

PERANCANGAN *PLAYGROUP* DAN TAMAN KANAK-KANAK KRISTEN ALETHEIA DI SURABAYA

Rachel Vania Hadi, Astrid Kusumowidagdo, Dyah Kusuma Wardhani

Interior Architecture Department, Universitas Ciputra, UC Town, Citraland, Surabaya 60219, Indonesia
Alamat email untuk surat-menyurat: rchellv08@gmail.com

Abstract:

Children aged 3 to 5 years are children who experience growth and development in many aspects, both physically, intellectually, socially and emotionally. However, over time the growth of the child is no longer developing should be because parents cannot fully meet the needs of children due to job demands. Because of the lack of time parents to educate and pay attention to their children not a few parents who give children gadgets in lieu of the presence of parents. For that Playgroup and Kindergarten as an early formal education role stimulates the growth and development of children by letting them learn and play. The learning process can produce children of good character if the school has a qualified teacher, a good program, and a good physical environment. Children in this age of 'golden age' have a lot of developing characters. Therefore, classrooms and other facility rooms need to be designed as comfortable as possible to support the needs and growth of children in the learning process. The selection of colors, shapes, furniture and layout should be done properly in accordance with the ergonomics of children and should pay attention to safety for its users. Interior Design of Playgroup and Aletheia Christian Kindergarten with Bible Story Stream as a design concept that builds Christian character, trains children's independence, is safe, easy to supervise and makes children free to explore so maximize the learning process through visual, audio and kinesthetic. The concept applies in the selection of colors to enhance the spirit of children's activities, the characters in the biblical story as the focal point for learning and activities that match the level of learning ability of children and the design of fun as a medium of learning for children.

Keywords: Bible Story, Christianity Character, Kids, Preschool, Stream

Abstrak

Anak-anak pada usia 3 hingga 5 tahun merupakan anak-anak yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dalam banyak aspek baik secara fisik, intelektual, sosial dan emosional. Namun, seiring berjalannya waktu pertumbuhan anak tidak lagi berkembang seharusnya dikarenakan orang tua tidak dapat sepenuhnya memenuhi kebutuhan anak karena tuntutan pekerjaan. Oleh karena kurangnya waktu orang tua untuk mendidik dan memperhatikan anaknya tak sedikit orang tua yang memberikan anak *gadget* sebagai pengganti kehadiran orang tua. Untuk itu *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak sebagai pendidikan formal dini berperan merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak-anak dengan membiarkan mereka belajar dan bermain. Proses pembelajaran dapat menghasilkan anak-anak berkarakter baik jika sekolah memiliki guru yang berkualitas, program yang baik, dan lingkungan fisik yang baik. Anak-anak dalam usia '*golden age*' ini memiliki banyak sekali karakter yang sedang berkembang. Oleh karena itu, ruang kelas dan ruang fasilitas lainnya perlu dirancang nyaman mungkin untuk mendukung kebutuhan dan pertumbuhan anak dalam proses pembelajaran. Pemilihan warna, bentuk, furnitur dan tata ruang harus dilakukan dengan benar sesuai dengan ergonomi anak-anak, dan harus memperhatikan keselamatan bagi penggunaannya. Desain interior *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia dengan *Bible Story Stream* sebagai konsep desain yang membangun karakter Kristiani, melatih kemandirian anak, aman, mudah dalam pengawasan serta membuat anak bebas bereksplorasi sehingga memaksimalkan proses belajar melalui visual, audio dan kinestetik. Konsep berlaku dalam pemilihan warna untuk meningkatkan semangat kegiatan anak-anak, karakter dalam cerita alkitab sebagai *focal point* untuk pembelajaran dan aktivitas yang sesuai dengan tingkat kemampuan belajar anak-anak dan desain yang menyenangkan sebagai media pembelajaran anak-anak.

Kata Kunci: Aliran, Anak-Anak, Cerita Alkitab, Karakter Kristiani, Prasekolah

PERANCANGAN PROYEK

Latar Belakang

Dengan meningkatnya pertumbuhan angka kelahiran maka juga berdampak akan pembangunan sekolah, sehingga pilihan sekolah pun semakin banyak dan membuat orang tua yang ingin memasukkan anak mereka ke sekolah kebingungan. Oleh karena itu, diperlukan sekolah yang memiliki konsep yang menarik dan menjamin orang tua bahwa anaknya mendapatkan pendidikan yang baik.

Pada dewasa ini di dalam masyarakat berkembang semakin pesat pembangunan *Playgroup* maupun Taman Kanak-Kanak, yang mana dalam persaingannya sekolah perlu memperhatikan penampilan estetika interior dan juga kebutuhan anak. *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia merupakan salah satu fasilitas pendidikan anak usia dini formal di Surabaya. Pada saat ini kondisi bangunan sekolah sudah terbilang lama, dan fasilitas yang ada pun perlu ditingkatkan, sehingga dalam perencanaannya yayasan akan melakukan renovasi *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak ke depannya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang persalahan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang hendak dipisahkan agar dapat mendukung proses perancangan. Berikut adalah rumusan masalah tersebut:

1. Bagaimana mendesain area *Playgroup* dan Ta-

man Kanak-Kanak yang terpisah dari lapangan olahraga namun anak tetap dapat bermain bebas tanpa terasa terkurung, serta memudahkan guru untuk menjaga?

2. Bagaimana mendesain pintu masuk *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak yang menarik?
3. Bagaimana menata interior ruang laboratorium komputer yang aman bagi anak?
4. Bagaimana menciptakan *ambience* perpustakaan yang bagus sehingga anak memiliki rasa tertarik untuk membaca?
5. Bagaimana mendesain *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia dapat membantu menciptakan karakter anak yang baik sehingga sekolah akan lebih dikenal dan mencetak lebih banyak anak berprestasi?

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan interior *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia adalah:

1. Mendesain ulang *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia dengan konsep yang membangun karakter Kristiani, melatih kemandirian anak, aman, mudah dalam pengawasan serta membuat anak bebas bereksplorasi.
2. Menciptakan suasana *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia yang baru sehingga dapat menarik lebih banyak orang tua murid.
3. Memberikan sarana dan prasarana yang lebih baik, nyaman dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak.
4. Merancang elemen-elemen interior bermain

dan belajar anak yang berpengaruh terhadap sensorik dan motorik anak.

Studi Literatur

Sirkulasi

Menurut Ching (1996), komponen-komponen pokok dari sistem sirkulasi bangunan sebagai unsur-unsur positif yang mempengaruhi persepsi kita tentang bentuk dan ruang bangunan, unsur-unsur sirkulasi tersebut adalah pencapaian bangunan yang dipengaruhi oleh pandangan berjarak, jalan masuk ke dalam bangunan yaitu sirkulasi dari luar ke dalam, konfigurasi jalan yang dipengaruhi oleh serangkaian ruang, hubungan jalan-ruang yang dipengaruhi sisi-sisi, tanda-tanda dan pemberhentian di jalan dan bentuk ruang sirkulasi. Pengertian dari sirkulasi, kaitannya dengan aktivitas ruang adalah; pengarahan dan pembimbing jalan atau tapak yang terjadi di dalam suatu ruang yang direncanakan.

Tata Letak dan Organisasi Ruang

Menurut Ching (1996), organisasi ruang dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Pola *Linear*

Satu rangkaian ruangan yang langsung terkait satu dengan lainnya atau dihubungkan oleh satu ruangan *linear* yang terpisah dan jauh.

2. Pola Terpusat

Satu ruang sentral yang dominan sebagai pusat dan dikelilingi ruang-ruang sekitarnya yang bersifat sekunder. Ruang ini dikategorikan berdasarkan fungsi, bentuk dan ukuran.

3. Pola Radial

Penggabungan antara pola linear dan terpusat, berupa ruang pusat yang darinya menjurus suatu organisasi ruang dengan pola *linear* secara radial.

4. Pola *Grid*

Bentuk dan ruang yang posisinya di dalam ruang dan memiliki hubungan antar ruang berbentuk sebuah pola.

5. Pola Organisasi Terkluster

Ruang yang dikelompokkan berdasarkan kedekatan atau pembagian suatu hal yang sama. Merupakan pengulangan bentuk fungsi dengan ukuran, bentuk, fungsi ruang yang berbeda.

Lantai

Menurut Mangunwijaya (1980), lantai berfungsi sebagai penutup ruangan bagian bawah. Menurut De Chiara (1997) syarat perencanaan lantai untuk anak sebagai pengguna utama adalah sebagai berikut: permukaan lantai harus non-slip (tidak licin), lantai harus tidak kasar, ambang pintu dan perbedaan ketinggian yang sedikit sebisa mungkin dihindari.

Beberapa alternatif pelapis lantai yang dapat digunakan adalah *Vynil Composite Tile*, dipilih karena mudah dibersihkan, permukaan tidak licin, tidak tajam, dan lebih ekonomis. *Vynil* merupakan material yang cocok untuk area kelas karena tidak terlalu keras seperti keramik, sehingga anak dapat beraktifitas dengan nyaman. Kelemahannya, permukaan terkadang tidak rata karena langsung dipasang pada slab.

Karpet, berfungsi untuk membantu menyerap suara, permukaan lembut, tidak licin, aneka warna dan motif dapat menyamarkan noda. Namun perawatan karpet juga perlu diperhatikan ekstra karena karpet rentan terhadap debu, sehingga perlu dibersihkan secara berkala. *Sheet Vynil*, Biasanya digunakan di area yang cenderung basah seperti ruang toilet dan ruang seni, karena bahan berbentuk lembaran panjang maka hubungan antar material sedikit sehingga lebih kedap air, bahan ini juga tahan api. *Rubber Flooring*, sangat cocok pada area bermain karena memiliki tekstur yang empuk, yang dapat menjaga keamanan anak pada saat terjatuh. *Cork Flooring*, bahan ini lebih elastis daripada bahan lain pada umumnya. Dapat memberikan suasana hangat dan tekstur dalam ruangan serta nyaman untuk duduk dan berdiri dalam waktu lama. Bahan ini anti-bakteri, tidak dapat berlumut dan berjamur, serta cenderung terjangkau untuk diaplikasikan.

Dinding

Menurut Ambarwati (2015), dinding merupakan suatu bidang nyata yang membatasi satu ruang dengan ruang yang lain, ruang dalam dengan ruang luar dan memisahkan kegiatan yang berbeda. Untuk elemen dinding menggunakan material vynil atau cat dinding *waterbased* yang mudah dibersihkan karena anak-anak suka menggambar di area dinding. Beberapa kombinasi bahan yang dapat membantu proses belajar seperti cermin membantu proses

pengenalan diri, papan tulis untuk digambar, *cork board* untuk memajang karya anak. Untuk menghemat biaya dapat menggunakan profil di tengah dinding. Bahan pelapis tahan api antara lain *vynil, cork, water-based paint*.

Plafon

Ceiling pada area di sekolah dapat menggunakan papan gipsum yang anti rayap, tidak mudah terbakar, peredam suara yang baik, dan lebih ekonomis, serta dapat ditutup dengan finishing cat dengan warna putih yang dapat menetralkan ruangan agar penglihatan anak tidak mudah lelah dengan penggunaan warna yang banyak dan anak dapat beraktifitas dengan tenang. Plafon sebaiknya memiliki perbedaan ketinggian langit-langit untuk menjadi penanda pembagian area dan tempat aktivitas. Untuk bangunan yang memiliki plafon cenderung tinggi dapat menggunakan lampu gantung.

Furnitur

Furnitur anak-anak menurut Fowler (1990) sebaiknya diatur dalam skala ukuran anak-anak sehingga dapat meminimalkan kekacauan atau kerusakan dan memberikan ruang gerak yang lebih luas.

Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang cocok untuk anak-anak menggunakan alat yang dapat mengontrol suhu yang dibutuhkan tiap ruangnya. Jika penghawaan alami tidak dapat dilakukan pada bangunan maka

penghawaan buatan harus dapat memastikan kualitas adanya aliran udara segar.

Sistem Pencahayaan

Peletakkan jendela yang dapat dioperasikan sebaiknya diletakkan di atas sehingga mencegah anak memanjat keluar dari jendela. Cara kontrol aktif adalah dengan menggunakan tirai, *blinds liquid crystal display*, dan lain sebagainya. Untuk kontrol aktif perlu diperhatikan material yang tidak mencederai tangan anak, apabila ada tali yang menjuntai sebaiknya memiliki ketinggian diatas 1370 mm mencegah anak bermain dan terjatoh oleh tali tersebut. Pencahayaan artifisial tidak terlalu bersifat umum, digunakan untuk memainkan suasana yang diinginkan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana pencahayaan dapat mendukung penggunaan fleksibel dari ruang yang dimiliki, gunakan beberapa *fixture* dan lampu.

Sistem Akustik

Menurut Ching (1996), terdapat tiga cara untuk mengontrol bunyi yang timbul dari luar ruang dalam sebuah bangunan, yaitu dengan mengisolasi sumber suara, mengatur denah bangunan atau tata letak bangunan sehingga daerah yang menimbulkan suara bising terletak jauh dari daerah yang tenang sehingga mengurangi dampak suara tersebut, serta menghilangkan jalur rambat suara baik melalui udara maupun struktur bangunan dimana suara bising dapat bergerak dari sumbernya ke dalam

ruang. Material-material yang padat dan kaku memantulkan sedangkan material-material yang lunak, berpori, lenting menyerap dan melepas energi suara.

Pada proyek perancangan ini, untuk membantu mengontrol kebisingan yang dihasilkan di dalam ruang dilakukan beberapa *treatment*:

- a. Menggunakan material akustik di plafon
- b. Penggunaan material *cork*, *linoleum* dan karpet di tempat-tempat yang dibutuhkan.
- c. Menggunakan *baffle*, *banner*, dan kain dalam desain dapat membantu meredam suara yang dihasilkan di dalam bangunan
- d. Partisi interior dapat berupa satu *layer wall board* namun didalamnya harus memiliki insulasi yang padat dan pada bagian atas dan bawahnya didempul
- e. Pintu yang mengarah ke tempat bising menggunakan bahan solid

Sistem Keamanan

Hal-hal yang dapat dilakukan untuk menjaga keamanan:

- a. Menugaskan salah satu staf untuk selalu berada dibagian masuk/keluar
- b. Penggunaan kode atau kartu untuk mengakses area-area tertentu
- c. Jendela yang berada di ketinggian anak-anak harus memiliki bukaan dari atas untuk menghindari anak yang memanjat keluar atau orang luar yang memanjat ke dalam
- d. Apabila diperlukan pasang CCTV di bagian

- pintu masuk/darurat. CCTV diperlukan bila tidak ada petugas yang menjaga di area tersebut
- e. Monitor dari CCTV berpusat di ruang kepala sekolah
 - f. Alarm kebakaran sebaiknya memiliki penutup supaya tidak dapat diakses oleh anak-anak
 - g. Pintu yang dapat dikunci sebaiknya tidak berada di ruang anak-anak agar anak tidak mengunci dirinya sendiri. Bila diperlukan area anak menggunakan *electronic magnetic lock*.

Sistem Proteksi Kebakaran

Menurut panduan standar *General Service Administration* dalam servis bangunan publik beberapa hal yang dapat dilakukan:

- a. Alarm kebakaran sebaiknya dipasang di ketinggian orang dewasa
- b. Sebaiknya memiliki minimum dua akses dari bangunan
- c. Tidak ada koridor buntu yang memiliki panjang lebih dari 6,1 m
- d. Tidak ada koridor umum yang memiliki panjang lebih dari 23 m
- e. Jarak dari dalam ruangan kepada tempat keluar sebaiknya tidak lebih dari 45 m
- f. Apabila memungkinkan sebaiknya setiap ruangan dapat memiliki akses ke luar bangunan
- g. Pintu di dalam bangunan sebaiknya dapat dibuka keluar. Apabila pintu dapat dikunci, sebaiknya tidak perlu kunci, alat dan penge-

tahuan khusus untuk membukanya dari sisi luar

- h. Dinding sebaiknya menggunakan bahan yang minimum memiliki tingkat tahan api satu jam
- i. Suatu sistem alarm kebakaran sebaiknya dimiliki tiap bangunan. Alarm kebakaran manual sebaiknya merupakan tipe *double action* dan diletakkan di jalur keluar yang ditentukan
- j. Sebaiknya menggunakan *photoelectric smoke detector* di seluruh ruang

Sistem Mekanikal Elektrikal dan Teknologi Informasi

Sistem elektrikal dalam suatu ruangan yang penggunaannya didominasi oleh anak-anak menurut CICK (2006) sebaiknya menggunakan *power outlet* dengan *built-in cover* sehingga tidak membahayakan anak yang tidak sengaja memegangnya. Selain itu, juga lebih baik apabila *power outlet* dipasang di atas jangkauan anak-anak dan juga peralatan listrik yang memiliki kabel sebaiknya tidak dibiarkan menjuntai sehingga dapat mencederai anak.

Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam "Perancangan *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia" adalah:

1. Observasi
Observasi dilakukan pada tahap awal, dengan langsung ke lokasi proyek. Observasi ini guna mencari tahu kondisi fisik area desain dan

lingkungan sekitar proyek, serta mencari data dan informasi non-fisik (perilaku dan sirkulasi pengguna, kebutuhan pengguna, dsb).

2. Wawancara

Wawancara ini dilakukan kepada klien dan beberapa oknum terkait seperti guru sekolah tersebut dan psikolog anak. Dari wawancara ini, klien dapat mengutarakan keinginan dan kebutuhannya serta masalah yang dikeluhkan dari kondisi proyek.

Selain itu, adanya wawancara terhadap guru sekolah tersebut untuk mengetahui lebih dekat mengenai aktivitas anak dan hal-hal lebih detail yang tidak diketahui klien. Sedangkan diperlukan wawancara dengan psikolog anak dikarenakan beliau lebih memahami apa yang diperlukan anak sehingga dapat dikaitkan dengan desain.

3. Studi Literatur

Studi Literatur merupakan pendalaman data mengenai standar-standar desain terkait proyek melalui pengambilan informasi dari buku, jurnal, majalah atau internet.

4. Studi Komparatif

Studi Komparatif merupakan mencari tahu dan membandingkan proyek sejenis yang telah ada. Melihat kelebihan dan kekurangan dalam aspek desain, pengelolaan dan aspek lainnya, sehingga dapat menjadi bahan pelajaran yang dapat

dikembangkan untuk konsep perancangan sekolah.

Objek Perancangan

Sekolah Kristen Aletheia merupakan sekolah Kristen yang berada dalam naungan Yayasan STTA Lawang, dimana tersebar pada beberapa kota. Salah satunya adalah Sekolah Kristen Aletheia Surabaya yang berdiri sejak tahun 1971. Sekolah Kristen Aletheia Surabaya memiliki jenjang pendidikan dari Kelompok Bermain hingga Sekolah Menengah Pertama, dimana bangunan sekolah menjadi satu dengan luas bangunan lebih dari 1500m² dengan bangunan setinggi 3 lantai.

ANALISA DATA

Data Proyek

Berikut data proyek perancangan interior *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia:

1. Jenis proyek: *public space* – sekolah
2. Nama proyek: *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia
3. Alamat Proyek: Jl. Tembok Dukuh No. 134, Surabaya
4. Spesifikasi lokasi lahan proyek
 - a. Ukuran lahan: 1500 m²
 - b. Luas bangunan *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak: 652,98m²

Data Pengguna

Desain yang dibuat akan berguna apabila

disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya. Untuk proyek *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia digunakan oleh beberapa elemen diantaranya, pengurus Yayasan, pengajar, penjaga sekolah, siswa *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak berusia 3-5 tahun, siswa SD dan SMP serta orang tua atau penjemput.

Sistem Pelayanan

Playgroup dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia berfokus pada mempersiapkan generasi penerus yang memiliki karakter kristiani, berprestasi dan mandiri melalui kegiatan yang mendidik dan menghibur. Aktivitas yang dilakukan anak-anak berdasarkan metode Montessori dimana anak diasah melalui berbagai kegiatan non-akademis dan akademis diantara lain kelas tari, kelas angklung, kelas sempoa, kelas menggambar, dan masih banyak lagi.

Pola Aktivitas Pemakai

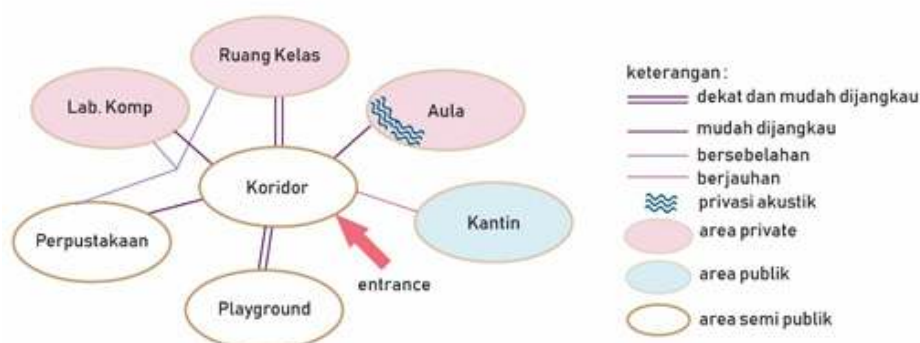
Aktivitas pelaku menentukan pola spasial

yang terbentuk pada ruang (Wardhani, 2016). Pada proyek ini pola aktivitas pemakai ruangan digunakan untuk mendapatkan pemetaan ruangan yang efektif baik untuk pengunjung maupun staff pengajar. Aktivitas belajar-mengajar dimulai dari pukul 07.00 pagi hingga 10.30 siang pada hari Senin hingga Jumat. Beberapa pengajar datang sebelum jam 07.30 sehingga kegiatan operasional dapat dilakukan tepat 07.30.

Pola Sirkulasi Ruang

Pola sirkulasi ruang yang ada merupakan pola *linear* dimana semua proses aktivitas melewati koridor dimana semua proses aktivitas melewati koridor lalu menyebar ke ruangan yang berada dalam garis koridor. Murid melakukan perpindahan ruang belajar dimana murid akan masuk ke kelas yang sesuai dengan pembelajaran yang sesuai jadwal. Para pengajar beraktivitas tidak pada area kerja yang menetap namun sesuai dengan kebutuhan.

Hubungan Antar Ruang



Figur 1. Diagram Hubungan Antar Ruang
Sumber : Olahan Pribadi (2018)

Grouping Ruangan

Grouping ruangan *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia dibagi menjadi tiga grup berdasarkan batasan penggunaannya yaitu area publik, area privat dan area semi publik. Area Publik terdiri dari *playground* dan kantin dimana pada area ini orang tua dapat menunggu ataupun mengantar-jemput anaknya. Area Privat adalah kelas khusus seperti laboratorium komputer dan aula yang terakhir area semi publik adalah kelas dan perpustakaan dimana orang tua dapat melihat sesekali anak pada waktu tertentu ataupun menjemput anaknya di perpustakaan.

DESAIN

Konsep Desain

Perancangan *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia di Surabaya didasarkan kepada kebutuhan klien, permasalahan yang terkait bangunan dan literatur yang didapatkan. Konsep perancangan ini menekankan dan memperhatikan *ambience* ruang agar dapat menghasilkan desain yang *fun* dan menerapkan nilai kristiani serta dapat dipahami untuk usia anak-anak. Selain itu, juga perlu memperhatikan

sisi edukasi dari rancangan desain tersebut agar dapat memfasilitasi kegiatan belajar dan bermain anak. Kebutuhan anak dalam belajar bukan hanya terkait pembelajar langsung dari guru tetapi juga pembelajaran dari lingkungan sekitarnya seperti warna, tulisan dan gambar sebagai dekorasi yang juga dapat menjadi media belajar, mengasah kreativitas dan sumber inspirasi anak. Jika kelas sudah memenuhi kebutuhan desain yang fun dan edukatif, maka hal yang tidak boleh ditinggalkan adalah keamanan dan keselamatan bagi anak mengingat anak merupakan pribadi yang rentan, hal ini dapat dicapai melalui pemilihan bentuk dan *finishing furniture* ataupun dekorasi pelengkap lainnya. Dari beberapa dasar tersebut terbentuk suatu rumusan masalah yang menjadi dasar perancangan yaitu “Bagaimana mendesain *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia yang memiliki karakter kristiani dan melatih kemandirian anak, melalui desain yang aman, mudah dalam pengawasan serta membuat anak bebas mengeksplorasi?” Berdasarkan permasalahan yang diangkat, konsep solusi perancangan yang ditawarkan dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1. Konsep Solusi Perancangan

Permasalahan	Solusi
Interior sebagai sarana edukasi yang aman dan menarik	<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan organisasi dan peletakan ruang yang disesuaikan dengan aktivitas ruang dan melatih kemandirian anak melalui alur pola lantai. • Mendesain cerita Alkitab bergambar yang mana mengajarkan poin-poin utama kristiani.

Tabel 1.1. Konsep Solusi Perancangan (sambungan)

Permasalahan	Solusi
Interior sebagai sarana edukasi yang aman dan menarik	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan perabot yang fleksibel dalam penyusunan dan berukuran sesuai dengan penggunanya. • Menggunakan pelingkup dengan nuansa cerita Alkitab yang ramah terhadap lingkungan anak-anak untuk mendukung perkembangan anak.
Interior yang dapat menciptakan dan meningkatkan kreativitas anak	<ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi gambar dan bentuk yang bervariasi untuk memperkaya inspirasi anak dalam berkarya • Area-area pajangan karya untuk menempelkan hasil karya anak yang dapat membangun rasa percaya diri untuk berkreasi lebih lagi • Area panggung yang mana digunakan untuk anak bercerita, tampil dan lain sebagainya yang membuat anak menjadi berani untuk tampil menunjukkan karyanya

Sumber: Olahan Pribadi (2018)

Ruang interior bertema untuk menciptakan suasana yang berbeda melalui simulasi desain ruang (Kusumowidagdo, et al. (2012); Sachari dan Kusumowidagdo, 2013) untuk itu konsep perancangan yang diangkat pada *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia yaitu *Bible Story Stream*. Konsep ini didesain untuk membentuk karakter anak dan mendukung eksplorasi anak, dimana menggambarkan desain ruang yang mengalir layaknya diorama dengan tema cerita alkitab. Selain itu, dibentuk melalui kelompok-kelompok ruang dengan pola lantai yang membuat anak mandiri dapat ke kelas atau ruang lainnya sendiri, dengan adanya *connecting*

line yaitu koridor membuat pengawasan menjadi mudah.

Implementasi Desain

Implementasi desain terkait konsep solusi memiliki lima poin utama yaitu sebagai berikut, karakter kristiani dicapai melalui dinding interaktif atau media yang dapat didengar, dirasa dan dilihat, hal ini diterapkan pada koridor. Kemandirian anak dapat dicapai melalui perabot yang ringan, bentukan ruang dan pola lantai. Area yang luas memudahkan dalam pengawasan dan bentukan ruang yang umumnya digunakan adalah melingkar atau radial. Disaat bermain

dan belajar anak perlu rasa aman yang dicapai melalui pemilihan desain dan material. Anak bebas mengeksplorasi melalui material yang dirasa seperti kasar, halus, bertekstur dan lain sebagainya serta mainan edukasi dan fitur teknologi yang digunakan.

Aplikasi konsep pada perancangan interior *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia tampak melalui *ambience* dari setiap ruang area desain. Konsep *Bible Story* digambarkan melalui *3D mural art* dengan mengambil tokoh alkitab yang setara dalam nilai yang dapat diambil dari kisah mereka. Sejak dini anak perlu mengenal poin-poin penting dalam pengajaran Kristen melalui cerita bergambar, seperti cerita nabi Nuh, Daniel dimasukkan ke dalam Gua Singa, Yunus di perut ikan dan lain sebagainya. Dalam setiap cerita Alkitab terdapat pembelajaran yang membentuk karakter baik anak. Dengan penggabungan bentuk-bentuk geometri dasar dan warna yang sesuai menghasilkan desain yang *cheerful*.

Area desain terdiri atas satu lantai pada satu lorong yang dibagi menjadi tiga pembagian *zoning* yang diletakkan berdasarkan kedekatan ruang dan kesesuaian karakteristik area terhadap fungsinya. Pembagian *zoning* dari sekolah ini terdiri atas area publik yaitu kantin dan *playground*, area ini berada pada depan bangunan karena memudahkan akses orang tua menunggu dan mencari anak saat bermain

seusai pulang sekolah, setelah area ini terdapat pagar yang menjadi pembatas pengantar masuk. Untuk area semi privat terdapat ruang aula dan laboratorium komputer, kedua ruang ini berdekatan dan karena digunakan oleh seluruh kelas maka diletakkan di dekat tangga depan yang menghubungkan hingga ke lantai tiga. Area yang dipakai oleh *playgroup* dan Taman Kanak-Kanak, merupakan area privat yang diletakkan pada sisi pinggir yang meliputi kelas dan perpustakaan. Organisasi ruang menggunakan organisasi ruang linear, mengingat lahan memanjang ke belakang maka dihubungkan oleh satu koridor yang merupakan akses ke semua ruang. Dengan pola sirkulasi dibagi menjadi dua akses orang tua dan civitas akademi sehingga dapat memberi ruang bagi anak untuk belajar.

Pintu masuk untuk *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak didesain dengan material perpaduan akrilik warna dengan dinding putih. Pintu masuk dengan bentuk dasar lingkaran yang membentuk lubang-lubang pada dinding menciptakan pintu masuk sekolah yang terlihat menyenangkan dan menarik, serta membuat anak aman saat bermain dalam *playground* mengingat area bermain dan pintu masuk bersebelahan dengan akses pintu masuk utama yang dekat dengan jalan raya, namun meski terlihat tertutup tetap mendapat pencahayaan dan penghawaan alami. Warna merah muda, biru muda dan kuning digunakan sebagai warna primer dengan pigmentasi yang bervariasi yang membuat ruangan lebih

fun. Akses pintu masuk ini menghubungkan *playground* dan kantin dengan konsep ruang yang sama.

Kantin yang merupakan area publik dibuat santai dengan mengambil konsep taman, ditambah penggunaan warna kuning, hijau dan merah yang dapat merangsang nafsu makan sekaligus menambah keceriaan. Kantin didesain berdampingan dengan area bermain outdoor agar orang tua dapat menjaga putra putri mereka saat bermain. Pada dinding diaplikasikan panel dekoratif dengan desain pepohonan yang terbuat dari *spons eva* sehingga saat anak bermain atau berlarian lalu terbentur tidak cedera. Pelingkup atap pada area ini adalah atap dingin berbahan uPVC yang aman bagi kesehatan anak-anak dan juga untuk area makanan. Dengan tambahan dekoratif multiplek berbentuk awan membuat ruang lebih terlihat nyata bagi anak-anak. Lantai kantin dilapisi lantai granit semi kasar untuk memudahkan *maintenance* agar saat ada makanan yang tertumpuk ataupun area yang licin anak tidak mudah terpeleset, sedangkan area bermain dilapisi oleh rumput sintetis yang lebih aman untuk area bermain.

Area koridor didesain dengan mengambil aliran yang mengalir *smooth* dengan itu adanya dinding pembatas setengah lingkaran dengan lubang lubang yang terdiri dari beberapa bagian agar koridor aman dari lapangan olahraga, anak pun dapat bermain dengan bebas. Didesain tertutup dan terbuka secara berseling agar anak

aman tetapi tidak merasa terkurung, bentukan yang lubang-lubang berfungsi agar cahaya matahari tetap dapat masuk serta menciptakan ambience tersendiri. Material lantai pada koridor menggunakan lantai *vynil* dengan alur masuk ke kelas untuk memperkuat konsep membuat anak mandiri namun juga *fun*. Dinding koridor bagian dalam merupakan panel dinding dengan busa dan *fabric* sehingga aman bagi anak untuk bermain dan belajar. Dinding koridor digunakan untuk area eksplorasi anak dengan berbagai gambar-gambar 3D juga beberapa permainan yang melibatkan sensorik dan motorik anak melalui bentukan, tekstur dan lain sebagainya. Warna yang digunakan merupakan perpaduan kuning muda dan coklat muda untuk menjadi penetral ruang-ruang yang berwarna kontras. Plafon koridor disesuaikan dengan bangunan asli dengan *flat ceiling* yang di cat putih agar memiliki kesan luas dan terang.

Ruang aula yang dipakai juga untuk gereja dibuat lebih modern dengan permainan lampu di area panel dinding depan serta penggunaan lampu *warm white* membuat suasana ruang ibadah lebih syahdu. Lantai menggunakan granit krem polos untuk mengimbangi dinding dan panel depan yang sudah berwarna lebih gelap. Panel dinding panel akustik dengan *fabric* berwarna coklat tua, sedangkan panel depan adalah panel *finishing* HPL kayu berwarna muda dengan ornamen dekorasi *hidden lamp*. Plafon dibuat bersirip untuk kesan yang lebih megah pada ruang dan menggunakan material panel akustik *by Hua*.

Laboratorium komputer dibuat sederhana dengan panel dinding putih dan aksent warna biru pada plafon membuat ruang lebih terlihat menyenangkan. Susunan kursi dan meja dibuat berkelompok empat personel tiap kelompoknya untuk memanfaatkan ruang yang cukup besar dan memudahkan guru untuk mengawasi anak saat menggunakan komputer. Pada dasarnya anak akan ingin tahu atau tertarik untuk memainkan segala kabel-kabel yang ada jika terdapat untuk itu semua kelistrikkannya ditanam dalam perabot agar aman bagi keselamatan anak. Pelapis lantai merupakan lantai granit dengan warna krem polos. Untuk perabotannya menggunakan meja kursi dengan ukuran standard mengingat ruang ini dipakai untuk semua anak dari TK hingga SMP. Pelapis perabotan menggunakan *finishing* HPL yang isolator terhadap elektronik. Dekorasinya menyesuaikan namun tetap terlihat *fun* dari warna dan bentuk lingkaran pada plafon yang diambil sebagai aksent ruang.

Perpustakaan merupakan sumber wawasan dimana pada area ini disediakan area baca dan area multimedia. Dimana area ini diambil Musa sebagai tokoh dalam cerita alkitab merupakan pemimpin umat yang berani. Untuk area baca didesain anak membaca dalam *pod* yang personal ataupun dengan *pod* yang mana anak dapat berinteraksi dalam bentuk pohon yang bercabang yang diletakkan pada tengah ruangan. Warna yang dipakai adalah perpaduan hijau, kuning dan coklat agar menenangkan juga

menggairahkan semangat anak. Untuk area multimedia anak dapat belajar melalui gadget dengan pendampingan guru. Lantai perpustakaan dilapisi oleh *rubber flooring* dengan desain yang dinamis dan anak dapat bebas bermain di dalamnya. Perpustakaan yang didesain untuk tempat baca namun dengan perabot yang membuat anak bisa seakan-akan bermain di dalamnya maka membuat anak tertarik.

Ruang kelas merupakan ruang yang paling lama digunakan anak dalam melakukan aktivitas di sekolah. Oleh karena itu, desain ruang harus fleksibel sesuai kebutuhan pembelajaran dan dapat mendukung anak berkreasi. Setiap lantai di kelas menggunakan soft material berupa *rubber flooring* yang dimotif dengan perpaduan warna membentuk desain yang dinamis. Material pada dinding mengaplikasikan cat tembok yang *washable* agar mudah dibersihkan dari kotoran akibat aktivitas anak selain itu cat yang *water-based* lebih aman bahannya untuk kesehatan anak. Untuk beberapa bagian digunakan pelapis dinding *sheet rubber wallpaper* yang mana membantu mencegah anak agar tidak cedera saat terbentur dinding. Sementara untuk plafon setiap ruang kelas berbeda-beda tergantung tema kelas.

Kelas PGA merupakan kelas dengan *range* usia paling kecil, desain kelas mengambil tokoh Yunus yang mengajarkan untuk selalu taat akan perintah Tuhan. Warna yang dipakai merupakan kombinasi warna hijau telur asin dan biru muda

serta coklat dan sedikit oranye yang disesuaikan dengan 3D mural pada belakang kelas sebagai *focal point* ruang. Pada kelas ini kegiatan anak hanya bermain namun tetap mengedukasi, untuk itu ruangan memiliki perabot yang kompleks dan *massive* seperti bak mandi bola dan area gambar anak yang juga berfungsi sebagai perosotan masuk ke bak mandi bola. Karena anak banyak beraktivitas di tengah ruangan maka semua perabot didesain *built in* pada sisi dinding sehingga area tengah menjadi lapang, area tengah ini juga dapat menjadi area tempat tidur anak. Untuk kelas PGA terdapat *mini theatre* yang dapat juga menjadi *mini stage* untuk area bercerita dan unjuk diri hal ini melatih anak sedari kecil untuk berani dan percaya diri. Dinding kelas merupakan panel dinding gelombang yang lembut, dengan rangka yang sudah dilapisi busa dan *fabric* selain itu terdapat cermin sebagai media anak mengenal diri mereka dan mini climber wall untuk melatih kinestetik anak. Pada area gambar terdapat papan yang besar untuk anak mencoret-coret. Plafon kelas didesain dengan *drop ceiling* berwarna putih dan *acoustic panel* gelombang berwarna sesuai palet warna untuk menambah suasana seperti berada dalam lautan.

Kelas PGB dengan mengambil tokoh Daniel didesain agar anak memiliki keberanian meskipun dalam bahaya karena Tuhan selalu beserta. Ruang dengan *ambience* yang lebih cerah dengan perpaduan warna biru, oranye

dan putih. Anak yang sudah mulai besar dan mulai melakukan kegiatan belajar mengajar maka diletakkan meja kursi sesuai ukuran anak dengan material aman untuk anak, bentuk lingkaran dipilih agar lebih luwes dan anak dapat berinteraksi dengan teman dalam satu kelompok meja mereka. Selain belajar pada kursi meja pada umumnya anak dapat belajar sambil bermain dengan duduk dibawah dalam lubang-lubang yang dibuat seperti dalam gua ataupun melalui panggung kecil di belakang. Dinding kelas merupakan perabot *built in* yang berfungsi sebagai lemari penyimpanan dilapisi dengan *rubber sheet wallpaper* sehingga anak aman jika terbentur. Untuk plafon terdapat kenaikan dengan *hidden lamp* di sepanjang plafon ditambah dengan *pendant* lampu bintang-bintang yang berjatuhan.

Kelas TK adalah kelas anak dengan usia paling besar, anak pada usia ini perlu lebih banyak bersosialisasi namun juga perlu fokus untuk mendengarkan pengajar. Dengan pola pengaturan meja dan kursi U anak dapat memperhatikan guru dan juga berinteraksi dengan teman sebelahnya. Ruang kelas mengambil tokoh Nuh sebagai konsep kelas yang mana lebih terlihat *fun* dengan perpaduan warna biru dan material kayu. Pada dinding kelas didesain replika kapal di tengah gelombang yang berguna sebagai penyimpanan serta area belajar dan bermain anak. Pada dinding diaplikasikan sensor interaktif yang mana anak belajar bentuk

dan binatang. Plafon merupakan *flat ceiling* berwarna putih untuk menetralkan ruang dan diberi *hanging lamp* berbentuk awan dan tetesan air sehingga membuat suasana ruang lebih kompleks dan menyenangkan.

Visualisasi Desain

Berikut terlampir beberapa gambar tiga dimensi (3D) yang berguna untuk menunjukkan hasil aplikasi konsep.



Gambar 5. Perspektif Kantin
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 2. Perspektif *Entrance Gate*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 6. Perspektif Aula
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 3. Perspektif *Entrance Gate*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 7. Perspektif Aula
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 4. Perspektif *Entrance Gate*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 8. Perspektif Laboratorium Komputer
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 9. Perspektif Perpustakaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 12. Perspektif Kelas PGB
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 10. Perspektif Kelas PGA
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 13. Perspektif Kelas PGB
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 11. Perspektif Kelas PGA
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018



Gambar 14. Perspektif Kelas TK
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Keunggulan Desain

Adapun keunggulan dari desain perancangan *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia adalah sebagai berikut:

- a. Pengelompokan ruang menjadi tiga bagian, area publik, semi publik dan privat. Membuat adanya batasan agar anak dapat bebas beraktivitas tanpa pengaruh orang tua di area privat, untuk area publik anak dapat bermain saat se usai pulang sekolah dan orang tua dapat menjaga buah hati mereka dari area kantin. Pembagian ini menciptakan keefektifan dalam mengatur alur aktivitas dalam sekolah.
- b. Adanya kesinambungan antara desain sekolah dengan nilai yang diterapkan sekolah sehingga memudahkan anak untuk memiliki karakter baik. Selain itu, adanya keselarasan tokoh yang dipakai antara satu dengan yang lain setara digabungkan dengan pemilihan warna pada desain membuat anak-anak maupun orang dewasa yang menggunakan dapat nyaman beraktivitas didalamnya.
- c. Penggunaan material yang mudah dibersihkan dan aman bagi anak-anak, antara lain lantai *vinil sheet*, lantai *rubber sheet*, cat dinding yang *washable*, dan setiap perabot dicat menggunakan cat *bio-colours*. Bentuk-bentuk dari perabot yang dipakai merupakan bentuk geometri dasar yang mudah dibersihkan sekaligus dapat menjadi media belajar anak.
- d. Penggunaan fitur teknologi untuk media

pembelajaran anak, yaitu *software Lumo Play* dimana *software* ini merupakan *software* pendukung media interaktif. Anak akan lebih tertarik belajar dengan gerakan, suara dan cahaya lampu selain itu didukung sensor interaktifnya maka akan semakin membantu anak untuk belajar sambil bermain.

PENUTUP

Kesimpulan

Perancangan interior *Playgroup* dan Taman Kanak-Kanak Kristen Aletheia memiliki keunggulan desain yang tematik dan jarang digunakan pada sekolah umum lainnya, mampu menerapkan edukasi dalam desain interior dengan setiap elemen dekorasi yang mendukung pembelajaran dengan tetap memperhatikan aspek kebutuhan ruang serta keamanan bagi penggunanya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dianalisa dan dibahas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Diperlukan pembatas pada lorong koridor dengan bantuan *divider*, untuk itu *divider* diatur rasio area tertutup dan terbuka agar aman namun anak tetap merasa bebas bermain, selain itu bentuk, material dan *finishing* yang dipilih juga perlu disesuaikan agar seimbang dengan desain ruang kelas dan aman untuk anak eksplor di sepanjang koridor.
2. Desain pintu masuk yang menarik dapat dicapai dengan *signage* yang jelas. Selain itu diperlukan perpaduan warna dan bentuk dari

- pintu masuk yang dinamis sekaligus *eye-catching*.
3. Diperlukan perencanaan untuk penataan dan pengolahan perabot agar aman untuk anak pada area laboratorium komputer, penataan berkelompok dipilih untuk menghindari kesan banyaknya luasan yang kosong sehingga terbuang tak terpakai. Untuk keamanan anak dari kelistrikan dibutuhkan penutup listrik baik yang tertanam dalam perabot maupun kabel yang ditutup dengan pelindung kabel.
 4. Pemilihan *ambience* ruangan yang ingin dicapai disesuaikan dengan kebutuhan ruang perpustakaan, untuk itu didesain dengan perabot dan psikologi warna yang merangsang anak tertarik untuk membaca, tidak hanya tertarik namun nyaman untuk berada di ruang tersebut dalam waktu lama.
 5. Ruang kelas yang menjadi area dengan penggunaan tertinggi dirancang dengan berbagai unsur yang diperlukan untuk membantu sekolah menciptakan anak berkarakter, hal itu dicapai dengan pengolahan dinding, lantai dan plafon hingga setiap elemen dekorasi yang dipakai melalui konsep tematik setiap kelas yang sesuai jenjang usia anak.

Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan adalah:

1. Melakukan observasi data yang ada pada lapangan, data pengguna fasilitas proyek serta data-data tipologi, sehingga rancangan tidak hanya sesuai dengan desain namun tepat sesuai penggunaannya
2. Memperhatikan ukuran tubuh anak sehingga anak merasa aman dalam beraktivitas. Desain juga harus memperhatikan keamanan baik dalam segi bentuk desain maupun material yang digunakan sehingga aman tidak menimbulkan cedera atau alergi
3. Pengaplikasian belajar sambil bermain dalam interior yang sesuai dengan pemahaman dan kurikulum belajar anak, selain itu juga pemilihan warna yang seimbang antara warna yang kontras dan warna netral

REFERENSI

- Badan Pusat Statistik (BPS), diakses dari www.bps.go.id pada tanggal 23 Mei 2017 pada jam 14.05 WIB.
- Ching, Francis D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Crow, Lester, D. Alice. 1955. *Child psychology*. New York: Barnes & Noble Inc.
- Dudek, Mark. (2005). *Children's Spaces*. Oxford: Architectural Press
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- Himpunan Desainer Interior Indonesia Komisi B. (2006). *Buku Pedoman hubungan Kerja Antara Desainer dan Pemberi Tugas*. Jilid 1 dan 2. Jakarta: HDII.
- Kopec, Dak. (2012). *Environmental Psychology for Design*. Canada

- Kusumowidagdo, A., Sachari, A., & Widodo, P. (2012). The impact of atmospheric stimuli of stores on human behavior. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 35, 564-571.
- Neufert, Ernst. (2010). *Data Arsitek*. Terjemahan oleh Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Erlangga.
- Wardhani, D. K. (2016). IDENTIFICATION OF SPACIAL PATTERN IN PRODUCTIVE HOUSE OF POTTERY CRAFTSMEN. *HUMANIORA*, 7(4), 555-567.
- Wetton, P. (1997). *Teaching and Learning in The First Three years of School*. London: Routledge 11 New Fetter Lane.