

# Belajar Sambil Bermain Lewat Desain

**Claudia Melani Liem, Astrid Kusumowidagdo, Stephanus Evert Indrawan**

Interior Architecture Department, Universitas Ciputra, UC Town, Citraland, Surabaya 60219, Indonesia  
corresponding email: liem.claudia@yahoo.com

*Abstract: In today's world, particularly in Indonesia, there are increasing in the development and the necessity of interior design's business. It is mainly affected by changes in societies' lifestyles and the expansion of the property markets along with investors began to extend to outside Java. Numerous problems encountered by the societies associated with the function and quality of interior space environments. The author aims to fulfill societies' requirements through interior design consultant; named MYC. MYC assists and provides solutions to clients, through the results of consultation and design in accordance with the clients' specifications, especially in the area of Makassar and Manado. Client satisfaction is the main goal of MYC, thus, MYC improves the quality of life through design is a solution to the problems faced. EbenHaezar's Kindergarten School in Manado is one of MYC's design implementation. The kindergarten has a concept of Fun, Balancing and Intelligence, where this concept offers a balance between learning and play for children that are identical to playing and learning. Fun concept is supported by the use of shape and color in every room that aims to brighten the atmosphere of the school considering the building is dominantly occupy with children around two to six years old. In addition, warm and safe concepts are emphasized by applying material that is warm natural, such as on the floor using wood vinyl flooring as to create coziness to the children to feel like their own house.*

*Keywords: Consultant, Commercial Design, Kindergarten, Manado, Makassar*

## LATAR BELAKANG BISNIS

### Masalah dan Solusi pada Bisnis yang dituju

Di Indonesia, perkembangan bisnis interior mulai meningkat begitu juga dengan pertumbuhan pembangunannya. Dan sekarang perkembangan / peningkatan pasar properti dan investor mulai meluas sampai di luar Pulau Jawa, termasuk Makassar dan Manado.

Beberapa problema yang didapatkan sesuai pengamatan adalah:

- 1 Desainer yang tidak mengerjakan sesuai dengan *deadline* yang dijanjikan.
- 2 Desainer tidak menangkap dengan baik mengenai keinginan/kebutuhan si klien yang menyebabkan ketidakpuasaan klien sendiri.
- 3 *Mindset* konsumen, khususnya di Manado masih belum peka dan familiar dengan desain interior atau bisa dikatakan masih kurangnya pengetahuan tentang bidang tersebut.
- 4 Konsumen Makassar lebih mempercayakan proyeknya kepada desainer luar.

Berdasarkan beberapa problema di atas terdapat beberapa solusi yang ditawarkan, yaitu:

- 1 Desainer yang tidak mengerjakan sesuai dengan *deadline* yang dijanjikan.
- 2 Desainer tidak menangkap dengan baik mengenai keinginan/kebutuhan si klien yang menyebabkan ketidakpuasaan klien sendiri.

- 3 *Mindset* konsumen, khususnya di Manado masih belum peka dan familiar dengan desain interior atau bisa dikatakan masih kurangnya pengetahuan tentang bidang tersebut.
- 4 Konsumen Makassar lebih mempercayakan proyeknya kepada desainer luar.

### Keunggulan Bisnis

- 1 Memiliki tiga pendiri yang berlatar belakang *Interior Architecture* yang berbasis *Entrepreneur*.
- 2 Menempati dua kota yang sementara mengalami perkembangan, baik dalam hal bisnis ataupun konsumen, yaitu Makassar dan Manado.
- 3 Menerima berbagai jenis proyek, baik residensial, komersial dan *hospitality* dari tahap desain hingga tahap realisasi.
- 4 Menawarkan program DIY (*optional*).
- 5 Ber-*designpreneur*, dimana menjadi tempat berkumpulnya para desainer dalam menuangkan segala inspirasinya dan dapat memberi *impact* yang positif bagi desainer dan klien.

### Break Even Point (BEP)

Pada fase awal, MYC Interior tidak mengeluarkan modal peralatan yang banyak karena memanfaatkan seluruh sumber daya yang sudah dimiliki. Pada tahap selanjutnya baru ada pengeluaran lagi untuk *invest* pada fase tersebut, dimana perusahaan makin berkembang dan

membutuhkan renovasi dan sumber daya yang lebih. BEP diperkirakan kembali dalam kurun waktu lima tahun.

## INTEGRASI BISNIS DAN DESAIN

MYC Interior Consultant merupakan sebuah bisnis baru yang berbasis di Sulawesi. Dengan adanya proyek sekolah TK Kr. Eben Haezar yang merupakan salah satu sekolah ternama di Manado, bisa dijadikan sebagai salah satu *key portfolio* yang membantu MYC dalam mengembangkan bisnisnya. Untuk desain memanfaatkan *playful design* sambil mempertimbangkan anak-anak sebagai pengguna yang diharapkan dapat memberi kreativitas, kenyamanan dan keamanan kepada anak.

## DESAIN

### Latar Belakang

Bertambahnya jumlah murid dan bertambahnya tuntutan program sekolah mengakibatkan gedung yang lama sudah tidak dapat menampungnya. Apalagi gedung yang lama hanya menggunakan *space* dari sekolah dasarnya. Untuk itu dibuat perencanaan membuat gedung khusus untuk TK. Mengingat hal tersebut, maka optimalisasi ruangan sangat diperlukan karena adanya tuntutan fasilitas yang banyak daripada yang direncanakan. Ditambah pengguna utama adalah anak-anak yang berumur dari dua sampai enam tahun yang memerlukan adanya kenyamanan dan keamanan serta membutuhkan *learning*

*space* yang memicu kreativitas dan kecerdasan anak. Di samping itu, terdapat orang dewasa yang mengajar dan mengawasi sehingga dalam merancang gedung sekolah TK memiliki banyak faktor yang harus dipertimbangkan.

### Rumusan Masalah

Hal-hal yang dapat menjadi batasan/lingkup perancangan proyek akhir adalah:

1. Bagaimana cara memenuhi kebutuhan fasilitas yang banyak di luasan yang tidak terlalu besar ?
2. Bagaimana cara mendesain sekolah TK yang nyaman untuk belajar dan bermain yang dapat memicu kecerdasan anak ?
3. Bagaimana mendesain sekolah untuk TK yang cocok dan nyaman untuk anak-anak juga orang tua murid ?
4. Bagaimana mendesain ruang sekolah sesuai dengan dimensi / ergonomis untuk anak-anak ?

### Tujuan Perancangan

Tujuan yang diharapkan tercapai setelah proses perancangan selesai adalah:

1. Memenuhi segala kebutuhan / fasilitas sekolah lewat tata letak, organisasi ruang beserta furnitur dan pendukung lainnya.
2. Memanfaatkan setiap bidang – bidang ruang untuk dijadikan fasilitas belajar dan bermain, menggunakan berbagai macam bentuk dan warna untuk membantu merang-

sang kinerja otak anak lewat desain yang ditawarkan.

3. Memperhatikan dimensi anak-anak dan orang dewasa sehingga sirkulasi ruang dan tatanan bisa nyaman dan sesuai.
4. Desain yang terwujud telah sesuai dengan ukuran fisik anak sehingga tingkat keselamatan anak juga bisa dijaga.

### **Metodologi Perancangan**

Metodologi penulisan yang digunakan dalam mendesain interior TK Eben Haezar di Manado adalah:

1. Observasi, yaitu penulis melakukan studi banding di beberapa sekolah TK di Surabaya.
2. Tanya jawab, yaitu penulis melakukan tanya jawab dengan kepala sekolah, guru beserta orang tua murid di beberapa sekolah TK yang dikunjungi.
3. Studi pustaka, yaitu penulis menggunakan beberapa referensi menyangkut perancangan interior sekolah TK sebagai acuan data.

### **Tema/Konsep Perancangan**

Konsep yang diangkat yang dijadikan solusi perancangan adalah *Fun Balancing Intelligence*. Dengan menata sekolah dengan *fun*, konsep ini menawarkan adanya keseimbangan antara belajar dan bermain untuk anak-anak yang identik dengan *playing & learning*.

Anak-anak biasanya cepat bosan dengan sesuatu, ngga disediakan berbagai macam fasilitas bermain yang juga mengajak anak untuk belajar. Tentunya dengan memperhatikan tingkat kenyamanan dan keamanan pengguna juga orang-orang yang terlibat seperti para guru dan orang tua.

Berdasarkan *Oxford Dictionary* dan kamus besar Bahasa Indonesia, istilah *fun* adalah kesenangan yang berarti kepuasan; perihal senang; kebahagiaan; keenakan. Sedangkan, istilah *balancing* adalah pengimbangan, dimana ditetapkan untuk seimbang atau tidak berat sebelah. Dan istilah *intelligence* memiliki definisi antara lain kecerdasan, kecerdikan, intelijen, dan intelinjensi.

### **Percancangan**

Lingkup yang akan dirancang adalah perancangan arsitektur interior lantai satu yang merupakan area sekolah TK yang mencakup beberapa fasilitas, yaitu *lobby*/resepsionis, ruang belajar, ruang bermain *indoor*, ruang multimedia, ruang guru, ruang tunggu, perpustakaan, koridor dan toilet dengan total luasan  $\pm 800$  m<sup>2</sup>. Pembagian area dirancang untuk dua jenis pengguna, terhubung penggunaannya adalah anak-anak dan orang dewasa.

Area sekolah juga dibagi menjadi area publik dan area *private*. Untuk area publik, pertama terdapat

area *lobby* karena merupakan *entrance area* yang sering diakses, baik pengguna maupun pengunjung sekolah. Kemudian, kedua adalah *indoor playing area* yang diletakkan berdekatan dengan *lobby* dan area tunggu orang tua dengan tujuan para orang tua bisa turut memantau dan mengawasi anak-anak yang sementara bermain.

Untuk area *private* adalah perpustakaan, ruang guru dan area belajar baik *playgroup*, TK A dan TK B. *Private* yang dimaksud adalah area-area tersebut tidak dapat dilalui oleh pengunjung lain, selain para murid dan guru-guru yang bertugas dikarenakan anak-anak diajarkan kemandirian saat di sekolah dan supaya anak-anak bisa fokus dengan kegiatannya.

Berdasarkan Ching (2000), organisasi ruang yang diterapkan adalah linier, yaitu sebuah sekuen linier ruang yang berulang-ulang dan juga semi grid, yaitu penataan ruang mengikuti suatu grid.

Menerapkan prinsip organisasi ruang secara linier karena adanya kebutuhan ruang dan fasilitas yang banyak sehingga membutuhkan suatu tatanan yang rapi yang dapat membagi ruang sesuai kebutuhan. Namun, secara sirkulasi pengguna diajak mengitari area yang didukung dengan fasilitas bermain di sepanjang koridor sehingga akses pun diharapkan akan menyenangkan.

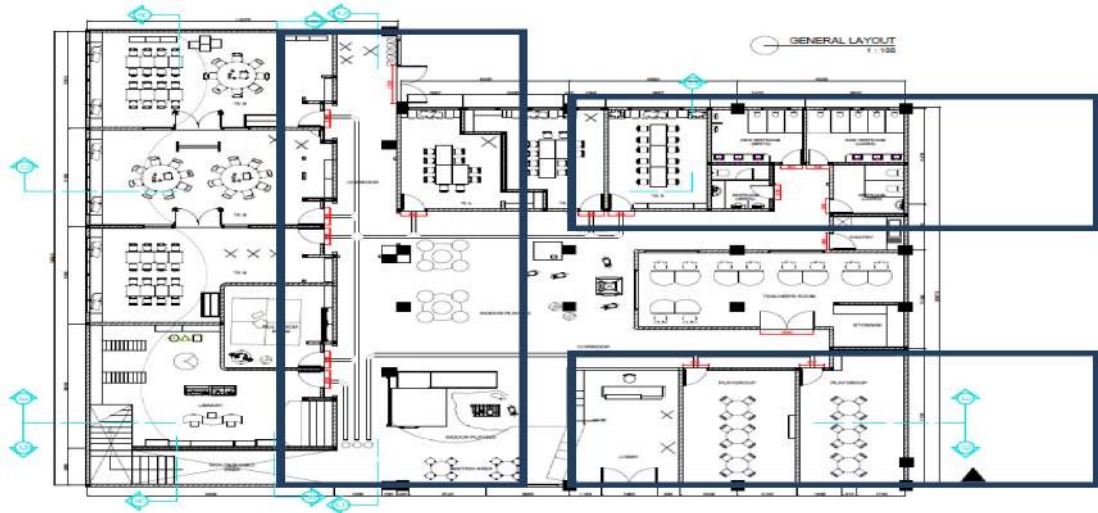
Berhubungan dengan tujuan gedung adalah

sekolah Taman Kanak – kanak, maka karakter gaya yang ingin ditampilkan adalah *young* dan *playful*, mengingat anak – anak sekitar dua sampai enam tahun yang akan menceriakan gedung sekolah tersebut.

Berdasarkan karakter pengguna juga, maka suasana yang ditonjolkan adalah *fun* yang didukung dengan adanya penggunaan warna yang *colorful* dan adanya permainan-permainan yang membantu menceriakan suasana sekolah.

Karakter dan gaya ruang bisa ditemui mulai dari pintu masuk hingga ruang-ruang belajarnya, baik di dinding, lantai, plafond dan furniturnya. Terlihat adanya penggunaan bentukan yang fleksibel dan dinamis, warna yang disesuaikan dengan karakter ruang, dan beberapa detail lainnya yang menunjukkan bahwa anak-anak adalah yang utama, seperti adanya perbedaan warna antara dinding bawah dan atas yang disesuaikan dengan fisik anak-anak, dan ada juga permainan bentuk di tiap pintu masuk ruang belajar.

Selain menciptakan keceriaan, sekolah juga ingin memunculkan kesan *warm and safe*, khususnya di ruang belajar atau area-area yang dijangkau oleh anak-anak. Karena itu diaplikasikan beberapa material yang bersifat *warm natural*, seperti di lantai menggunakan *vinyl wood flooring*, dimana anak-anak bisa duduk di lantai dan *rolling over* selayaknya berada di rumah sendiri. *Vinyl flooring* sendiri



**Gambar 1.** Denah Sekolah  
Sumber: dokumentasi pribadi (2015)

merupakan material yang bersifat *resilient*, yaitu *durable* dan elastis sehingga aman untuk anak-anak.



**Gambar 2.** Lobby  
Sumber: dokumentasi pribadi (2015)

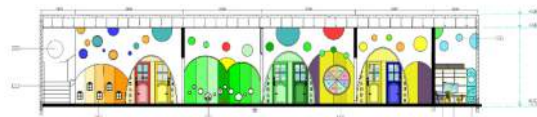


**Gambar 3.** TK B 1  
Sumber: dokumentasi pribadi (2015)



**Gambar 4.** TK B 2  
Sumber: dokumentasi pribadi (2015)

Konsep bentuk yang diambil adalah bentukan dengan lengkungan, dimana didominasi dengan bentuk lingkaran dan setengah elips.



**Gambar 5.** Implementasi Bentuk  
Sumber: dokumentasi pribadi (2015)



Lingkaran dipahami sebagai bentuk yang kompak, egosentris dan mempunyai suatu fokus yang berada pada titik pusatnya. Lingkaran menggambarkan adanya kesatuan, kontinuitas dan keteraturan bentuk (Ching 2008). Sedangkan elips sendiri terbentuk dari lingkaran yang ditarik di kedua tiiknya. Permainan garis- garis dan macam-macam bentuk lengkung dapat dilihat sebagai potongan atau kombinasi dari bentuk – bentuk lingkaran. Teratur atau tidak, rupa bentuk lengkung dapat mengekspresikan kehalusan suatu bentuk atau aliran suatu gerak.



**Gambar 6.** Customized Furniture  
Sumber: dokumentasi pribadi (2015)

Mengikuti konsep dan bentuk yang diterapkan, furnitur yang digunakan juga menerapkan bidang lengkung. Dengan adanya permainan rupa-rupa bentuk lengkung, maka akan terlihat lebih dinamis, tidak kaku dan *fun*.

Untuk meja dan kursi anak-anak dibuat *movable* dan tidak menggunakan material yang berat seperti besi / *stainless steel* supaya memiliki beban berat yang ringan.

Terdapat juga *soft furnishing* yang bisa digunakan anak-anak saat bermain

Material *finishing* yang diaplikasikan adalah yang bersifat *warm* dan *colorful*. *Warm* untuk memberi kesan *cozy* dan *comfortable* bagi para pengguna, khususnya anak-anak. Untuk menampilkan kesan tersebut, material yang digunakan adalah *vinyl* dan *carpet flooring*. *Vinyl* adalah *resilient material*, memiliki berbagai macam motif dan warna, termasuk *natural wood* yang cocok untuk ruangan anak-anak yang pada umumnya menjadikan lantai sebagai furniturnya, yaitu adanya kebiasaan duduk, guling-gulingan dan bermain di lantai.

Begitu pula dengan karpet yang merupakan *soft material*, memiliki berbagai macam motif, warna dan tekstur. Kedua material tersebut tidak hanya memberikan kesan *warm* dan *cozy*, namun juga memberikan keamanan dari segi material untuk penggunaannya.



a) Tekstur Karpet 1 b) Tekstur Vinyl

**Gambar 7.** Tekstur Material  
Sumber: Lghausys (2015)

## KESIMPULAN

Dalam merancang sebuah sekolah TK harus mempertimbangkan dua pengguna, yaitu anak-anak dan orang dewasa. Khususnya anak-anak,

banyak yang harus diperhatikan karena fisik yang masih kecil dan mental yang masih suka bermain. Karena itu desain area belajarnya diharuskan untuk *stress-free*, kemudian area yang dijangkau anak-anak harus memperhatikan keamanan dan kenyamanan serta kreativitas anak yang bisa diterapkan dari segi sirkulasi denah, ukuran *furniture*, penghawaan, material dan aspek lainnya. Dengan tujuan menyesuaikan *image* anak-anak yang *young*, *wild*, dan *playful*, maka diterapkan beberapa warna dan bentuk yang bisa membantu merangsang kreativitas anak juga.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta 2005.

McGowan, M., Kelsey Kruse. *Interior Graphic Standards*: New Jersey: John Wiley & Sons, 2003

Sutton, T., dan Bride Whelan. *The Complete Color Harmony*. USA: Rockport, 2004.

## REFERENSI

Arthur, D.W., dkk. (2006). *Community Investment Collaboration for Kids: Resource Guide 2*. Local Initiatives Support Corporation, New York.

Arthur, D.W., dkk. (2006). *Community Investment Collaboration for Kids: Resource Guide 3*. Local Initiatives Support Corporation, New York.

Binggeli, C., ASID. *Materials for Interior Environment*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2008.

Badan Pusat Statistik (BPS), diakses dari <http://www.bps.go.id/> pada tanggal 24 – 25 November 2014 pada jam 18.00 WIB

Ching, Francis D. K., 2000. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatahan Edisi kedua*. Jakarta. Erlangga.