

**PERANCANGAN INTERIOR  
WONDERBREED MONTESSORI  
YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

**Damaringtyas Bestania Kurnenda  
1311910023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN INTERIOR  
WONDERBREED MONTESSORI  
YOGYAKARTA**



**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior  
2018**

## **ABSTRACT**

*Considering the importance of the Golden Age around zero to six years, the need of parents role to encourage, explore, and help the potential of children from an early age. Parental awareness of the importance of early childhood education makes it possible to send children to an entrusted institution. Wonderbreed Montessori is one of Montessori's early childhood education institutions located in Yogyakarta. This design expected to contribute in the kids education by presenting educational medium and support the development of children according to the Montessori Method. Certainly featured by the aspects of user safety, comfort, and spatial aesthetics. The Design Method point to Rosemary Kilmer method with two main steps that is analyze and synthetic. "House of Fun" as the concept, presenting furniture that is easy to engineered. It expects to provide the cheerfulness and stimulate the kids imagination.*

**Keyword :** *Interior Design, Wonderbreed, Montessori*



## ABSTRAK

Mengingat pentingnya masa Usia Emas yang berlangsung pada usia sekitar nol sampai enam tahun, peran orangtua sangat dibutuhkan untuk mendorong, menggali, dan membantu potensi anak sejak dini. Kesadaran orangtua akan pentingnya pendidikan anak usia dini memungkinkan untuk menyekolahkan anak ke suatu lembaga yang dipercayakan. Wonderbreed Montessori merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini berbasis metode Montessori yang terletak di Yogyakarta. Perancangan interior ini diharapkan mampu memberi kontribusi dalam dunia pendidikan anak dengan cara menghadirkan sarana belajar yang edukatif dan mendukung tumbuh kembang anak yang sesuai dengan metode Montessori. Hal tersebut tentu disertai dengan mengutamakan aspek keamanan pengguna, kenyamanan pengguna dan estetika ruang. Metode perancangan yang digunakan mengacu pada metode Rosemary Kilmer dengan dua langkah utama yaitu analisis dan sintesis. Perancang mengangkat konsep "*House of Fun*" dengan menghadirkan furnitur yang mudah direkayasa. Furnitur tersebut diharapkan mampu memberikan keceriaan dan merangsang imajinasi pada anak.

**Kata kunci:** Perancangan Interior, Wonderbreed, Montessori



Tugas Akhir Perancangan berjudul:

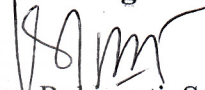
**PERANCANGAN INTERIOR WONDERBREED MONTESSORI YOGYAKARTA** diajukan oleh Damingtyas Bestania Kurnenda, NIM 1311910023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I / Anggota**



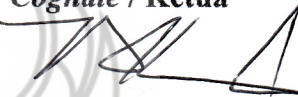
Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19730129 200501 1 001

**Pembimbing II / Anggota**



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

**Cognate / Ketua**



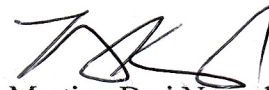
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 005

**Ketua Program Studi Desain Interior**



Yulyta 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. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Wonderbreed Montessori Yogyakarta” ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

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 menjadi suri tauladan bagi umatnya.
3. Kedua orangtua saya T. Poerya Langga dan Sulistyani yang selalu memberikan dukungan baik secara moral maupun material.
4. Kakak-kakak saya Anggityas, Riono, Gersson, Rizkinessa dan Ihsan yang selalu bersedia membantu menyelesaikan kendala dalam mengerjakan Tugas Akhir.
5. Keponakan saya Rayatama dan Aysha yang selalu menghibur dan menjadi penghilang rasa lelah.
6. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. dan Ibu Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberi dorongan, semangat, nasehat, serta saran dan kritik yang membangun selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
8. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.saya.
9. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

10. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama selama proses studi.
11. Ibu Herlina selaku pimpinan serta seluruh staf Wonderbreed Montessori Yogyakarta yang telah memberikan data-data dan mengizinkan untuk menjadikan Wonderbreed Montessori sebagai objek Tugas Akhir saya.
12. Teman-teman GRP dan GI.
13. Teman-teman Gradasi (Desain Interior ISI Yogyakarta angkatan 2013)
14. Seluruh pihak yang telah membantu kelancaran Tugas Akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih adanya kekurangan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini. Oleh karena itu, masukan berupa kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, Januari 2018

Penulis

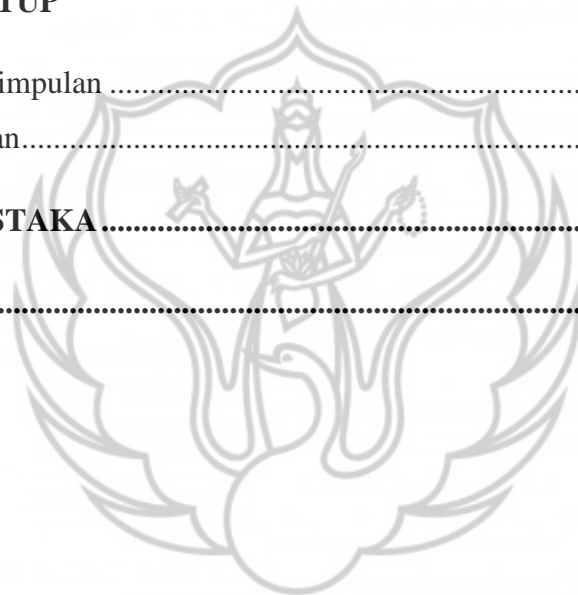
Damaringtyas Bestania Kurnenda

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	2
1. Proses Desain .....	2
2. Metode Desain .....	3
 <b>BAB II PRA DESAIN</b>	
A. Tinjauan Pustaka .....	5
1. Tinjauan Pustaka Pendidikan Anak Usia Dini .....	5
2. Tinjauan Pustaka Montessori .....	8
B. Program Desain .....	17
1. Tujuan Desain .....	17
2. Sasaran Desain .....	17
3. Data .....	18
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	27
 <b>BAB III PERMASALAHAN &amp; IDE SOLUSI DESAIN</b>	
A. Pernyataan Masalah .....	30
1. Identifikasi Masalah .....	31
B. Ide Solusi Desain .....	31
 <b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN</b>	
A. Alternatif Desain.....	45
1. Alternatif Estetika Ruang.....	45



2. Alternatif Penataan Bentuk Ruang.....	50
3. Alternatif Pembentuk Ruang.....	60
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	62
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	69
B. Hasil Desain .....	78
1. Rendering Perspektif/Perspektif Desain .....	78
2. Sketsa Perspektif .....	81
3. Layout .....	82
4. Detail-Detail Khusus.....	83
5. Detail Satuan Pekerjaan/BoQ ( <i>Bill of Quantity</i> ).....	87
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	95
B. Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	

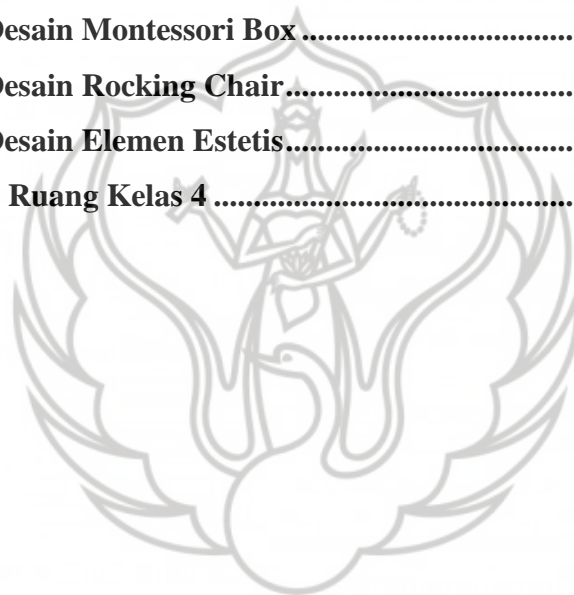


## DAFTAR GAMBAR

<b>Gb.1. Proses Desain.....</b>	<b>2</b>
<b>Gb.2. Maria Montessori.....</b>	<b>9</b>
<b>Gb.3. Perbandingan Peran Pengajar Konvensional dengan Pengajar Montessori.....</b>	<b>11</b>
<b>Gb.4. Praktek Kehidupan Sehari-hari (<i>Practical Life</i>).....</b>	<b>12</b>
<b>Gb.5. Praktek Pelatihan Indra.....</b>	<b>13</b>
<b>Gb.6. Praktek Bahasa .....</b>	<b>13</b>
<b>Gb.7. Praktek Matematika.....</b>	<b>14</b>
<b>Gb.8. Praktek Keterampilan Fisik, Sosial dan Budaya.....</b>	<b>14</b>
<b>Gb.9. Fasad Wonderbreed Montessori .....</b>	<b>18</b>
<b>Gb.10. Logo Wonderbreed Montessori.....</b>	<b>19</b>
<b>Gb.11. Peta Lokasi Wonderbreed Montessori .....</b>	<b>19</b>
<b>Gb.12. Bagan Struktur Organisasi Wonderbreed Montessori .....</b>	<b>20</b>
<b>Gb.13. Layout Lantai 1.....</b>	<b>22</b>
<b>Gb.14. Layout Lantai 2.....</b>	<b>22</b>
<b>Gb.15. Suasana Lobby .....</b>	<b>24</b>
<b>Gb.16. Suasana Pantry .....</b>	<b>24</b>
<b>Gb.17. Suasana Ruang Kelas .....</b>	<b>25</b>
<b>Gb.18. Standar Dimensi Meja dan Kursi menurut Tara J. Siegel .....</b>	<b>26</b>
<b>Gb.19. Diagram Warna .....</b>	<b>27</b>
<b>Gb.20. Grafis Konsep.....</b>	<b>45</b>
<b>Gb.21. Moodboard .....</b>	<b>46</b>
<b>Gb.22. Elemen Dekoratif .....</b>	<b>47</b>
<b>Gb.23. Skema Warna .....</b>	<b>48</b>
<b>Gb.24. Transformasi Bentuk.....</b>	<b>49</b>
<b>Gb.25. Skema Material .....</b>	<b>50</b>
<b>Gb.26. Diagram Matriks .....</b>	<b>50</b>
<b>Gb.27. Zoning &amp; Sirkulasi .....</b>	<b>51</b>
<b>Gb.28. Alternatif Zoning dan Sirkulasi Lobby dan Pantry .....</b>	<b>52</b>
<b>Gb.29. Alternatif Zoning dan Sirkulasi Ruang Kelas 1.....</b>	<b>53</b>

<b>Gb.30. Alternatif Zoning dan Sirkulasi Ruang Kelas 2.....</b>	<b>54</b>
<b>Gb.31. Alternatif Zoning dan Sirkulasi Ruang Kelas 3.....</b>	<b>55</b>
<b>Gb.32. Alternatif Zoning dan Sirkulasi Ruang Kelas 4.....</b>	<b>56</b>
<b>Gb.33. Alternatif Rencana Layout Lantai 1 .....</b>	<b>57</b>
<b>Gb.34. Alternatif Rencana Layout Lantai 2 .....</b>	<b>58</b>
<b>Gb.35. Jalur Evakuasi .....</b>	<b>59</b>
<b>Gb.36. Rencana Lantai .....</b>	<b>60</b>
<b>Gb.37. Alternatif Rencana Lantai 1 .....</b>	<b>60</b>
<b>Gb.38. Alternatif Rencana Lantai 2 .....</b>	<b>61</b>
<b>Gb.39. Rencana Dinding.....</b>	<b>61</b>
<b>Gb.40. Rencana Plafon .....</b>	<b>62</b>
<b>Gb.41. Alternatif Meja Resepsionis.....</b>	<b>62</b>
<b>Gb.42. Alternatif Sofa .....</b>	<b>63</b>
<b>Gb.43. Alternatif Loker .....</b>	<b>63</b>
<b>Gb.44. Alternatif Meja Belajar .....</b>	<b>64</b>
<b>Gb.45. Alternatif Kursi Belajar .....</b>	<b>64</b>
<b>Gb.46. Alternatif Rak .....</b>	<b>65</b>
<b>Gb.47. Alternatif Rak Buku .....</b>	<b>65</b>
<b>Gb.48. Alternatif Beanbag.....</b>	<b>66</b>
<b>Gb.49. Alternatif Shower.....</b>	<b>66</b>
<b>Gb.50. Alternatif Toilet.....</b>	<b>67</b>
<b>Gb.51. Alternatif Toilet Shower.....</b>	<b>67</b>
<b>Gb.52. Alternatif Tissue Holder.....</b>	<b>67</b>
<b>Gb.53. Alternatif Wastafel .....</b>	<b>68</b>
<b>Gb.54. Alternatif CCTV .....</b>	<b>68</b>
<b>Gb.55. Alternatif Printer &amp; Scanner.....</b>	<b>68</b>
<b>Gb.56. Alternatif Kasur .....</b>	<b>69</b>
<b>Gb.57. Pecahayaannya Alami .....</b>	<b>69</b>
<b>Gb.58. Penghawaannya Alami .....</b>	<b>76</b>
<b>Gb.59. Hasil Desain Fasad.....</b>	<b>78</b>
<b>Gb.60. Hasil Desain Lobby.....</b>	<b>78</b>
<b>Gb.61. Hasil Desain Pantry .....</b>	<b>79</b>

<b>Gb.62. Hasil Desain Kamar Mandi &amp; Toilet Anak.....</b>	<b>79</b>
<b>Gb.63. Hasil Desain Ruang Kelas 1 .....</b>	<b>79</b>
<b>Gb.64. Hasil Desain Ruang Kelas 2 .....</b>	<b>80</b>
<b>Gb.65. Hasil Desain Ruang Kelas 3 .....</b>	<b>80</b>
<b>Gb.66. Hasil Desain Ruang Kelas 4 .....</b>	<b>80</b>
<b>Gb.67. Sketsa Perspektif Area Meal Time.....</b>	<b>81</b>
<b>Gb.68. Sketsa Perspektif Active Zone .....</b>	<b>81</b>
<b>Gb.69. Layout Wonderbreed Montessori .....</b>	<b>82</b>
<b>Gb.70. Hasil Desain Meja Resepsionis .....</b>	<b>83</b>
<b>Gb.71. Hasil Desain Papan Sensoris.....</b>	<b>84</b>
<b>Gb.72. Hasil Desain Papan Karya .....</b>	<b>84</b>
<b>Gb.73. Hasil Desain Montessori Box .....</b>	<b>85</b>
<b>Gb.74. Hasil Desain Rocking Chair.....</b>	<b>86</b>
<b>Gb.75. Hasil Desain Elemen Estetis.....</b>	<b>86</b>
<b>Gb.76. Layout Ruang Kelas 4 .....</b>	<b>87</b>



**DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 1. Aktivitas Pengguna Ruang .....</b>	<b>22</b>
<b>Tabel 2. Daftar Kebutuhan &amp; Kriteria .....</b>	<b>28</b>
<b>Tabel 3. Kepadatan Ruang Lobby.....</b>	<b>31</b>
<b>Tabel 4. Kepadatan Ruang Pantry .....</b>	<b>32</b>
<b>Tabel 5. Kepadatan Ruang Kelas 1 .....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 6. Kepadatan Ruang Kelas 2 .....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 7. Kepadatan Ruang Kelas 3 .....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 8. Kepadatan Ruang Kelas 4 .....</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 9. Kepadatan Ruang Toilet dan Kamar Mandi Anak .....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 10. Tabel Jenis Lampu .....</b>	<b>72</b>
<b>Tabel 11. Tabel Jenis Penghawaan.....</b>	<b>76</b>
<b>Tabel 12. Rekapitulasi Engineer Estimasi (EE) Interior.....</b>	<b>87</b>
<b>Tabel 13. Rencana Biaya Anggaran Interior.....</b>	<b>88</b>
<b>Tabel 14. Pengerjaan Lantai .....</b>	<b>91</b>
<b>Tabel 15. Pengerjaan Dinding.....</b>	<b>92</b>
<b>Tabel 16. Pengerjaan Plafon .....</b>	<b>93</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Setiap anak akan mengalami masa-masa *Golden Age* atau sering disebut dengan Usia Emas. *Golden Age* berlangsung pada usia sekitar nol sampai dengan enam tahun. Masa ini sangat penting dan tidak dapat tergantikan lagi apabila sudah terlewati, karena pada masa ini sang anak akan sangat tertarik untuk belajar hal-hal baru dan bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut akan mempengaruhi perkembangan fisik, akal maupun mental yang ada pada seorang anak. Masa ini juga akan menentukan kondisi anak saat dewasa seperti kemampuannya menghadapi tantangan, semangat belajar dan pencapaian yang dilakukan dalam pekerjaan-pekerjaannya. Mengingat pentingnya masa *Golden Age*, peran orangtua sangat dibutuhkan untuk mendorong, menggali, dan membantu potensi anak sejak dini.

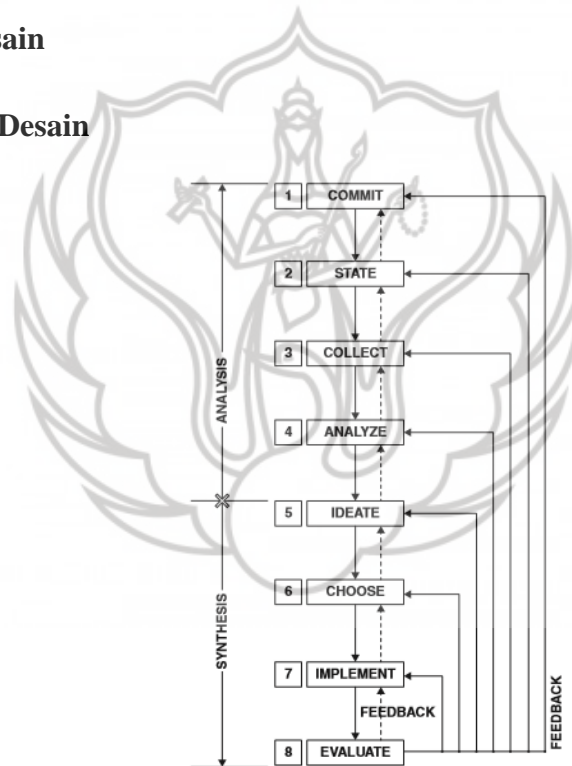
Kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini memungkinkan orangtua untuk menyekolahkan sang anak ke suatu lembaga pendidikan yang dipercayakan. Setiap sekolah memiliki penerapan metode pengajaran yang berbeda, salah satunya ialah dengan metode Montessori. Montessori merupakan metode pengajaran yang dikembangkan oleh Dr. Maria Montessori pada akhir abad 19 dan awal abad 20. Metode ini telah digunakan di beberapa negara karena dianggap mampu menekankan kemandirian, kekompakan, sikap tolong-menolong, kebebasan dengan batasan tertentu, dan menghargai perkembangan setiap anak sebagai individu yang unik. Dalam setiap kelas terdapat terdapat berbagai macam anak dengan beragam golongan usia dengan tujuan menciptakan kekompakan, kemandirian dan komunikasi yang baik. Tata ruang kelas di sekolah Montessori jauh berbeda dengan tata ruang kelas di sekolah tradisional. Meja dan kursi dibuat kecil, ringan dan mudah dipindah-pindahkan oleh anak sendiri, agar anak dapat memilih sendiri posisi duduk yang nyaman baginya seperti duduk di rumah sendiri. Mereka diberi kebebasan untuk melakukannya sendiri atau

bersama-sama dalam kelompok. Interaksi yang terjadi lebih banyak adalah interaksi di antara anak-anak itu sendiri. Dalam metode ini, anak akan selalu ditanya jika mereka ingin melakukan sesuatu, membutuhkan bantuan, atau jika mereka merasa tidak siap. Metode ini cocok untuk anak-anak dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. (Montessori, 2015)

Perancangan interior ini diharapkan mampu memberi kontribusi dalam dunia pendidikan anak dengan cara menghadirkan sarana belajar yang edukatif, mendukung tumbuh kembang anak yang sesuai dengan metode Montessori. Hal tersebut tentu disertai dengan mengutamakan aspek kenyamanan pengguna, keamanan pengguna dan estetika ruang.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain



Gb.1. Proses Desain

(Sumber: *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)

Metode yang digunakan dalam perancangan interior Wonderbreed Montessori mengacu pada proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer. Proses desain ini terdiri dari dua tahap, yaitu tahap analisis (*programming*) dan tahap sintesis (*designing*). Dua tahap ini dipecah ke dalam delapan langkah yaitu: *Commit*, *State*, *Collect*, *Analyze*,

*Ideate, Choose, Implement, dan Evaluate.* Pada tahap analisis perancang harus mampu untuk mengidentifikasi, menganalisis dan merumuskan masalah. Kemudian pada tahap sintesis perancang dapat memunculkan ide dan alternatif solusi dari permasalahan yang ada.

## 2. Metode Desain

### a. Analisis (*programming*)

#### 1) *Commit (Accept the Problem)*

Tahap paling awal yang harus dilakukan perancang dalam proses perancangan.

#### 2) *State (Define the Problem)*

Tahap ini akan sangat penting karena akan berdampak pada solusi akhir. Perancang memikirkan dan membuat *checklist* apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.

#### 3) *Collect (Gather the Facts)*

Setelah permasalahan dapat dipahami, perancang mencari informasi lebih lanjut yang berkaitan dengan masalah. Hal tersebut dilakukan dengan:

- a) Survey lokasi
- b) Wawancara dengan pengguna
- c) Pengamatan pada proyek serupa

#### 4) *Analyze*

Informasi yang telah didapat disaring sesuai yang dibutuhkan dan dikelompokkan dalam kategori yang berhubungan.

### b. Sintesis (*designing*)

#### 1) *Ideate*

Tahap dimana ide-ide dimunculkan untuk mencapai tujuan perancangan. Proses pencarian ide memiliki 2 tahap:

##### a) *Drawing Phase*

Dapat berupa *bubble diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.



b) *Concept Statement*

Perancang melakukan beberapa langkah untuk mencari ide, seperti *brainstorming* dan *discussion groups*. Kemudian ide yang sudah didapat dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan dan estetika.

2) *Choose (Select the Best Option)*

Perancang memilih pilihan terbaik dari alternatif ide yang telah dibuat dengan cara *personal judgement*, dimana perancang membandingkan setiap pilihan dan memutuskan pilihan sesuai dengan kriteria dan tujuan masalah.

3) *Implement (Take Action)*

Ide yang telah terpilih kemudian dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, *rendering*, dan presentasi.

4) *Evaluate (Critically Review)*

Tahap peninjauan kembali apakah desain yang dibuat sudah berhasil memecahkan permasalahan. Pada tahap ini perancang melakukan evaluasi dengan cara *self-analysis* atau menganalisis sendiri desain yang dihasilkan dan *solicited opinions* atau meminta pendapat dari orang lain.

c. *Feedback*

Merupakan istilah yang digunakan untuk mengevaluasi setiap tahap perancangan. Langkah ini digunakan sebagai pembanding kesesuaian perancangan dan pengerjaan proyek di lapangan.