

PERANCANGAN INTERIOR TK BUDI MULIA DUA SETURAN YOGYAKARTA

Diah Septiana Angreini
diahangre@gmail.com

Dr. Suastiwi, M.Ds , Setya Budi Astanta S.Sn., M.Sn
stw_triat@yahoo.com

Abstract

Education of children in an early age is an emerging phenomenon discussed. Utilization of children's intelligence at the time of the gold or the so called "golden age will be useless if it's not accompanied by a qualified education for children at this period. Further discussion of development and growth of children at certain ages and provide kindergarten facilities to suit the needs of childrens at the time. By conducting observational studies and literature studies will be established a facility that can adress the needs of children at age 4th – 6th years with good standards for growth and development of the childs. So, the author's concept for this redesign project of kindergarten design is happy learning interior. Which has changeable furniture that can be manipulated by the children.S. Guiding and educating children with learning methods while playing a major cornerstone in this discussion.

Keywords: Happy learning, changeable furniture, kindergarten facility

Abstrak

Pendidikan anak pada usia dini merupakan sebuah fenomena yang sedang marak diperbincangkan. Pemanfaatan kecerdasan anak pada masa emas atau yang disebut "golden age" akan menjadi sia – sia apabila tidak disertai dengan pendidikan yang mumpuni untuk anak di masa tersebut. Pembahasan lebih lanjut mengenai perkembangan dan pertumbuhan sanak pada usia tertentu dan memberika fasilitas – fasilitas TK yang sessuai dengan kebutuhan anak. Dengan melakukan studi observasi dan studi literatur maka dibentuklah sebuah fasilitas yang dapat menjawab kebutuuhan anak pada usia 4 - 6 tahun dengan standarisasi yang baik untuk tumbuh dan kembang anak. Untuk itu perancang mengusung konsep *happy learning* interior. Dimana setiap furnitur dan elemen interior dapat diubah dan dimanipulasi secara bervariasi oleh anak. Membimbing dan mendidik anak dengan metode belajar sambil bermain menjadi landasan utama pada pembahasan ini.

Kata kunci: Happy learning, changeable furniture, fasilitas sekolah T

PENDAHULUAN

Anak merupakan titipan dari Tuhan yang wajib mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari kedua orangtuanya. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi tumbuh dan kembang anak adalah lingkungan di mana mereka berada. Baik lingkungan tempat tinggal, lingkungan bermain, hingga lingkungan pendidikan. Pendidikan anak sejak usia dini berperan penting dalam pemebentukan karakter anak menjadi individu yang baik.

Usia balita merupakan tahap dimana intelegensi anak terbentuk. Senada dengan pendapat Hurlock, Benyamin S. Bloom, seorang ahli pendidikan mengatakan bahwa 50% dari potensi inteligensi anak sudah terbentuk di usia 4 tahun. Usia pra-sekolah merupakan masa genting dalam kehidupan anak, masa yang sangat menentukan, karena merupakan masa “keemasan” baginya dalam belajar, masa anak berada dalam keadaan yang sangat peka untuk menyerap segala informasi yang ada di sekitarnya, lingkungan terdekatnya dan menerima rangsangan-rangsangan dari luar. Oleh karena itu, harus ada perhatian khusus terhadap perkembangan anak tersebut, karena di masa itu adalah periode awal perkembangan dimana nantinya anak-anak akan tumbuh menjadi orang dewasa.

Sebagian besar orang tua saat ini tidak bisa sepenuhnya mencurahkan perhatian dan pengawasan terhadap

anaknyanya, karena tuntutan pekerjaan dengan jam kerja dari pagi hingga sore hari. Sedangkan para orang tua membutuhkan keamanan dan kenyamanan bagi putra putrinya. Mereka juga membutuhkan pengasuhan yang terarah selama mereka bekerja. Pengasuhan seperti itu tidak mungkin dapat diharapkan dari para pembantu rumah tangga. Kebanyakan pasangan muda juga tidak ingin memilih salah satu antara karier atau anak seandainya ada solusi yang memungkinkan untuk memilih keduanya.

Play Group dan TK Terpadu Budi Mulia merupakan sekolah yang diperuntukan untuk pendidikan anak usia dini dengan rentan usia 3 – 6 tahun dengan pola *full day school* untuk menjawab kebutuhan masyarakat yang menginginkan pendidikan dengan pengasuhan sekaligus penitipan anak selain pelajaran kelas. Berlokasi di Jl. Seturan 15, Sleman, Yogyakarta. Dengan pola pembelajaran *full day school*, dari pagi hingga sore hari sebagian besar waktu siswa dihabiskan di sekolah dan merupakan rumah kedua bagi para siswa. Berbagai aktifitas dilakukan di dalam ruang, mulai dari kegiatan pembelajaran, bermain, makan, ganti pakaian setelah mandi, tidur siang, hingga ibadah.

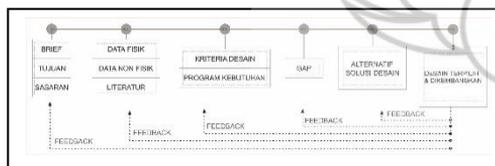
Untuk itu, perencanaan desain interior yang tepat guna untuk pengguna anak usia dini dalam mendukung masa kembang anak usia dini yang kaya akan imajinasi penting untuk di rencanakan lebih matang. Selain itu, dengan berbagai aktifitas *full day* yang sebagian besar dilakukan

di dalam ruangan, perencanaan desain interior perlu dipikirkan untuk tercapainya efektifitas kegiatan dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran di atas, TK Budi Mulia Dua dipilih menjadi objek perencanaan desain interior yang akan di bahas pada tulisan ini berbasis pendidikan anak usia dini dengan memperhatikan aspek-aspek kanak-kanak sebagai pengguna utama dengan tujuan utama menyenangkan anak – anak belajar di sekolah.

METODE

Kronologi pola pikir perancangan di atas ini penulis gunakan sebagai patokan dalam rancangan interior TK Budi Mulia Dua. Langkah pertama yaitu menerima brief dari pihak pemberi tugas sebagai intruksi awal pengerjaan proyek dengan menentukan tujuan dan sasaran pokok pengerjaan proyek agar hasil desain menjadi tepat guna dan berhasil.



Gambar 1. Pola Pikir Perancangan

Tahapan berikutnya merupakan pengumpulan informasi data proyek untuk lebih memahami sifat dasar permasalahan. Informasi tersebut merupakan data fisik dan non fisik proyek berupa lokasi, arsitektur bangunan, gambar kerja bangunan, identitas proyek, identitas pengguna ruang dan keinginan serta kebutuhan klien. Pada tahap ini, studi literatur

berdasarkan standar dan teori dilakukan untuk acuan mendapatkan solusi desain yang ideal.

Setelah tahap observasi, selanjutnya menentukan program kebutuhan dan kriteria desain yang dikaitkan dengan tujuan dan sasaran awal. Dari akumulasi semua tahapan tadi maka akan muncul kesenjangan atau *gap*. *Gap* tersebut merupakan masalah desain yang nantinya akan dipecahkan melalui solusi desain interior.

Hasil pemecahan masalah dituangkan dalam ide dan konsep dan dikembangkan menjadi alternatif-alternatif solusi dalam bentuk alternatif zoning dan sirkulasi, layout, tata kondisi, pemilihan material, elemen pembentuk ruang, skema warna, hingga furnitur.

Pada setiap tahapan kerja dilakukan *feedback dan evaluasi* agar hasil akhir desain tidak keluar dari jalur tujuan utama perancangan. Evaluasi bertujuan untuk penalaran kelebihan dan kekurangan pada setiap alternatif solusi agar mendapatkan hasil final rancangan yang paling solutif. Alternatif terbaik kemudian dikembangkan pada gambar kerja dengan dimensi dan keterangan yang informatif.

HASIL

Permasalahan Desain

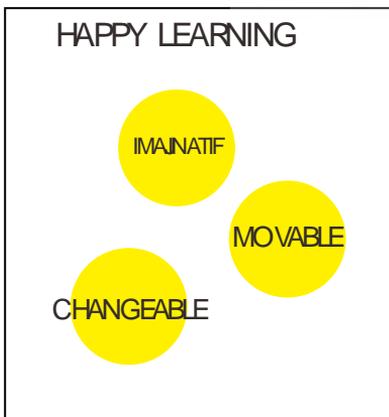
Dari akumulasi informasi, data, serta studi lapangan ditemukan permasalahan utama yang muncul, yaitu :

1. Ruang kelas tidak menimbulkan rangsangan imajinatif. Bagaimana menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan interior ajaib pada kondisi gedung sekolah bertingkat dikaitkan dengan faktor keamanan dan kenyamanan pengguna utama anak usia dini.

2. Sulit mencari informasi karena kondisi fasad pada gedung TK ini ditutup. Bagaimana menghadirkan kesan sekolah yang menyambut agar menaikkan citra dan ketertarikan pihak ekstern melalui pengorganisasian tata ruang dan sirkulasi yang sesuai standar keamanan.

Konsep Fungsi

Agar tercapainya tujuan utama perancangan yaitu tercapainya visi pembelajaran dengan cara yang aman, nyaman dan menyenangkan, anak – anak bersekolah dengan senang dan senang di sekolah, perancang menerapkan solusi desain Happy Learning, dengan menghadirkan setiap elemen interior merupakan keajaiban bagi anak – anak.

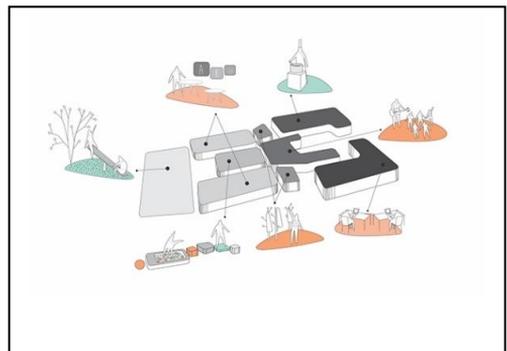


Gambar 2. Brainstorming Ide dan Konsep Happy Learning

Interior ajaib diterjemahkan dengan zoning dan layout yang dapat berubah – ubah dengan furnitur *changeable*, mudah digunakan dan dapat dimainkan secara bervariasi. Dengan tujuan mendukung rasa ingin tahu anak-anak dengan mengembangkan daya imajinasi untuk anak – anak melakukan eksperimen dan eksplorasi.

Karena gedung sekolah ini bertingkat, sedangkan pengguna utama adalah anak-anak konsep fungsi pada perencanaan dan perancangan interior TK Budi Mulia Dua adalah merelokasi ruang dengan mengutamakan pengguna anak usia dini. Kelas – kelas TK yang berada di lantai 2, direlokasi ke lantai 1. Sedangkan kantor direktur, ruang rapat, perpustakaan direlokasi ke lantai 2 karena pengguna ruang ini merupakan orang dewasa.

Untuk tercapainya kompetensi kognitif afektif dan psikomotorik anak pada ruang kelas, zoning dibagi menjadi *Active area* dan *quiet area*.



Gambar 3. Pembagian zoning ruang belajar berdasarkan area aktif dan area tenang

Ketika memasuki kelas, setelah pintu masuk, ruang dikondisikan agar anak-anak dapat memiliki habituasi antri. Yaitu dengan penataan furnitur yang memanjang menyerupai koridor. Banyaknya aktifitas dengan lahan yang terbatas, layout didesain tidak fix dan mudah dirubah menyesuaikan pola aktifitas.

Konsep Visual

Tema yang diterapkan pada perancangan interior TK Budi Mulia Dua ini adalah “*Down Into The Rabbit Hole*”.

Wonderland dalam bahasa merupakan terjemahan dari dunia ajaib. Ide ini terinspirasi dari sebuah judul novel anak – anak karya Lewis Carroll pada tahun 1865 yang berjudul *Alice’s Adventure in Wonderland*, atau akrab disebut *Alice in Wonderland*.

Dalam cerita tersebut dikisahkan seorang anak perempuan bernama Alice yang mengejar seekor kelinci hingga sang kelinci kabur masuk kedalam lubang kelinci. Karena rasa penasaran yang begitu hebatnya, Alice pun masuk kedalam lubang kelinci tersebut yang membuatnya mendapatkan pengalaman mengeksplor dunia ajaib *Wonderland*.

Rabbit hole pada cerita *Alice in Wonderland* diceritakan sebagai pintu gerbang menuju dunia ajaib *Wonderland*. Desain interior TK Budi Mulia ini ditypologikan sebagai *rabbit hole*, dimana setiap anak – anak yang

memasuki sekolah, bagai memasuki dunia ajaib yang penuh dengan imajinasi.



Gambar 3. Contoh visual ruang Alice dengan yang terdistorsi

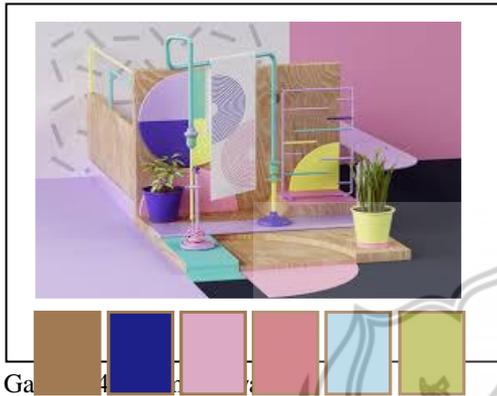
Skematik Warna

Agar tercapainya pembelajaran yang efektif dari guru ke anak, warna natural dan putih sebagai warna dominan ruang karena ada saatnya anak membutuhkan konsentrasi.

Warna – warna cerah seperti kuning, jingga, merah, biru untuk furnitur dan aksesoris interior dengan tujuan menstimulasi semangat dan energi untuk mendukung aktivitas anak-anak.

Hal tersebut diterapkan dalam warna-warna yang dapat menstimulasi daya imajinasi anak dengan menggunakan warna-warna cerah seperti biru, merah, kuning, hijau. Namun warna yang dominan adalah warna natural sebagai warna dasarnya, sedangkan warna – warna cerah yang

disebutkan di atas tadi merupakan warna – warna aksen. Karena ada saatnya dimana anak-anak membutuhkan konsentrasi saat di ruang kelas. Pada *quiet area* tentunya dibutuhkan warna yang bisa mendukung aktifitas pembelajaran yang kondusif yang tenang.



Ga



Gambar 5. Referensi dinding atraktif

Elemen Interior

Lantai

Pada *active area*, sebagian besar kegiatan dilakukan dilantai. Seperti permainan balok misalnya. Pemilihan material lantai yang aman untuk anak menjadi poin penting. Lantai merupakan elemen interior yang

dapat menunjang fungsi ruang. Permainan pola lantai juga dapat dikombinasikan dengan bentuk, bahan, warna dan material. Untuk area kelas dan beberapa area lain akan menggunakan lantai keramik, karena lantai keramik memiliki ketahanan dan perawatan yang mudah serta pilihan warna yang beragam. Pada beberapa area kelas yang membutuhkan aktifitas dilantai seperti permainan anak balok dan permainan manipulatif menggunakan lantai dengan laminasi karpet.

Dinding

Dinding pada ruang pembelajaran di beberapa sisinya diaplikasikan dinding *changeable*. definisi dinding *changeable* yang dimaksud adalah desain dinding atraktif, dimana anak-anak bisa merubah secara bervariasi sesuai dengan kemampuannya bereksplorasi. Sehingga komposisi warna pada dindingpun anak – anak yang menentukannya dan bisa diubah – ubah oleh anak-anak. Hal ini bertujuan untuk menstimulasi kemampuan kognitif afektif dan psikomotorik anak.

Gambar 5. Referensi dinding atraktif

Plafon

Material yang dipakai didominasi dengan penggunaan *gypsum*. Material ini dipilih karena memiliki beberapa kelebihan seperti ringan, tahan terhadap api dan mampu

meredam suara. Warna yang digunakan juga didominasi dengan warna putih. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana ruang yang kondusif sehingga bisa meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar.

Furniture

Pemilihan bentuk sederhana dan terfragmentasi sehingga bisa diubah dan divariasikan dengan mudah oleh anak – anak. Furnitur berbahan ringan sehingga mudah dipindah untuk tujuan efektifitas. Desain furnitur dengan bentuk – bentuk imajinatif untuk menstimulasi daya imajinasi anak. Aman digunakan dengan bentuk furnitur sudut tumpul.



Gambar 6. Referensi furnitur manipulatif

Material

Agar ruangan aman digunakan oleh pengguna utama anak usia dini, pemilihan material harus memenuhi

kriteria *Non toxic and safety*. Penggunaan material berbahan alami seperti kayu, material tidak mengandung zat berbahaya dan tidak beracun. ruang TK merupakan ruang yang penuh warna, pemilihan cat harus selektif. Perancang menggunakan cat property karsinogenik untuk finishing dengan fitur berbahan anti bakteri dan eco clean, aman bagi anak dan mudah dibersihkan.

Elemen Estetis

Elemen dinding pada ruang kelas anak didesain agar dapat menampung berbagai karya anak seperti misalnya karya mewarnai, karya puisi, dll. Untuk itu perlu adanya desain dinding yang menyediakan display karya anak menyesuaikan dengan tema visual yang telah ditetapkan.



Gambar 7. Referensi gallery wall

Sistem Interior

Pencahayaan

Setiap ruangan yang ada pada gedung TK Budi Mulia Dua ini diutamakan pada pencahayaan alami.

Untuk itu bukaan jendela didesain dengan jumlah bukaan se idela mungkin sehingga pada siang hari tidak memerlukan penchayaan buatan. sehingga pencahayaan alami menjadi

Karena pengguna utama ruang merupaka anak usia dini sehingga harus diberi banyak bukaan agar cahaya dari luar bisa masuk. Namun pencahayaan buatan diperlukan juga ketika ruangan memang kekurangan cahaya alami. Misalnya ketika hari mendung. Penggunaan lampu LED selain lebih bagus kualitasnya tentunya lebih hemat energi.

Penghawaan

Seluruh ruang pada TK Budi Mulia Dua tidak ada yang menggunakan penghawaan alami seperti AC, sistem penghawaan menggunakan sistem penghawaan alami.

Sistem Proteksi Keamanan

Untuk menghindari hal-hal yang tentu saja tidak diinginkan, terutama pengguna utama ialah anak usia dini, rasa aman juga harus diperoleh dari sekolah ini. Hal tersebut diwujudkan dalam mencegah tindak kriminalitas dalam lingkungan sekolah. Beberapa sistem proteksi yang digunakan adalah dengan adanya security, pemasangan CCTV sehingga semua aktivitas para pengguna bisa terpantau dengan jelas dari ruang kontrol.

PEMBAHASAN

Front office

Front office merupakan ruang dimana pihak luar masuk pertama kali melalui ruang ini dan tempat dimana mencari informasi. Sehingga pembuatan desain lobby pun harus bisa menampilkan tampilan yang menyambut juga disertakan dengan visual yang menarik agar pihak ekstern dapat merasakan ambience yang positif.



Gambar 8. Ruang *front office* eksisting

Front office digunakan sebagai tempat resepsionis, tempat informasi khususnya bagi para tamu, dan tempat menunggu.

Kelebihan desain *front office* yang telah diredesain dengan desain sebelumnya adalah desain yang baru lebih mengakomodasi kebutuhan ruang. Seperti memudahkan mencari informasi karena front office didesain dengan ambience menyambut dan mengaktifkan pintu depan yang tadinya tidak digunakan sehingga pihak ekstern langsung dapat mengetahui ruang mana yang harus dituju terlebih dahulu ketika memasuki gedung sekolah ini.



Gambar 9. Ruang tunggu eksisting



Gambar 10. Perpustakaan eksisting

Perpustakaan

Perpustakaan merupakan salah satu ruang penting yang ada di lingkungan akademis seperti gedung sekolah. Keadaan eksisting ruang perpustakaan pada TK Budi Mulia ini tidak sesuai standar ergonomi anak-anak. Rak buku dengan tinggi 180cm tentu saja tidak bisa dijangkau oleh anak TK yang tinggi badannya rata-rata sekitar 90 cm – 110 cm saja.

Proyek redesain perpustakaan ini mengusung konsep *wonderland jungle book* dimana buku-buku yang berisi ilmu pengetahuan diibaratkan sebagai hutan belantara dan tidak diketahui seberapa dalam dan apa saja yang ada di situ sehingga harus dieksplor dan dijelajahi. Perpustakaan ini menggunakan warna dominan hijau dan kuning.

Jungle book divisualisasikan dengan area baca lesehan yang menyerupai poho, rak buku dengan kontur seperti perbukitan, adanya rak – rak berbentuk jamur dan pemilihan warna coklat dan hijau sebagai warna hutan juga dengan aksesoris warna kuning yang dapat menimbulkan semangat bagi anak untuk nyaman membaca buku di perpustakaan.



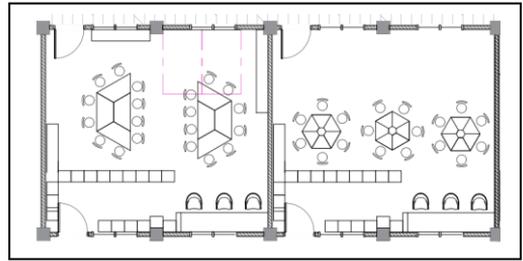
Gambar 11. Redesain ruang perpustakaan

Kelas

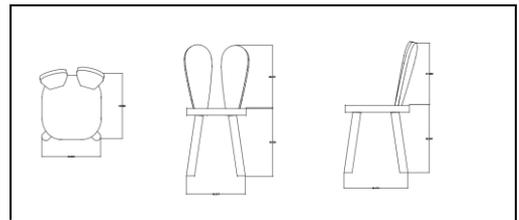
Ruang kelas ini memakai menggunakan material keramik sebagai lantainya, kemudian untuk dinding-dindingnya menggunakan desain dinding atraktif yang dapat dimainkan oleh anak – anak secara bervariasi. Warna ruang kelas dominan berwarna cream dan putih. Penggunaan warna ini dimaksudkan untuk anak-anak lebih berkonsentrasi belajar.



Gambar 12. Ruang kelas TK A1 eksisting



Gambar 15. Alternatif layout kelas TK A



Gambar 16. Desain kursi ruang TK

Gambar 14. Area kerja guru ruang kelas A1

Yang membedakan hasil redesain dengan desain sebelumnya pada desain ruang kelas ini adalah pada desain yang baru perancang sengaja membuat susunan loker milik siswa di susun dengan sirkulasi yang tidak terlalu lebar yaitu sekitar 120 cm. Susunan loker ini berada tepat setelah pintu masuk kelas. Hal ini bertujuan untuk membiasakan anak untuk mengantri ketika memasuki ruang dan anak – anak dapat membiasakan antri di luar lingkungan sekolah agar di kehidupannya kelak anak-anak memiliki habituasi yang baik.

Dinding menjadi elemen estetis dengan penerapan dinding atraktif yang berfungsi menstimulasi kemampuan anak di bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

KESIMPULAN

TK Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta hadir untuk menjawab kebutuhan ayah dan ibu yang bekerja dari pagi hingga sore hari, sehingga membutuhkan tempat pengsuan yang terarah juga aman dan nyaman bagi putra putrinya. Untuk itu diutamakan desain dengan memenuhi kebutuhan pengguna ruang anak-anak.

1. Konsep perancangan adalah menghadirkan suasana interior happy learning, agar tersampaikan tujuan kurikulum pembelajaran dengan cara yang menyenangkan bagi anak – anak juga aman dan nyaman.
2. Happy learning diwujudkan dengan interior changeable, layout dan furnitur yang dapat

- diubah – ubah dan dapat dimainkan secara bervariasi.
3. Tema desain keseluruhan ditypologikan sebagai rabbit hole pada cerita Alice in Wonderland dimana setiap anak-anak yang memasuki sekolah, bagai memasuki dunia ajaib yang penuh dengan imajinasi

DAFTAR PUSTAKA

1. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Pembinaan TK dan SD, Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, 2007, Departemen Pendidikan Nasional.
2. Modul PLPG. Pendidikan anak usia dini, Konsorsium Sertifikasi Guru. Jakarta 2013
3. Hurlock, Elizabeth B. Perkembangan Anak Jilid 2. Terjemahan oleh Thandrasa. Jakarta: Erlangga, 2002
4. Harianti, Diah. Program Kegiatan Belajar di Taman Kanak – kanak. Jakarta: Depdikbud – Dikti , 1996
5. Mutiah, Diana. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kenacana, 2010.