

JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN INTERIOR TK TARBIYATUL ATHFAL 03

BEBENGAN

BOJA KENDAL JAWA TENGAH



PENCiptaan / PERANCANGAN

Oleh

Nabella Noor Laely Nisvina

NIM 131 0065 123

KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

PERANCANGAN INTERIOR TK TARBIYATU ATHFAL 3 BEBENGAN, KENDAL, JAWA TENGAH

Nabella Noor Laely Nisvina
nabila.noor@gmail.com

Drs. Hartoto Indra S., M. Sn
Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA

Abstract

The development of the era demands change, one that is affected by the development is education. One of the educational stages in accordance with its development is Kindergarten. Kindergarten is one form of preschool education that exist in the school education. One of them is Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan kindergarten located in Boja sub-district Kendal Regency, Central Java. This kindergarten is a kindergarten school based on Islam. In Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan kindergarten configuration between space and humans based on Islamic law has not been fully met, for example adab-adab a Muslim student in studying that must be applied, adab-adab fiqih law which concerns about the sanctity that should be applied since childhood let alone the park childhood is the golden age. Therefore, the interior design of Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan kindergarten raised the concept of playfull. This concept aims to create an atmosphere that can apply the configuration between space and human-based Islamic law with an attractive, safe, comfortable, and fun interior.

Keyword: Kindergarten, configuration, Islam, Play Full.

Abstrak

Perkembangan jaman menuntut adanya perubahan, salah satu yang terkena dampak dari perkembangan adalah pendidikan. Salah satu tahapan-tahapan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya adalah Taman Kanak-kanak. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada dijalur pendidikan sekolah. Salah satunya adalah TK Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan yang berada di kecamatan Boja Kabupaten Kendal, Jawa Tengah. TK ini merupakan sekolah TK yang berbasis agama Islam. Pada TK Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan konfigurasi antara ruang dan manusia yang berbasis hukum islam belum sepenuhnya terpenuhi, misalnya adab-adab seorang siswa muslim dalam menuntut ilmu yang harus diterapkan, adab-adab hukum fiqih yang menyangkut tentang kesucian yang seharusnya diterapkan sedari kecil apalagi masa taman kanak-kanak merupakan masa golden age. Oleh karena itu, perancangan interior TK Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan mengangkat konsep playfull. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang dapat menerapkan konfigurasi antara ruang dan manusia yang berbasis hukum Islam dengan bentuk interior yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan.

Kata kunci: Taman Kanak-kanak, Konfigurasi, Islam, Playfull

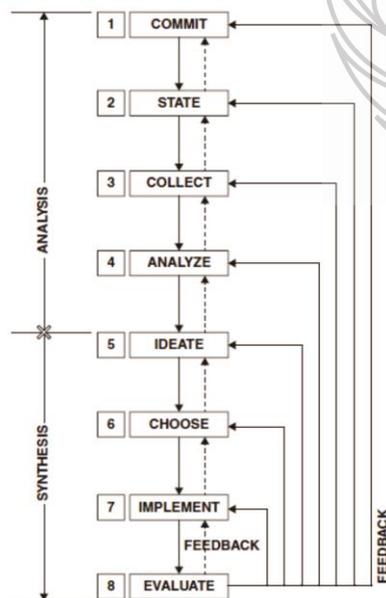
PENDAHULUAN

Perkembangan jaman menuntut adanya perubahan, salah satu yang terkena dampak dari perkembangan adalah pendidikan. Salah satu tahapan-tahapan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya adalah Taman Kanak-kanak. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada dijalur pendidikan sekolah. Salah satunya adalah TK Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan yang berada di kecamatan Boja Kabupaten Kendal, Jawa Tengah. Taman Kanak-kanak Tarbitatul Athfal 03 Bebengan merupakan Taman Kanak-kanak yang berstatus swasta, TK ini dirintis sejak tahun 1989 yang terletak di desa Bebengan Kecamatan Boja Kabupaten Kendal. TK ini merupakan sekolah TK yang berbasis agama Islam.

TK Tarbiyatul Athfal 3 Bebengan dapat menampung sekitar 40 anak yang berasal dari 5 Desa dengan keadaan ekonomi wali siswa dalam kategori menengah ke bawah. TK ini terdiri dari beberapa ruangan yaitu, dari ruang belajar kelas A, ruang belajar kelas B, ruang guru, Ruang Kepala Sekolah, tempat praktek, dan area bermain. Namun dalam perancangan redesign ini disesuaikan dengan keinginan client yaitu belajar kelas A, ruang belajar kelas B, ruang guru, Ruang Kepala Sekolah, tempat praktek, musholla, ruang penitipan anak, UKS, gedung serba guna, dan area bermain.

Perancangan interior TK Tarbiyathul Athfal 3 Bebengan menggunakan konsep playfull yang mana penerapan konfigurasi antara ruang dan manusia yang berbasis hukum islam ke dalam interior sesuai dengan adab-adab seorang muslim dalam menuntut ilmu, terutama dalam hal menghormati orang lain, menyangi, dan adab menjaga kesehatan badan dan disesuaikan dengan dengan standar PAUD yang diamanahkan Pemdikbud 137 tahun 2014.

METODE DESAIN



Gambar1. Proses Design menurut Rosemary Kilmer, telah diolah kembali oleh penulis, 2016

muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses programming. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah analisis, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah sintesis, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. (Kilmer, 1992)

Pada Perancangan Interior TK Tarbiyathul Athfal 3 Bebengan pola pikir perancangan yang digunakan adalah Proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah programming dan sintesa merupakan langkah designing.

Tahap pertama, programming, merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap designing yang merupakan proses sintesa dimana

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut (lihat pada Gambar 1):

1. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah. Untuk dapat menerima dan berkomitmen terhadap masalah dengan cara membuat daftar prioritas. Daftar prioritas ini bersangkutan dengan manajemen waktu desainer dalam memecahkan sebuah masalah.
2. *State* adalah mendefinisikan masalah. Seorang desainer harus dapat menghadapi masalah dengan pikiran terbuka, serta konsisten. Dengan cara 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. Selain itu dengan cara wawancara dengan pihak yang bersangkutan.
3. *Collect* adalah mengumpulkan fakta. Fakta dapat terkumpul dengan cara melakukan survey lapangan, research, dan wawancara.
4. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan. Untuk menganalisa dengan cara membuat sketsa konsep.
5. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mendapatkan ide, dengan cara brainstorming.
6. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam memilih alternatif menggunakan cara personal judgment, dimana penulis berhati-hati dalam membandingkan setiap pilihan terhadap orang lain dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria / tujuan masalah. Serta dengan cara comparative analysis.
7. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung. Dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria. Membuat time schedules sehingga pekerjaan bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Memikirkan anggaran biaya, setelah itu membuat gambar konstruksi.
8. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu memecahkan permasalahan. Untuk melakukan evaluasi, dapat menggunakan cara *self-analysis, solicited opinions, critic's analysis*

Berikut penjabaran dari proses desain:

1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer, termasuk dalam analisis, bagian *collect*. *Collect* adalah mengumpulkan fakta-fakta yang ada di lapangan. Untuk mendapatkan data, dalam buku 101 metode desain, menggunakan metode kunjungan lapangan. Metode ini adalah cara untuk mengenal pengguna dengan cara yang tidak memihak dan sering kali memberikan gambaran tentang perilaku yang tidak jelas terlihat dan gagasan tentang kebutuhan yang tidak terpenuhi. Cara kerja metode ini adalah pertama Rencanakan Protokol Lapangan, rencana mendetail tentang objek yang akan dikunjungi, siapa yang akan diamati dan dengan siapa akan berinteraksi, berapa lama akan di tempat objek, apa yang akan direncanakan dieksplor (tema umum atau pertanyaan spesifik).

Kedua, Kumpulkan Sumber, kumpulkan perangkat kunjungan seperti buku catatan, kamera, perekam suara, dokumen-dokumen surat izin untuk kunjungan lapangan. Ketiga, Terjun ke Lapangan. Keempat, Rekam Observasi, melakukan pendokumentasian yaitu menulis catatan, mengambil foto, membuat rekaman audio atau video untuk merekam percakapan, membuat data terorganisir untuk dianalisis nanti. Kelima, Diskusi dengan Tim.

2. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer, termasuk dalam sintesis, bagian ideate. Ideate adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mengeluarkan ide dan pengembangan desain menggunakan metode Penyortiran Konsep. Dalam metode ini, penyortiran konsep adalah upaya yang terdisiplin untuk mengulas konsep, mengorganisirnya secara rasional, dan mengkatategorikannya ke dalam kelompok. Konsep-konsep juga bisa dihasilkan ditahap manapun dalam proses inovasi, selama tahap menyusun gagasan, mengenal masyarakat, mengetahui konteks, atau memahami tujuan.

Cara kerja metode ini adalah pertama, mengumpulkan konsep-konsep yang dihasilkan. Kedua, normalisasi konsep dengan cara yang berbeda dengan cara memberi penilaian terbaik kemudian masukkan dalam satu kelompok penyortiran. Ketiga, menyortir konsep-konsep, berdasarkan pemikiran yang disetujui kemudian gabungkan kelompok-kelompok kecil itu kedalam kelompok yang lebih besar membentuk level berikutnya yang hierarki. Kelima, ulas kembali kelompokan konsep dan diskusikan.

3. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer, termasuk dalam sintesis, bagian evaluate. Evaluate adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu memecahkan permasalahan. Metode yang digunakan dalam evaluasi dan pemilihan desain adalah evaluasi solusi. Metode ini memberikan perbandingan yang bisa membantu kita memutuskan prototipe mana yang harus digunakan dan mana yang harus dimodifikasi.

Cara kerja metode evaluasi solusi adalah pertama, buatlah kriteria nilai pengguna dan nilai penyedia. Kedua, buatlah matriks evaluasi solusi, membuat spreadsheet dengan solusi-solusi yang dicatat dalam kolom pertama dan kriteria nilai pengguna dan nilai penyedia dicatat dalam kolom-kolom di kanan sebagai dua bagian terpisah. Ketiga, nilailah solusi-solusi, dengan cara memilih skala untuk menilai masing-masing solusi berdasarkan dua kriteria yang berbeda, nilai pengguna dan nilai penyedia. Keempat, petakan solusi pada peta, petakan solusi ini berdasarkan total nilai pengguna dan penyedia dari masing-masing solusi. Kelima, analisis distribusi solusi. Keenam, bagikan hasil penelitian ini dan diskusikan langkah-langkah berikutnya.

HASIL

1. Data lapangan



Gambar 2. TK Tarbiyathul Atfhal 3

(Sumber: Survei Lapangan, 2016)



Gambar 3. Ruang Kelas

(Sumber: Survei Lapangan, 2016)



Gambar 4. Ruang Kepala Sekolah

(Sumber: Survei Lapangan, 2016)



Gambar 5. Ruang Kelas

(Sumber: Survei Lapangan, 2016)

Ruang Lingkup Perancangan

NO.	Ruang	Luas	Pembagian Area	Pengguna Ruang	Kebutuhan
1.	R.Kepala Sekolah	17,3 m ²	- Meeting room - Rest room	Kepala sekolah, Guru, dan Pengasuh	- Meja panjang - Mebel multifungsi - Kursi
2.	R.Penitipan Anak dan UKS	37,2 m ²	- Area bermain indoor - Rest Area - UKS	Balita, Pengasuh, Siswa, Wali Murid, Kepala Sekolah, dan Guru	- Meja panjang - Mebel multifungsi - Kursi - Ranjang Tidur
3.	Musholla	17,9 m ²	- Tempat Beribadah - Tempat Praktek Sholat	Pengasuh, Siswa, Wali Murid, Kepala Sekolah, dan Guru	- Mebel multifungsi - Almari
4.	Area Tunggu	16,7 m ²	- Tempat menunggu	Wali murid	- Mebel multifungsi - Meja Kursi
5.	Kelas A	27,3 m ²	- Area Belajar - Area bermain indoor	Siswa TK A usia 5-6 dan Guru	- Meja bulat - Kursi - Mebel multifungsi - Karpet
6.	Kelas B	27,3 m ²	- Area Belajar - Area bermain indoor	Siswa TK B usia tahun 4-5 dan Guru	- Meja bulat - Kursi - Mebel multifungsi - Karpet

7.	Kamar mandi anak	8,5 m ²	- Kamar Mandi - Area bersuci	Siswa kelas A,B, dan Guru (mendampingi)	- Furniture sesuai kebutuhan anak usia 4-6 tahun
8.	Gedung Serba Guna	300 m ²	- Ruang Serba Guna - Area Bermain Indoor - Gudang	Siswa kelas A,B, dan Guru	- Furniture sesuai kebutuhan anak usia 4-6 tahun
	Total	452.2 m ²			-

2. Permasalahan Desain

Berdasarkan data-data dan penelitian baik latarbelakang, data nonfisik, data fisik, data literatur, serta informasi yang di dapatkan dari siswa dan guru, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- Bagaimana menjadikan TK Tarbiyathul Atfhal 3 Bebengan sebagai sekolah TK yang menarik minat masyarakat dari segi desain Interior?
- Bagaiman menjadikan TK Tarbiyathul Atfhal 3 Bebengan sebagai sekolah TK yang memiliki konfigurasi Islam yang dilihat dari hubungan manusia dan interior?

PEMBAHASAN

A. Konsep Desain



Gambar 6. Konsep Zoning

(Sumber: Dokumen Pribadi ,2016)

Konsep desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah konsep yang mengadaptasi filosofi dari kitab Ta'lim Muta'lim dan Filosofi-filosofi kebudayaan Islam yang divisualkan menjadi elemen-elemen interior TK tersebut.

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa Konsep Zoning yang dipakai yaitu penerapan konfigurasi Islam berupa adab menjaga kesucian diri dari hadast dengan

cara berwudhu. Langkah awal dari rangkain konsep di adalah para siswa berangkat ke sekolah , kemudian mereka meletakkan tas dan bekal mereka pad arak yang sudah disediakan. Kemudian para siswa mengantre untuk berwudhu, dalam hal ini nilai yang ingin disampaikan yaitu rasa tanggung jawab, kesabaran, kasih sayang, dan saling menghormati.

Skema Warna dan Material



Gambar 7. Skema Bhan

(Sumber: Dokumen Pribadi ,2017)

B. Desain Akhir



Gambar 8. Kantor

(Sumber: Survei ,2016)



Gambar 8. Hasil Rendering

(Sumber: Dokumen Pribadi ,2017)

Pada ruang kelas, desain meja belajar yang ditengahnya terdapat lubang tempat alat tulis agar anak-anak dapat mengatur dan menata alat-alat tulis sesuai urutannya, hal ini sesuai dengan konsep psikomotorik halus. Kemudian Redesain kursu juga dilakukan dengan menggunakan bentuk-bentuk karakter hewan sebagai sarana pengenalan terhadap lingkungan sekitar, menumbuhkan rasa sayang terhadap sesama makhluk, dan mengetahui makanan dan habitat hidup dari karakter hewan tersebut.



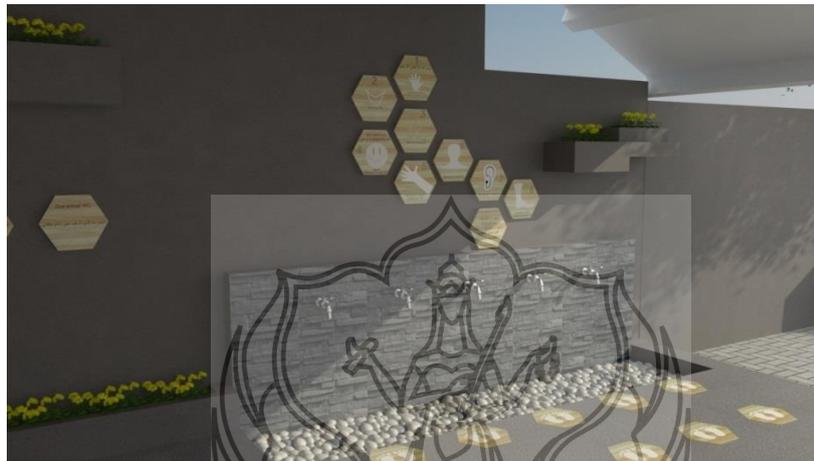
Gambar 9. Ruang Kelas

(Sumber: Survei ,2016)



Gambar 10. Hasil Rendering Ruang kelas

(Sumber: Dokumen Pribadi ,2017)



Gambar 10. Hasil Rendering Area Wudhu

(Sumber: Dokumen Pribadi ,2017)

KESIMPULAN

Sekolah merupakan tempat menuntut ilmu dan pengembangan diri, terutama sekolah Taman Kanak-kanak yang merupakan sebuah tempat belajar dini setelah rumah dan keluarga oleh sebab itu pendidikan usia dini sangatlah penting untuk memasuki jenjang berikutnya, yang berkontribusi untuk masa depan dengan menanamkan akhlak yang baik dan budi pekerti luhur pada anak, membantu dan mendorong anak untuk mengoptimalkan kecerdasan dan kreatifitas. Salah satu yang menjadi penekanan anak usia dini adalah keterampilan, kelincahan, kemantapan, keberanian, serta kemandirian sehingga dengan beberapa faktor tersebut anak siap melanjutkan ke jenjang berikutnya. TK Tarbiyathul Athfal 3 Bebengan ini menjadi salah satunya TK yang berbasis agama Islam.

Melalui redesain yang dilakukan, penerapan dengan konsep konfigurasi Islam hubungan manusia dan interior sesuai dengan adab-adab seorang muslim dalam menuntut ilmu diterapkan pada elemen pembentuk ruang yaitu lantai, dinding, dan plafond sesuai dengan tujuan.

Penerapan material lantai dengan material yang mudah dibersihkan dan memudahkan menjaga kesucian lantai serta aman dan tidak licin sehingga aman digunakan untuk anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Astrini, W. (2005). Pengaruh Interior Ruang Belajar dan Bermain Terhadap Kognitif. *Dimensi Interior*, 3(1),1-14.
- Departemen Pendidikan Nasional Indonesia. (2004). *Profil Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar Model* . Jakarta : Balai Pustaka.
- De Chiara, J. a. (1980). *Time Saver Standards For Building Types* (II ed.). New York: McGraw-Hill, Inc.
- Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak*. (1994). Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kilmer, R. K. (1992). *Designing Interiors*.

