

Desain Arsitektur Interior *Preschool yang Fun, Playful dan Edukatif*

Angelia Tryphena, Gervasius Herry Purwoko, Rani Prihatmanti

Interior Architecture Department, Universitas Ciputra, UC Town, Citraland, Surabaya 60219, Indonesia
corresponding email: angelia.tryphena@gmail.com

Abstract: Every parent certainly wants the best for their children. Childhood is the period where children experience growth and development in many aspects; physically, intellectually, socially, and emotionally. However, it seems that nowadays many parents are not capable to fully attend their children's needs because of job demands. That is why many start to entrust their children's first formal education to preschool. Preschool can stimulate the growth and development of the children by letting them learn and play. The learning process can accelerate well if the preschool has qualified teachers, good program, and proper physical environment. The children will feel uncomfortable to learn and play in dark, humid, and overcrowded place. Therefore, classrooms and other facility rooms need to be designed as comfortable as possible to support children's need and growth in the learning process. Selection of colors, shapes, furniture and room layout should be done properly in accordance with children's ergonomics, and should pay attention to the safety for its users. Interior architecture design Town for Kids Preschool with Playful Kid's Town as a theme is to provide a comfortable preschool for children to maximize learning process through visual, audio and kinesthetic. Theme is applicable in selection of primary colors to enhance the spirit of children's activities, simple geometric shapes according to the level of children's learning abilities and playful design as children's learning media.

Keywords: Preschool, Kids, Town, Playful, Learning media

PENDAHULUAN

Latar Belakang Bisnis ATS Studio

Pesatnya pertumbuhan ekonomi dan properti di Indonesia khususnya kota-kota besar juga dirasakan di kota Surabaya. Pertumbuhan ini berdampak semakin banyaknya usaha baru dan cabang baru baik dari dalam maupun luar negeri seperti hotel, vila, *resort*, restoran ataupun sekolah.

Semakin banyaknya usaha tersebut, menyebabkan mereka saling bersaing untuk memberikan yang terbaik bagi konsumen. Mulai dari layanan, jasa atau produk yang ditawarkan hingga suasana yang ingin diciptakan untuk usaha tersebut dapat mencerminkan *branding* usaha.

Masyarakat kini menyadari pentingnya peranan desain interior dalam kehidupan yang dapat memberikan nilai tambah bagi tempat atau ruang tersebut. Tidak hanya itu, masyarakat kini juga menyadari pentingnya pemberian detil bagi ruang tersebut untuk mendukung konsep desain yang salah satunya tampak melalui pemilihan dekorasi ruang.

Berdasarkan pengamatan peluang tersebut, maka penulis menyusun sebuah perencanaan bisnis konsultan arsitektur interior bernama ATS Studio yang memiliki nilai tambah yaitu interior desain interior sekaligus *interior stylist*.

Latar Belakang Arsitektur Interior *Preschool* Town for Kids

Kesibukan orang tua dalam bekerja dan berkarir menyebabkan minimnya waktu dan perhatian orang tua yang diberikan bagi anaknya. Hingga kini tidak sedikit orang tua yang menitipkan anaknya kepada pengasuh sejak usia dini.

Pengasuh pada umumnya menjalankan perannya untuk memberi makan, merawat anak dan menemani anak beraktifitas sesuai waktunya. Padahal, pada masa usia tersebut, anak mengalami pertumbuhan yang begitu pesat baik secara fisik maupun intelektual sehingga dibutuhkan perhatian dan arahan untuk mendidik serta membina perkembangan baik fisik maupun intelektualnya agar anak tumbuh dengan sehat dan baik.

Orang tua kini semakin menyadari pentingnya pendidikan anak sejak dini dalam suatu kelompok untuk meningkatkan kemampuan berpikir, berkreasi bahkan bersosialisasi. Oleh karena itu, *preschool* menjadi sasaran orang tua sebagai sarana dan media pengajaran bagi anak mereka.

Preschool sebagai pendidikan formal pertama merupakan salah satu sarana untuk membantu memberi rangsangan dan dukungan dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Berbagai faktor yang mempengaruhi dan menunjang perkembangan anak di *preschool* yaitu kualitas guru, program pendidikan dan lingkungan fisik.

Program yang sudah dipersiapkan dengan matang, didukung dengan guru-guru berkualitas akan tidak dapat berjalan sesuai harapan apabila terdapat kesalahan dalam menciptakan suasana dan lingkungan anak dalam bermain dan belajar.

Anak tidak dapat bermain sambil belajar dengan nyaman bila kondisi lingkungannya gelap, pengap dan terlalu padat dimana akan berpengaruh pada perkembangan fisik, kognitif, emosi maupun sosial anak. Oleh karena itu, program *preschool* yang dirancang perlu didukung oleh ruang belajar dan ruang lainnya yang nyaman, sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Pemilihan warna, furnitur dan tata letak pun harus dilakukan dengan tepat untuk keamanan bagi penggunanya.

Rumusan Masalah Arsitektur Interior *Preschool Town for Kids*

Berdasarkan latar belakang 'Arsitektur Interior *Preschool Town for Kids*' yang telah diuraikan, maka beberapa masalah yang ingin diselesaikan dalam merancang karya tersebut, antara lain:

1. Bagaimana menciptakan suasana lingkungan belajar sekaligus sarana bermain anak yang menarik bagi orang tua murid?
2. Bagaimana merancang arsitektur interior *preschool* yang dapat mengedukasi anak, menjadi media pembelajaran bagi anak serta dapat menimbulkan dan meningkatkan aspek kognitif (kreativitas), afektif (rasa

senang) dan psikomotorik (aktivitas) anak?

3. Bagaimana caranya mendesain arsitektur interior *preschool* yang *fun, playful* sesuai dengan karakter anak?

Tujuan Perancangan Arsitektur Interior *Preschool Town for Kids*

Tujuan dari perancangan yang hendak dicapai adalah:

1. Menghasilkan pemecahan masalah pada desain interior *preschool* untuk dapat memenuhi kebutuhan fisik dan psikologis para pengguna.
2. Menghasilkan rumusan konsep desain interior *preschool* yang modern, *fresh* dan *fun* sehingga dapat memberi pengaruh positif bagi anak-anak.
4. Menciptakan suasana *preschool* yang baru sehingga dapat menarik lebih banyak orang tua murid.
5. Memberikan sarana dan prasarana yang lebih baik, nyaman dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa/i.
6. Merancang elemen-elemen interior bermain dan belajar anak yang berpengaruh terhadap kognitif, afektif dan psikomotorik anak.

INTEGRASI BISNIS DAN DESAIN

Pada tugas akhir ini terdapat dua bagian yang

terpisah namun saling berkaitan. Pada bagian pertama, menjelaskan mengenai bisnis yang akan dirintis yaitu bisnis konsultan arsitektur interior bernama ATS Studio yang memiliki nilai tambah yaitu *interior stylish*.

Pada bagian kedua, menjelaskan mengenai proyek yang menjadi tugas akhir yaitu 'Perancangan Arsitektur Interior *Preschool* Town for Kids' yang membutuhkan dekorasi untuk mendukung tema yang diusung dan sesuai dengan ukuran tubuh anak.

Tidak hanya kebutuhan desain dan penyediaan bisnis akan dekorasi atau *interior stylish* bagi proyek desain, bisnis ATS Studio juga menawarkan desain yang mampu mencerminkan *brand image* bagi bisnis klien dimana hal ini diperlukan bagi klien untuk dapat menjadi *preschool* yang memiliki ciri khas, mudah dikenal, dibedakan dan diingat dari *preschool* lainnya.

Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam 'Perancangan Arsitektur Interior *Preschool* Town for Kids' yaitu:

1. Studi data
Melakukan pendalaman data yang berkaitan dengan data klien serta pengguna. Data dapat diperoleh melalui wawancara langsung dengan klien dan pengguna, atau melalui pengamatan aktivitas yang dilaku-

kan. Tujuannya untuk mengetahui kebutuhan, keinginan klien, sistem kerja *preschool* dan kebiasaan para penggunanya.

2. Studi lapangan
Melakukan pengamatan secara langsung keadaan arsitektur dan interior *preschool* yang sudah ada.
3. Studi literatur
Melakukan pendalaman data mengenai standar-standar desain terkait proyek tersebut melalui pengambilan informasi dari buku, majalah atau internet.
4. Studi komparatif
Mencari tahu dan membandingkan proyek serupa yang telah ada. Melihat kelebihan dan kekurangan pada proyek tersebut dari segala aspek desain, sehingga dapat menjadi bahan pelajaran serta acuan dalam perancangan.

DESAIN

Konsep

Dalam proses perancangan *preschool* Town for Kids, penulis sangat menekankan dan memperhatikan *ambience* ruang agar dapat menghasilkan desain yang *fun* dan *playful* yang sesuai untuk usia anak-anak.

Walau demikian, penulis juga tetap memperhatikan sisi edukasi dari rancangan desain tersebut agar desain mampu memfasilitasi serta mendukung kegiatan belajar sambil bermain.

Perhatian anak edukasi tidak hanya sekedar menyediakan sarana papan tulis atau penyediaan tempat-tempat penyimpanan untuk alat permainan anak, namun meliputi setiap pemilihan warna, tulisan, gambar, audio bahkan dekorasi interior yang dapat menjadi media edukasi, sumber inspirasi dan kreatifitas anak.

Selain menekankan pada desain yang *fun*, *playful* dan edukatif, penulis juga memperhatikan sisi keamanan dan keselamatan bagi anak-anak me-

lalui pemilihan *finishing* dan bentuk desain mengingat tubuh anak yang masih sangat rentan.

Oleh karena itu, *problem statement* yang diusung dari proyek ini yaitu “Bagaimana caranya mendesain arsitektur interior yang dapat mendukung dan dapat menjadi media pembelajaran anak yang *fun* dan *playful* sehingga dapat menciptakan dan meningkatkan kreativitas anak?” Berdasarkan permasalahan yang diangkat, konsep solusi perancangan yang ditawarkan dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1. Konsep Solusi Perancangan

| Permasalahan | Solusi |
|---|---|
| Interior sebagai sarana edukasi dan media pembelajaran. | <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan lingkungan sekitar pada anak melalui desain pada koridor berbentuk bangunan yang sering dijumpai anak sehari-hari. • Signage sederhana yang mudah diingat anak, karena anak mengingat tulisan berupa rangkaian gambar. • Adanya elemen street design sebagai media belajar seperti tanaman dan keranjang buah. |
| Interior sebagai sarana edukasi dan media pembelajaran. | <ul style="list-style-type: none"> • Desain mural pada ruang kelas: mengajarkan anak mengenal warna, angka, huruf, namatransportasi, nama binatang dan lainnya. • Pemanfaatan media elektronik pada dinding dan plafon untuk lebih mudah memahami yang diajarkan oleh gurunya. |
| <i>Interior yang fun dan playful.</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Desain yang tematik pada tiap area. • Desain yang <i>colourful</i> untuk meningkatkan kesan ceria. • Learning media yang fun: bermain sekaligus menjadi media belajar. |

Tabel 1. Konsep Solusi Perancangan

| Permasalahan | Solusi |
|--|--|
| Interior yang dapat menciptakan dan meningkatkan kreativitas anak. | <ul style="list-style-type: none">• Bentuk, gambar, tulisan yang bervariasi sehingga dapat memperkaya inspirasi anak dalam berkarya.• Area-area kosong untuk menempelkan hasil karya anak yang dapat membangun rasa percaya diri untuk berkarya lebih lagi. |

Sumber: Olahan Pribadi, 2015

Konsep perancangan yang diangkat pada perancangan *Preschool Town for Kids* yaitu *Playful Kid's Town*. Konsep ini menggambarkan karakteristik anak yang umumnya aktif, ceria, sangat menyukai gambar dan cerita, berjiwa petualang namun anak memiliki kecenderungan mudah bosan.

Melalui konsep *Playful Kid's Town* diharapkan dapat menciptakan interior yang nyaman bagi anak untuk beraktivitas dan menuangkan kreativitasnya. Konsep ini juga diangkat agar *preschool* ini memiliki *brand image* yang mudah diingat oleh masyarakat.

Implementasi Desain

Aplikasi konsep pada perancangan arsitektur interior *Preschool Town for Kids* tampak melalui pemilihan *layout* serta *ambience* dari setiap ruang dan area pada bangunan ini. Konsep *town* yang diangkat adalah penggambaran *town* secara umum di dunia, yakni dengan mengambil kesamaan bentuk,

simbol dan *signage* yang ada pada bangunan ataupun *street town* secara umum di dunia.

Bangunan *preschool* terdiri atas satu lantai, memiliki tiga pembagian *zoning* yang diletakkan berdasarkan kedekatan ruang dan kesesuaian karakteristik area terhadap fungsinya. Pembagian *zoning* dari *preschool* ini terdiri atas area *entrance*, area *indoor* dan area *outdoor*. Area *entrance* merupakan akses keluar masuknya para murid dan pengantar, pada area ini terdapat tamandi bagian depan dan area tunggu pengantar pada sisi kiri. Pada area ini juga terdapat fasilitas toilet bagi pengantar pada sisi kiri yang terpisah dari toilet untuk penjaga *preschool* dan sopir pada sisi kanan.

Masuk dari area *entrance* menuju area *indoor* pada bagian depan terdapat ruang administrasi dan ruang kepala sekolah. Ruang belajar anak memenuhi pada sisi pinggir area *indoor* yang dipisahkan melalui koridor. Penempatan ruang belajar disesuaikan

tingkatan belajar anak yaitu kelompok belajar yang paling kecil berada dekat dengan area *entrance* kemudian semakin ke dalam untuk tingkatan kelompok belajar yang lebih tinggi.

Ruang perpustakaan dan multimedia berada di tengah yang dikelilingi oleh koridor dan ruang belajar anak untuk kemudahan pencapaian oleh seluruh tingkatan kelompok belajar anak. Sementara toilet, menempati salah satu sisi area *indoor*.

Keluar dari area *indoor* melalui pintu samping, terdapat area *outdoor* yaitu area makan anak dan area bermain. Area bermain terbagi menjadi dua area yaitu area bermain anak berusia dua hingga tiga tahun dan area bermain anak berusia empat hingga enam tahun, yang dibatasi oleh jalan dan tanaman.

Pembagian area bermain ini didasarkan pada jenis permainan serta ukuran tubuh yang berbeda. Sementara pada area makan anak dibuat terbuka dengan susunan duduk secara berkelompok. Ketiga area pada *outdoor* disatukan melalui air mancur pada tengah-tengah area sebagai pusat serta *outdoor focal point*.



Gambar 1. Perspektif *entrance* Town for Kids

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

pengantar, menggunakan material dinding *wood-plank* yang dicat pada beberapa warna primer dalam modul tertentu yang disusun secara acak. Pemilihan warna dan material ini dimaksudkan untuk menghasilkan sebuah desain yang terlihat *fresh, fun, playful* dan modern. Kesan *fun* dan *playful* juga terlihat melalui adanya pergerakan modul dari satu sisi menuju sisi lainnya yaitu dengan semakin berkurangnya warna-warna primer dan diganti dengan warna coklat kayu agar terlihat tidak monoton.



(a) Koridor dari main entrance



(b) Koridor tengah

Gambar 2. Perspektif koridor Town for Kids

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

Area koridor mengangkat tema *street town* yang didesain seperti berada di jalan dalam sebuah kota kecil yang dikelilingi oleh bangunan-bangunan bergaya *early modern* yang dipadu dengan warna-warna cerah untuk menampilkan kesan *playful*. Material lantai pada koridor menggunakan *soft material* yaitu vinyl dengan lebar dua meter yang dipotong sehingga membentuk pola jalan dan trotoar untuk memperkuat konsep *street town*. Pada lantai koridor dekat *entrance* diberi pola mata angin berwarna-warni sebagai penunjuk ruang yang *fun*.

Dinding koridor merupakan desain bentuk bangunan-bangunan yang sering dan mudah dijumpai anak, menggunakan perpaduan warna primer dan warna netral sehingga tetap *playful* namun tidak terkesan terlalu penuh warna. Pada dinding koridor terdapat *signage* sederhana serta area kosong yang dapat diisi oleh guru ataupun anak, sehingga diharapkan dapat menjadi tempat anak belajar mengenal gambar dan tulisan singkat.

Plafon koridor didesain berbentuk *semi-curved* yang diberi mural bergambar awan yang diperkuat dengan pemberian *hidden lamp* pada sisi-sisi plafon. Pada plafon diaplikasikan *video mapping* yang diputar pada waktu tertentu untuk meningkatkan pembelajaran yang *fun* bagi anak yaitu perubahan suasana langit seperti malam hari, berawan, cerah atau lainnya.

Konsep koridor juga diperkuat melalui adanya dekorasi berupa tanaman dan keranjang buah

yang sekaligus untuk mendukung pembelajaran anak. Permainan *uplight*, *wall lamp* dan *standing lamp* serta *street furniture* berukuran anak-anak memperkuat kesan *playful*.



(a) *Study room 1*



(b) *Study room 2*

Gambar 3. Perspektif ruang belajar *Town for Kids*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

Ruang belajar merupakan ruang yang paling lama digunakan anak dalam melakukan aktivitasnya di prasekolah. Oleh karena itu, desain ruang harus fleksibel sesuai kebutuhan pembelajaran dan tidak *overcrowded* agar materi belajar tetap dapat ditempelkan pada dinding yang telah disediakan. Lantai menggunakan *soft material* berupa vinyl yang dimotif dengan perpaduan dua warna sehingga membentuk desain yang

dinamis. Material pada dinding mengaplikasikan *washable wallpaper* agar mudah dibersihkan dari kotoran akibat aktivitas anak. Sementara pada plafon menggunakan *flat ceiling* berwarna putih agar memiliki kesan luas dan terang.

Berbeda dengan koridor, ruang kelas didesain dengan mengangkat konsep *around the world* yang lebih *simple* daripada konsep *street town*. Selain itu, tema ini juga akan memperkaya pengetahuan anak lebih luas namun tetap sesuai dengan usia pemahamannya. Dalam konsep ini juga disisipkan pembelajaran bagi anak seperti pengenalan nama-nama warna, angka, alfabet, namatransportasi, nama binatang dan lainnya pada dinding yang dikemas dengan *fun*.



(a) Area outdoor



(b) Playground kecil



(c) Playground besar

Gambar 4. Perspektif *outdoor Town for Kids*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

Area *outdoor* terletak di sisi kiri bangunan yang terdiri atas area makan anak dan area bermain dalam dua kelompok usia. Area ini merupakan fasilitas untuk mendukung proses tumbuh kembang anak dimana anak bebas untuk berkreasi dan beraktivitas pada periode waktu yang ditetapkan. Pada area ini konsep yang diusung yaitu *town park* yang didesain dinamis dan *colourful*.

Penggunaan bentuk geometris tetap tampak pada area ini namun disusun secara acak dengan ukuran yang berbeda-beda sehingga menghasilkan desain yang dinamis. Material lantai menggunakan *soft material* yaitu *rubber tile* dan lembaran vinyl.

Rubber tile dikhususkan pada area bermain yang memiliki resiko cedera lebih tinggi. *Rubber tile* ini dipotong membentuk pola lingkaran dalam ukuran yang berbeda-beda. Pada dinding diaplikasikan material *woodplank*, sama seperti bagian

fasad, karena kedua area memiliki lokasi yang bersebelahan. Hanya saja pada area *outdoor* beberapa area dinding difungsikan sebagai media bermain sambil belajar, yaitu anak belajar membaca atau mengenal gambar yang disertai dengan mendengar suaranya apabila panel pada dinding ditekan.

KESIMPULAN

Perancangan fasilitas *preschool* Town for Kids memiliki keunggulan desain yang tematik dan jarang digunakan pada prasekolah umum lainnya, mampu menerapkan edukasi dalam desain interior dengan pemanfaatan media elektronik secara tepat, yang mana tetap memperhatikan aspek fungsional, kebutuhan ruang serta keamanan bagi penggunanya. Setelah proses merancang, penulis menemukan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mendesain karya serupa, antara lain:

- a. 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.
- b. Memperhatikan kejiwaan dan ukuran tubuh anak sehingga anak merasa nyaman dalam beraktivitas. Desain juga harus memperhatikan keamanan baik dari bentuk desain dan material yang digunakan agar aman untuk anak dan tidak menimbulkan cedera atau alergi.
- c. Pengaplikasi belajar sambil bermain dalam interior yang sesuai dengan pemahaman dan kurikulum belajar anak, selain itu juga pemilihan warna yang tepat agar tetap ceria sesuai karakter anak namun tidak *overcrowded*.

REFERENSI

- Badan Pusat Statistik (BPS), diakses dari www.bps.go.id pada tanggal 15 November 2014 pada jam 21.15 WIB.
- Balai Pustaka. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Ching, Francis D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Himpunan Desainer Interior Indonesia Komisi B. (2006). *Buku Pedoman hubungan Kerja Antara Desainer dan Pemberi Tugas. Jilid 1 dan 2*. Jakarta: HDII.
- Kotnik, Jure. (2010). *Kidergarten Architecture*. Spain: Linsbooks.
- Neufert, Ernst. (2010). *Data Arsitek*. Terjemahan oleh Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Erlangga.
- Madura, Jeff. (2001). *Pengantar Bisnis 1*. Jakarta: Salemba Empat.
- Morrison, George S. (2014). *Early Child Education Today. 13th Edition*. United States: Pearson.
- Rahardja, E. S., Abid, A. & Wijayanti, A. (2012). Re-design Corporate Identity "Konzept Interior D-sign" di Surabaya. *Jurnal Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret*, I (1): 4-5.

Ruth, Linda Cain. (2000). *Design Standard for Children's Environment*. New York: McGraw Hill.

Suptandar, Pamudji. (2000). *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.