

BELAJAR DALAM SUASANA DESAIN YANG MENYENANGKAN

Jessica Giovani Wirantono, Freddy H. Istanto, Rani Prihatmanti
Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, Surabaya 60219, Indonesia
Corresponding email : hello@jessicagiovani.com

Abstract : *Lately, the development of interior design is growing rapidly. People have higher demand towards children interior because of higher purchasing power and they think children are their priority. As the side effect of AFTA, people are more into children design. It triggers the market in Indonesia to produce more and more of children design as the international market makes a great influence. The tenants from abroad causing the increase in demand of children interior design. The company is taking those opportunities to give the best solution on their children interior design. According to most of interior design company, they are focusing on the aesthetic without considering the growth of the children. JesGio Interior Architecture has the ability to indicate the greatness of the design and considering the development of the children, so that it will be a great investment. The company will give good services and trustworthiness to build a great relation with the customers. JesGio Interior Architecture is focusing on children project with a big hope to serve well our next generation. ABC CASTLE Child Development Center is one of the project created by JesGio Interior Architecture. ABC CASTLE has the combination of education purpose with entertainment. The concept will give the essence of learning and helpful in any kind of study.*

Keywords: *Interior Design, Design for Children, Consultant, Child Development Center, Commercial Space*

Abstrak : Perkembangan bisnis di bidang interior saat ini semakin meningkat dan banyak diminati oleh masyarakat. Taraf hidup yang lebih baik membuat dewasa ini mulai menganggap kebutuhan anak sebagai suatu yang penting dan bahkan memerlukan sesuatu yang khusus dibandingkan dengan orang dewasa. Banyaknya perkembangan dalam dunia anak-anak dan juga pengaruh AFTA membuat banyaknya *tenant* anak-anak internasional maupun lokal yang muncul di Indonesia. Kebutuhan pasar akan desainer yang dapat membuat proyek anak-anak pun meningkat. Perusahaan menangkap peluang untuk memberikan solusi kepada kebutuhan pasar dengan memberikan kualitas pekerjaan yang baik serta memiliki pengetahuan dalam tumbuh kembang anak selain dari sisi estetika saja sehingga desain yang dihasilkan berkualitas baik dan dapat dipertanggung jawabkan. JesGio Interior Architecture berfokus kepada bidang proyek anak-anak dengan harapan desain yang dihasilkan dapat berdampak baik bagi pengguna anak-anak yaitu penerus bangsa. ABC CASTLE Child Development Center merupakan salah satu karya desain dari JesGio Interior Architecture. ABC CASTLE memiliki ciri menggabungkan edukasi dengan hiburan sehingga

konsep yang dibuat memberikan suasana yang menyenangkan dan juga kondusif untuk berbagai macam pembelajaran yang dilakukan. Suasana seperti habitat binatang dan binatangnya digunakan dalam desain karena mayoritas anak pengguna yang berusia tinggi hingga lima cenderung menyukai binatang. Material yang digunakan untuk mendukung suasana tetap aman untuk anak-anak seperti vinyl yang empuk, cat mudah dicuci dan *acrylic mirror* yang tidak mudah pecah dibandingkan cermin biasa.

Kata Kunci: Desain Interior, Desain Anak, Pusat Perkembangan Anak, Proyek Komersial.

LATAR BELAKANG BISNIS

Masalah dan Solusi pada Bisnis yang Dituju

Pada dewasa ini tingkat perhatian masyarakat semakin tinggi yang dikarenakan semakin tingginya angka kelahiran yang ada, adanya KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) Award dan keputusan pemerintah untuk meningkatkan standar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Semakin tingginya perhatian masyarakat terhadap kebutuhan anak belum didukung oleh tenaga desainer interior yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Beberapa problema/peluang yang ditemukan adalah:

1. Banyaknya jasa konsultan interior yang tidak tepat waktu atau memberikan kualitas yang tidak sesuai dengan harapan
2. Peningkatan pertumbuhan masyarakat kelas menengah atas yang bersifat konsumtif (marketeers.com, 2016)
3. Semakin tingginya kepedulian terhadap anak (viva.co.id, 2015, paud.kemdikbud.go.id, 2016)
4. Masih banyaknya orang tua yang kurang

mengerti kebutuhan tumbuh kembang anak (Dani, 2016)

5. Proyek interior ruang/area anak yang dibuat oleh jasa konsultan interior umum berfokus kepada sisi estetika saja
6. Kurangnya pengetahuan konsultan interior terhadap kebutuhan tumbuh kembang anak

Berdasarkan problema/peluang yang ada, solusi yang ditawarkan berupa:

1. Jasa konsultan interior yang tepat waktu dan efektif sehingga dapat mengimbangi perkembangan yang ada
2. Jasa konsultan interior spesialis anak-anak yang dapat menciptakan desain yang mendukung tumbuh kembang anak dan juga secara estetika dapat dinikmati oleh orang dewasa.

Keunggulan Bisnis

1. Jasa konsultasi dan desain interior yang berfokus kepada proyek anak-anak namun tetap dapat mengerjakan proyek interior komersial dan residensial yang bukan untuk anak
2. Menggunakan material yang ramah anak-

anak pada proyek anak-anak

3. Tepat waktu dalam menyelesaikan proyek
4. Memberikan pendidikan tentang kebutuhan tumbuh kembang anak secara tidak langsung melalui desain (pada saat sudah *certified*).

Break Even Point (BEP)

Pada fase pertama JesGio Interior Architecture memaksimalkan apa yang dimiliki untuk meminimalisir pengeluaran peralatan. Pendapatan perusahaan adalah termin biaya proyek yang dibayar oleh klien dan dihitung agar pengeluaran tidak melampaui pendapatan tersebut. BEP dapat diterima pada tahun pertama.

Integrasi Bisnis dan Desain

JesGio Interior Architecture merupakan jasa konsultan interior baru yang berfokus kepada proyek anak-anak. Dengan adanya proyek ABC CASTLE *Child Development Center* yang merupakan tempat edukasi non-formal yang dinaungi oleh ABC Movement yang telah berkecimpung dalam dunia *entertainment* dan edukasi anak selama lebih dari 10 tahun, diharapkan nama JesGio Interior Architecture dapat semakin dikenal di kalangan organisasi yang bergerak dalam bidang anak-anak.

DESAIN

Latar Belakang

ABC Movement yang bergerak di bidang anak-

anak telah memiliki ABC CASTLE sebagai tempat aktivitas secara keseluruhan sejak beberapa tahun yang lalu. Organisasi ini bergerak di bidang sosial sehingga tempat yang ada merupakan hasil dari pinjaman donatur. Pada saat ini telah ada donatur lain yang ingin membiayai ekspansi ABC CASTLE di tanah yang telah dimiliki. Kondisi fisik dari ABC CASTLE yang baru masih berupa tanah dengan dokumen arsitektural yang telah difinalisasi oleh pihak ABC Movement, donatur dan arsitek. Untuk mencapai suasana interior yang dapat memenuhi kebutuhan fungsi dan suasana yang diinginkan ABC CASTLE memutuskan untuk menggunakan jasa desainer interior.

Rumusan Masalah

Berdasarkan data pada bagian sebelumnya serta observasi pribadi dan wawancara dengan *owner* ABC CASTLE, didapatkan beberapa permasalahan yang antara lain:

1. Bagaimana caranya menciptakan desain interior *child development center* yang dapat memisahkan jalur orang umum yang menuju ke *party hall* dengan orang interen yang melakukan kegiatan reguler?
2. Bagaimana caranya menciptakan desain interior yang dapat mengakomodasi aktivitas anak-anak dan orang dewasa sehingga operasional perusahaan lebih efektif dan efisien?
3. Bagaimana caranya menciptakan desain interior *child development center* dengan kondisi ruangan melorong dan cenderung kurang sinar matahari alami?

4. Bagaimana caranya menciptakan desain interior *child development center* yang aman apabila terjadi kebakaran?

Tujuan Desain

Tujuan dari desain interior arsitektur ini adalah untuk menjawab permasalahan yang ditemukan dari observasi dan wawancara yaitu:

1. Membuat desain yang dapat memisahkan alur orang umum yang menuju ke *party hall* dengan orang interen yang melakukan kegiatan reguler.
2. Menciptakan susunan ruangan yang mengintegrasikan aktivitas anak-anak dan orang dewasa sehingga operasional perusahaan dapat berjalan lebih efektif.
3. Menempatkan ruangan-ruangan di tempat yang lebih kondusif untuk aktivitas yang akan dilakukan di dalamnya.
4. Membuat suatu sistem proteksi kebakaran baik dalam jalur keselamatan, peralatan kebakaran serta material tahan api yang akan digunakan.

Ruang Lingkup Desain

Dalam proses desain interior ABC CASTLE *Child Development Center* terdapat lingkup-lingkup desain yang akan diterapkan untuk menyelesaikan masalah yang ada serta memenuhi kebutuhan klien. Berikut adalah lingkup desain ABC CASTLE *Child Development Center* di Surabaya:

1. *Foyer*

Foyer merupakan tempat transisi untuk

menuju ke area/ruangan selanjutnya dan beradaptasi dengan suasana, tempat menyambut tamu dan anak-anak yang datang dan bertegur sapa. Disini diharapkan pengunjung dapat melihat suasana sekitar dan dihubungkan kepada *front desk* untuk dibantu dengan informasi yang dibutuhkan. *Foyer* tidak membutuhkan furnitur dan memiliki material yang sama atau berbeda dengan seisi bangunan yang lain.

2. *Kafe*

Kafe merupakan tempat orang tua menunggu anak yang kursus, tempat tamu menunggu dan membaca buku ringan dari koleksi buku yang diletakkan dalam kafe. Bagian kafe membutuhkan pemilihan material untuk pembentuk ruangan sehingga dapat terintegrasi dengan bagian bangunan yang lain serta pemilihan furnitur untuk bagian tempat duduk. Kafe memiliki tempat pembelian minuman dan makanan ringan yang juga dapat berfungsi sebagai *information station* bagi pengunjung yang datang.

3. *Classroom*

Classroom merupakan tempat anak mendapatkan pendidikan non-formal seperti *life skill* dan keterampilan tambahan lainnya. Kelas ada lima macam yaitu kelas *cooking*, *team building*, *character*, *modelling* dan *magic*. Desain ruangan dapat mendukung proses pembelajaran baik pemilihan furnitur, pembagian ruangan, pemilihan material pembangun ruangan dan skema warna.

4. *Messy Play Area*

Messy Play Area merupakan area yang dapat mendukung pertumbuhan sensori anak melalui material yang digunakan dalam ruangan serta pemilihan tanaman yang dapat digunakan dalam tempat yang terbatas dalam rangka mengenalkan anak kepada alam.

5. *Locker Area*

Locker area merupakan tempat rak untuk penyimpanan barang pribadi anak-anak seperti tas, sepatu dan keperluan lainnya yang mendukung pembelajaran.

6. *Play Room*

Play room merupakan ruangan bermain yang aman dan menyenangkan untuk anak baik secara pemilihan furnitur yang aman untuk anak, pemilihan permainan, pemilihan material yang sesuai, skema warna dan menentukan peletakan barang-barang dalam ruangan.

7. *Daycare Bedroom*

Daycare bedroom merupakan ruang tidur dengan suasana yang nyaman dan tenang bagi anak-anak sehingga bisa tidur dengan tenang serta mengakomodasi anak sejumlah lima hingga tujuh orang. Suasana dicapai dengan pemilihan material yang digunakan, pemilihan furnitur, pengaturan ruangan, dan penempatan AC.

8. *Pantry*

Pantry merupakan tempat mempersiapkan makanan yang terdiri dari kabinet yang sesuai dalam bentuk, warna dan *finishing*

dengan keseluruhan ruangan, yang dapat mencukupi kebutuhan klien.

9. *Bathroom*

Bathroom merupakan tempat memandikan anak *daycare*. Penambahan kamar mandi serta melakukan pemindahan titik air akan dibicarakan dengan pihak arsitek maupun kontraktor. Material pembangun ruang, skema warna dan model *fixture* mendukung konsep keseluruhan.

10. *Toilet*

Toilet merupakan tempat buang air dan bersih diri yang sesuai untuk ukuran dewasa dan anak-anak dengan pemilihan material yang saling berhubungan, dan pemilihan *fixture* yang sesuai dengan pengguna.

11. *Teacher's Lounge*

Teacher's Lounge merupakan ruang staff yang rapi dengan penempatan *storage* yang efektif, memiliki material yang dapat mendukung produktifitas, pemilihan furnitur untuk digunakan serta menentukan peletakan GPO dan peletakan furnitur.

12. *CEO Room*

CEO room merupakan tempat CEO meletakkan dan menyimpan barang pribadi serta tempat CEO bertemu dengan tamu atau orang tua murid yang dapat menunjukkan *trust* dan nyaman dengan penempatan *storage* yang efektif, pemilihan material yang dapat mendukung suasana, pemilihan furnitur untuk digunakan serta menentukan peletakan GPO dan peletakan furnitur.

13. *Meeting Room*

Meeting room merupakan tempat bertemu untuk staf perusahaan yang dapat mendukung proses mencari ide dengan pemilihan material yang dapat mendukung produktifitas, pemilihan furnitur untuk digunakan serta menentukan peletakan peralatan listrik.

Metodologi Desain

Metodologi desain yang dilakukan untuk menghasilkan desain ABC CASTLE *Child Development Center* di Surabaya adalah:

1. Observasi yang dilakukan di play group, taman kanak-kanak dan *daycare* di Surabaya untuk mengetahui tingkah laku anak
2. Tanya jawab yang dilakukan kepada tenaga pengajar, kepala sekolah, yayasan pendidikan, pengasuh *daycare*, psikolog anak serta orang tua yang memiliki anak-anak yang berumur tiga hingga lima tahun.
3. Studi pustaka tentang informasi yang menyangkut desain interior tempat pelayanan anak-anak usia pra-sekolah seperti sekolahan dan *daycare center*.
4. Melakukan ideasi konsep awal dan menghasilkan dua alternatif desain meliputi denah, isometri dan gambar perspektif
5. Pengembangan desain dari konsep awal yang sudah dipilih dan dikembangkan sesuai hasil evaluasi
6. Finalisasi dokumen dari desain yang sudah dikembangkan untuk dipresentasikan ke klien

Tinjauan Umum

ABC CASTLE sementara ini berada di Jl. Kertajaya Indah 4, Surabaya. Kondisi sekarang kurang mendukung perusahaan karena berada di dalam perumahan sehingga masyarakat kurang mengetahui keberadaan perusahaan.

Pada tempat cabang baru yang akan dibangun yaitu area MERR, posisi *site* berada di pinggir jalan raya yang memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan:
 - (+) Posisi di pinggir jalan raya sehingga dapat dilihat oleh lebih banyak orang umum yang berlalu lalang.
 - (+) Menghadap ke timur sehingga mendapatkan lebih banyak sinar matahari pagi.
2. Kekurangan:
 - (-) Bersebelahan dengan tempat makan yang buka hingga larut malam sehingga keamanan kurang.
 - (-) Terpapar dengan kebisingan, debu serta polusi kendaraan pada jam-jam macet.
 - (-) Berada di pinggir jalan raya sehingga kurang aman untuk anak-anak.

Selain itu, kondisi *site* yang menghadap ke timur menyebabkan bangunan mendapatkan sinar matahari yang cukup banyak dari bagian depan.

Tinjauan Khusus

Tujuan adanya ABC CASTLE *Child Development Center* ini adalah sebagai tempat untuk memberikan pendidikan non-formal yaitu

mengajarkan *lifeskill* kepada anak-anak. Hal ini dikarenakan passion pendiri yang begitu kuat terhadap dunia anak-anak. Selain itu ABC CASTLE ini merupakan anak organisasi dari ABC Movement yaitu organisasi yang bergerak dalam entertainment dan edukasi anak-anak. Karena banyaknya permintaan masyarakat terhadap jasa penyediaan tempat pelayanan tumbuh kembang anak maka muncullah ABC CASTLE. Sesuai dengan namanya ABC CASTLE, singkatan dari ABC *Children Adventure and Leisure*, konsep pembelajaran yang dilakukan dalam ABC CASTLE ini dianggap seperti suatu petualangan yang menggunakan berbagai macam variasi sehingga anak-anak yang belajar tidak merasa bosan dan berkeinginan untuk belajar lebih lagi.

Usaha ABC CASTLE ini ada sejak dua tahun lalu. Pada saat ini ABC CASTLE berlokasi di Jl. Kertajaya Indah 4 Blok F-433 dengan kondisi bangunan yang terdiri dari rumah dengan luas bangunan sekitar 350 meter persegi (ABC CASTLE, 2015) dan berencana akan berpindah ke ruko lokasi proyek yang memiliki luas yang lebih besar. Site terdiri dari dua ruko yang dijadikan satu dengan masing-masing memiliki empat lantai dan dipinjamkan oleh donatur dalam jangka waktu tiga tahun. Lantai pertama pada salah satu ruko akan dipergunakan sebagai tempat parkir dan lantai empat akan digunakan sebagai *party hall* yang akan disewakan kepada orang umum untuk acara ulang tahun anak. Area yang ada di dalam bangunan akan dibagi menjadi area yang dapat diakses publik dan area internal

seperti tempat kelas, *daycare* dan area staff.

ABC CASTLE Child Development Center memiliki 14 orang staf yang terdiri dari pengajar, staf kafe, *care taker* dan OB-Driver.

Susunan organisasi dari ABC CASTLE tidak terlalu baku. CEO dan *care takers* serta pengajar menganggap bahwa hubungan mereka adalah *partner* sehingga saling melengkapi pekerjaan satu dengan lainnya. Staf kafe memiliki tingkat dibawah CEO namun tidak berhubungan dengan bagian pengajar dan *care takers*.

Data Tapak

Jalan di depan lokasi merupakan jalan raya dua arah dengan tingkat kepadatan sedang pada umumnya dan padat pada saat *peak hours* seperti jam berangkat kantor sekitar jam delapan pagi dan jam pulang kantor sekitar jam lima sore. Dikarenakan kondisi tersebut bangunan terkena dampak bising dari suara laju kendaraan di depan bangunan.

Pada sekitar bangunan, terdapat depot di samping bangunan yang buka hingga malam hari sehingga keamanan ruko sebaiknya dijaga sehingga menghindari terjadinya hal yang tidak diinginkan. Selain itu juga adanya SPBU di seberang *site* membuat area ruko cenderung ramai. Bagian belakang dari bangunan masih berupa tanah kosong sehingga cukup tenang.

Eksisting bangunan dalam *site* ini merupakan dua ruko dengan masing-masing empat lantai dengan

tinggi lantai satu hingga tiga merupakan 3,3 meter hingga ke plafon. Sedangkan ketinggian dari lantai untuk lantai empat dan mezzanine di salah satu ruko merupakan 2,5 meter hingga ke plafon. Bangunan dari ABC CASTLE Child Development Center memiliki dinding bata sebagai dinding pembatas dengan tetangganya.

Bentuk ruangan yang ada miring pada bagian depan dan belakang dengan bentuk yang tidak simetri, cenderung melorong karena panjang jauh lebih besar daripada lebar. Untuk bagian dinding partisi di dalam bangunan menggunakan bahan *gypsum* dengan kombinasi dinding kaca.

Bahan untuk langit-langit menggunakan bahan *gypsum* dengan rangka hollow. Langit-langit yang ada flat dengan tidak ada kenaikan dan penurunan level. Dinding perantara kedua ruko merupakan dinding bata *double* sehingga nantinya pada saat dipindah tangankan bangunan ini dapat berdiri sendiri-sendiri. Bukan pada ruangan-ruangan menggunakan pintu *single swing* dengan bahan kaca *sandblast*. Setiap ruko memiliki toilet di bagian belakang.

Pada bagian fasad mayoritas merupakan jendela mati dengan kaca besar dan *shading* di bagian eksterior untuk melindungi dari banyaknya sinar matahari yang masuk dari arah depan bangunan. Jendela mati ini juga mengurangi aliran udara yang masuk ke dalam bangunan namun juga menghindarkan bagian dalam bangunan terkena polusi dari bagian depan. Gambar 1 menunjukkan



Gambar 1. Fasad Site ABC CASTLE
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016

desain fasad *site* yang diberikan oleh klien.

Tinjauan Literatur

1. Batasan-batasan desain: Batasan desain interior arsitektur ABC CASTLE *Child Development Center* adalah memperhatikan kebutuhan ruang untuk tempat pendidikan informal anak usia dini, *daycare* dan kantor operasional untuk orang dewasa sehingga operasional ABC CASTLE bisa lebih efektif dan efisien. Hal ini dengan tidak mengabaikan bahwa masa penggunaan desain hanya tiga tahun sehingga kondisi fisik bangunan tidak boleh berubah terlalu banyak dan harus bisa dikembalikan ke kondisi awal. Bagian konstruksi bangunan seperti kolom, balok, tangga dan tempat toilet

tidak boleh diubah. Dinding yang terbuat dari gypsum dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang yang dibuat. Untuk bagian fasad boleh didesain dengan sistem *second skin* sehingga fasad bisa dikembalikan ke semula atau dengan mengubah warna dari bentuk fasad yang ada. Semua bentuk desain untuk area anak-anak dibuat ramah untuk anak-anak sehingga tidak melukai atau menciderai anak.

2. Perbedaan definisi *child development center*:
 - a. Menurut Mosby's Medical Dictionary (2009), *child development* merupakan beberapa tahapan pertumbuhan fisik, daya sosial dan psikologis yang timbul dari sejak lahir hingga dewasa.
 - b. menurut childdevcenter.org (2016), *Child Development Center* merupakan tempat untuk memberikan pelayanan kepada keluarga yang memiliki anak berumur 0-21 tahun yang beresiko memiliki keterlambatan perkembangan.
3. Jenis *early childhood education* menurut earlylearningforall.com, 2016:
 - a. *Child care center (infant center, pre-school center, toddler center, parent cooperatives, school age center, centers for mildly ill children dan child development center)*
 - b. *Family child care homes*
 - c. *Exempt-program*
4. Kemdiknas tahun 2010, program Pendidikan Anak Usia Dini dibagi menjadi dua yaitu:

- a. formal (taman kanak-kanak dan raudhatul athfal)
- b. informal (tempat penitipan anak (*day-care center*), kelompok bermain, dan pendidikan yang diselenggarakan oleh orang tua, dan lingkungan).

Sistem Pelayanan dalam ABC CASTLE Child Development Center

ABC CASTLE menjadi satu-satunya tempat perusahaan melakukan aktivitas rutin yaitu membuka kursus untuk anak-anak dan juga pelayanan *daycare* untuk anak-anak usia dua hingga lima tahun. Aktivitas yang dilakukan oleh ABC CASTLE antara lain: menerima tamu/orang tua siswa untuk konseling pertumbuhan kembang anak, merawat anak yang dititipkan (*daycare*), mengadakan kursus *lifeskill* kepada anak-anak, operasional perusahaan secara umum (mencatat data, mengatur keuangan, menerima klien, mempresentasikan jasa yang disediakan, dll.). ABC CASTLE bukan termasuk dalam jenis pendidikan formal anak usia dini karena program dan aktivitas disesuaikan oleh pemilik yang memiliki latar belakang dalam psikologi spesialis anak-anak.

Standar Elemen Pembentuk Interior

1. Tata letak dan organisasi ruang: Menurut Ching (1996) terdapat lima pola organisasi ruang antara lain pola linear, terpusat, radial, grid dan terklaster.
2. 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 (anti slip atau tidak licin), lantai harus tidak kasar, ambang pintu dan perbedaan ketinggian yang sedikit sebisa mungkin dihindari. Beberapa bahan yang dapat digunakan untuk area publik anak-anak menurut CICK (2006) antara lain adalah: *Vinyl Composite Tile*, *Sheet Vinyl*, *Carpet*, *Ceramic Tile*, *Wood Flooring* dan *Cork Flooring*.

3. 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. Dinding interior ruang untuk anak menurut CICK (2006) sebaiknya menggunakan bahan vinyl atau beberapa kombinasi bahan yang dapat membantu proses pembelajaran di dalam ruangan seperti cermin sebagai bentuk pembelajaran pengenalan diri, papan tulis untuk digambar, *cork board* untuk memajang karya anak, dan lainnya.
4. Plafon: Menurut Karso (2009), plafon adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada dibawahnya. Tuntutan yang harus dipenuhi

secara umum pada ruang publik menurut Suptandar (1995) antara lain:

- a. Mudah dalam pemeliharaan
 - b. Dapat meredam suara dan menunjang aspek estetika
 - c. Tahan terhadap kelembaban
 - d. Memperhatikan kesan atau sifat ruangan tertentu
 - e. Mencerminkan unsur kemegahan bangunan
 - f. Pemasangan harus disesuaikan dengan sistem pencahayaan dan penghawaan alami maupun buatan.
5. 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. Furnitur anak-anak juga sebaiknya ringan sehingga dapat digerakkan dengan mudah dan tidak membatasi gerak anak-anak. Untuk area yang digunakan oleh orang dewasa dan anak-anak sebaiknya furnitur yang digunakan sesuai dengan skala pengguna, ada yang untuk orang dewasa dan ada yang untuk anak-anak.
 6. Sistem Penghawaan: Menurut Suptandar (1995) jenis ventilasi buatan ada dua macam yaitu ventilasi buatan yang terdiri dari ventilasi mekanis seperti contohnya kipas angin dan *exhaust* serta ventilasi AC (*Air Conditioning*). Jenis-jenis Air

Conditioning (AC) yang banyak dikenal adalah *AC window*, *AC split*, *AC central*, dan *AC standing*.

Sistem penghawaan yang cocok untuk tempat anak-anak menurut CICK (2006) menggunakan alat yang dapat mengontrol perbedaan kebutuhan suhu untuk tiap ruangan. Selain itu juga penting untuk menggunakan penghawaan alami, namun apabila bangunan tidak memungkinkan untuk mengakses penghawaan alami, sebaiknya ada sistem penghawaan buatan yang dapat memastikan seluruh area mendapatkan aliran udara yang segar.

7. Sistem Pencahayaan: Menurut CICK (2006), sistem pencahayaan di *child care center* sangat krusial sehingga perlu adanya beberapa penyesuaian untuk pencahayaan alami maupun pencahayaan artifisial.

Untuk mengontrol pencahayaan alami, dapat mengupayakan cara pasif dan aktif. Cara kontrol pasif adalah dengan memberikan *shading* di luar bangunan, membuat sosoran, kanopi atau *awning*. Selain itu, 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, atau cara pemasangan lainnya. Harus diperhatikan untuk cara kontrol aktif, barang yang dipilih sebaiknya tidak akan mencederai tangan anak yang dapat memegang, selain itu apabila ada tali yang menjuntai untuk mengontrol alat-alat ini sebaiknya memiliki ketinggian diatas 1370 mm sehingga mencegah anak bermain dan terjatoh oleh tali tersebut.

Pencahayaan artifisial di tempat anak-anak tidak selalu bersifat umum. Pencahayaan artifisial juga bisa digunakan untuk memainkan suasana yang diinginkan.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih pencahayaan artifisial adalah bagaimana pencahayaan tersebut dapat mendukung penggunaan fleksibel dari ruang yang dimiliki, gunakan beberapa macam *fixture* dan lampu, serta menggunakan lampu yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dari tiap-tiap ruangan. Perlu dipastikan bahwa rumah lampu yang digunakan memiliki pelindung agar apabila ada lampu yang pecah tidak akan menciderai penghuni ruangan.

8. Sistem Akustik: Menurut Public Building Service (2003), hal-hal yang dapat dilakukan untuk membantu mengontrol kebisingan yang dihasilkan di dalam ruangan adalah sebagai berikut: Menggunakan material akustik di plafon, penggunaan material *cork*,

linoleum dan karpet di tempat-tempat yang dibutuhkan, menggunakan *baffle*, *banner*, dan kain dalam desain dapat membantu meredam suara yang dihasilkan di dalam bangunan, meneruskan partisi interior hingga ke struktur di atas plafon, menghindari *outlet* listrik yang saling membelakangi, pintu yang mengarah ke tempat bising menggunakan bahan *solid*.

Langit-langit yang tinggi kadang memberikan dampak suara yang bising, namun cocok digunakan untuk area latihan motorik kasar. Selain itu peletakkan ruangan yang berdampak bising sebaiknya tidak bersebelahan dengan ruangan yang tidak tahan dengan bising seperti contohnya ruangan latihan motorik kasar sebaiknya tidak bersebelahan dengan kamar tidur *daycare*. Untuk area yang digunakan bersama seperti toilet, perlu dipastikan bahwa suara antar kelas yang mengapit toilet dapat diredam melalui ruangan toilet tersebut.

9. Sistem keamanan: Mendapatkan keseimbangan dalam keamanan dan juga keterbukaan dalam *child development center* dilatarbelakangi oleh lokasi dan faktor-faktor lainnya. Untuk menjaga keamanan dalam suatu tempat *child development center* menurut CICK, 2006 dan PBS, 2003 dapat dikombinasikan dengan penggunaan peralatan dan teknologi seperti CCTV,

alarm dan *password* lainnya, penugasan staf dalam area dan waktu tertentu, bentuk fasad, serta bukaan seperti jendela dan pintu yang aman untuk anak-anak.

CCTV yang ada sebaiknya berpusat di ruang CEO atau kepala sekolah. 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 bangunan.

Pintu yang dapat dikunci sebaiknya tidak berada di ruang anak-anak agar anak-anak tidak mengunci dirinya sendiri. Bila diperlukan di area anak-anak sebaiknya menggunakan *electronic magnetic lock*.

10. Sistem proteksi kebakaran: sistem proteksi kebakaran pada bangunan gedung dan lingkungan adalah sistem yang terdiri atas peralatan, kelengkapan dan sarana, baik yang terpasang maupun terbangun pada bangunan yang digunakan baik untuk tujuan sistem proteksi aktif, sistem proteksi pasif maupun cara-cara pengelolaan dalam rangka melindungi bangunan dan lingkungannya terhadap bahaya kebakaran (Departemen Pekerjaan Umum, 2008).

Menurut Departemen Pekerjaan Umum, 2008, klasifikasi bangunan gedung pendidikan termasuk dalam kelas 9b. Untuk bangunan pendidikan disyaratkan

untuk memiliki APAR, alat pendeteksi alarm manual (luas minimum 200m² per lantai), lebar koridor minimum 1 m, bukaan pintu keluar dan koridor minimum satu meter dengan tinggi bukaan pintu 2,1 meter, lebar pintu satu daun maksimum 1,2 meter, penerangan darurat/penerangan jalan keluar harus pada suatu instalasi yang terpisah dari instalasi penerangan utama atau umum, panjang maksimum dari gang buntu adalah 13 m, bangunan tanpa sprinkler memiliki jarak pencapaian maksimum 45 m, pintu geser diperbolehkan apabila dapat dijamin bahwa pintu tersebut terbuka selama ada penghuni umum dan dapat dioperasikan tanpa pengetahuan khusus.

Menurut Public Building Service (2003), ada beberapa hal yang dapat dilakukan dalam sistem proteksi kebakaran *child care center* yaitu:

- a. *Fire alarm* sebaiknya tetap dipasang di ketinggian orang dewasa.
- b. Sebaiknya memiliki minimum dua akses keluar dari bangunan.
- c. Tidak ada koridor buntu yang memiliki panjang lebih dari 6,1 meter.
- d. Tidak ada koridor umum yang memiliki panjang lebih dari 23 meter.
- e. Jarak dari dalam ruangan kepada tempat keluar sebaiknya tidak lebih dari 45 meter.
- f. Pintu di dalam bangunan sebaiknya

dapat dibuka dari luar. Apabila pintu menggunakan dapat dikunci, sebaiknya tidak memerlukan kunci, alat dan pengetahuan khusus untuk membukanya dari sisi luar.

- g. Dinding sebaiknya menggunakan bahan yang minimum memiliki tingkat tahan api satu jam.
- h. Suatu sistem alarm kebakaran sebaiknya dimiliki di dalam tiap bangunan
- i. Alarm kebakaran manual sebaiknya merupakan tipe *double action* dan diletakkan di jalur keluar yang telah ditentukan

11. Sistem Plambing: Menurut SNI 03-6481-2000, sistem plambing adalah sistem penyediaan air bersih dan sistem penyaluran air buangan termasuk semua sambungan, alat-alat dan perlengkapannya yang terpasang di dalam persil dan gedung.

Menurut Public Building Service (2003) beberapa koneksi plambing yang terhubung dalam tiap-tiap ruangan dasar *child care center* adalah:

- a. *Messy Area: Faucet and floor drain, sink (desireable)*
- b. *Adult Toilet: Sink, toilet, floor drain*
- c. *Kitchen/Pantry: Sink, disposal, floor drain*
- d. *Diapering Station: Drain (floor drain desieable)*
- e. *Children's Toilet: Floor Drain*

f. *Children's Handwashing Sink: Sink, Drain (floor drain desirable)*

g. *Play Yard: Hose bibb for water play, drain*

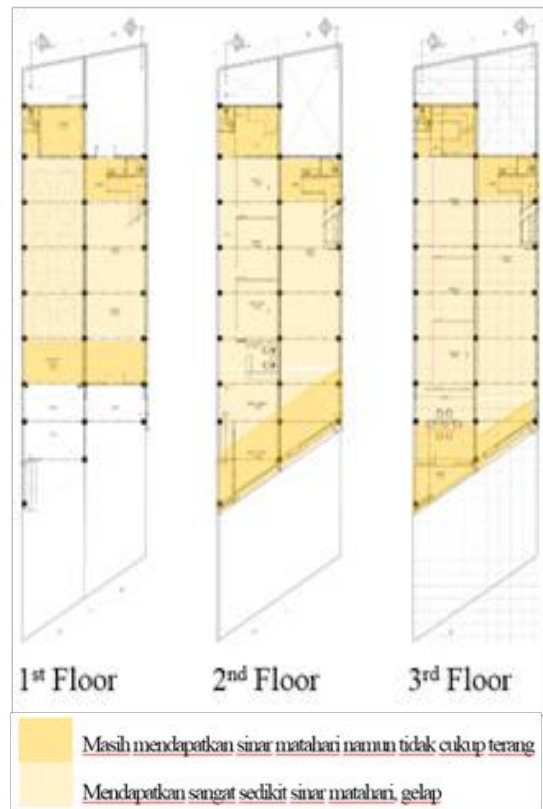
12. Sistem sirkulasi vertikal: Transportasi vertikal, adalah moda transportasi digunakan untuk mengangkut sesuatu benda dari bawah ke atas ataupun sebaliknya. Ada berbagai macam tipe transportasi vertikal di antaranya lift, travator, eskalator dan *dumbwaiter*. Tiap-tiap tipe pengangkut vertikal memiliki fungsi angkut yang berbeda-beda. (Surahman, 2003)
13. Sistem mekanikal elektrik dan teknologi informasi: menurut CICK, 2006 dan PBS, 2003, *power outlet* yang ada sebaiknya memiliki pengaman seperti *built-in cover* atau menggunakan sistem putar dan lainnya. Posisi peletakan peralatan listrik dan kabel sebaiknya diatas jangkauan anak-anak.

Analisa Tapak

Analisa tapak dilakukan dengan menganalisa berdasarkan jumlah cahaya matahari yang masuk, penghawaan alami, *enclosure*, dampak dari luar, dan kepadatan sirkulasi manusia. Berikut merupakan analisa berdasarkan kategori yang dibuat:

1. Analisa jumlah cahaya matahari yang masuk: Beberapa bagian dalam bangunan mendapatkan sinar matahari melalui bukaan yang dapat dioperasikan maupun tidak. Sinar matahari yang masuk ke dalam bangunan tidak cukup terang

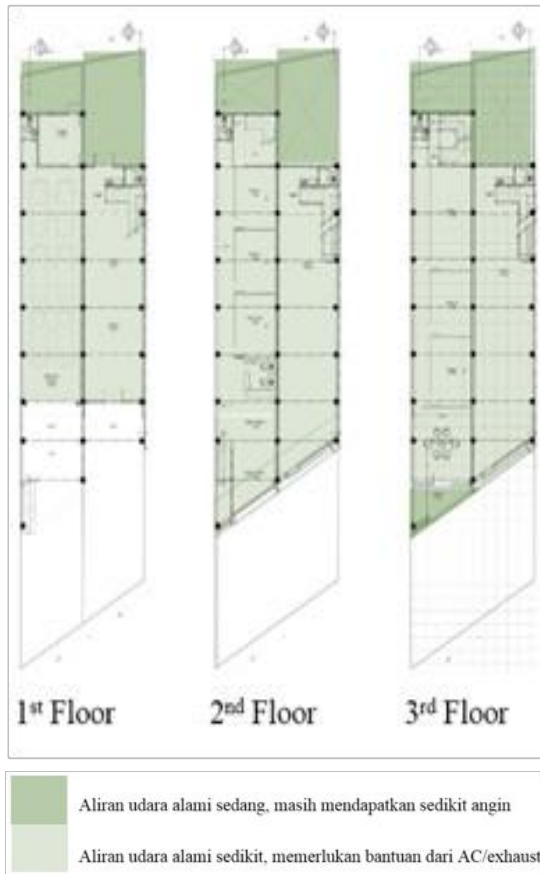
untuk melakukan aktivitas sehingga perlu adanya bantuan pencahayaan artifisial.



Gambar 2. Analisa Tapak Berdasarkan Jumlah Cahaya Matahari

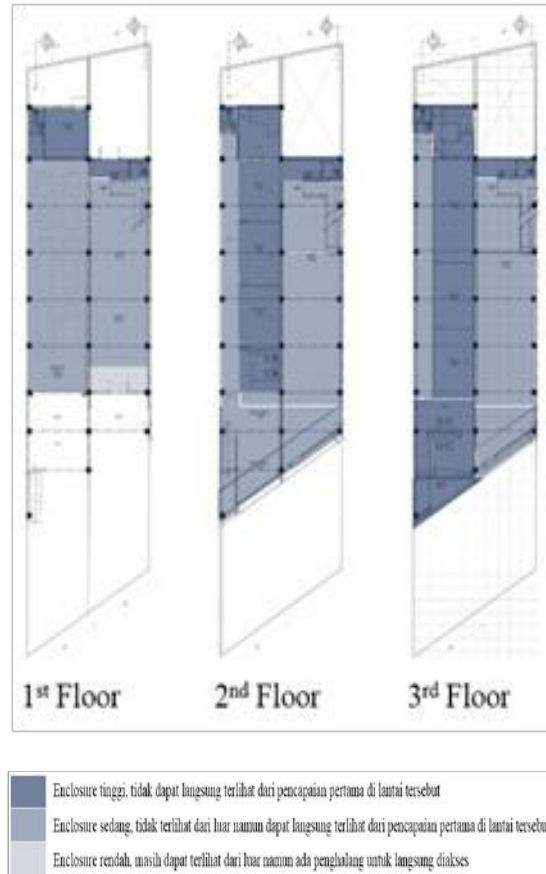
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi, 2016

2. Analisa penghawaan alami: Udara alami yang didapatkan di dalam ruangan kurang sehingga membutuhkan bantuan dari penghawaan bantuan seperti AC atau *exhaust*. Pada bagian balkon seperti di lantai tiga dan juga di bagian belakang masih mendapatkan udara alami karena merupakan area yang terbuka.



Gambar 3. Analisa Tapak Berdasarkan Kualitas Penghawaan Aktif
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi, 2016

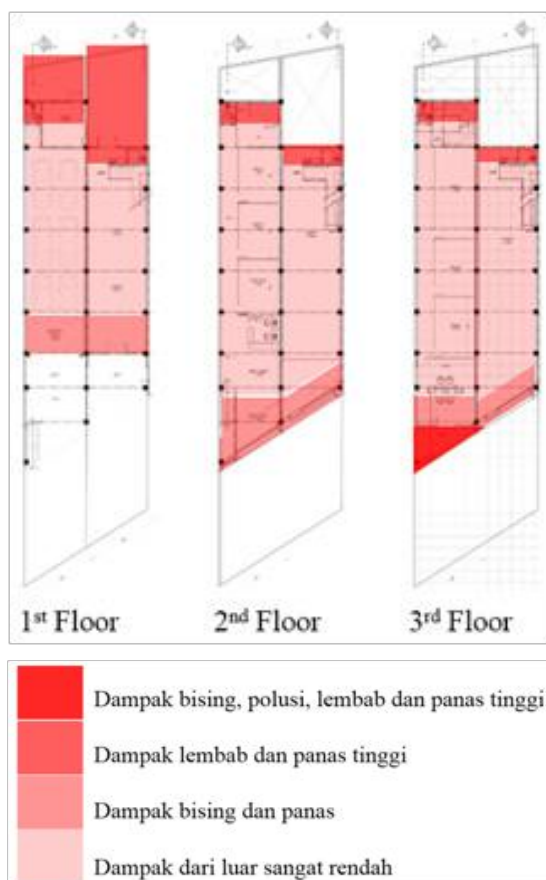
3. Analisa tingkat *enclosure*: lantai pertama ruko pada bagian kanan memiliki *enclosure* rendah karena pada bagian depan ditutup oleh pintu dan jendela kaca sedangkan ruko bagian kiri memiliki *enclosure* sedang karena ditutup oleh pintu harmonika. Untuk ruangan-ruangan yang terbentuk di dalam ruko memiliki tingkat *enclosure* tertinggi.



Gambar 4. Analisa Tapak Berdasarkan *Enclosure*
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi, 2016

4. Analisa dampak dari luar: karena kondisi *site* yang terletak di pinggir jalan raya dua jalur yang cenderung padat (kemacetan lalu lintas terjadi pada sekitar jam 7.30-8.30 dan 4.30-5.30) maka pada bagian depan ruko terkena dampak bising dan panas. Pada bagian depan ruko kiri di lantai tiga mendapatkan dampak bising, polusi, lembab dan panas tinggi karena merupakan tempat *semi-outdoor* (balkon). Area belakang mendapatkan

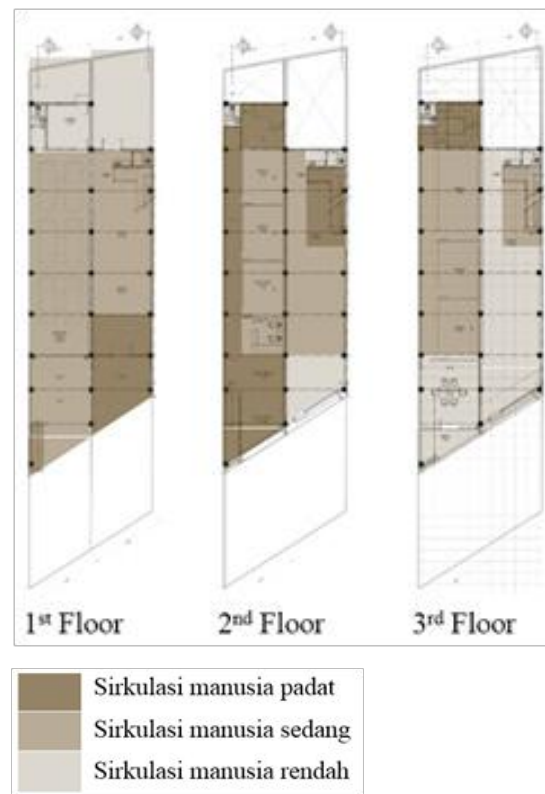
dampak lembab dan panas karena di bagian belakang terdapat toilet dan juga jendela yang tidak dapat dioperasikan sehingga cenderung panas. Jendela yang berada di toilet merupakan jendela ventilasi namun perlu adanya bantuan dari *exhaust* untuk mendukung kenyamanan.



Gambar 5. Analisa Tapak Berdasarkan Dampak dari Luar
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi, 2016

5. Analisa sirkulasi manusia: sirkulasi manusia yang ada cenderung bermula dari padat dan semakin ke atas semakin rendah. Di lantai dua

ruko bagian kiri dapat dilihat bahwa sirkulasi manusia masih padat karena *entrance* untuk ruko kiri berada di lantai dua, area kelas memiliki sirkulasi yang lebih rendah. Pada lantai dua ruko kanan dan juga lantai tiga, semakin ke arah depan sirkulasi manusia semakin rendah karena pusat sirkulasi berada di tangga yang berada di belakang ruko.



Gambar 6. Analisa Tapak Berdasarkan Sirkulasi
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi, 2016

Tema/Konsep Desain

Konsep desain yang digunakan sebagai solusi adalah *Field Trip to the Zoo*. Konsep ini diambil

dari kepanjangan “CASTLE” dari ABC CASTLE yang berisi ABC *Children Adventure and Leisure*. Penulis ingin memberikan suasana *adventure* dalam desain sehingga suasana yang dibuat menyerupai tempat yang ramah untuk dikunjungi anak-anak. Kebun binatang dipilih sebagai tempat *adventure* karena memiliki konsep penggabungan rekreasi dan edukasi sehingga cocok dengan konsep. Selain itu tempat yang menyangkut binatang dipilih karena anak-anak usia 2-5 tahun cenderung menyukai binatang dibandingkan dengan lainnya yang dapat dibuktikan oleh kesukaan mereka pada fabel dibandingkan dengan cerita lain (Hana, 2011).

Field trip menurut Cambridge Academic Content Dictionary berarti suatu kunjungan yang dilakukan oleh siswa untuk mempelajari sesuatu di luar sekolah. Kebun binatang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Perhimpunan Kebun Binatang se-Indonesia, dan Rex Ettlin merupakan tempat untuk mendukung konservasi binatang dan ditujukan untuk mengedukasi pengunjung yang datang sambil berekreasi.

Rumusan masalah umum yang mendasari desain adalah “Bagaimana mendesain sebuah *Child Development Center* dengan kondisi ruang melorong dalam bangunan yang dipakai dalam periode singkat, sehingga dapat membuat operasional lebih efektif dan efisien tanpa meninggalkan nuansa khas anak-anak?” Beberapa konsep solusi untuk menjawab

permasalahan tersebut adalah:

1. Perencanaan organisasi dan peletakan ruang yang disesuaikan dengan alur aktivitas dari pengguna yang berbeda-beda.
2. Memiliki area perantara yang dapat disesuaikan dengan kondisi pengguna (anak-anak atau orang umum yang datang ke *party hall*).
3. Menggunakan perabot yang fleksibel dalam penyusunan dan berukuran sesuai dengan penggunaanya.
4. Menggunakan pelingkup dengan nuansa kebun binatang yang merupakan lingkungan ramah anak-anak untuk membantu mendukung pertumbuhan anak.

DESAIN

Lingkup yang dirancang adalah lantai pertama hingga lantai ketiga dari dua ruko yang berdampingan yang mencakup area/ruangan seperti *foyer*, kafe, kelas, *messy play area*, *locker area*, *play room*, *daycare bedroom*, *pantry*, *bathroom*, *toilet*, *teacher's lounge*, ruang CEO dan ruang *meeting* dengan luasan yang didesain sekitar 620 m².

Zoning ruangan ABC CASTLE dibagi menjadi tiga grup besar berdasarkan tingkat privasinya yaitu *public*, *semi-private* dan *private*. Area *public* adalah area dimana semua orang dapat mengakses seperti *foyer* lantai pertama dan kafe. Area *semi-private* adalah area dimana orang umum diluar orang tua murid dan anak *daycare* yang memiliki kepentingan untuk hal *party hall* dapat mengakses seperti koridor lantai pertama,

tempat bermain lantai pertama, *foyer* lantai dua, *foyer* lantai tiga dan *multifunction room*. Area *private* merupakan area yang hanya dapat diakses oleh orang internal seperti staf, murid, anak *daycare* dan klien konsultasi.

Ruang yang termasuk dalam area *private* ini adalah ruang CEO dan area *messy play* di lantai pertama, ruang kelas, pantry dan toilet anak-anak di lantai kedua, area *daycare*, ruang guru, meeting room, *daycare dining* dan area toilet di lantai tiga.

Secara vertikal *zoning* berfokus pada alat sirkulasi vertikal yang sudah ada (tangga). Dari tangga yang sudah ada tersebut lalu dikitasi oleh tempat *semi-private* atau bisa disebut *foyer*. Peletakan ruangan didasarkan oleh tingkat privasi, pengguna dan jangka waktu yang dibutuhkan seperti contohnya *daycare* membutuhkan lebih banyak privasi dan orang cenderung menetap lebih lama dibandingkan dengan kelas sehingga *daycare* diletakkan di tingkat yang lebih tinggi. Area staf ditempatkan di lantai tiga karena membutuhkan privasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas.

Konsep organisasi ruang yang digunakan adalah linear. Menurut Ching, 1996 satu rangkaian ruangan yang langsung terkait satu dengan lainnya atau dihubungkan oleh suatu ruangan linear yang terpisah dan jauh. Organisasi ruang linear dianggap lebih efisien karena bentuk ruangan yang sudah ada melorong sehingga lebih sesuai.



Gambar 7. Organisasi Ruang ABC CASTLE
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi, 2016

Meskipun organisasi ruang mayoritas linear, pola sirkulasi yang ada merupakan gabungan dari linear dan radial. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan dan tujuan pengguna yang bermacam-macam. Di tiap-tiap lantai memiliki *foyer* dimana orang dapat menyebar untuk mencapai tujuan masing-masing melalui area perantara tersebut.

Suasana ruang yang dipilih adalah suasana natural yang menggambarkan habitat-habitat binatang yang berbeda-beda. Suasana natural digambarkan dengan karakter gaya anak-anak. Untuk memberikan kebebasan dan rasa leluasa maka dipilihlah gaya modern yang simple dan meminimalisir pola-pola yang rumit. Warna-warna yang digunakan merupakan warna pastel dari warna alam seperti biru muda, hijau, kuning, putih.

Warna-warna ini dianggap dapat memberikan efek menenangkan, membantu anak-anak berkonsentrasi dan memberikan anak semangat untuk belajar. Warna-warna lain seperti hitam, merah, oranye digunakan dalam jumlah yang lebih sedikit karena warna-warna ini merupakan warna yang menggairahkan dan menstimulasi otak (Halse, 1968) sehingga penggunaan yang terlalu banyak akan melelahkan. Suasana alam dengan binatang sudah dapat dirasakan sejak memasuki *foyer* di lantai pertama. Seluruh bangunan merupakan kesatuan sehingga memiliki suasana yang cenderung sama namun tetap dibedakan dari binatang yang ada dalam ruangan untuk memberikan penanda.

Tiap-tiap kelas memiliki binatang yang berbeda-beda untuk merepresentasikan kelas tersebut. Dalam benak anak-anak dapat timbul karakter-karakter tersendiri yang melekat dalam tiap-tiap binatang. Menurut Hana (2011), anak-anak usia 1-4 tahun menyukai cerita dengan tokoh binatang dan benda mati (fabel), anak usia 4-8 tahun menyukai dongeng jenaka dan kepahlawanan. Selain itu menurut Kak Seto, sebagai tokoh anak-anak, psikolog dan Ketua Komnas Perlindungan Anak dalam buku yang ditulis S, Agus (2012), anak-anak balita menyukai dongeng tentang peri dan binatang (fabel). Hal ini menandakan tingginya ketertarikan anak usia balita terhadap binatang. Binatang dapat memiliki karakter yang baik dan juga jahat (Sudiro, 2009). Binatang yang dipilih adalah binatang yang memberikan karakter baik sehingga persepsi yang diberikan



Gambar 8. Perspektif Kelas *Teamwork Building* ABC CASTLE
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi, 2016



Gambar 9. Perspektif Kelas *Cooking* ABC CASTLE
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi, 2016



Gambar 10. Perspektif Kelas *Modelling* ABC CASTLE
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi, 2016



Gambar 11. Perspektif Kelas *Magic* ABC CASTLE
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi, 2016



Gambar 12. Perspektif Kelas *Character ABC CASTLE*
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi, 2016

kepada anak adalah suasana yang positif. Pelingkup ruang yang ada diisi dengan bentukan-bentukan yang digunakan menggunakan bentuk geometris sederhana seperti persegi, segitiga dan bundar untuk menciptakan suasana yang diinginkan. Bahan pelingkup yang digunakan merupakan bahan yang ramah anak-anak seperti lantai vinyl dengan warna hijau, kuning, biru muda dan kayu yang empuk sehingga anak dapat duduk, bergulung-gulung bermain di lantai. Penggunaan karpet juga diletakkan di kelas-kelas dan area *daycare* untuk membedakan area serta memberikan perasaan yang berbeda kepada anak-anak dalam tekstur.

Dinding partisi yang merupakan tambahan terbuat dari panel dinding beton ringan yang memiliki tingkat ketahanan api hingga empat jam. Bahan pelapis dinding hingga ketinggian yang dapat dijangkau anak berupa cat dinding *water-based* yang dapat dibersihkan dengan mudah untuk mengatasi coretan-coretan yang dibuat oleh anak-anak, pada bagian dinding atas hingga langit-langit menggunakan cat dinding *water-*

based umum. Cat *water-based* dipilih karena tidak menyebabkan api yang ada semakin besar sehingga dapat membantu memberikan waktu untuk evakuasi pada saat kebakaran.

Furnitur yang digunakan disesuaikan kepada ukuran dan skala tubuh penggunanya. Dalam ruangan yang digunakan oleh anak-anak dan dewasa akan dibagi secara vertikal dimana dibawah 1370 mm merupakan area dimana anak-anak dapat mengakses dan diatas 1370 mm merupakan area akses orang dewasa. Dalam ruangan yang digunakan secara dominan oleh anak-anak atau dewasa akan menyesuaikan dengan ukuran dan skala tubuh anak atau dewasa.

Furnitur yang dipilih lebih banyak merupakan *loose furniture* dimana furnitur tersebut dapat dengan mudah dipindah-pindah sesuai dengan kebutuhan operasional. Selain itu penggunaan *loose furniture* yang lebih banyak dikarenakan jangka waktu penggunaan tempat oleh perusahaan ini relatif pendek sehingga dengan harapan *loose furniture* tersebut dapat digunakan kembali pada saat perpindahan tempat.

Finishing pada interior yang digunakan dalam desain berbeda-beda seperti contohnya ada permukaan yang mengkilap, ada permukaan yang dapat memantulkan bayangan (*acrylic mirror*), ada yang tidak dapat memantulkan bayangan (dinding partisi dengan cat), dan lainnya agar membantu pengenalan anak terhadap macam-macam benda

dan karakteristiknya serta membantu memberikan rangsangan visual kepada anak. Untuk *finishing* yang dapat memantulkan bayangan juga dapat membantu anak dalam proses pembelajaran pengenalan diri.

Bahan-bahan *finishing* pada interior yang digunakan aman untuk anak-anak (tidak beracun, sesuai dengan standar PBS, 2003), tidak mudah pecah atau rusak seperti *acrylic mirror* dibandingkan dengan cermin kaca biasa sehingga menghindari menciderai anak dan bervariasi baik dalam tekstur dan warna. Cat yang digunakan dalam area anak-anak merupakan cat *water-based* yang rendah Volatile Organic Compound (VOC) sehingga aman untuk anak serta memiliki kemampuan untuk mudah dibersihkan dari coret-corek anak-anak.

Dalam tiap-tiap ruangan kelas dan *daycare* terdapat panel dengan bentuk sesuai dengan binatang masing-masing ruangan. Panel tersebut menggunakan bahan-bahan yang bermacam-macam seperti contohnya *pipe cleaner* yang memiliki karakteristik kasar dan *shiny*, pom-pom yang menonjol dan lembut, tali nylon yang agak kasar dan tidak memantul, bulu ayam yang halus, *acrylic mirror* yang dapat memantulkan bayangan dan spons yang dilapisi kain yang empuk.

Panel ini dapat membantu merangsang indera penglihatan melalui *finish* yang memantulkan bayangan/tidak/*shiny*. Selain itu panel ini juga dapat membantu indera peraba dengan tekstur



Gambar 13. Contoh Panel Binatang di Kelas
Cooking ABC CASTLE
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi, 2016

yang bermacam-macam.

Lighting yang digunakan dalam bangunan cenderung general karena menginginkan kesan keseragaman dalam desain. Untuk area-area kelas dan *daycare* menggunakan *general lighting* karena aktivitas yang dilakukan di dalam ruangan bermacam-macam sehingga *general lighting* cocok untuk fleksibilitas ini dan cenderung praktis dibandingkan dengan *track lighting* yang harus diatur setiap kegiatan berubah. Untuk area seperti kafe, ruang guru, *multifunction room*, *meeting room*, *daycare dining* dan *foyer* lantai pertama memiliki *drop ceiling* yang digunakan untuk memberikan variasi.

Rumah lampu yang digunakan dalam bangunan ini merupakan rumah lampu yang tertutup sehingga apabila ada kejadian seperti bohlam yang pecah tidak akan langsung menciderai

penghuninya namun masih bisa ditahan oleh tutup rumah lampu tersebut. Lampu yang digunakan dalam bangunan ini menggunakan lampu hemat listrik dengan *colour render index* 85-90 sehingga dapat menunjukkan warna yang ada dengan lebih alami (Philips.co.nz, 2016). Temperatur warna lampu yang digunakan adalah sekitar 2700-3200 Kelvin sehingga memberikan kesan yang cenderung hangat.

Penggunaan penghawaan aktif buatan (AC) diletakkan menghadap sisi terpendek ruangan sehingga angin dari AC lebih efektif bekerja dibandingkan dengan peletakkan ke sisi terpanjang ruangan. Sisi yang berseberangan dengan AC lebih cepat terasa sejuk daripada area di bawah AC, namun karena ukuran ruangan yang kecil sehingga ruangan terasa sejuk merata. Daya AC mayoritas menggunakan 1 PK karena apabila ruangan yang ada memanjang, beberapa AC 1 PK akan diletakkan menghadap sisi yang saling berhadapan dalam peletakan yang berbeda. AC yang digunakan adalah tipe *plasmacluster* yang dapat melumpuhkan elemen seperti virus, jamur, alergen, dan sebagainya. Selain itu AC yang dipilih memiliki fitur untuk menghembuskan ke atas sehingga aktifitas yang ada di hadapan AC tidak terganggu.

KESIMPULAN

Desain interior berpengaruh terhadap kualitas hidup seseorang termasuk anak-anak. Dari desain interior dapat membantu anak-anak bertum-

buh kembang dengan baik atau malah membahayakan mereka. Desain arsitektur interior *child development center* dibutuhkan pemikiran dan cara pandang seperti pengguna anak-anak sehingga dapat menuangkan dalam desain yang nantinya berhasil mendapatkan hati anak-anak. Desain sebaiknya memikirkan kegunaan, keamanan dan bukan hanya baik secara estetika saja. Penggunaan warna untuk anak-anak lebih rumit dibandingkan dengan orang tua karena anak-anak masih belum memiliki penguasaan diri yang baik sehingga dampak yang didapatkan begitu kuat, selain itu dampak dari desain dapat berbeda-beda untuk tiap pribadi anak sehingga sebaiknya melakukan analisa yang lebih terhadap perilaku anak-anak dan tanggapan mereka terhadap lingkungan mereka.

REFERENSI

- Adrianto. (2016). *Workshop Penyusunan SPM dan NSPK PAUD*, <http://paud.kemdikbud.go.id/news/detail/workshop-penyusunan-spm-dan-nspk-paud> (20 Februari 2016)
- Astarina, Dinar Tri. (2012). *Little Boo Daycare and Preschool*. Jurnal Senirupa dan Desain ITB, No 1: (3-8).
- Birren, Faber. (1961). *Colour Psychology and Colour Therapy*. New York: University Books Inc.
- Ching, D. K. (1996). *Ilustrasi Konstruksi Bangunan*. Jakarta: Erlangga.
- Dewi, N.K.S. dan Nugraha, B. (2015), *KPAI: Kepedulian pada Anak Semakin Meningkat*,

- <http://nasional.news.viva.co.id/news/read/664183-kpai--kepedulian-pada-anak-semakin-meningkat> (2 Desember 2015)
- Dudek, Mark. (2005). *Children's Space*. Oxford: Elsevier.
- Fuller, R. Buckminster. (1982). *Synergetics, Explorations in the Geometry of Thinking*. New York: Collier Books/McMillan.
- Halse, Albert O. (1968). *The Use of Colour in Interior*. New York : McGraw-Hill.
- Hana, Jasmin. (2011). *Terapi Kecerdasan Anak dengan Dongeng*. Yogyakarta: Berlian Media.
- Karlen, Mark. (2007). *Dasar-dasar Perencanaan Ruang Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga. Indonesia
- Kotnik, Jure. (2010). *Kindergarten Architecture*. Spain: Linksbooks.
- Laseau, Paul. (2001). *Graphic Thinking For Architects And Designers*, Third Edition. Canada: John Willey And Sons, Inc.
- Nugraha, Ali. (2002). *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta: Puspa Swara.
- Olds, A. R. (2001). *Child care design guide*. New York: McGraw-Hill.
- Piaget, Jean. (2001). Robert L. Campbell, ed. *Studies in Reflection Abstraction*. Sussex: Psychology Press. ISBN 1-84169-157-7.
- Pile, John F. (1995). *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams Inc.
- Philips Lighting Holding. (2016), *What is Color Rendering Index*, <http://www.philips.co.nz/c-m-li/advice-on-lighting-ideas/colour-rendering-index> (10 Juni 2016)
- Sari, S.M. (2004). *Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-kanak*. *Dimensi Interior*, 2(1), 28-32
- Satwiko, P. (2010). *Arsitektur Digital*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Sudiro, C. (2009), *Desain Visual Publikasi Buku Kumpulan Fabel Indonesia untuk Anak-anak*, Tesis/Disertasi Tidak Dipublikasikan. Binus University.
- Triwijanarko, R. (2016), *Kelas Menengah Meningkatkan, Sampah Menggunung* <http://marketeers.com/article/kelas-menengah-meningkat-sampah-menggunung.html> (12 Februari 2016)
- US General Service Administration. (2003). *Child Care Center Design Guide*. United States: GSA.