

PERANCANGAN INTERIOR *KINDERGARTEN*

CANGGU COMMUNITY SCHOOL



Diajukan oleh:

Khalis Kurniasari Putri

NIM 1812132023

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

2022

PERANCANGAN INTERIOR *KINDERGARTEN*
CANGGU COMMUNITY SCHOOL

Khalis Kurniasari Putri

NIM 1812132023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Pendidikan tentu menjadi hal yang sangat penting untuk masa depan anak dan harus dipersiapkan sejak anak masih usia dini. *Kindergarten Cangu Community School* merupakan salah satu sekolah taraf internasional yang terletak di Pulau Bali. Program pembelajaran di *Kindergarten Cangu Community School* ini menggunakan metode pembelajaran Montessori. Metode yang dikemas dalam praktik kehidupan, kesadaran sensoris, kebudayaan, berbahasa, dan mampu mewartahi berbagai aktivitas serta interaksi antar individu ini dapat mendorong pribadi anak menjadi lebih fokus, aktif, cerdas, dan bertanggung jawab. Untuk mendukung metode pembelajaran dan konsep tersebut, diciptakan perancangan interior dengan konsep '*Learning by Doing*' ke dalam bentuk, material, warna, dan aspek interior lainnya yang dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan setiap individu anak untuk belajar. Metode yang dilakukan dalam penulisan menggunakan metode perancangan *design thinking* yang dikumpulkan melalui empati, analisis, ide, percobaan, dan evaluasi. Perancangan interior taman kanak-kanak ini juga menggunakan gaya Japandi dengan ciri khasnya yang *clean* dan *fresh*.

Kata Kunci: Pendidikan, Taman Kanak-Kanak, Metode Montessori, *Learning by Doing*.

PERANCANGAN INTERIOR *KINDERGARTEN*
CANGGU COMMUNITY SCHOOL

Khalis Kurniasari Putri

NIM 1812132023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

ABSTRACT

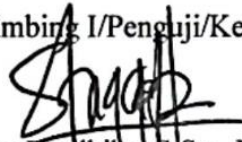
Education is certainly a very important thing for the future of children and must be prepared from an early age. Kindergarten Cangu Community School is one of the international schools located on the island of Bali. This learning program at Kindergarten Cangu Community School uses Montessori learning methods. Methods that are packaged in the practice of life, sensory awareness, culture, language, and being able to accommodate various activities and interactions between individuals can encourage children to be more focused, active, intelligent, and responsible. To support these learning methods and concepts, the creation of interior design with the concept of 'Learning by Doing' into the form, material, color, and other interior aspects can increase the activities and ability of each individual child to learn. Methods used in writing are design thinking methods collected through empathy, analysis, ideas, experiments, and evaluation. The interior design of this kindergarten also uses the Japandi style with its clean and fresh characteristics.

Keywords: *Education, Kindergarten, Montessori methods, Learning by Doing.*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR *KINDERGARTEN CANGGU COMMUNITY SCHOOL* diajukan oleh Khalis Kurniasari Putri, NIM 1812132023, 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 20 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NIP 19791129 200604 1 003 / NIDN 0029117906

Pembimbing II/Penguji



Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP 19790407 200604 1 002 / NIDN 0007047904

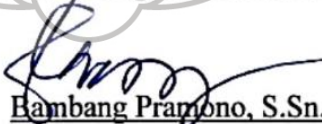
Cognate/ Penguji Ahli



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Prambono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001 / NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khalis Kurniasari Putri

NIM : 1812132023

Tahun Lulus : 2022

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 27 Juni 2022



Khalis Kurniasari Putri
1812132023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT. Berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir dengan judul ‘Perancangan Interior *Kindergarten* Canggung *Community School*’ dengan baik yang merupakan syarat guna memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis mengharapkan laporan Tugas Akhir ini dapat membantu menambah ilmu dan pengetahuan bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Pra Tugas Akhir.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, MA., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn.,M.A.,M.Sc. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Sidang serta Dosen Pembimbing I dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing, memberikan kritik dan saran dalam penyusunan Tugas Akhir.
7. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Penguji Ahli /*Cognate* saat melaksanakan Sidang Tugas Akhir.

8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan semangat dalam proses ini.
9. Casa Studio Bali yang telah membantu dengan memberikan referensi objek untuk perancangan Tugas Akhir.
10. Keluarga Dien's yang selalu memiliki waktu untuk saya, memberikan semangat dan mendukung dari doa hingga materi. Kangen.
11. *Special thanks* kepada orang-orang baik di sekitar saya yang selalu memberikan waktu, bantuan, dukungan, motivasi, kritik dan saran yang tiada henti: Moch.Febriyanto, Septiana, Zahra, Ferry, Rimaya, Elfira, Sheilla, Wiji, Adani, Rifky, dan Adhika.
12. Teman-teman Angkatan 2018 (Poros)
13. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah meluangkan waktu dan siap membantu penulis dalam proses pengerjaan laporan Tugas Akhir.
14. *Last but not least, I wanna thanks me. I wanna thanks me for believing in me, I wanna thanks me for doing all this hard work, I wanna thanks me for having no days off, I wanna thanks me for never quitting, for just being me at all times. Thank you Khalis, I love you!!!*

Demikian, dengan penuh kesadaran bahwa masih banyak kekurangan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih dan berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Yogyakarta, 27 Juni 2022

Penulis,



Khalis Kurniasari Putri

NIM 1812132023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	15
PENDAHULUAN	15
A. Latar Belakang	15
B. Proses dan Metode Desain	17
1. Proses Desain	17
2. Metode Desain	18
BAB II	20
PRA DESAIN	20
A. Tinjauan Pustaka	20
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain	20
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus	24
B. Program Desain (Programming)	28
1. Tujuan Desain	28
2. Sasaran Desain	28
C. Data	28
1. Deskripsi Umum Proyek	28
2. Data Non Fisik	31
3. Data Fisik	34
4. Data Literatur	43

D. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	48
BAB III.....	50
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	50
A. Pernyataan Masalah	50
B. Ide Solusi Desain.....	50
BAB IV	53
PENGEMBANGAN DESAIN.....	54
A. Alternatif Desain	54
1) Alternatif Estetika Ruang	54
2) Alternatif Penataan Ruang.....	59
3) Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	63
4) Alternatif Elemen Pengisi Ruang.....	67
5) Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	70
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	78
C. Hasil Desain	78
1) Rendering Perspektif.....	78
2) Layout.....	85
3) Axonometri.....	86
4) Detail Khusus	87
BAB V.....	88
PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	91
A. Hasil Survei.....	91

B. Proses Pengembangan Desain.....	92
C. Presentasi Desain	94
D. RAB.....	112
E. Gambar Kerja.....	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Tahapan <i>Design Thinking</i>	17
Gambar 2.1. Pendidikan Montessori	24
Gambar 2.2. Desain Japandi	26
Gambar 2.3. Logo Canggung <i>Community School</i>	29
Gambar 2.4. Lokasi Canggung <i>Community School</i>	30
Gambar 2.5. Lokasi Proyek Perancangan.....	30
Gambar 2.6. Lokasi Proyek Perancangan.....	34
Gambar 2.7. Fasad Bangunan <i>Existing</i>	34
Gambar 2.8. Tampak Samping Bangunan <i>Existing</i>	35
Gambar 2.9. Fasad Bangunan Perancangan	35
Gambar 2.10. Layout <i>Existing Kindergarten Canggung Community School</i>	36
Gambar 2.11. Layout <i>Existing</i> Lantai 1.....	36
Gambar 2.12. Layout <i>Existing</i> Lantai 2.....	37
Gambar 2.13. Layout <i>Existing</i> Lantai 3.....	37
Gambar 2.14. Tampak Depan.....	38
Gambar 2.15. Tampak Samping.....	38
Gambar 2.16. Tampak Belakang.....	38
Gambar 2.17. Tampak Samping.....	38
Gambar 2.18. <i>Zoning</i> Lantai 1.....	39
Gambar 2.19. <i>Zoning</i> Lantai 2.....	39
Gambar 2.20. <i>Zoning</i> Lantai 3.....	40
Gambar 2.21. Foto Material Lantai	40
Gambar 2.22. Foto Material Dinding	41
Gambar 2.23. Foto Material Plafond.....	41
Gambar 2.24. Pencahayaan Alami dan Buatan	42
Gambar 2.25. Penghawaan Alami dan Buatan.....	42
Gambar 2.26. Kebisingan di Canggung <i>Community School</i>	43
Gambar 2.27. Standar Dimensi <i>Area Receptionist</i>	43
Gambar 2.28. Standar Dimensi <i>Child Art and Craft Center</i>	44
Gambar 2.29. Standar Dimensi Area Kantor.....	44

Gambar 2.30. Standar Dimensi Area Kantor.....	45
Gambar 2.31. Standar Dimensi Area Kelas.....	45
Gambar 2.32. Standar Dimensi Area Kelas.....	46
Gambar 2.33. Standar Dimensi <i>Area Toilet</i>	46
Gambar 2.34. Standar Dimensi <i>Area Toilet</i>	46
Gambar 2.35. Standar Dimensi <i>Stair</i>	47
Gambar 3.1. <i>Mind Map</i> Perancangan.....	51
Gambar 3.2. Gaya Japandi.....	51
Gambar 3.3. Poster Ideasi.....	52
Gambar 3.4. Sketsa Ide.....	53
Gambar 4.1. <i>Mood Board</i> Lobby dan <i>Lounge Area</i>	54
Gambar 4.2. <i>Mood Board Corridor</i>	54
Gambar 4.3. <i>Mood Board Class Room</i>	55
Gambar 4.4. <i>Mood Board Office</i>	55
Gambar 4.5. <i>Mood Board</i> Perancangan.....	56
Gambar 4.6. Transformasi Bentuk dari Mainan Balok	57
Gambar 4.7. Skema Warna.....	58
Gambar 4.8. Skema Material.....	58
Gambar 4.9. <i>Matrix Diagram</i> Lantai 1	59
Gambar 4.10. <i>Matrix Diagram</i> Lantai 2.....	59
Gambar 4.11. <i>Matrix Diagram</i> Lantai 3.....	59
Gambar 4.12. <i>Bubble Diagram</i> Lantai 1, Lantai 2, dan Lantai 3	60
Gambar 4.13. <i>Zoning Alternative</i> Lantai 1	60
Gambar 4.14. <i>Zoning Alternative</i> Lantai 2.....	61
Gambar 4.15. <i>Zoning Alternative</i> Lantai 3	61
Gambar 4.16. <i>Layout Alternative</i> Lantai 1	62
Gambar 4.17. <i>Layout Alternative</i> Lantai 2	62
Gambar 4.18. <i>Layout Alternative</i> Lantai 3	63
Gambar 4.19. Rencana Lantai <i>Alternative</i> Lantai 1	63
Gambar 4.20. Rencana Lantai <i>Alternative</i> Lantai 2	64
Gambar 4.21. Rencana Lantai <i>Alternative</i> Lantai 3	64
Gambar 4.22. Rencana Dinding <i>Alternative</i> Lantai 1	65

Gambar 4.23. Rencana Dinding <i>Alternative</i> Lantai 2	65
Gambar 4.24. Rencana Dinding <i>Alternative</i> Lantai 3	65
Gambar 4.25. Rencana Plafond <i>Alternative</i> Lantai 1	66
Gambar 4.26. Rencana Plafond <i>Alternative</i> Lantai 2	66
Gambar 4.27. Rencana Plafond <i>Alternative</i> Lantai 3	66
Gambar 4.28. Rendering Perspektif <i>Lobby</i> dan <i>Lounge Area</i> Lantai 1.....	78
Gambar 4.29. Rendering Perspektif Elemen Dinding Lantai 1	78
Gambar 4.30. Rendering Perspektif <i>Corridor</i> Lantai 1.....	79
Gambar 4.31. Rendering Perspektif <i>Class Room</i> Lantai 1	79
Gambar 4.32. Rendering Perspektif <i>Corridor</i> Lantai 2.....	80
Gambar 4.33. Rendering Perspektif <i>Lounge Area</i> Lantai 2	80
Gambar 4.34. Rendering Perspektif <i>Class Room</i> Lantai 2.....	81
Gambar 4.35. Rendering Perspektif <i>Class Room</i> Lantai 2.....	81
Gambar 4.36. Rendering Perspektif <i>Principal Room</i> Lantai 3.....	82
Gambar 4.37. Rendering Perspektif <i>Admin Room</i> Lantai 3	82
Gambar 4.38. Rendering Perspektif <i>Lounge Area</i> Lantai 3	83
Gambar 4.39. Rendering Perspektif <i>Lounge Area</i> Lantai 3	83
Gambar 4.40. Rendering Perspektif <i>Office</i> Lantai 3	84
Gambar 4.41. Rendering Perspektif <i>Meeting Room</i> Lantai 3.....	84
Gambar 4.42. <i>Layout</i> Lantai 1	85
Gambar 4.43. <i>Layout</i> Lantai 2.....	85
Gambar 4.44. <i>Layout</i> Lantai 3.....	86
Gambar 4.45. <i>Axonometri</i> Lantai 1	86
Gambar 4.46. <i>Axonometri</i> Lantai 2	87
Gambar 4.47. <i>Axonometri</i> Lantai 3	87
Gambar 4.48. Detail Elemen Khusus	87
Gambar 1. Foto Survei Bangunan Eksisting	91
Gambar 2. Sketsa.....	92
Gambar 3. Poster Ideasi.....	93
Gambar 4. Rendering Perspektif 3D <i>Entrance</i>	94
Gambar 5. Rendering Perspektif 3D <i>Lobby</i> dan <i>Lounge Area</i> Lantai 1.....	94
Gambar 6. Rendering Perspektif 3D <i>Corridor</i> Lantai 1.....	95

Gambar 7. Rendering Perspektif 3D <i>Class Room</i> Lantai 1	95
Gambar 8. Rendering Perspektif 3D <i>Class Room</i> Lantai 1	96
Gambar 9. Rendering Perspektif 3D <i>Toilet</i> Lantai 1	96
Gambar 10. Rendering Perspektif 3D <i>Corridor</i> Lantai 1	97
Gambar 11. Rendering Perspektif 3D <i>Corridor</i> Lantai 1	97
Gambar 12. Rendering Perspektif 3D <i>Corridor</i> Lantai 2.....	98
Gambar 13. Rendering Perspektif 3D <i>Lounge Area</i> Lantai 2	98
Gambar 14. Rendering Perspektif 3D <i>Class Room</i> Lantai 2	99
Gambar 15. Rendering Perspektif 3D <i>Class Room</i> Lantai 2	99
Gambar 16. Rendering Perspektif 3D <i>Lounge Area</i> Lantai 3	100
Gambar 17. Rendering Perspektif 3D <i>Lounge Area</i> Lantai 3	100
Gambar 18. Rendering Perspektif 3D <i>Office</i> Lantai 3.....	101
Gambar 19. Rendering Perspektif 3D <i>Admin Room</i> Lantai 3.....	101
Gambar 20. Rendering Perspektif 3D <i>Principal Room</i> Lantai 3.....	102
Gambar 21. Rendering Perspektif 3D <i>Meeting Room</i> Lantai 3.....	102
Gambar 22. <i>Axonometri</i> Lantai 1.....	103
Gambar 23. <i>Axonometri</i> Lantai 2	103
Gambar 24. <i>Axonometri</i> Lantai 3.....	103
Gambar 25. Manual Perspektif <i>Lobby</i> dan <i>Lounge Area</i> Lantai 1	104
Gambar 26. Manual Perspektif <i>Class Room</i> Lantai 2	104
Gambar 27. Manual Perspektif <i>Class Room</i> Lantai 2	105
Gambar 28. Manual Perspektif <i>Office</i> Lantai 3.....	105
Gambar 29. <i>Barcode</i> Animasi	106
Gambar 30. Skema Bahan dan Warna.....	106
Gambar 31. Poster Tugas Akhir (Ukuran A3).....	107
Gambar 32. Poster Tugas Akhir (Ukuran A3).....	108
Gambar 33. Poster Tugas Akhir (Ukuran A3).....	109
Gambar 34. <i>Booklet</i> Tugas Akhir (Ukuran A5)	111

DAFTAR TABEL

Table 2.1. Daftar Kebutuhan dan Kriteria <i>Kindergarten Canggung Community School</i>	48
Tabel 4.1. Furniture Fabrikasi	67
Tabel 4.2. Furniture <i>Custom</i>	68
Tabel 4.3. <i>Equipment</i>	69
Tabel 4.4. Jenis Lampu.....	70
Tabel 4.5. Jenis AC	74



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bali merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang mayoritas masyarakatnya beragama Hindu dan menjadikan Denpasar sebagai ibu kotanya. Bali terkenal sebagai tujuan tempat pariwisata dengan keunikan dan keindahan alam, kuliner, karya seni, budaya dan tradisinya sehingga pariwisatanya berkembang dengan pesat. Bukan hanya tempat wisata saja, Bali juga berkembang melalui Pendidikan yang berbasis nasional hingga internasional.

Pada dasarnya dunia Pendidikan perlu dirancang agar mampu melahirkan generasi yang kreatif dan inovatif serta memiliki keunggulan yang tinggi pada era globalisasi. Menurut Ki Hadjar Dewantara bahwa Pendidikan sebagai tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, artinya Pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pendidikan sebagai tuntutan tidak hanya menjadikan seorang anak mendapatnya kecerdasan yang luas, tetapi juga menjauhkan dirinya dari perbuatan jahat (Yanuarti, 2017).

Pendidikan tentu menjadi hal yang sangat penting untuk masa depan anak dan harus dipersiapkan sejak anak masih usia dini. Lembaga Pendidikan usia dini seperti PAUD, TK dan KB serta dapat dikelompokkan berdasarkan umur. TK atau Taman Kanak-kanak ini untuk anak yang berusia 4-6 tahun. Pendidikan yang didapatkan pada taman kanak-kanak yaitu pelajaran kognitif seperti membaca, berhitung, menulis sambil bermain, dll. Pendidikan taman kanak-kanak taraf internasional yang berkualitas dan bermutu tinggi di Bali menekankan proses pembelajaran pada pengembangan daya kreasi, inovasi, dan eksperimentasi untuk mendapatkan ide-ide baru yang belum pernah ada. Dalam proses pembelajaran itu sendiri disampaikan dalam dua Bahasa yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia (Sudarsana, 2018).

Salah satu sekolah taraf Internasional di Bali adalah Cangu *Community School (CCS)*. CCS dibuka pada 31 Agustus yang berada di bawah Yayasan Swamitra Internasional dan sudah berakreditasi A. CCS menyediakan Pendidikan dimulai dari Pra-K sampai Kelas 12 yang berlokasi di Jalan Subak Sari, Banjarr Tegal Gundul, Tibubeneng, Kuta Utara, Badung, Bali, Indonesia (CCS, 2022).

Misi CCS adalah membuat semua siswa untuk berkembang sebagai warga negara yang percaya diri, terlibat secara sosial dan dapat bertanggung jawab secara *global* yang mencapai potensi mereka sebagai pembelajaran seumur hidup. Berbagai kegiatan tersedia seperti kegiatan seni dan budaya yang mencerminkan latar belakang lokal di Bali dan sifat internasional dari komunitasnya seperti olahraga, sains, dan kegiatan lainnya. Tersedia Fasilitas kantin terbuka, kolam renang 25m, lapangan sepak bola, dan taman bermain. Ada sejumlah kegiatan sepulang sekolah yang dapat dipilih juga, termasuk seni, olahraga, program musik, *club coding*, Model *United Nations*, GIN, *TED Club*, dan banyak lagi.

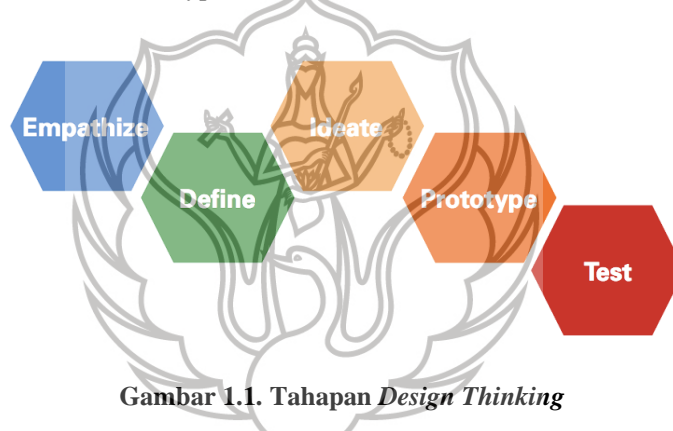
Pada program *Kindergarten* pada sekolah Cangu *Community School* ini menggunakan metode pembelajaran Montessori. Konsep pembelajaran Montessori ini diperkenalkan oleh Dr. Maria Montessori pada tahun 1800an. Metode ini dapat mendorong pribadi anak menjadi lebih aktif, cerdas, dan bertanggung jawab. Metode ini dikemas dalam praktik kehidupan, Pendidikan kesadaran sensorik, kebudayaan, berbahasa, dan mampu mewadahi berbagai aktivitas serta interaksi antar individu.

Kindergarten Cangu *Community School* ini dijadikan obyek karya perancangan dikarenakan Bangunan yang berada di daerah Denpasar merupakan bangunan perusahaan AMWAY yang akan dialih fungsikan menjadi *Kindergarten* Cangu *Community School* taraf internasional sesuai dengan metode pembelajaran Montessori dengan sentuhan konsep Japandi pada aspek-aspek interior.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Dalam perancangan Interior *Kindergarten Canggung Community School* menggunakan proses desain dengan metode *design thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley (pendiri Stanford Design School – The Hasso Plattner Institute of Design di Stanford University dan pendiri IDEO) (Camacho, 2016). *Design Thinking* merupakan proses yang digunakan untuk memahami pengguna, berasumsi, mendefinisikan ulang masalah, dan menciptakan solusi inovatif untuk hasil dan pengujiannya. Metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna/*user*. David Kelley menggambarkan 5 tahapan dalam *design thinking*, yaitu : *Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test*. (Baskoro & Nurrul, 2020).



Gambar 1.1. Tahapan *Design Thinking*

(sumber : Hasso-Plattner Institute of Design Stanford, 2021)

a. *Empathize*

Tahap pertama yang penulis lakukan adalah empati terhadap pengguna objek *Kindergarten Canggung Community School* dengan mencoba menempatkan diri sebagai pengguna untuk mengenal cara pandang pengguna terhadap keinginan, kebutuhan dan tujuan pengguna.

b. *Define*

Tahap kedua ini merupakan fase pengumpulan data-data dari hasil sebelumnya tentang *Kindergarten Canggung Community School* yang akan

diolah, dianalisis, dan tahap mendefinisikan masalah yang dihasilkan dari fase *empathize*.

c. *Ideate*

Tahap ketiga berkonsentrasi pada pembuatan ide-ide yang menghasilkan solusi masalah. Pengembangan pada ide-ide tersebut dilakukan dengan cara *brainstorming*, *mind map*, dan sketsa ide. Dari pengembangan ide tersebut akan menghasilkan beberapa alternatif pemecahan masalah yang nantinya akan digunakan.

d. *Prototype*

Tahap keempat merupakan tahap percobaan. Ide-ide yang terpilih pada tahap ideasi divisualisasikan ke dalam bentuk 3d *modelling* dengan menggunakan aplikasi SketchUp dan pembuatan animasi menggunakan aplikasi *Enscape*. Pada tahap ini diharapkan semirip mungkin dan dapat dipresentasikan ide dan konsepnya agar dapat diketahui kekurangan dan kelebihan dari ide-ide desain yang telah terpilih.

e. *Test*

Tahap terakhir ini merupakan tahap evaluasi. Pemikiran desain dapat dilakukan secara berulang-ulang (*iteration*), menganalisis kekurangan secara detail dan dapat kembali ke tahap awal sehingga dapat diketahui solusi desain terbaik yang diusulkan sesuai dengan harapan desainer maupun calon pengguna.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

1. Metode Observasi

Dalam pengumpulan metode observasi dan survei ini desainer terjun langsung ke lokasi dan melihat secara langsung aktivitas dari pengguna sehingga dapat menghasilkan data yang objektif.

2. Wawancara

Tahap ini proses pengumpulan data secara langsung dengan pengguna untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan.

3. Dokumentasi

Dalam metode dokumentasi data yang didapatkan berupa foto lapangan yang didapatkan dari tahap observasi dan wawancara.

4. Studi Literatur

Pengumpulan data untuk mencari landasan teori-teori yang ada untuk membantu pada tahap penentuan masalah.

Penelusuran masalah sesuai data yang diperoleh dilapangan kemudian dianalisis untuk menemukan masalah awal yang akan diperbarui pada tahap-tahap selanjutnya.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Untuk mendapatkan beberapa alternatif desain, penulis/ desainer melakukan metode pencarian ide dengan melakukan metode *brainstorming*, sehingga desainer bebas menggambarkan idenya tanpa adanya batasan tertentu. Selanjutnya dianalisis kembali sehingga mendapatkan ide desain terbaik untuk diangkat menjadi desain utama.

1) Metode Pencarian Ide

Melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan alternatif-alternatif desain dengan mengemukakan ide perancangan yang akan dijadikan konsep perancangan.

2) Pengembangan Desain

Pada tahap pengembangan desain ini menggunakan sketsa konsep yang dapat mengubah ide-ide dalam bentuk yang mudah dipahami, didiskusikan, dan dievaluasi.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Pada tahap ini desainer akan mendapatkan evaluasi dan *feedback* setelah melakukan analisis dari segala kekurangan pada konsep desain sehingga mendapatkan hasil desain final.