

**PERANCANGAN INTERIOR PAUD GENERASI
PILIHAN BERBASIS *EXPLORATION SPACE* DENGAN
PENDEKATAN REGGIO EMILIA**



PERANCANGAN

oleh:

Onesi Kithara Tampubolon

2112449023

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

2025

ABSTRAK

Reggio Emilia merupakan pendekatan pembelajaran yang diterapkan di PAUD Generasi Pilihan yang berlokasi di Pekanbaru, Riau. Pendekatan Reggio Emilia mempercayai bahwa anak belajar dan berkembang melalui 1000 bahasa yang berarti banyak sekali cara untuk anak belajar terutama melalui lingkungan sekitar yang mana merupakan salah satu prinsip dari pendekatan Reggio Emilia. Anak di usia emasnya merupakan masa yang sangat krusial dan penting bagi anak untuk menentukan karakter dirinya, pengembangan karakter di usia emas sangat dipengaruhi oleh lingkungan maka dari itu dengan menggunakan gaya desain organik modern perancangan PAUD Generasi Pilihan menciptakan ruang eksplorasi dimana anak bebas untuk melakukan eksplorasi dan belajar dari berbagai hal selaras dengan prinsip pendekatan Reggio Emilia sehingga di usia emasnya anak akan mendapat banyak pengalaman dan pembelajaran dari lingkungan sekitarnya sehari-hari yakni interior bangunan dari PAUD Generasi Pilihan.

Kata kunci: Reggio Emilia, usia emas, ruang eksplorasi

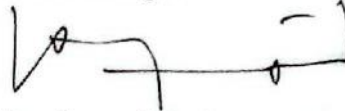
ABSTRACT

Reggio Emilia is a learning approach applied in PAUD Generasi Pilihan located in Pekanbaru, Riau. The Reggio Emilia approach believes that children learn and develop through 1000 languages which means there are many ways for children to learn especially through the surrounding environment which is one of the principles of the Reggio Emilia approach. Children in their golden age are a very crucial and important time for children to determine their character, character development in the golden age is greatly influenced by the environment therefore by using a modern organic design style the design of PAUD Generasi Pilihan creates an exploration space where children are free to explore and learn from various things in line with the principles of the Reggio Emilia approach so that in their golden age children will get a lot of experience and learning from their daily surroundings, namely the interior of the building of PAUD Generasi Pilihan.

Keywords: Reggio Emilia, golden age, exploration space.

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul **PERANCANGAN INTERIOR PAUD GENERASI PILIHAN BERBASIS *EXPLORATION SPACE* DENGAN PENDEKATAN REGGIO EMILIA** diajukan oleh Onesi Kithara Tampubolon, NIM 2112449023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP 19620528 199403 1 002 / NIDN 0028056202

Pembimbing II



Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A.

NIP 19900826 202203 2 004 / NIDN 0026089008

Cognate



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

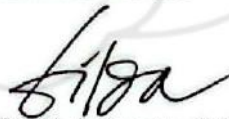
Koordinator Program Studi Desain Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

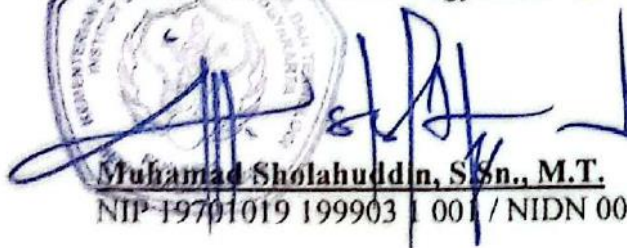
Ketua Jurusan Desain



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

NIP 19730129200501 1 001 / NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Onesi Kithara Tampubolon
NIM : 2112449023
Tahun lulus : 2025
Program studi : S-1 Desain Interior
Fakultas : Fakultas Desain dan 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, 12 Juni 2025



METERAI
TEMPEL
BARA30AMX371107701

Onesi Kithara T.
2112449023

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur hanya bagi Tuhan Yang Maha Esa oleh karena cinta kasih-Nya yang tidak terbatas akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Interior PAUD Generasi Pilihan Berbasis *Exploration Space* dengan Pendekatan Reggio Emilia” guna memenuhi persyaratan menyelesaikan jenjang S1.

Penulis sangat menyadari bahwa proses penyusunan tugas akhir tidak terlepas dari dukungan, dorongan, kasih sayang, dan bantuan dari banyak pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah, Putra dan Roh Kudus atas cinta kasih, kesehatan, kebahagiaan yang selalu dilimpahkan.
2. Papa tercinta yang begitu setia mendukung, memberi materi, kasih sayang dan memberi nasehat kepada penulis.
3. Adik-adik penulis tersayang Daniel, Felicio, Lidia, Bou Hanna, Opung Doli dan seluruh keluarga besar yang tak jemu memberi semangat, nasihat, serta dukungan doa kepada penulis.
4. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. dan Bu Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, serta bantuan untuk kesuksesan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Majesty, Nadia, Karyn, Yohanna dan Liyan selaku sahabat penulis yang selalu menemani penulis, bertukar pikiran dan menghibur penulis selama keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain.
6. Pihak PAUD Generasi Pilihan, Bou Desi yang sudah memberikan proyek kepada penulis.
7. Angkasa *Architect* yang sudah mengizinkan dan memberikan dokumen proyek PAUD Generasi Pilihan.
8. Seluruh bapak ibu dan staff pengajar di PSDI ISI Yogyakarta yang sudah membimbing dan mengajar selama masa perkuliahan.

9. Semua pihak yang sudah turut membantu dalam hal apapun saat keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
10. Diri penulis sendiri, terimakasih karena sudah berjuang dan bertahan.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati penulis sangat menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran dan semoga Tugas Akhir Karya ini bisa bermanfaat bagi yang membacanya.

Yogyakarta, 12 Juni 2025

Penulis,



Onesi Kithara T.

NIM 2112449023



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
BAB II.....	5
PRA DESAIN	5
A. Landasan Teori & Referensi Desain	5
1. Landasan Teori, tentang Obyek yang Didesain	5
B. Landasan Teori Khusus.....	8
C. Program Desain.....	14
1. Tujuan Desain	14
2. Sasaran Desain	14
D. Data	15
BAB III	47
PERNYATAAN MASALAH & KONSEP DESAIN	47
A. Pernyataan Masalah	47

B. Konsep Desain (<i>Ideation</i>)	48
BAB IV	52
PENGEMBANGAN DESAIN.....	52
A. ALTERNATIF DESAIN	52
1. Alternatif Estetika Ruang.....	52
2. Alternatif Penataan Ruang	60
3. Alternatif Block Plan dan Alternatif Sirkulasi.....	62
4. Alternatif Layout.....	64
5. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	66
6. Elemen Pengisi Ruang	72
7. Elemen Tata Kondisi Ruang	74
A. Hasil Desain	77
1. Perspektif	77
2. Layout	82
3. Detail elemen khusus	83
BAB V.....	85
PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	82
A. PENGEMBANGAN DESAIN.....	82
B. PRESENTASI DESAIN.....	84
1) Aksonometri.....	84
2) Skema warna dan material	85
3) Perspektif manual.....	85

C. RENCANA ANGGARAN BIAYA	89
1. AHS.....	89
2. RAB.....	96
3. Rekapitulasi.....	98
D. SERTIFIKAT BEBAS PLAGIARISME.....	99
E. GAMBAR KERJA	101



DAFTAR GAMBAR

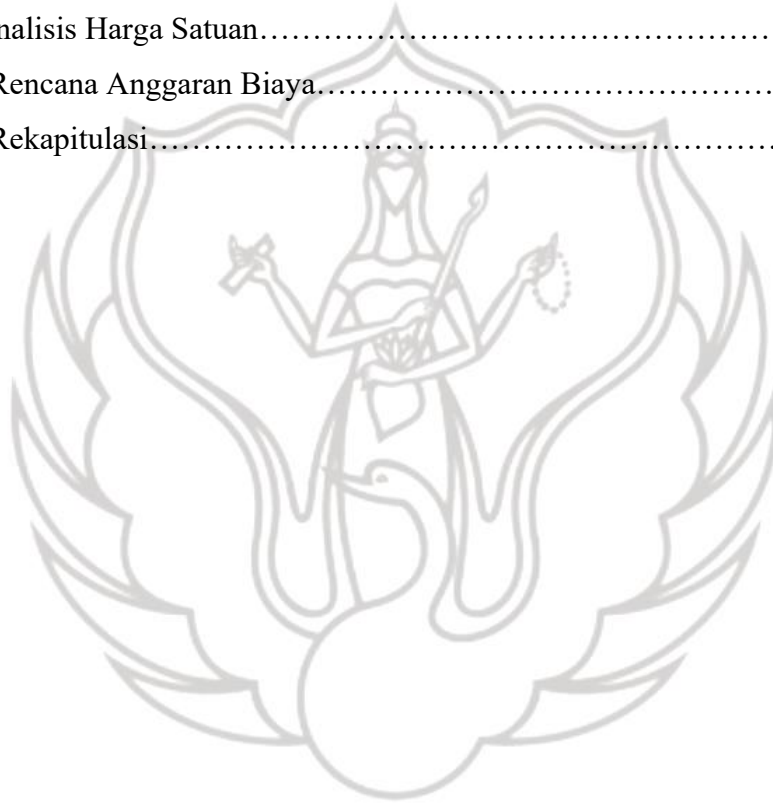
Gambar 1. 1 Diagram proses desain double diamond.....	3
Gambar 2. 1 <i>Kindergarten in Guastalla, Italy</i>	11
Gambar 2. 2 <i>North Perth School</i>	12
Gambar 2. 3 <i>North Perth School</i>	12
Gambar 2. 4 <i>Escola René Beauverie</i>	13
Gambar 2. 5 <i>North Perth School</i>	14
Gambar 2. 6 Lokasi proyek perancangan.....	15
Gambar 2. 7 Logo PAUD Genrasi pilihan	16
Gambar 2. 8 Analisis Lokasi proyek.....	17
Gambar 2. 9 Tampak bangunan samping.....	19
Gambar 2. 10 Tampak fasad depan.....	20
Gambar 2. 11 Rooftop garden.....	21
Gambar 2. 12 Tampak bangunan atas	20
Gambar 2. 13 Outdoor playground	21
Gambar 2. 14 Suasana lantai 2	22
Gambar 2. 15 Koridor lantai 2	22
Gambar 2. 16 Layout eksisting lantai 1	23
Gambar 2. 17 Layout eksisting lantai 2	24
Gambar 2. 18 Skema matriks lantai 1	25
Gambar 2. 19 Skema matriks lantai 2	25
Gambar 2. 20 Sirkulasi ruang lantai 1	26
Gambar 2. 21 Sirkulasi ruang lantai 2.....	27
Gambar 2. 22 Moodboard bangunan perancangan	28
Gambar 2. 23 Tampak plafon dan lantai 3D perancangan.....	28
Gambar 2. 24 <i>Shining Stars Kindergarten, Bintaro</i>	32
Gambar 2. 25 Ruang kelas K1 dan K2.....	34
Gambar 2. 26 Fasad <i>Starland Preschool</i>	35
Gambar 2. 27 <i>Waiting room Starland Preschool</i>	36
Gambar 2. 28 <i>Nursery Class room</i>	37
Gambar 2. 29 Fasad <i>Toy Blocks, India</i>	37

Gambar 2. 30 Eksterior Gedung Toy Blocks	38
Gambar 2. 31 <i>Nursery Class dan Pre-nursery class</i>	39
 Gambar 3. 1 <i>Mindmap</i>	50
 Gambar 4. 1 Konsep suasana kelas kelompok bermain.....	52
Gambar 4. 2 Konsep suasana kelas taman kanak-kanak.....	53
Gambar 4. 3 Konsep suasana tempat penitipan anak.....	54
Gambar 4. 4 Konsep suasana perpustakaan	55
Gambar 4. 5 Material lantai	56
Gambar 4. 6 Material dinding	57
Gambar 4. 7 Material plafon	57
Gambar 4. 8 Elemen dekoratif	58
Gambar 4. 9 Komposisi warna.....	58
Gambar 4. 10 Warna dominan.....	59
Gambar 4. 11 Warna aksen	59
Gambar 4. 12 Moodboard material	59
Gambar 4. 13 Diagram matrix lantai 1.....	60
Gambar 4. 14 Diagram matrix lantai 2.....	60
Gambar 4. 15 Bubble diagram lantai 1	61
Gambar 4. 16 Bubble diagram lantai 2	61
Gambar 4. 17 Alt block plan dan sirkulasi lantai 1	62
Gambar 4. 18 Alt block plan dan sirkulasi lantai 1	63
Gambar 4. 19 Alt block plan dan sirkulasi lantai 2.....	63
Gambar 4. 20 Alt block plan dan sirkulasi lantai 2.....	64
Gambar 4. 21 Alternatif layout lantai 1 & 2	64
Gambar 4. 22 Alternatif layout lantai 1 & 2	65
Gambar 4. 23 Alternatif 1 lantai lt. 1	66
Gambar 4. 24 Alternatif 2 lantai lt. 1	67
Gambar 4. 25 Alternatif lantai 1 lt. 2	67
Gambar 4. 26 Alternatif lantai 2 lt. 2	68
Gambar 4. 27 Layout perpustakaan	68

Gambar 4. 28 Alternatif lantai 1 perpustakaan	68
Gambar 4. 29 Alternatif lantai 2 perpustakaan	69
Gambar 4. 30 Alternatif plafon 1 lantai 1	69
Gambar 4. 31 Alternatif 2 lantai 1	70
Gambar 4. 32 Alternatif plafon 1 lantai 2	70
Gambar 4. 33 Alternatif plafon 2 lantai 2	71
Gambar 4. 34 Alternatif dinding 1	71
Gambar 4. 35 Alternatif dinding 2	72
Gambar 4. 36 Elemen pengisi ruang	73
Gambar 4. 37 Perspektif render kelas kelompok bermain	77
Gambar 4. 38 Perspektif render kelas kelompok bermain	77
Gambar 4. 39 Perspektif render kelas taman kanak-kanak	78
Gambar 4. 40 Perspektif render kelas taman kanak-kanak	78
Gambar 4. 41 Perspektif render perpustakaan	79
Gambar 4. 42 Perspektif render perpustakaan	79
Gambar 4. 43 Perspektif render tempat penitipan anak	80
Gambar 4. 44 Perspektif render tempat penitipan anak	80
Gambar 4. 45 Perspektif render wastafel	81
Gambar 4. 46 Perspektif render ruang kepala sekolah.....	81
Gambar 4. 47 Perspektif render ruang guru	82
Gambar 4. 48 Layout lt. 1	82
Gambar 4. 49 Layout lt. 2	83
Gambar 4. 50 Rak buku	83
Gambar 4. 51 Area membaca.....	84
Gambar 4. 52 Area membaca.....	84
Gambar 4. 53 Lemari dan rak	84

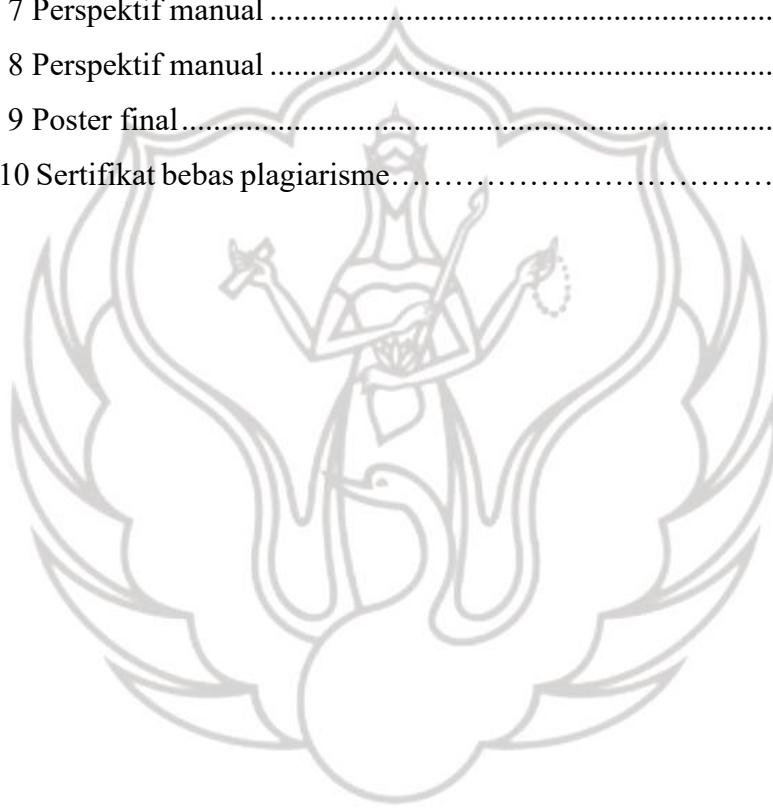
DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar kebutuhan ruang.....	29
Tabel 2 Tabel komparasi.....	40
Tabel 3 Tabel standar ukuran furnitur.....	46
Tabel 4 Permasalahan dan Solusi Desain.....	51
Tabel 5 <i>Equipment</i>	73
Tabel 6 Spesifikasi lampu	74
Tabel 7 Perhitungan titik lampu dan HVAC.....	76
Tabel 8 Evaluasi Desain.....	76
Tabel 9 Analisis Harga Satuan.....	89
Tabel 10 Rencana Anggaran Biaya.....	96
Tabel 11 Rekapitulasi.....	98



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Poster Ideasi.....	82
Lampiran 2 Sketsa ideasi	83
Lampiran 3 Aksonometri	84
Lampiran 4 Skema warna dan material.....	85
Lampiran 5 Perspektif manual	85
Lampiran 6 Perspektif manual	86
Lampiran 7 Perspektif manual	86
Lampiran 8 Perspektif manual	87
Lampiran 9 Poster final.....	88
Lampiran 10 Sertifikat bebas plagiarisme.....	100



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia balita merupakan *golden age* atau usia emas seorang anak dimana seorang anak memiliki dua proses krusial yang bersifat interpenden yaitu perkembangan dan pertumbuhan, kedua hal ini tidak bisa dipisahkan dan berjalan seiringan (Suyanto, 2005). Usia emas baik perkembangan dan pertumbuhan harus diperhatikan dan diarahkan maka dari itu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi solusi sarana untuk menyokong, mengarahkan, dan menuntun perkembangan baik pertumbuhan balita. Hal ini yang mejadi tujuan PAUD yaitu mengarahkan serta memberi fasilitas bagi anak untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada pada setiap anak secara maksimal. Peran PAUD dalam hal memberikan fasilitas pembelajaran sangat penting dan kompleks. Tidak seperti sekolah biasa, PAUD harus mengerahkan seluruh perhatian kepada para anak secara fisik, motorik, sosial-emosional, intelektual bahkan pergaulan serta peristiwa yang akan dijalani oleh para anak tersebut di pendidikan usia dini yang mereka tempuh (Baird, et al., 2023). Perkembangan anak dipengaruhi oleh banyak faktor baik yang secara langsung dan berpengaruh besar atau secara tidak langsung. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan anak adalah ruang belajar dan juga ruang kegiatan anak (Hasanah, et al., 2022). Dimana anak akan melakukan aktivitas sangat mempengaruhi kemampuan dan emosional anak tersebut, terlebih lagi anak belum bisa mengatur secara baik emosinya akan suatu kondisi lingkungan seperti orang dewasa, sehingga menciptakan ruang yang akan menjadi lingkungan anak tersebut harus dilakukan secara seksama dengan memikirkan banyak pertimbangan dan standar.

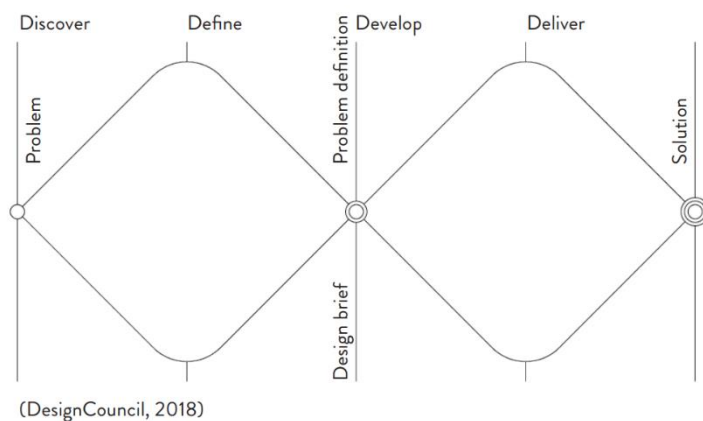
Interior dari suatu ruang di PAUD ternyata tidak kalah penting dan tidak boleh disepelekan. Bagaimana interior ruangan bagi para anak ternyata berpengaruh bagi perkembangan anak. Bahkan interior PAUD

seharusnya bisa menjadi sarana untuk membantu anak mengembangkan kemampuan intelektualnya, kemampuan sensorik, kemampuan beradaptasi pada kondisi sekeliling, dan imajinasinya. Sayangnya di Indonesia sendiri hal ini kurang menjadi perhatian bagi suatu PAUD, masih banyak kondisi ruangan belajar dan kegiatan baik TK, KB ataupun TPA tidak kondusif, tidak diperhatikan bahkan tidak memenuhi standar. Maka dari itu, saya mengambil topik ini untuk dikembangkan lebih lagi. Interior PAUD juga tergolong cukup rumit karena baik dari sisi estetika dan fungsional harus benar-benar optimal, dari sisi estetika bagaimana interior tidak hanya sekedar menarik bagi orang dewasa namun harus menarik bagi anak dan bagaimana membuat desain yang indah bagi anak serta aman dan fungsional.

Pekanbaru merupakan kota ibukota dari provinsi Riau yang terletak di pulau Sumatra, kurangnya *space* hijau di area kota membuat anak kurang berinteraksi dengan lingkungan alami dan dunia luar juga kurangnya lahan serta padatnya pemukiman menjadi faktor kurangnya eksplorasi bagi anak. Hal ini yang menjadi isu yang saya angkat dalam proyek desain interior PAUD Generasi Pilihan yang terletak di Rumbai, Pekanbaru, Riau. Bagaimana interior ruang TK, KB, TPA yang berada di PAUD Generasi Pilihan memberikan *space* dan sarana untuk anak bisa tetap terkoneksi dengan lingkungan yang masih alami untuk membebaskan motorik dan imajinasi anak. Pendekatan Reggio Emilia adalah filosofi pendidikan yang berpusat pada anak, dimana pembelajaran terjadi melalui proyek jangka panjang yang mendalam (*progettazione*), dokumentasi, dan seratus bahasa anak. Pendekatan ini memandang lingkungan sebagai guru ketiga setelah guru dan orangtua Lewin-Benham (2008). Metode Reggio Emilia bisa menjadi Solusi akan isu kurangnya lahan di pemukiman yang padat untuk anak belajar melalui eksplorasi dan lingkungan yang masih alami. Ruang belajar yang menganut pendekatan Reggio Emilia akan menciptakan *space* dimana anak bisa mengeksplor hal-hal baru dengan bebas dan belajar dari lingkungan sekitar sebagai guru ketiga (Fraser, 2012).

B. Metode Desain

Proses desain *Double Diamond* merupakan metodologi yang banyak digunakan untuk mengidentifikasi masalah dan mengembangkan solusi. Kerangka kerja berbasis hasil ini mendorong kreativitas dan inovasi sekaligus berfokus pada isu inti dan dampaknya terhadap pengguna akhir. Ini diperkenalkan oleh British Council agar para desainer dapat mengikuti proses desain standar dan membuat proses itu sangat jelas, dengan representasi visual yang menguraikan fase-fase berbeda: Temukan, Tentukan, Kembangkan, dan Sampaikan (Council, 2019).



Gambar 1. 1 Diagram proses desain double diamond

Sumber: Design Council, 2018

Metode Desain

- a. Tahapan pertama adalah *Discover* (menemukan), yang bertujuan untuk mengumpulkan wawasan sebanyak mungkin tentang masalah atau kebutuhan yang ada. Aktivitas pada tahap ini meliputi penelitian, wawancara, observasi, dan pengumpulan data dari berbagai sumber. Hasil yang diharapkan adalah pemahaman mendalam tentang konteks dan masalah yang dihadapi.

- b. Setelah tahap *discover*, maka selanjutnya adalah tahap *define*, yang berarti mendefinisikan. Di tahap ini semua informasi yang sudah dikumpulkan kemudian di analisis lagi dan di cermati secara lebih spesifik untuk mendapatkan definisi masalah yang akan dihadapi dan dipecahkan. Untuk tahapan ini ada beberapa hal yang dilakukan yaitu *brainstorming*, dan menentukan serta menyusun moodboard rencana material dan skematik warna yang akan diterapkan di desain. Hasil dari tahapan ini akan menjadi acuan atau dasar untuk tahap berikutnya.
- c. Tahap ketiga, *Develop* (mengembangkan), bertujuan untuk menghasilkan berbagai konsep dan prototipe solusi untuk masalah yang telah didefinisikan. Aktivitas ini meliputi *brainstorming*, pengembangan ide, pembuatan prototipe, dan uji coba awal. Hasil yang dihasilkan adalah beragam solusi potensial yang dapat dievaluasi dan ditingkatkan.
- d. Tahap terakhir adalah *Deliver* (menyampaikan), yang bertujuan untuk memilih solusi terbaik dan mengimplementasikannya. Aktivitas pada tahap ini mencakup pengujian final, pengembangan lebih lanjut, dan peluncuran produk atau layanan. Hasil akhirnya adalah solusi yang siap untuk diimplementasikan dan dihadirkan kepada pengguna.