

**PERANCANGAN INTERIOR  
KINDERLAND PRESCHOOL BANDUNG**



**PERANCANGAN**

Oleh :

**Katarina Versa Nevrina**

**NIM 1610192123**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

# PERANCANGAN INTERIOR KINDERLAND PRESCHOOL BANDUNG

## ABSTRAK

Katarina Versa Nevrina<sup>1</sup>

Kinderland *Preschool* merupakan tempat pendidikan anak usia dini yang mempertahankan kegembiraan dan keajaiban masa kecil anak sebagai filosofi yang digunakan Kinderland untuk mengembangkan program pembelajarannya. Perancangan ini diangkat dari pengaruh lingkungan terhadap tumbuh kembang dan psikologi anak usia dini. Keberadaan desain perkembangan belajar menjadi penting karena banyak sekolah yang tidak memfasilitasi dengan cukup kebutuhan belajar anak didiknya. Konsep yang diangkat yaitu ruang imaji yang akan diaplikasikan terhadap setiap ruang dengan perpaduan gaya *modern* dengan sentuhan *playfull*. Konsep ini diangkat dengan mempertimbangkan karakter anak yang unik, imajinatif dan ceria. Pembahasan diatas didapat kesimpulan bahwa peran ruang yang menarik dapat membantu peserta didik dalam belajar. Perkembangan sensorik dan motorik anak yang diimplementasikan dalam desain meliputi bentuk visual maupun non visual.

**Kata Kunci : Kinderland, interior, psikologi anak**

---

<sup>1</sup>Korespondensi penulisan dialamatkan ke

Program Studi Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia

Tlp/Hp: +62 877 3043 9869

Email: katarinaversa026@gmail.com

# PERANCANGAN INTERIOR KINDERLAND PRESCHOOL BANDUNG

## ABSTRACT

Katarina Versa Nevrina<sup>1</sup>

*Kinderland Preschool is a place for early childhood education that preserves the joy and magic of childhood as a philosophy Kinderland uses to develop its learning programs. This design is based on the influence of the environment on growth and development and early childhood psychology. The existence of learning development designs is important because many schools do not adequately facilitate the learning needs of their students. The concept raised is an image space that will be applied to every space with a blend of modern style with a playful touch. This concept is used by considering the unique, imaginative and cheerful character of the child. The discussion concluded that the role of an interesting space can help students in learning. The child's sensory and motor development implemented in the design includes visual and non-visual forms.*

**Keywords:** *Kinderland, interior, childhood psychology*

---

1Korespondensi penulisan dialamatkan ke

Program Studi Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia

Tlp/Hp: +62 877 3043 9869

Email: katarinaversa026@gmail.com

Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR KINDERLAND PRESCHOOL BANDUNG**


diajukan oleh Katarina Versa Nevrina, NIM 1610192123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2022 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP: 19740713 200212 1 002 / NIDN 0013077402

Pembimbing II

  
Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

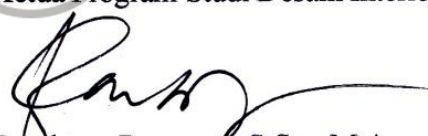
NIP: 19720314 199802 1 001 / NIDN 0014037206

Cognate/Anggota

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP: 197703152002121005 / NIDN 0015037702

Ketua Program Studi Desain Interior

  
Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP: 19730830 200501 1 001 / NIDN 0030087304

Ketua Jurusan Desain

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP: 197703152002121005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP: 19691108 199303 1 001

NIDN0008116906

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 26 Januari 2022

Katarina Versa Nevrina



NIM 1610192123

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Interior Kinderland Preschool Bandung”** dengan baik, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

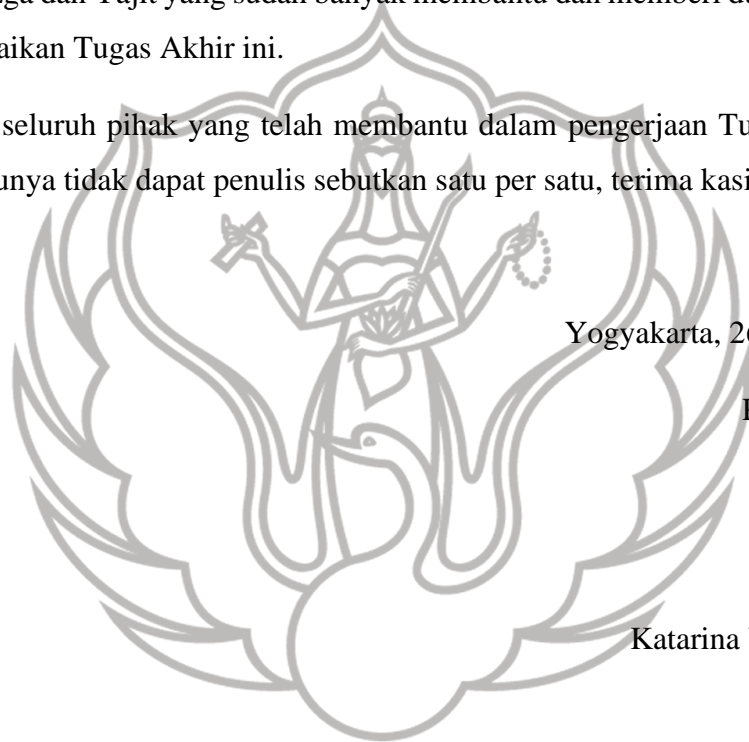
1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rejeki-Nya.
2. Romo Guru dan Nini Kartika yang telah memberikan berkat dan bimbingannya.
3. Mendiang Bapak Yohannes Muryanto yang telah memberikan banyak perhatian dan mendukung apapun pilihan penulis.
4. Ibu Cicilia Sri Dwi Rahayu yang telah memberikan banyak perhatian dan dukungan terhadap penulis.
5. Benedikta Frigida Bingarsari dan Margareta Grasia Tirtasari yang telah mendukung dan selalu ada bagi penulis.
6. Yth. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. dan Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. Selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak masukan, saran dan semangat untuk penyusunan tugas akhir ini.
7. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. Selaku ketua Program Studi Desain Interior.
8. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Desain.
9. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.

10. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu yang berharga selama penulis kuliah di Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Catur Puspita yang sudah ada dan selalu ada selama 9 tahun ini, saudara beda ibu tapi satu perasaan.
12. Tegur Angkara yang sudah ada selama 9 tahun dan hadir di waktu yang tidak terduga
13. Ellona Project (Kloklod, Megul, Omang) yang selalu ada selama masa perkuliahan ini dan berproses bersama.
14. Mas Ega dan Yajit yang sudah banyak membantu dan memberi dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
15. Serta seluruh pihak yang telah membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, yang tentunya tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih.

Yogyakarta, 26 Januari 2022

Penulis

Katarina Versa Nevrina



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. METODE DESAIN .....	2
1. Proses Desain .....	2
2. Metode Desain .....	3
<b>BAB II .....</b>	<b>5</b>
A. TINJAUAN PUSTAKA .....	5
1. Tinjauan Umum .....	5
2. Tinjauan Khusus .....	9
B. PROGRAM DESAIN (Programming).....	14
1. Tujuan Perancangan .....	14
2. Fokus dan Sasaran Perancangan .....	14
3. Data .....	14
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	37
<b>BAB III.....</b>	<b>42</b>
A. PERNYATAAN MASALAH (Problem Statement).....	42
B. IDE SOLUSI DESAIN (Ideation).....	42



1. Konsep Desain.....	42
2. Solusi Permasalahan Ruangan.....	45
<b>BAB IV.....</b>	<b>47</b>
A. ALTERNATIF DESAIN 47	
1. Alternatif Estetika Ruang .....	47
2. Alternatif Penataan Ruang.....	49
3. Alternatif Pembentuk Ruang .....	50
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	52
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	52
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN .....	58
C. HASIL DESAIN .....	59
1. Axonometri.....	59
2. Rendering .....	60
3. Perspektif.....	73
<b>BAB V.....</b>	<b>75</b>
A. KESIMPULAN.....	75
B. SARAN.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>78</b>
A. DOKUMENTASI SURVEY OBJEK .....	78
B. SKEMA MATERIAL .....	81
C. RENCANA ANGGARAN BIAYA.....	83
D. GAMBAR KERJA.....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan.....	2
Gambar 2. Logo Kinderland Preschool .....	15
Gambar 3. Struktur Organisasi Kinderland Preschool .....	17
Gambar 4. Peta Lokasi Kinderland Preschool.....	20
Gambar 5. Peta Lokasi Kinderland Preschool.....	20
Gambar 6. Fasad Bangunan Kinderland Preschool .....	21
Gambar 7. Daerah Lantai 1 Kinderland Preschool.....	21
Gambar 8. Daerah Lantai 2 Kinderland Preschool.....	22
Gambar 9. Analisis Denah Bangunan Kinderland Preschool.....	22
Gambar 10. Zoning Bangunan Kinderland Preschool .....	23
Gambar 11. Zoning Bangunan Kinderland Preschool .....	23
Gambar 12. Analisis Sirkulasi Aktivitas Pengguna Ruang Lantai 1 .....	24
Gambar 13. Analisis Sirkulasi Aktivitas Pengguna Ruang Lantai 2 .....	25
Gambar 14. Lantai Rumput Sintetis Kinderland Preschool.....	26
Gambar 15. Lantai Parquete Kinderland Preschool .....	26
Gambar 16. Lantai Keramik 40x40 Kinderland Preschool .....	27
Gambar 17. Lantai Keramik 30x30 Kinderland Preschool .....	27
Gambar 18. Dinding Beton Kinderland Preschool .....	28
Gambar 19. Analisis Plafon Bangunan Kinderland Preschool.....	29
Gambar 20. Plafon Beton Dengan Kayu dan Kanal H Kinderland Preschool .....	30
Gambar 21. Plafon Gypsum Board Kinderland Preschool.....	30
Gambar 22. Kanopi Outdoor Playground Kinderland Preschool.....	30
Gambar 23. Analisis Sirkulasi Pencahayaan Bangunan Kinderland Preschool .....	31
Gambar 24. Analisis Sirkulasi Penghawaan Bangunan Kinderland Preschool .....	32
Gambar 25. Tinggi Jangkauan Anak Terhadap Tinggi Meja dan Rak .....	33

<b>Gambar 26. Tinggi Minimal Permukaan Meja Anak .....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 27. Tinggi Jangkauan Wastafel Anak.....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 28. Ketinggian Rak Yang Dapat Dijangkau Anak .....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 29. Tinggi Minimal Pintu Untuk Anak.....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 30. Ketinggian Pengangan Tangga Pada Anak.....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 31. Tinggi Permainan Anak.....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 32. Jarak Ideal Antar Bangku .....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 33. Organisasi Ruang Terpusat.....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 34. Organisasi Ruang Linier .....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 35. Organisasi Ruang Radial .....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 36. Organisasi Ruang Cluster.....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 37. Organisasi Ruang Grid .....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 38. Brainstorming Konsep Kinderland Preschool.....</b>	<b>43</b>
<b>Gambar 39. Moodboard dan Colour Schemes.....</b>	<b>44</b>
<b>Gambar 40. Suasana Ruang Interior Kinderland Preschool.....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 41. Komposisi Warna dan Material.....</b>	<b>48</b>
<b>Gambar 42. Diagram Matrix .....</b>	<b>49</b>
<b>Gambar 43. Bubble Diagram .....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 44. Rencana Pola Lantai, Lantai 1 .....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 45. Rencana Pola Lantai, Lantai 2 .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 46. Rencana Plafon Lantai 1.....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 47. Rencana Plafon Lantai 2.....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 48. Spesifikasi Lampu Philips.....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 49. Spesifikasi AC .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 50. Spesifikasi AC .....</b>	<b>57</b>
<b>Gambar 51. Axonometri Lantai 1 dan 2 .....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 52. Render Ruang Tunggu .....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 53. Render Ruang Tunggu.....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 54. Render Ruang Administrasi .....</b>	<b>61</b>

Gambar 55. Render Ruang Administrasi.....	61
Gambar 56. Render Ruang Berkumpul.....	62
Gambar 57. Render Ruang Berkumpul.....	62
Gambar 58. Render Ruang Berkumpul.....	63
Gambar 59. Render Lorong Lantai.....	63
Gambar 60. Render Ruang Kelas Lantai 1 .....	64
Gambar 61. Render Ruang Kelas Lantai 1 .....	64
Gambar 62. Render Playground Lantai 1 .....	65
Gambar 63. Render Playground Lantai 1 .....	65
Gambar 64. Render Playground Lantai 1 .....	66
Gambar 65. Render Toilet.....	66
Gambar 66. Render Toilet.....	67
Gambar 67. Render Ruang Musik .....	67
Gambar 68. Render Ruang Komputer .....	68
Gambar 69. Render Perpustakaan.....	68
Gambar 70. Render Perpustakaan.....	69
Gambar 71. Render Ruang Kelas Lantai 2 .....	69
Gambar 72. Render Ruang Kelas Lantai 2 .....	70
Gambar 73. Render Ruang Terbuka Hijau.....	70
Gambar 74. Render Playground Lantai 2 .....	71
Gambar 75. Render Playground Lantai 2 .....	71
Gambar 76. Render Playground Lantai 2 .....	72
Gambar 77. Perspektif Manual Ruang Kelas Lantai 1 .....	73
Gambar 78. Perspektif Manual Ruang Administrasi.....	73
Gambar 79. Perspektif Manual Perpustakaan.....	74
Gambar 80. Perspektif Manual Playground Lantai 2 .....	74

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. Tahap Perkembangan Kemampuan Psikomotorik Pada Anak .....</b>	<b>12</b>
<b>Table 2. Lingkup Perancangan.....</b>	<b>17</b>
<b>Table 3. Daftar Kebutuhan Kinderland Preschool.....</b>	<b>37</b>
<b>Table 4. Daftar Kriteria Kinderland Preschool .....</b>	<b>39</b>
<b>Table 5. Daftar Solusi Permasalahan Ruang.....</b>	<b>45</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi, dimana tahapan tersebut sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Usia dini merupakan masa emas atau *golden ages* yang hanya ada sekali dan tidak dapat diulang kembali. Pada masa itu anak berada pada periode sensitif yang dimana mudah menerima berbagai dampak dan pelajaran dari lingkungan, sehingga perkembangan otak mereka dapat berlangsung dengan optimal dan sangat berpengaruh terhadap kehidupan seorang anak nantinya.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak dini melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Permasalahan yang sering muncul pada pendidikan anak usia dini yaitu seperti kurangnya mutu sekolah, dimana usia dibawah lima tahun (balita) adalah usia paling peka atau paling menentukan kepribadian seseorang. Anak pada usia dibawah lima tahun memiliki potensi intelegensi yang luar biasa. Namun pada umumnya orang tua dan guru hanya dapat mengajarkan sedikit saja kepada anak-anak. Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa dan kemampuan untuk menyerap informasi yang sangat tinggi. Kurangnya kualitas dan kuantitas pengajar, secara kuantitas guru yang berkecimpung dalam PAUD jauh lebih sedikit dibanding strata pendidikan yang lain (SD, SMP, SMA). Kurang berminatnya masyarakat untuk menjadi guru anak usia dini merupakan kendala perkembangan PAUD di Indonesia.

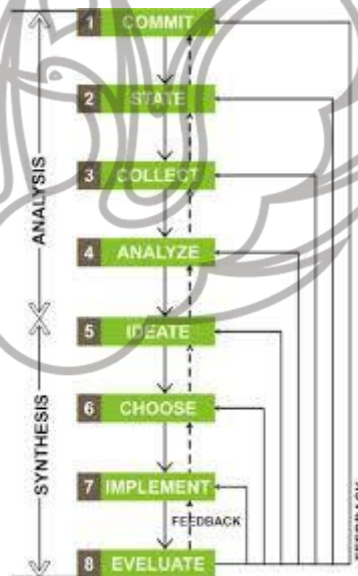
Banyak hal menarik dari objek yang penulis amati, diantaranya anak usia dini yang diajarkan tiga bahasa (inggris, indonesia, mandarin), orang tua yang hanya diperbolehkan menunggu di ruang tunggu, kurikulum pembelajaran dari Singapore (sekolah swasta), dan lain-lain.

Berdasarkan kondisi di atas, penulis tertarik untuk membuat perancangan interior kinderland *preschool* sebagai tugas akhir. Terobosan baru perlu dirintis untuk memberdayakan dan mensinergikan semua potensi untuk mewujudkan tumbuh kembang anak yang utuh dan menyeluruh.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Proses desain yang diterapkan menggunakan pola pikir perancangan dalam buku karya Rosmary Kilmer tahun 2014, yang mana disebutkan bahwa pada pola pikir ini terdapat 2 bagian pada proses desainnya yaitu, analisa yang masuk kategori *programming* dan sintesa yang merupakan langkah *designing*. *Programming* merupakan penganalisaan permasalahan dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non fisik, literatur, dan data tambahan lainnya yang akan berguna nantinya. Langkah selanjutnya setelah data yang dibutuhkan terkumpul adalah tahap *designing*. Pada tahap ini terjadilah proses sintesa, dimana muncul solusi permasalahan berupa beberapa bentuk ide alternatif yang selanjutnya akan dipilih dan dapat menjadi pemecah masalah yang paling optimal.



**Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan**

(Sumber: Kilmer, 2014)

Dalam pola pikir perancangan proses desain ini, tahapan yang dikerjakan yaitu:

- a. *Commit* : berkomitmen dengan masalah

- b. *State* : mendefinisikan masalah
- c. *Collect* : mengumpulkan fakta
- d. *Analyze* : menganalisis masalah dan data yang terkumpul
- e. *Ideate* : mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep
- f. *Choose* : memilih alternatif yang paling optimal dari ide ide yang ada
- g. *Implement* : melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D
- h. *Evaluate* : meninjau desain yang dihasilkan apakah telah memecahkan masalah atau belum

## 2. Metode Desain

### a. Metode Analisis (Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)

Dalam tahap ini, metode yang digunakan diambil dari buku *Designing Interiors* karya Rosemary & Otie Kilmer.

*Commit* : Penulis menemukan ketertarikan warna dan bentuk desain terhadap kualitas belajar dan psikologi anak.

*State* : penulis merangkum apa saja yang mempengaruhi kegiatan belajar dan psikologi anak.

*Collect* : penulis mengumpulkan data dari mulai data lapangan baik fisik maupun non fisik, mengumpulkan data literatur baik teori umum maupun khusus. Data didapatkan melalui wawancara langsung, survey, website dan berita-berita yang terdapat di internet.

*Analyze* : pada tahap ini mulailah mengidentifikasi keadaan lapangan dengan standar yang ada pada literatur. Dimulai dengan membuat tabel kriteria, diagram matrix, diagram bubble, dan sebagainya. Pada tahap ini ditemukan daftar kebutuhan baru, kedekatan, keterikatan, dan konsep besar solusi.

### b. Metode Sintesis (Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)

Berdasarkan tahapan dari buku *Designing Interiors* bahwa pada tahap pencarian ide terdiri dari dua fase, fase dalam bentuk gambar/ilustrasi, yang biasa disebut skematik, dan pernyataan konsep yang merupakan bentuk verbal tertulis.



*Ideate* : proses pemikiran pemecahan masalah melalui alternatif-alternatif desain yang dibuat berpatokan pada hasil analisa. Teknik pencarian ide dan pengembangan desain dilakukan dengan sketsa/modeling, menerjemahkan diagram, dan membuat alternatif rencana.

*Choose* : pemilihan desain yang terbaik dalam pemecahan masalah. Teknik yang digunakan adalah seleksi berdasarkan kriteria dan personal judgment comparative.

*Implement* : proses eksekusi dilakukan melalui visualisasi ide terpilih dengan teknik modeling 3D digital, gambar kerja, pembiayaan, dan presentasi desain.

c. Metode Evaluasi (Pemilihan Desain)

*Evaluate* : evaluasi berguna untuk mengecek apakah desain telah berhasil memecahkan masalah.

