

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Wonderbreed Montessori merupakan sebuah lembaga pendidikan anak usia dini berbasis Metode Montessori. Lembaga ini memiliki tujuan utama untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi tantangan hidup di masa depan yang semakin berat. Tujuan ini hendak dicapai dengan cara mempersiapkan lingkungan belajar yang sesuai kebutuhan anak-anak agar mereka mendapat stimulasi tumbuh kembang yang efektif dan pengalaman interaksi sosial yang beragam sebagai persiapan untuk hidup di masyarakat kelak, agar dapat tumbuh menjadi individu yang memiliki ketrampilan, kedewasaan berpikir, kepedulian sosial serta karakter positif yang menghargai nilai-nilai kemanusiaan yang luhur dan universal.

Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, perancang menghadirkan ide untuk menciptakan ruang dengan konsep "*House of Fun*". Konsep ini merupakan penggabungan karakteristik sekolah Montessori dengan menghadirkan furnitur yang mudah dipindah dan dapat direkayasa. Furnitur tersebut diharapkan mampu memberikan keceriaan dan merangsang imajinasi pada anak. Gaya Scandinavian dipilih sebagai gaya dalam perancangan Wonderbreed Montessori karena dirasa memiliki kesesuaian dengan karakteristik sekolah Montessori, seperti lebih mengutamakan fungsi, penggunaan material kayu sebagai lantai, menggunakan cahaya natural sehingga menggunakan bukaan jendela yang lebar, menggunakan dominan warna netral dan memaksimalkan penggunaan ruang.

B. SARAN

1. Hasil perancangan interior Wonderbreed Montessori Yogyakarta ini diharapkan bermanfaat dan mampu memberi solusi pada berbagai permasalahan yang ada.
2. Dapat menjadi bahan pembelajaran tentang bagaimana merancang sebuah lembaga pendidikan dengan metode Montessori khususnya bagi mahasiswa Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta kedepannya.
3. Dapat membuka pemikiran mahasiswa khususnya mahasiswa desain interior, untuk memperhatikan berbagai aspek dalam memecahkan masalah suatu perancangan.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Montessori, M. (2015). *Metode Montessori (Panduan Wajib untuk Guru dan Orangtua Didik PAUD)*. (G. L. Gutex, Penyunt.) Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramsey, C. G., & Sleeper, H. R. (2007). *Architectural Graphics Standards (11th Edition)*. John Wiley & Sons, Inc.
- Selding, & Giebisch. (2008). *The Kidney Physiology and Pathophysiology Fourth Edition*. United States of America: Elsevier.
- Siegel, T. J. (2010). *Quality Environments for Children*. San Fransisco: Low Income Investment Fund.
- Siswanto, I., & Lestari, S. (2012). *Panduan bagi Guru dan Orang tua: Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Internet

- Rebecca. (2017, February). *Efek Psikologi Warna Pada Desain Interior*. Diperoleh 10 Juni 2017, dari <https://www.decodeko.co.id/blog/psikologi-warna-desain-interior/>
- Society, A. M. (2017). *Montessori Classrooms*. Diperoleh 30 Mei 2017, 10:45:03, dari <http://amshq.org/:http://amshq.org/Montessori-Education/Introduction-to-Montessori/Montessori-Classrooms>

Society, A. M. (2017). *Montessori Schools*. Diperoleh 30 Mei 2017, 11:23:51, dari <http://amshq.org/http://amshq.org/Montessori-Education/Introduction-to-Montessori/Montessori-Schools>

