

# PERANCANGAN INTERIOR TK SANGGAR ANAK ALAM YOGYAKARTA

Noor Fatih Ario Wicaksono  
ariowicaks@gmail.com

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.  
Gilda.pinteriors@gmail.com

## *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.*

## **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.*

## **PENDAHULUAN**

Melihat lemahnya pola pendidikan untuk anak usia dini di Indonesia, muncul keprihatinan dari beberapa lembaga penyelenggara pendidikan, salah satunya Sanggar Anak Alam Yogyakarta (SALAM). SALAM (Sanggar Anak Alam) yang 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) meyakini bahwa untuk menyelenggarakan pendidikan tidaklah cukup hanya dilakukan satu arah antara guru dan anak. Maka diperlukan proses belajar yang secara holistik melibatkan lingkungan sekitar. Dengan demikian belajar juga merupakan gerakan untuk menemukan nilai-nilai serta pemahaman hidup yang lebih baik — itulah hakekat dari konsep “Sekolah Kehidupan” yang diusung SALAM.

SALAM menyelenggarakan sarana taman belajar untuk anak-anak usia 2 – 4 tahun (taman bermain), anak-anak usia 4-6 tahun (taman anak), 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). 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.

Pada perancangan interior TK Sanggar Anak Alam Yogyakarta, perancang menerapkan konsep “*built your own learning place*” dimana maksud dari kalimat tersebut adalah anak-anak dapat membangun sendiri tempat belajarnya di dalam kelas. Untuk itu perancang menghadirkan layout yang dapat berubah-ubah dengan furniture modular dan *mobile*, serta interaktif dimana anak-anak dapat membuat tempat belajar mereka sendiri dengan menata furniture tersebut sesuai imajinasi mereka dan tentunya sesuai metode belajar yang sedang dilakukan saat itu.

## METODE PERANCANGAN

### 1. Proses Desain

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 *checklist* 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 terhadap orang lain dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria / tujuan masalah desain ditentukan oleh pihak perancang.
- 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.

## HASIL

### 1. Data lapangan



Gambar 1. Fasad Gedung TK  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)



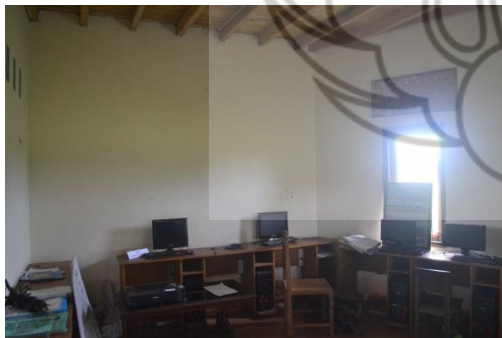
Gambar 2. Interior TK lantai 1  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016)



Gambar 3. Fasad Gedung Perpustakaan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 4. Interior Perpustakaan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016)



Gambar 5. Interior Ruang Komputer  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 6. Suasana Belajar TK SALAM  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016)

Ruang Lingkup Perancangan		
Kelas TK lantai 1	66	m <sup>2</sup>
Kelas TK lantai 2	66	m <sup>2</sup>
Perpustakaan	54	m <sup>2</sup>
Ruang Komputer	25	m <sup>2</sup>
Selasar dan Halaman	312	m <sup>2</sup> +
	523	m <sup>2</sup>

## 2. Permasalahan Desain

Berdasarkan data-data yang diperoleh, baik dari latar belakang, data non fisik, data fisik, data literatur serta informasi yang didapatkan dari klien, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana mendesain Sanggar Anak Alam Yogyakarta menjadi ruang belajar yang ramah anak serta mampu merangsang kebebasan berfikir siswa dalam proses belajar mengajar sebagaimana pola pembelajaran atau pola *parenting* di SALAM yang memerdekakan siswanya dalam berfikir dan menemukan potensi diri masing-masing.
- b. Bagaimana merancang interior yang mampu merepresentasikan Sanggar Anak Alam Yogyakarta yang memiliki citra sederhana dan ekologis.

## PEMBAHASAN

### a) Konsep Desain

Agar tercapainya desain yang ramah anak dan mampu merangsang kebebasan berfikir siswa di Sanggar Anak Alam Yogyakarta, perancang menghadirkan desain ruang dengan konsep "*build your own learning place*". Konsep ini bertujuan untuk merangsang imajinasi siswa dimana siswa dapat membangun ruang belajarnya sendiri di dalam kelas. Dalam penerapan konsep tersebut, perancang menghadirkan *moveable design* atau desain dan layout yang dinamis serta *mobile*, dengan mendesain *furniture* yang mudah dipindah-pindahkan oleh siswa sesuai metode belajar yang sedang berjalan di kelas.

Sedangkan untuk memunculkan citra Sanggar Anak Alam Yogyakarta yang sederhana dan ekologis, perancang menerapkan tema dan gaya sebagai berikut:

### b) Tema dan Gaya Perancangan

#### a. Tema

"Rumah Pohon"

Tema yang perancang gunakan adalah "rumah pohon". Tema tersebut dipilih karena tinggal di rumah pohon merupakan impian setiap anak. Hampir setiap anak menganggap rumah pohon sebagai tempat persembunyian, benteng, atau tempat tujuan bermain yang punya daya tarik magis.

Perancang berharap dengan penggunaan tema rumah pohon, anak-anak merasa betah dan dapat belajar tanpa rasa stress. Rumah pohon juga dipilih dengan mempertimbangkan aspek lingkungan sekitar dimana terhampar persawahan di sekeliling Sanggar Anak Alam sehingga tidak terjadi ketidaksinkronan antara lingkungan sekitar dengan desain yang digunakan.

#### b. Gaya

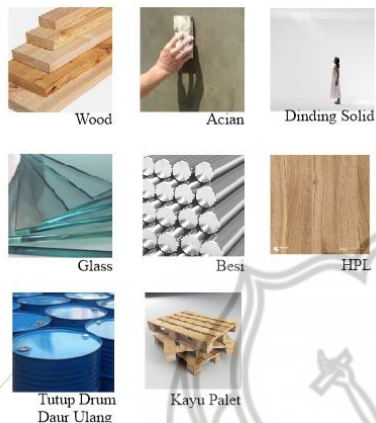
"Kontemporer"

Gaya kontemporer merupakan gaya yang fleksibel dan variatif dengan dibalut konsep yang kekinian. Gaya ini memiliki Karakter desain yang praktis dan fungsional. Ciri yang mendasar pada gaya ini adalah ruang yang terkesan terbuka atau open plan dan harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar. Hal tersebut sesuai dengan fasad bangunan Sanggar Anak Alam yang mempunyai banyak bukaan.

Beberapa alasan yang membuat prancang memilih gaya kontemporer:

- a. Gaya kontemporer disebut juga gaya yang fleksibel, selalu berubah, hidup dan bernafas. Hal tersebut mendukung konsep dan layout ruang yang berubah-ubah.
- b. Praktis dan fungsional, sesuai dengan konsep perancang yang mengusung form follow function dimana semua elemen interior didesain fungsional dan aplikatif.
- c. Identik dengan kesan ruang yang bersih, segar, dan terbuka dengan mengolah tata cahaya dari luar. Hal tersebut memperkuat tema “rumah pohon” yang diusung perancang.

#### Skema Warna dan Material

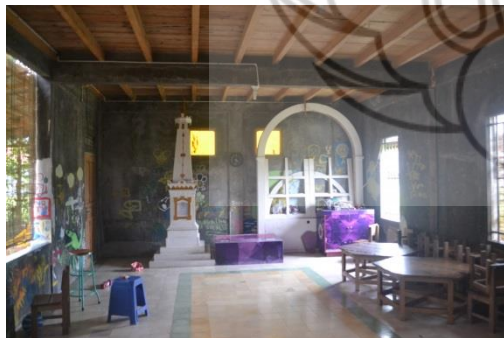


Gambar 7. Skema Material  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 8. Skema Warna  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

#### c) Desain Akhir



Gambar 9. Ruang kelas TK lantai 1  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 10. Hasil Redesain  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada interior ruang kelas TK, perancang mengaplikasikan desain meja dan kursi belajar yang modular dan mampu berpindah-pindah sesuai kebutuhan saat pembelajaran. Perancang juga menambah bukaan pada ruangan agar penggunaan daya makin hemat. Material pada dinding tetap menggunakan material acian sebagai material eksisting namun dengan *finishing* ulang menggunakan warna putih. Untuk plafon, perancang mempertahankan plafon eksisting dengan menggunakan elemen estetis berupa tutup drum bekas daur ulang.



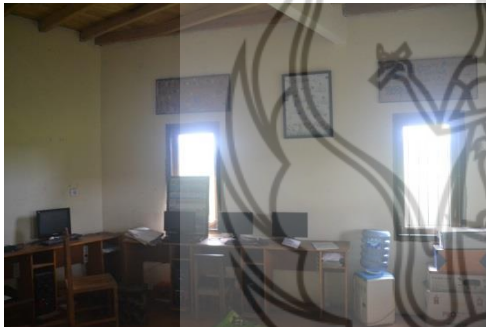
Gambar 11. Ruang Perpustakaan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 12. Hasil Redesain  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Permasalahan yang terdapat pada perpustakaan adalah tidak adanya area membaca yang kondusif. Oleh karena itu perancang mendesain area-area membaca yang menyenangkan agar para siswa lebih tertarik untuk membaca di perpustakaan.

Perancang mempertahankan lantai eksisting dan menggunakan beberapa materil daur ulang seperti tutup drum sebagai elemen estetis dan kayu palet sebagai tempat duduk. Area membaca yang berada di tengah mengadaptasi bentuk dari pohon.



Gambar 11. Ruang Komputer  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 12. Hasil Redesain  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

## 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 memakasi 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.

## 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 untuk 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.

