak orangtua yang mampu melihat dan memanfaatkan momen tersebut. Kota ‘Pendidikan’ sebagai *image* dari kota Malang menjadi alasan utama perancangan ini dihadirkan di kota Malang, sehingga anak-anak dapat teredukasi akan dunia profesi dengan cara bermain. Untuk itu diperlukan tempat seperti Kidzania Mini di Malang Town Square yang mampu menghadirkan pengalaman berprofesi bagi anak-anak berusia 4 hingga 16 tahun dengan luasan yang lebih kecil. Perancangan menggunakan metode *Design Thinking* dengan tahapan, yaitu *understand, observe, point of view, ideate, prototype, dan test*. Konsep dasar dari Kidzania Mini ini adalah taman kota yang dikelilingi oleh gedung-gedung profesi dengan sentuhan karakter Kidzania. Aplikasi karakter Kidzania diterapkan pada ruang-ruang profesi serta patung dan hiasan lain di taman kota Kidzania.

Kata Kunci—Interior, Anak Malang, Kidzania, Profesi

Abstract—Early age is the most appropriate age for a child to develop their imagination in learning new things, but not many parents are able to see and take advantage of that moment. City of ‘Education’ as an image of the Malang City is the main reason for this design to be presented in the Malang City, so that children can be educated on the world of profession by playing. For this reason, a place like Kidzania Mini is needed in Malang Town Square that is able to present a professional experience for children aged 4 to 16 years with a smaller area.

Design Thinking method was used as design guideline with the steps of *understand, observe, point of view, ideate, prototype, and test*. The basic concept of Kidzania Mini is a city park surrounded by profession buildings with a touch of Kidzania's character. The application of the character Kidzania is applied to profession spaces as well as statues and other decorations in the garden of the Kidzania City.

Keyword—Interior, Malang Children, Kidzania, Profession

I. PENDAHULUAN

Usia anak-anak adalah usia dimana seorang individu masih memiliki daya imajinasi yang liar dan tingkat keingintahuan yang sangat besar. Usia dimana seseorang memiliki semangat dan antusiasme yang tinggi. Pikiran imajinatif inilah yang harus dikembangkan semaksimal mungkin di usia dini, karena imajinasi anak-anak tidak bisa diabaikan begitu saja. Untuk itu, usia dini adalah masa yang

tepat bagi orang dewasa untuk mengenalkan berbagai macam profesi yang nantinya akan dijalani oleh si anak tersebut saat mereka beranjak dewasa.

Namun, sering kali hal ini dianggap sepele oleh sebagian orangtua yang menganggap bahwa anak-anak masih belum dapat mengenal berbagai macam profesi, padahal sebenarnya edukasi pada anak-anak harus diperhatikan secara khusus, dikarenakan usia anak-anak sesungguhnya masih memiliki pikiran yang *fresh* dan daya serap yang tinggi.

Jika anak tidak memiliki bayangan mereka akan bekerja dibidang apa kelak saat mereka dewasa, maka tidak menutup kemungkinan mereka akan mengalami kesulitan dalam memilih profesi yang akan mereka jalani diusia remaja. Mereka juga akan berganti-ganti minat diusia remaja, dimana seharusnya penjurusan bidang profesi dilakukan saat masih kanak-kanak, dan diusia remaja seharusnya mereka sudah menekuni secara serius bidang profesi tersebut. Bahkan kerap kali anak yang sudah berada dijenjang perguruan tinggi merasa bahwa jurusan yang mereka pilih tidak sesuai dengan minat dan bakat mereka, dikarenakan mereka belum sepenuhnya mengenal bidang tersebut.

Untuk itu dirasa penting untuk menghadirkan sebuah wadah yang dapat mendukung daya imajinasi dan kreatifitas anak secara bebas dan luas. Hal ini tentunya tidak lepas dari *experience* yang harus dijalankan oleh sang anak. Wadah yang tepat untuk mengedukasi sang anak akan berbagai macam profesi tersebut adalah Kidzania, yang merupakan sebuah pusat rekreasi berkonsep *edutainment*.

Namun sayangnya di kota Malang sendiri masih belum ada wadah atau fasilitas seperti Kidzania yang dapat menyediakan berbagai macam wadah profesi yang dapat membangkitkan kreatifitas dan semangat anak. Jadi kota Malang membutuhkan wadah seperti Kidzania yang menyediakan berbagai macam permainan profesi dengan praktek yang sesungguhnya dengan ukuran luas lahan yang lebih kecil, sehingga menjadi ‘Kidzania Mini’, namun tetap dengan standard Kidzania lainnya.

II. METODE PERANCANGAN

1. *Design Thinking*

Pemilihan metode perancangan akan menentukan teknik dan

alat pengumpulan data yang digunakan. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam Perancangan Interior Kidzania Mini di Surabaya yaitu menggunakan metode *design thinking* yang dibuat oleh *Institute of Design at Stanford University* yang kemudian diolah kembali oleh penulis.

a. Understand

Pada tahap ini penulis memahami secara mendalam objek perancangan melalui studi pustaka dan studi referensi. Penulis mencari dan mempelajari literatur yang berhubungan dengan perancangan interior KidZania Mini di Malang. Kemudian, penulis juga melakukan wawancara pada beberapa orangtua terkait dengan perkembangan anak.

b. Observe

Penulis melakukan penelitian mendalam dengan cara observasi lapangan, pengumpulan data lapangan fisik dan non fisik yang kemudian dikaitkan dengan studi literatur yang telah didapat pada tahap sebelumnya. Penulis melakukan pengamatan dan merasakan secara langsung aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak untuk menggali potensi dalam dirinya. Setelah melakukan pengamatan aktivitas, penulis merefleksikan apa yang menjadi kebutuhan dari anak-anak khususnya di kota Malang untuk mengembangkan potensi anak yang berkaitan dengan profesi.

c. Point of View

Pada tahap ini dilakukan penjabaran kebutuhan anak-anak dari sisi desain interior secara fungsi, estetika, suasana dan pengalaman ruang. Setelah itu dilakukan perumusan berbagai masalah yang perlu dipecahkan. Penulis juga mengintegrasikan semua temuan yang ada dan memikirkan berbagai solusi awal yang dapat menjawab masalah yang sudah dirumuskan.

d. Ideate

Tahap ini adalah tahap dimana penulis melakukan *brainstroming* dengan metode seperti *mind map*, *affinity diagram* dan mencari berbagai alternatif solusi desain. Setelah itu, penulis memutuskan untuk memilih alternatif terbaik sebagai solusi desain yang terbaik bagi perancangan interior KidZania Mini di Malang Town Square. Kemudian penulis menentukan konsep desain dan membuat skematik desain di mana yang merupakan tahap setelah diputuskan solusi desain yang terbaik dari beberapa alternatif yang telah dibuat.

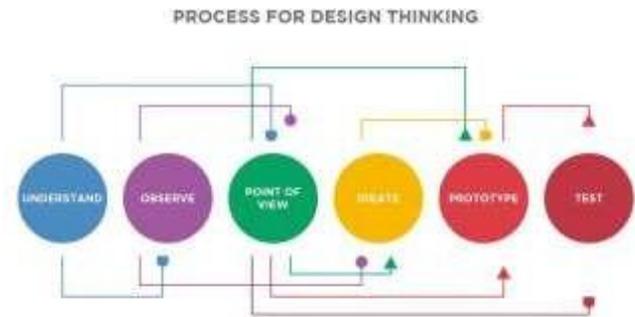
e. Prototype

Pada tahap ini, penulis membuat implementasi inovasi ruang KidZania Mini di Malang Town Square dengan metode 2D dan 3D. Implementasi dengan metode 2D yaitu gambar kerja seperti *layout*, potongan, rencana lantai, mekanikal elektrik, detail perabot dan kelengkapan metode desain grafis seperti *design board* dan poster.

f. Test

.Melakukan proses evaluasi bersama dosen pembimbing 1

dan dosen pembimbing 2 untuk mendapatkan feedback dari dari desain akhir yang telah dibuat. Setelah itu ditemukan dan dijabarkan mengenai kekuatan dan kelemahan dari desain yang telah dibuat untuk pengembangan desain di selanjutnya. Setelah melakukan proses pengembangan desain, penulis melakukan proses evaluasi yaitu melalui sidang akhir bersama dengan dosen pembimbing dan dosen penguji yang ada. Pada tahap akhir ini dapat disebut juga sebagai tahap implementasi desain. [2]



Gambar. 1. Bagan *Design Thinking*

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Kidzania

a. Pengertian

Kidzania adalah sebuah pusat rekreasi berkonsep *Edutainment* yang unik bagi anak-anak usia 4-16 tahun. Kidzania khusus dibangun untuk menyerupai replika kota sesungguhnya, namun dalam ukuran anak-anak, lengkap dengan jalan raya, bangunan, ritel juga berbagai kendaraan yang berjalan disekeliling kota.

Di kota ini, anak-anak memainkan peran orang dewasa sambil mempelajari berbagai profesi. Misalnya, menjadi dokter, guru, *driver*, karyawan supermarket, pemadam kebakaran, *dealer*. Pekerjaan yang dilakukan orang dewasa pada umumnya. Di Kidzania terdapat bangunan-bangunan yang umumnya terdapat disebuah kota, seperti rumah sakit, supermarket, salon, teater, kawasan industri dan banyak lagi. [11]

b. Pembagian Area

Perancangan Kidzania Mini di Malang Town Square ini akan dibuat menjadi sebuah pusat kota yang dapat dipilih anak-anak, yang dilengkapi juga dengan berbagai macam skenario dan teknologi untuk membuat suasana dan aktifitas yang dilakukan sempirip mungkin dengan yang dilakukan di kehidupan nyata.

Dalam rangka memungkinkan anak-anak untuk mengambil inisiatif dan melakukan apa saja yang mereka ingin lakukan, orang dewasa tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan, mereka hanya mengawasi kegiatan anak. Sehingga mereka tetap dapat melihat setiap proses kegiatan yang dilakukan sang anak.

c. System Ekonomi Kidzania

Di Kidzania anak-anak menggunakan mata uang resmi, Kidzos. Dengan demikian, selain anak-anak dapat belajar mengenai profesi, mereka juga belajar menghargai nilai uang dengan cara memilih profesi yang mereka inginkan lalu mendapatkan upah atas jerih payah mereka, upah yang mereka dapatkan ini kemudian digunakan untuk membeli barang atau menggunakan jasa yang ada di Kidzania.

B. Tinjauan Anak

a. Perkembangan Anak

Anak memiliki suatu ciri yang khas yaitu selalu tumbuh dan berkembang sejak konsepsi sampai akhirnya masa remaja. Hal ini yang membedakan anak dengan orang dewasa. Anak bukan dewasa kecil. Anak menunjukkan ciri-ciri perkembangan dan pertumbuhan yang sesuai dengan usianya. Pertumbuhan adalah bertambahnya ukuran dan jumlah sel serta jaringan interselular, berarti bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh sebagian atau keseluruhan, sehingga dapat diukur dengan satuan panjang dan berat.

b. Hiburan Anak

Hiburan merupakan segala sesuatu baik yang berbentuk kata-kata, tempat, benda, atau perilaku yang dapat menjadi penghibur atau pelipur hati yang susah atau sedih. Pada umumnya hiburan dapat berupa musik, film, opera, drama, ataupun berupa permainan bahkan olahraga. Mengisi kegiatan di waktu senggang seperti membuat kerajinan, keterampilan, membaca juga bisa dikategorikan sebagai hiburan. [1]

Hiburan merupakan bentuk bermain pasif, tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain. Bagi beberapa anak, hiburan lebih menyenangkan dari bermain aktif, tetapi bagi yang lain berlaku sebaliknya. Banyak orang dewasa menganggap waktu yang dihabiskan anak dengan hiburan sebagai “pemborosan waktu” dan menegaskan bahwa mereka akan memperoleh lebih banyak keuntungan dari bermain aktif. Dengan sikap ini mereka menyiratkan bahwa hiburan tidak menyumbang pada penyesuaian pribadi dan sosial anak. Hal itu tidak benar. Hiburan bukan saja memberikan sumbangan yang penting, tetapi juga menambah nilai yang diperoleh dari bermain aktif. [1]

c. Kecerdasan Anak

Dr. Howard Gardner professor dari bidang pendidikan di *Havard University*, mengembangkan suatu kriteria untuk mengukur apakah potensi yang dimiliki oleh seseorang merupakan suatu kecerdasan. Gardner tidak memandang kecerdasan manusia berdasarkan skor standar semata, melainkan dengan ukuran kemampuan yang diuraikan sebagai berikut :

- Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan manusia.

- Kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan.
- Kemampuan untuk menciptakan sesuatu untuk memberikan penghargaan dalam budaya seseorang.

d. Model Permainan

- Permainan fisik
Permainan fisik mencakup permainan yang menggerakkan bagian tubuh seperti melompat, bersepeda, merangkak, memanjat atau berseluncur, sehingga memerlukan tempat yang menunjang keselamatan dari permainan tersebut untuk mencegah kecelakaan dalam bermain.

- Permainan yang melatih sensori anak
Permainan dalam kategori ini cenderung kearah bereksperimen seperti bermain dengan menggunakan sensori anak yaitu dengan meraba, melihat ataupun mendengarkan. Contoh dalam permainan ini adalah dengan melakukan komunikasi dengan alat bantu *cup* minuman yang disambungkan dengan benang.

- Permainan secara berkelompok
Permainan yang termasuk dalam kategori ini adalah permainan seperti petak umpet, walaupun terkesan sederhana tetapi permainan ini dapat mengasah imajinasi anak-anak untuk jadi lebih aktif dan dapat beradaptasi sesuai dengan keinginannya.

- Permainan yang mengasah kreativitas anak
Dalam permainan ini, material yang digunakan dapat berupa pasir, rumput, air atau *clay*. Material ini membuat anak-anak membentuk sesuatu ataupun memanfaatkan material ini menjadi sesuatu yang mereka inginkan.

IV. PROGRAMMING

A. Analisis Kebutuhan Ruang			
NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	KEBUTUH AN RUANG
1	Pengunjung anak-anak	Datang, bermain, makan dan minum, pulang	Area <i>ticketing</i> , wahana permainan, jalur exit
2	Orangtua / pendamping (yang mengantarkan anak bermain)	Datang, menemani anak bermain, makan dan minum, pulang	Area <i>ticketing</i> , rest area, jalur <i>exit</i>

3	Penjaga <i>ticketing</i>	Datang, menjaga kasir, makan dan minum, pulang	<i>Mainentrance, foodcourt</i>
4	Zupervisor di Area permainan kategori <i>Health</i>	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	Wahana farmasi, rumahsakit, lab biologi, <i>foodcourt</i> .
5	Zupervisor di Area <i>kidzania's store</i>	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	<i>Kidzania's store, foodcourt</i>
6	Zupervisor di Area permainan kategori <i>Climbing Building</i>	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	Wahana <i>climbing building, foodcourt</i>
7	Zupervisor di Area permainan kategori Media	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	Wahana radio, <i>tv station, foodcourt</i>
8	Zupervisor di Area permainan <i>Bank</i>	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	Wahana <i>bank, foodcourt</i>
9	Zupervisor di Area permainan <i>Beauty Salon</i>	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum,	Wahana <i>beauty salon, foodcourt</i>

		pulang	
10	Zupervisor di Area permainan teater	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	Wahana teater, <i>foodcourt</i>
11	Zupervisor di Area permainan <i>Building on Fire</i>	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	Wahana <i>building on fire, foodcourt</i>
12	Zupervisor di Area permainan <i>Magic show</i>	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	Wahana <i>magic show, foodcourt</i>
13	Zupervisor di Area permainan <i>fashion show</i>	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	Wahana <i>fashion show, foodcourt</i>
14	Zupervisor di Area permainan <i>kompas office</i>	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	Wahana kantor <i>kompas, foodcourt</i>
15	Zupervisor di Area permainan <i>noodle factory</i>	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	Wahana <i>noodle factory, foodcourt</i>
16	Zupervisor di	Datang,	Wahana

	Area permainan <i>chocolate factory</i>	mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	<i>chocolate factory, foodcourt</i>
17	Zupervisor di Area permainan <i>teahouse</i>	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	Wahana <i>teahouse, foodcourt</i>
18	Zupervisor di Area permainan <i>bread house</i>	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	Wahana <i>breadhouse, foodcourt</i>
19	Zupervisor di Area permainan <i>towel factory</i>	Datang, mempersiapkan peralatan wahana, makan dan minum, pulang	Wahana <i>towel factory, foodcourt</i>
20	<i>General manager</i>	Datang, briefing seluruh staf, memeriksa dan mengontrol kesiapan seluruh ruang, makan dan minum, evaluasi seluruh staf, pulang	Area permainan, <i>cctv room</i>
21	Karyawan di area <i>foodcourt</i>	Datang, mempersiapkan makanan	Stan makanan
22	<i>Cleaning service</i>	Datang, membersihkan seluruh ruang	Janitor

23	<i>Security</i>	Datang, memeriksa keamanan seluruh kidzania.	Seluruh ruang.
----	-----------------	--	----------------

B. Analisis Besaran Ruang

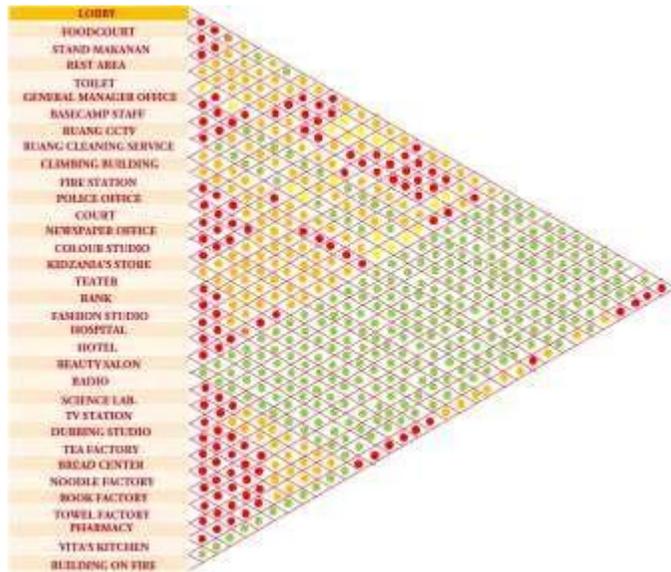
Luasan total yang ada di dalam perancangan ini adalah ±1400 m². Luasan untuk sirkulasi adalah 50% dari luasan total yang ada, sehingga didapati total luasan 700

NO.	REKAMBUK PERABOT	RUANG PERABOT			Luas Perabot (m ²)	Luas Sirkulasi (m ²)	Total Luasan (m ²)	Total Luasan (m ²)	KIRI LAU GEMER
		Area	Luas	Luas					
1	KAWASAN PERMAINAN								
	Area Permainan	1	63	63	233				
	Area Makan	2	44	44	413				
	Area Sirkulasi	3	13	7	49	233	446	1196	
	Area Perabot	4	41	41	413				
	Area Sirkulasi	5	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	6	39	39	413				
	Area Sirkulasi	7	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	8	39	39	413				
	Area Sirkulasi	9	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	10	39	39	413				
	Area Sirkulasi	11	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	12	39	39	413				
	Area Sirkulasi	13	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	14	39	39	413				
	Area Sirkulasi	15	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	16	39	39	413				
	Area Sirkulasi	17	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	18	39	39	413				
	Area Sirkulasi	19	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	20	39	39	413				
	Area Sirkulasi	21	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	22	39	39	413				
	Area Sirkulasi	23	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	24	39	39	413				
	Area Sirkulasi	25	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	26	39	39	413				
	Area Sirkulasi	27	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	28	39	39	413				
	Area Sirkulasi	29	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	30	39	39	413				
	Area Sirkulasi	31	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	32	39	39	413				
	Area Sirkulasi	33	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	34	39	39	413				
	Area Sirkulasi	35	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	36	39	39	413				
	Area Sirkulasi	37	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	38	39	39	413				
	Area Sirkulasi	39	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	40	39	39	413				
	Area Sirkulasi	41	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	42	39	39	413				
	Area Sirkulasi	43	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	44	39	39	413				
	Area Sirkulasi	45	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	46	39	39	413				
	Area Sirkulasi	47	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	48	39	39	413				
	Area Sirkulasi	49	11	11	119	413	532	1196	
	Area Perabot	50	39	39	413				

Gambar. 2. Table Besar Ruang

C. Hubungan Antar Ruang

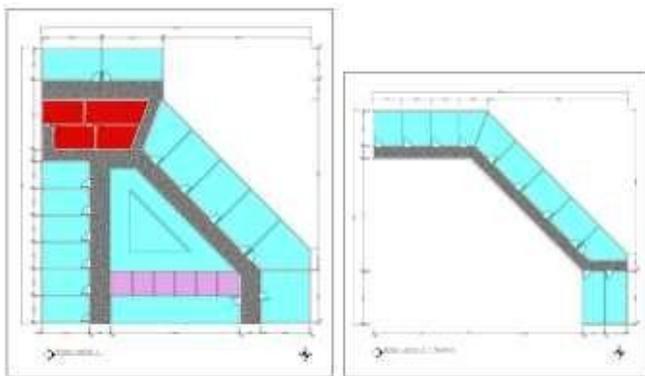
Hubungan antar ruang pada perancangan ini ditunjukkan pada diagram dibawah ini. Warna merah mewakili hubungan antar ruang satu dengan yang lain berdekatan dan berhubungan, warna oranye mewakili hubungan berhubungan dan tidak berdekatan, warna kuning mewakili hubungan tidak berhubungan dan berdekatan, sementara warna hijau mewakili hubungan tidak berhubungan dan tidak berdekatan.



Gambar. 3. Diagram Hubungan Antar Ruang

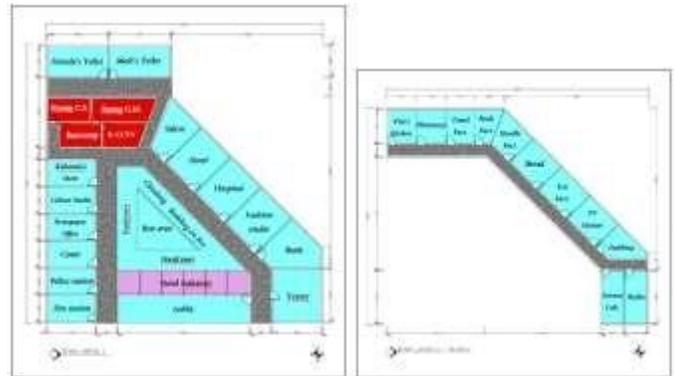
D. Analisis Zoning dan Grouping

Setelah membuat alternatif *zoning*, penulis memilih salah satu alternatif yang terbaik yang dapat diterapkan untuk perancangan interior Kidzania Mini di Malang Town Square. Alternatif yang terpilih adalah alternatif *zoning* 3, karena memiliki banyak kelebihan dan sedikit kekurangan. Kekurangan yang ada, yaitu area privat yang terlihat oleh pengunjung saat melewati jalur *exit*. Namun, kekurangan ini dapat diatasi dengan mendekorasi pintu dan dinding ruang tersebut sehingga menyatu dengan tema perancangan.



Gambar. 4. Zoning Perancangan

Setelah membuat alternatif *grouping*, penulis memilih salah satu alternatif yang terbaik yang dapat diterapkan untuk perancangan interior Kidzania Mini di Malang Town Square. Alternatif yang terpilih adalah alternatif *grouping* 3, karena memiliki banyak kelebihan dan sedikit kekurangan.



Gambar. 5. Grouping Perancangan

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

Perancangan Interior Kidzania Mini di Malang Town Square merupakan perancangan untuk mewadahi kebutuhan anak-anak dalam mewujudkan imajinasi mereka akan sebuah profesi yang menarik minat mereka. Kidzania menyediakan berbagai macam jenis profesi, sehingga anak mendapat *experience* / gambaran secara langsung akan profesi-profesi yang ada.

Secara umum konsep desain dalam perancangan ini tetap mengacu pada standarisasi konsep desain Kidzania yang telah ada, yaitu konsep perkotaan yang dipenuhi oleh gedung-gedung profesi. Desain secara keseluruhan juga diupayakan semenarik mungkin, sehingga anak-anak tidak akan merasa bosan saat berada dalam Kidzania. Namun secara mendetail, konsep desain dari tiap-tiap gedung (ruang-ruang profesi) berbeda tergantung dari tiap profesi itu sendiri.

Untuk itu konsep dari perancangan ini adalah *Learning by Playing*, dimana anak-anak akan belajar banyak hal tentang dunia profesi dengan cara bermain. Agar anak-anak tidak merasa bosan, karakter yang ada dalam Kidzania juga akan membalut konsep desain perancangan ini, dimana dalam setiap ruang profesi akan disertakan karakter dari Kidzania menyesuaikan dengan kecocokan dan ketepatan pengaplikasian karakter pada tiap ruang profesi.



Gambar. 6. Learning by Playing Concept

B. Tema Perancangan

Tema dari perancangan ini mengambil tema asli dari Kidzania, yaitu “You Can be Whoever You Want to be”, dimana anak bebas memainkan wahana yang masing masing memiliki tema profesinya masing-masing. Sehingga pada perancangan ini, tema per ruang menyesuaikan dengan profesi dari ruang-ruang tersebut, namun secara keseluruhan, tema dari perancangan mengambil tema perkotaan eropa, dimana aplikasi desainnya terlihat dari suasana perkotaan yang dipenuhi dengan gedung-gedung.



Gambar. 7. Kidzania City

C. Implementasi konsep

Penerapan konsep ke dalam tema perancangan adalah adanya karakter kidzania yang menghiasi wahana-wahan dalam perancangan. Kemudian kesan perkotaan juga terlihat dari atap plafon dengan tema sky, lantai menggunakan baha *conblock*, serta dinding yang dihiasi dengan miniatur fasad bangunan, sehingga terciptalah suasana kota dalam perancangan.

D. Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Karakter yang dimunculkan pada perancangan Interior Kidzania Mini di Malang Town Square ini adalah 6 karakter

utama yang menjadi ikon kidzania di seluruh dunia, yaitu vita, urbano, bache, chika. Setiap karakter ini memiliki kepribadian dan sifat yang berbeda-beda. Karakter-karakter ini lah yang akan menemani sekaligus menanamkan karakter yang positif kepada anak saat melakukan permainan, sehingga secara tidak langsung anak tidak hanya belajar akan profesi-profesi yang ada, melainkan pendidikan karakter yang positif juga tertanam dalam diri sang anak sejak dini. Karakter ini pada desain perancangan tersalur melalui gambar” karakter pada setiap wahana, patung, bendera, dan sebagainya.

Gaya keseluruhan dari perancangan ini adalah menerapkan gaya perkotaan klasik yang ada di eropa, seperti ukiran” pada bangunan, bangunan-bangunan tinggi, juga gaya desain yang dinamis. Gaya ini mendukung suasana perkotaan eropa yang terkesan ramai dan meriah, namun tetap menawan.

E. Desain Akhir

Layout perancangan

Layout perancangan ini disesuaikan dengan konsep dan tema dari perancangan ini, yaitu anak-anak serasa sedang menyusuri sebuah perkotaan dengan memasuki bangunan- bangunan yang ada di dalam kota tersebut. Sehingga layout yang tercipta dari perancangan ini adalah layout singular, yaitu wahana-wahana yang ada disusun secara mengelilingi.



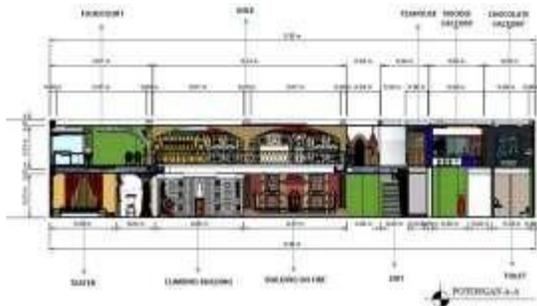
Gambar. 8. Layout Lantai 1



Gambar. 9. Layout Lantai 2

Tampak potongan

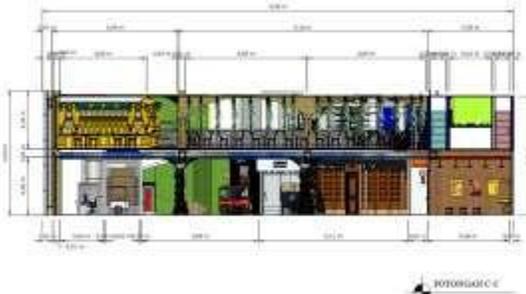
Tampak potongan dari perancangan memperlihatkan ruang-ruang dari kidzania, sehingga tampak jelas pembagian ruang di bagian tengah.



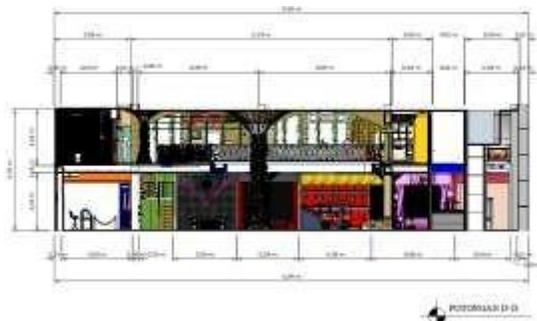
Gambar. 10. Tampak Potongan A-A



Gambar. 11. Tampak Potongan B-B



Gambar. 12. Tampak Potongan C-C



Gambar. 13. Tampak Potongan D-D

Main Entrance



Gambar. 14. Main Entrance

Main Entrance merupakan area pertama yang dilihat oleh pengunjung yang berada di dalam mal, sehingga desain dari mainentrance ini dibuat semenarik mungkin agar menarik perhatian terutama bagi anak kecil. *Main entrance Mini Kidzania* di Malang Town Square ini dirancang menyesuaikan dengan standarisasi dari seluruh Kidzania di dunia, dimana *mainentrance* Kidzania bertemakan pesawat terbang, sehingga seakan-akan anak-anak sedang berada di bandara yang sedang mengantre untuk membeli tiket pesawat. Pada setiap *mainentrance* dari seluruh Kidzania juga terdapat replika pesawat dari setiap negara dimana Kidzania tersebut berada. Perancangan ini berada di negara Indonesia, sehingga pada *mainentrance* dibuat replika pesawat Garuda. Namun karena perancangan ini mini, sehingga replika pesawat tidak dibuat seluruhnya, hanya kepala pesawat saja, namun perancangan *mainentrance* ini tetap mengikuti standarisasi Kidzania seluruh dunia.

Airplane



Gambar. 15. Airplane

Karena perancangan *mainentrance* bertemakan pesawat terbang, sehingga wahana pertama dari perancangan ini adalah ruang penumpang pesawat. Anak-anak seolah merasakan berada di dalam pesawat setelah melakukan beberapa prosedur yang dilakukan saat berada di bandara. Anak-anak bisa menjadi pramugari/pramugara dan penumpang pesawat dalam ruang ini. Ruang ini dibuat semirip mungkin dengan ruang penumpang pesawat yang sesungguhnya.

Terdapat lampu LED di sepanjang plafon bagian tengah kemudian pada tombol-tombol menyala di atas kursi duduk penumpang. Lalu untuk lantai menggunakan carpet berwarna biru, dimana warna biru menyesuaikan dengan tema pesawat Garuda Indonesia, lalu untuk bahan dan material yang digunakan dalam ruang ini untuk memperkuat kesan pesawat itu sendiri.

Kemudian dibagian depan setelah ruang penumpang terdapat ruang pilot yang berkapasitas dua orang saja bagi anak-anak yang ingin mencoba merasakan suasana mengemudi diluar angkasa.

Pada bagian jendela pesawat menggunakan layar LCD dengan gambar awan, sehingga anak-anak merasakan suasana luar angkasa. Kemudian material lainnya seperti carpet dan badan pesawat menyamakan dengan area kursi penumpang.

Open Area



Gambar. 16. *Open Area*

Area inilah yang mendukung suasana *outdoor* dalam perancangan ini. Area ini dibuat lebar dan terkesan luas, sehingga kesan taman di perkotaan dapat digambarkan pada perancangan ini. Plafon dengan tema langit serta banyaknya pohon dan tumbuhan membuat suasana kota terasa hidup dalam perancangan.

Pada area ini orangtua dapat beristirahat di tempat duduk besar yang berada di tengah area ini, sehingga anak masih berada dalam jangkauan orangtua. Di area ini juga terdapat gerobak makanan yang semakin menggambarkan suasana kota Kidzania.

Beauty Salon



Gambar. 17. *Beauty Salon*

Wahana permainan ini dikhususkan bagi anak perempuan. Disini anak akan diajarkan cara berdandan yang cantik dan benar. Ruang ini dibuat secantik mungkin hingga menyerupai rumah barbie. Dengan dominasi warna pink yang disukai oleh anak perempuan akan memperkuat kesan feminim dalam ruangan ini. Selain itu furniture dengan desain *classic* akan menambah daya tarik dari ruang ini. Pernak-pernik dan detail dari setiap desain dalam ruang ini juga dibuat semenarik mungkin, seperti wallpaper, plafon, lampu, lukisan, dan sebagainya.

Fashion Studio



Gambar. 18. *Fashion Studio*

Hampir sama dengan wahana sebelumnya, wahana permainan ini terkesan sangat *girly*. Desain panggung *catwalk* Wahana permainan ini dikhususkan bagi dibuat semenarik mungkin, sehingga anak merasa percaya diri dan nyaman saat berjalan diatas panggung. Lampu sorot kecil pada area panggung berfungsi untuk memfokuskan anak yang sedang berpose di atas panggung.

Pada area permainan ini juga disediakan lemari dan juga skat untuk anak berganti pakaian. Disini anak bebas mengekspresikan pakaian yang dibawakan sang anak diatas panggung.

Bank



Gambar. 19. Bank

Wahana permainan Bank merupakan wahana yang wajib ada pada setiap Kidzania di seluruh dunia, karena pada dasarnya prinsip Kidzania adalah mengajarkan anak bagaimana mereka bekerja dan mendapatkan uang sendiri.

Pada area ini anak diajarkan cara bertransaksi dengan benar menggunakan uang kidzos, yaitu mata uang yang diciptakan oleh kidzani. Disinilah pusat transaksi seluruh pengunjung, sehingga wahana ini dibuat cukup luas dari wahana lainnya, karena akan ada banyak orang yang mendatangi wahana ini untuk melakukan transaksi.

Fire Station



Gambar. 20. Fire Station

Wahana ini merupakan wahana yang harus didatangi sebelum anak bermain ke wahana *Building on fire*. Pada wahana ini anak-anak akan mendapatkan pengarahan secara benar mengenai bahaya api, cara penanganannya, dan sebagainya.

Desain dari ruang ini memakai material brick pada dinding dan juga plat besi pada lantai, sehingga terkesan industrial dalam ruang. Juga terdapat kostum pemadam kebakaran pada rak panjang dalam ruang ini. Selain itu juga terdapat lemari agar anak-anak dapat menaruh barangnya saat melakukan permainan pemadam kebakaran.

Noodle factory



Gambar. 21. Noodle Factory

Disini anak akan diberikan edukasi akan proses pembuatan mie, selain itu mereka akan melakukan praktek pembuatan mie pada wahana ini. Pada ruang ini berkapasitas 4 orang saja. Mereka akan duduk dikursi yang sudah disediakan, dimana diatas meja sudah terdapat mesin pembuat mie yang sederhana. Mereka juga dapat mencuci tangan di sink yang telah disediakan. Untuk *apron* pada area ini akan digantung di tempat yang telah disediakan.

Foodcourt



Gambar. 22. Foodcourt

Disini pengunjung dapat menikmati hidangan dengan santai sekaligus menikmati suasana kota Kidzania. Area ini dibuat seperti jalan perkotaan yang rindang dan nyaman. Tumbuhan merambat mengesankan kesan sejuk pada area ini. Lampu- lampu kecil pada area ini akan memberi kesan hidup pada area ini.

VI. KESIMPULAN

Seringkali orangtua tidak mampu memberikan edukasi profesi sedari kecil dikarenakan kegiatan yang sibuk ataupun kurangnya fasilitas orangtua dalam memberikan edukasi tersebut. Anak juga akan merasa bosan bila penyampaian edukasi profesi ini tidak disertai dengan praktek yang menyenangkan. Melalui Perancangan Interior Kidzania Mini di Malang Town Desain dari ruang ini memakai material brick pada dinding dan juga plat besi

pada lantai, sehingga terkesan industrial dalam ruang. Juga terdapat kostum pemadam kebakaran pada rak panjang dalam ruang ini. Selain itu juga terdapat lemari agar anak-anak dapat menaruh barangnya saat melakukan permainan pemadam kebakaran.

VII. SARAN

Bagi peneliti dan perancang selanjutnya, sebaiknya lebih optimal saat melakukan observasi site Kidzania yang sudah ada secara langsung, sehingga perancang dapat merasakan suasana Kidzania yang sesungguhnya sebelum membuat perancangan. Banyaknya jumlah pengunjung dan kapasitas perancangan juga turut diperhitungkan, karena bagaimanapun juga perancangan ini merupakan tempat bermain anak yang berada di tempat umum yang ramai pengunjung.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.. Tidak lupa pula penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada beberapa pihak yang telah ikut serta membimbing, membantu, mendoakan, serta memberikan kritik dan saran yang membangun kepada:

1. Sherly De Yong, S.Sn., M.T dan Lucky Basuki, S.E.,M.H., HDII selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing penulis.
2. Seluruh staf kidzania di Jakarta yang telah membantu penulis dalam memberikan informasi yang diperlukan untuk perancangan ini
3. Keluarga dan teman-teman yang telah membantu, mendukung, dan memberikan masukan selama penulisan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akmal, I. (2006). *Lighting*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [2] Baskara, Medha. "Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak Di Ruang Publik." *Jurnal Lanskap Indonesia* 3 no.1 (2011), 31-34.
- [3] Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- [4] Gunarasa, D. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : PT.BK Gunung Mulia. 1986
- [5] Hamid, Moh. Sholeh. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- [6] Hurlock, E. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*.
- [7] Lawson, Bryan. *How Designer Think. Forth Edition*, 2005. Lueder, Rani & Rice, Valerie J. Berg. *Ergonomic for Children*. Newyork: Taylor & Francis Group, 2008.
- [8] Sari, Sriti Mayang. "Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak- Kanak". *Jurnal Dimensi Interior* 2(1), (2004), 22-36.
- [9] Satwiko, Prasasto. *Fisika Bangunan 2*. Yogyakarta: Andi, 2004.
- [10] Pericles Lewis, *Modernism, Nationalism, and the Novel* (Cambridge University Press, 2000), pp. 38–39.
- [11] "What is KidZania." *KidZania*. 2018. KidZania S.A.P.I. de C.V. 21 Januari 2018. <<https://kidzania.com/en/what-is-kidzania#section-0>>.