

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

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. SALAM juga kurang mampu mengakomodir mobilitas kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Selain itu, SALAM juga dituntut untuk tetap mempertahankan kesan sederhana dan ekologis sekolah tersebut.

Dalam upaya memecahkan masalah atas permasalahan tersebut, perancang menghadirkan beberapa ide solusi desain. Untuk permasalahan dalam aspek “guna”, seperti, permasalahan ruang yang tidak ramah anak, tidak merangsang kebebasan berfikir anak, dan tidak mampu mengakomodir mobilitas kegiatan belajar, perancang menghadirkan desain ruang dengan konsep “*build your own learning place*”. Konsep ini bertujuan untuk merangsang kebebasan berfikir siswa dimana siswa dapat membangun ruang belajarnya sendiri di dalam kelas. Dalam penerapan konsep tersebut, perancang menghadirkan *moveable design* atau desain yang dinamis serta

*mobile*, dengan mendesain *furniture* yang mudah dipindah-pindahkan oleh siswa sesuai metode belajar yang sedang berjalan di kelas. Selain *mobile*, *furniture* tersebut didesain dengan bentuk yang modular sehingga dapat digabung maupun dipisah satu sama lain. Perancang juga mendesain ruang seintetaktif mungkin dengan menghadirkan permainan interaktif dan dinding interaktif untuk menyalurkan daya imajinasi anak dalam bentuk coretan atau gambar.

Sedangkan untuk permasalahan dalam aspek “citra” yang mana perancang harus menghadirkan desain yang mampu merepresentasikan Sanggar Anak Alam Yogyakarta yang memiliki kesan sederhana dan ekologis, perancang dalam hal ini tetap memakai material dinding *existing* yaitu semen plester karena dirasa mampu memberi kesan sederhana pada bangunan. Perancang juga memanfaatkan beberapa material daur ulang seperti tutup drum besi dan kayu palet bekas. Tutup drum besi dicat dengan warna sesuai skema warna yang dipilih dan selanjutnya diaplikasikan ke elemen estetis pada plafon dan dinding. Kayu palet bekas sendiri dimanfaatkan untuk kursi duduk di selasar dan meja komputer di ruang komputer. Pemanfaatan material daur ulang selain untuk upaya memberi kesan ekologis dan sederhana, juga diharap mampu memberi edukasi kepada siswa dalam hal pemanfaatan barang bekas.

## **B. Saran**

Untuk Pengelola Sanggar Anak Alam Yogyakarta:

1. Diharap pengelola lebih memperhatikan dan memperbaiki sarana dan prasarana di Sanggar Anak Alam Yogyakarta agar lebih nyaman untuk digunakan oleh anak-anak sebagai pengguna.
2. Diharapkan pengelola dapat menjadikan data-data literatur dan solusi serta hasil desain yang telah penulis rancang pada tugas akhir karya desain ini sebagai acuan untuk menjadikan Sanggar Anak Alam Yogyakarta menjadi lebih baik.

Untuk Peneliti/Desainer Selanjutnya:

1. Penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan pada tugas akhir karya desain ini. Maka dari itu, penulis berharap peneliti/desainer selanjutnya agar mengkaji lagi hasil desain yang penulis rancang dan mengembangkannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis DK. 1987. *Interior Design Illustrated*, New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Kilmer, Rosemary. 1992. *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.
- Pamadhi, Hajar, dkk. 2013. *Buku Panduan ruang ramah anak berbasis kearifan lokal*. Yogyakarta: UNY Press.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2014. *Pedoman Prasarana Pendidikan Usia Dini*.
- Prasetya, Bona Yudha. 2006. *Mendesain Rumah Tropis*. Ungaran: Trubus Agriwidya.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: IMTIMA.
- Niemeyer, Daniel. 2003. *Hard Facst on Smart Classroom Design*. Lanham, UK. The Scarecrow Press, Inc.