

**PERANCANGAN INTERIOR TK SANGGAR ANAK ALAM
YOGYAKARTA**



TUGAS AKHIR PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Noor Fatih Ario Wicaksono

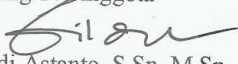
NIM 1310059123

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang Desain Interior

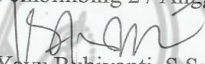
2017

PERANCANGAN INTERIOR TK SANGGAR ANAK ALAM YOGYAKARTA
diajukan oleh Noor Fatih Ario Wicaksono, NIM 1310059123, Program Studi S-1
Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada 30 Juni 2016.

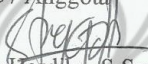
Pembimbing 1 / Anggota


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19730129 200501 1 001

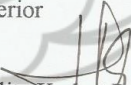
Pembimbing 2 / Anggota


Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001

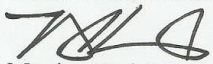
Cognate / Anggota


Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19791129 200604 1 003

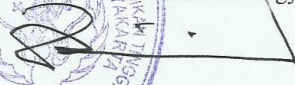
Ketua Program Studi Desain
Interior


Yulita Kodrat P., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastika M. Des
NIP. 19590802 198803 2 002

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 juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, Juni 2017

Noor Fatih Ario Wicaksono
NIM. 1310059123

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan 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 atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW., sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua saya, Muhajirin dan Dwi Retno Sri Ambarwati yang tak henti-hentinya memberikan dorongan secara mental maupun materiil.
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn dan Yth. Teh Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang selalu memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
6. Yth. Ibu Drs. Yulyta Kodrat P., M.T selaku Dosen Wali serta selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas segala masukan, motivasi dan do'anya.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior dan seluruh staff yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

9. Ibu Sri Wahyaningsih dan Bapak Toto Rahardjo, pengagas Sanggar Anak Alam Yogyakarta.
10. Rendy Shima Dewa yang telah bersedia meminjamkan PC guna membantu menyelesaikan tugas akhir.
11. Teman-teman kontrakan Green House yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
12. Teman-teman Clan Yuli yang selalu memberikan dorongan dan motivasi.
13. Teman-teman seperjuangan mahasiswa desain interior ISI Yogyakarta angkatan 2013 (GRADASI).
14. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Juni 2017

Penulis,

Noor Fatih Ario Wicaksono

Abstrak

Sanggar Anak Alam Yogyakarta (SALAM) merupakan sekolah alternatif/sekolah nonformal penyelenggara pendidikan untuk anak usia dini yang memiliki pola *parenting*/pola pembelajaran yang memerdekakan siswanya dalam berfikir dan berekspresi. Dengan pola *parenting* tersebut, SALAM dirasa kurang mampu menghadirkan ruang belajar yang ramah anak dan kurang mampu menghadirkan ruang belajar yang dapat merangsang kebebasan berfikir siswa.

Tujuan perancangan ini adalah menjadikan SALAM menjadi lebih ramah anak dan lebih mampu merangsang kebebasan berfikir siswa dengan mempertahankan kesan ekologis dari bangunan sekolah. Oleh karena itu, perancang mengangkat konsep "*built your own learning place*". Konsep ini bertujuan untuk merangsang kebebasan berfikir dan imajinasi siswa dimana siswa dapat membangun ruang belajarnya sendiri di dalam kelas. Perancang juga menghadirkan ruang tematik dengan tema rumah pohon agar suasana ruang lebih menyenangkan.

Dalam penerapan konsep tersebut, perancang menghadirkan *moveable design* atau desain yang dinamis dan *mobile*, dengan mendesain furniture yang mudah dipindah-pindahkan oleh siswa sesuai metode belajar yang sedang berjalan di kelas. Selain *mobile*, furnitur tersebut didesain dengan bentuk yang modular sehingga dapat digabung maupun dipisah satu sama lain. Perancang juga mendesain ruang seintertaktif mungkin dengan menghadirkan permainan interaktif dan dinding interaktif untuk menyalurkan imajinasi anak dalam bentuk coretan atau gambar. Warna dominan yang perancang pilih adalah orange, hijau, putih, dan hitam.

Kata kunci: Sekolah Non Formal, Ramah Anak, *Moveable Design*.

Abstract

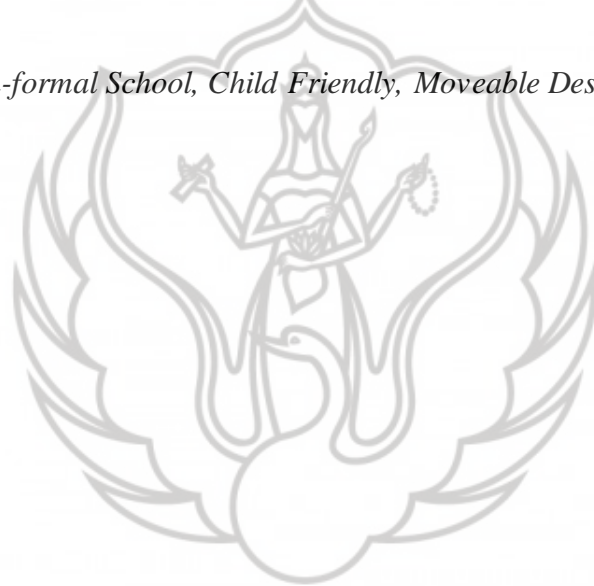
Sanggar Anak Alam Yogyakarta (SALAM) is an alternative school / non formal school education provider for early childhood that has parenting pattern / learning pattern that frees the students in thinking and expression. With that parenting pattern, SALAM felt less able to present a child-friendly learning space and less able to present a learning space that can stimulate students' freedom of thinking.

The purpose of this design is to make SALAM become more child-friendly and more able to stimulate students' freedom of thinking by maintaining the ecological impression of school buildings. Therefore, the designer raised the

concept of "built your own learning place". This concept aims to stimulate the freedom of thinking and imagination of students where students can build their own learning space in the classroom. The designer also presents thematic space with a tree house theme to make the atmosphere more fun.

In the application of the concept, the designer presents a moveable design or a dynamic and mobile design, by designing furniture that is easily moved by students according to the method of learning that is running in the classroom. In addition to mobile, furniture is designed with a modular form that can be combined or separated from each other. The designer also designs the space as visually as possible by presenting interactive games and interactive walls to channel the child's imagination in the form of strokes or drawings. The dominant colors that the designer choose are orange, green, white, and black.

Keyword : Non-formal School, Child Friendly, Moveable Design.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iiiv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	3
BAB II PRA DESAIN.....	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
B. Program Desain.....	14
1. Tujuan Desain.....	14
2. Fokus / Sasaran Desain.....	15
3. Data Lapangan.....	15
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN.....	26
A. Permasalahan Desain.....	26
B. Ide Solusi Desain.....	26
1. Tema dan Gaya Perancangan.....	27
2. Konsep Perancangan.....	29
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	32
A. Alternatif Desain.....	32
1. Alternatif Estetika Ruang.....	32
2. Alternatif Penataan Ruang.....	37
3. Alternatif Elemen Pembentukan Ruang.....	41
4. Alternatif Pengisian Ruang.....	49

5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	50
B. Hasil Desain	55
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	72



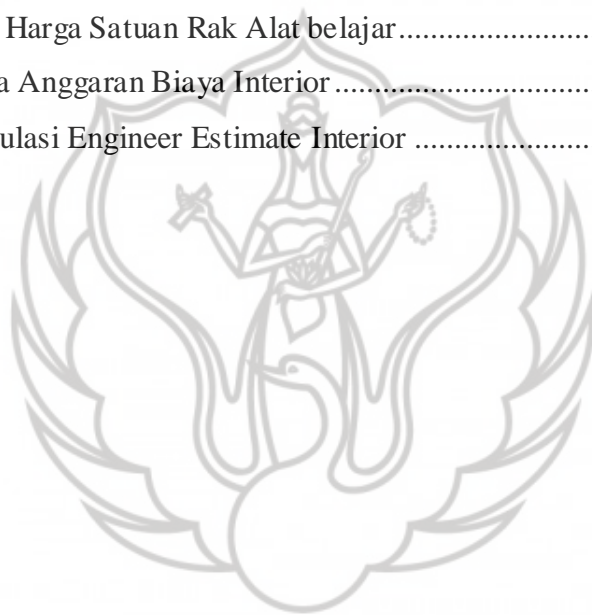
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Sanggar Anak Alam Yogyakarta	15
Gambar 2. Peta Lokasi Sanggar Anak Alam Yogyakarta	16
Gambar 3. Denah Sanggar Anak Alam.....	18
Gambar 4. Fasad Sanggar Anak Alam.....	19
Gambar 5. Fasad Sanggar Anak Alam.....	19
Gambar 6. Interior Ruang Kelas TK.....	20
Gambar 7. Suasana Belajar Mengajar di Kelas.....	20
Gambar 8. Perpustakaan.....	21
Gambar 9. Ruang Komputer	21
Gambar 10. Contoh Penerapan Gaya Kontemporer.....	29
Gambar 11. Transformasi Bentuk Pohon.....	32
Gambar 12. Transformasi Bentuk Pohon ke dalam Ruang Perpustakaan.....	33
Gambar 13. Transformasi Bentuk Pohon ke dalam Ruang Kelas.....	34
Gambar 14. Referensi Suasana Ruang.....	35
Gambar 15. Warna yang diterapkan.....	36
Gambar 16. Komposisi material.....	37
Gambar 17. Alternatif Zoning dan Sirkulasi Ruang Kelas	38
Gambar 18. Alternatif Zoning dan Sirkulasi Perpustakaan dan Ruang Komputer	39
Gambar 19. Alternatif Layout Ruang Kelas.....	40
Gambar 20. Layout Ruang Perpustakaan dan Ruang Komputer	40
Gambar 21. Alternatif Rencana Lantai Ruang Kelas	41
Gambar 22. Rencana Lantai Perpustakaan dan Ruang Komputer	42
Gambar 23. Penerapan Rencana Dinding ke dalam desain.....	43
Gambar 24. Rencana Dinding Kelas.....	44
Gambar 25. Rencana Dinding Perpustakaan & R. Komputer.....	45
Gambar 26. Rencana Plafon Ruang Kelas	47

Gambar 27. Rencana Plafon Perpustakaan & R, Komputer	48
Gambar 28. Alternatif desain kursi belajar	49
Gambar 29. Alternatif desain meja belajar.....	50
Gambar 30. Pencahayaan Alami dalam Ruang.....	51
Gambar 31. Penghawaan Alami dalam Ruang.....	52
Gambar 32. Penempatan Titik Lampu Ruang Kelas.....	53
Gambar 33. Penempatan Titik Lampu Perpustakaan	54
Gambar 34. Ruang Kelas Sebelum diredesign.....	55
Gambar 35. Ruang Kelas Hasil Redesain	56
Gambar 36. Perpustakaan sebelum diredesign.....	57
Gambar 37. Perpustakaan hasil redesign.....	57
Gambar 38. Ruang komputer sebelum diredesign	58
Gambar 39. Ruang komputer hasil redesign	59
Gambar 40. Fasad dan selasar sebelum diredesign.....	59
Gambar 41. Fasad dan selasar hasil redesign.....	60
Gambar 42. Desain meja terpilih.....	60
Gambar 43. Desain permainan interaktif	61
Gambar 44. Layout ruang kelas	62
Gambar 45. Layout Perpustakaan & R. Komputer	63
Gambar 46. Gambar Kerja Kursi Belajar	64
Gambar 47. Gambar Kerja Rak Peralatan Belajar	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Kebutuhan.....	25
Tabel 2. Konsep Perancangan Ruang Kelas	29
Tabel 3. Konsep Perancangan Ruang Perpustakaan	30
Tabel 4. Konsep Perancangan Ruang Komputer	31
Tabel 5. Analisa Harga Satuan Meja Belajar	66
Tabel 6. Analisa Harga Satuan Kursi Belajar	66
Tabel 7. Analisa Harga Satuan Rak Alat belajar.....	67
Tabel 8. Rencana Anggaran Biaya Interior	67
Tabel 9. Rekapitulasi Engineer Estimate Interior	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pola pendidikan di sekolah formal di Indonesia cenderung lebih mengikuti pola pendidikan zaman penjajahan Belanda yang bersifat *regering, tucht, dan orde* (perintah, hukuman dan ketertiban). Pola yang demikian tentu bukanlah sesuatu yang baik bagi perkembangan anak sebagai peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik seolah-olah berada di bawah tekanan, sehingga mereka kurang berkembang secara optimal dan maksimal. Konsep pendidikan satu arah tersebut membuat efektivitas penyerapan pengetahuan pun akan turun. Hal ini tentu berimbas pada kurangnya pemahaman dan penguasaan pengetahuan yang diperoleh peserta didik.

Lemahnya pola pendidikan untuk anak usia dini di Indonesia memunculkan keprihatinan dari beberapa lembaga penyelenggara pendidikan, salah satunya Sanggar Anak Alam Yogyakarta (SALAM). SALAM (Sanggar Anak Alam) merupakan sekolah alternatif/ sekolah non formal yang berdiri pada tahun 1988 di Desa Lawen, Kecamatan Pandanarum, Banjarnegara yang kemudian pada tahun 2000, SALAM sebagai laboratorium pendidikan dasar dihidupkan lagi oleh Sri Wahyaningsih dan Toto Rahardjo di Kampung Nitiprayan, Yogyakarta. SALAM (Sanggar Anak Alam) memiliki pola *parenting*/pola pembelajaran yang memerdekakan siswanya dalam berfikir dan berekspresi. SALAM menyelenggarakan sarana taman belajar untuk anak-anak usia 2 – 4

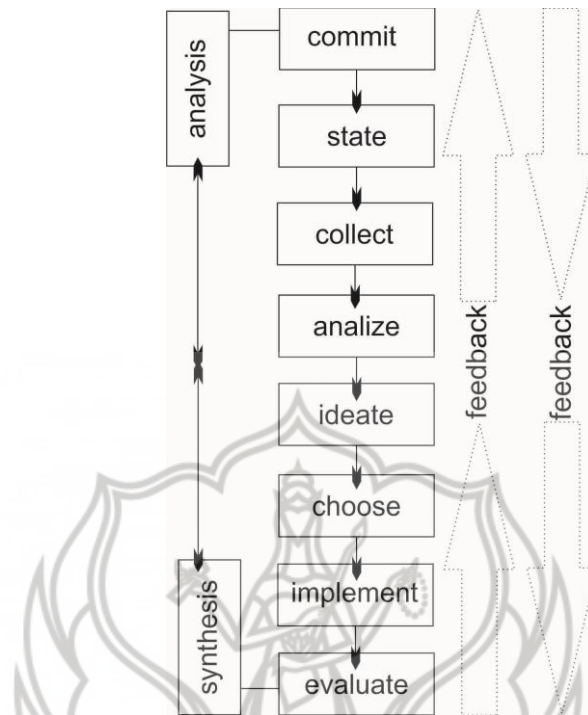
tahun (taman bermain), anak-anak usia 4-6 tahun (taman anak/TK), anak-anak usia 6 tahun ke atas (sekolah dasar), dan SMP.

Dalam perancangan ini, perancang berfokus pada sarana belajar untuk anak usia 4-6 tahun (taman anak/TK). Hal tersebut dikarenakan SALAM sebagai lembaga penyelenggara pendidikan untuk anak usia dini dirasa kurang mampu menghadirkan tempat belajar yang ramah anak, dan kurang mampu merangsang kebebasan berfikir siswanya dimana pola *parenting*/pola pembelajaran SALAM adalah pola *parenting*/pola pembelajaran yang memerdekakan siswanya dalam berfikir dan berekspresi. Selain itu SALAM juga dituntut untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang ekologis, sebab dalam proses belajar mengajar di SALAM tidak hanya dilakukan di dalam kelas namun juga ada kalanya siswa diajak belajar di lingkungan sekitar.

Ruang ramah anak (*child friendly space-CFS*) merupakan lokasi atau ruang yang nyaman dan memenuhi standar kesehatan anak ketika belajar dan bermain. Penataan tersebut memperhatikan kebutuhan anak usia dini, seperti: keluasan, tinggi, tata ruang, pengisian furnitur, dekorasi, dan alat permainan edukatif memenuhi standar pelayanan minimal (SPM) agar anak merasakan kenyamanan. (Pamadhi, dkk, 2015 : 10)

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis tertarik untuk menjadikan “Perancangan Interior TK Sanggar Anak Alam Yogyakarta (SALAM)” sebagai proyek tugas akhir.

B. METODE DESAIN



Proses desain menurut Rosemary Kilmer, 1992

Metode desain yang digunakan pada perancangan Sanggar Anak Alam Yogyakarta (SALAM) menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer yang terdiri dari dua bagian, yaitu analisis dan sintesis.

Proses analisis merupakan tahap *programming* dimana pada tahap ini kita menganalisa permasalahan dengan mengumpulkan data fisik, non-fisik, literatur, dan data-data lainnya yang dibutuhkan.

Proses sintesis adalah tahap *designing*. Tahap ini merupakan tahap lanjutan dimana dihasilkan beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang didapatkan pada tahap *programming* sebelumnya. Dari beberapa alternatif

tersebut dipilih alternatif terbaik yang dapat memecahkan permasalahan secara optimal.

Tahap-tahap metode desain dari Rosemary Kilmer yang digunakan perancang antara lain:

1. Analisis

- a. *State* atau mendefinisikan masalah. Perancang membuat *checklist* apa yang perlu diselesaikan untuk memecahkan masalah. Isi *checlist* terdiri dari semua aspek (fisik, sosial, ekonomi, psikologis) sehingga dapat memahami masalah secara keseluruhan di Sanggar Anak Alam Yogyakarta.
- b. *Collect* atau mengumpulkan fakta. Perancang mengumpulkan fakta dengan cara melakukan *survey* lapangan, *research*, dan wawancara.

2. Sintesis

- a. *Ideate* atau mengeluarkan ide. Dalam hal ini perancang mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mendapatkan ide, perancang melakukan *brainstorming*.
- b. *Choose* atau memilih alternatif. Perancang membuat beberapa alternatif desain untuk digunakan pada objek perancangan yang kemudian dipilih yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam memilih alternatif, perancang menggunakan cara *personal judgment*, dimana perancang membandingkan setiap pilihan dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria / tujuan masalah desain.

- c. *Implement* atau melaksanakan penggambaran desain. Perancang melaksanakan penggambaran desain dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria dalam bentuk 2D dan 3D, memikirkan anggaran biaya, setelah itu membuat gambar kerja dan presentasi desain.
- d. *Evaluate* atau meninjau kembali desain yang dihasilkan. Dalam tahap ini perancang meninjau kembali apakah desain yang telah dirancang telah mampu memecahkan permasalahan. Untuk melakukan evaluasi, perancang melakukan *self-analysis* atau menganalisis sendiri desain yang dihasilkan dan *solicited opinions* atau meminta pendapat dari orang lain.

