

NASKAH PUBLIKASI  
KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR WONDERBREED  
MONTESSORI YOGYAKARTA**



**Damaringtyas Bestania Kurnenda**  
NIM 1311910023

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2018

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR WONDERBREED  
MONTESSORI YOGYAKARTA**

Damaringtyas Bestania Kurnenda  
damaringtyasbk@gmail.com

**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

## I. PENDAHULUAN

Setiap anak akan mengalami masa-masa *Golden Age* atau sering disebut dengan Usia Emas yang 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 orangtua akan pentingnya pendidikan anak usia dini memungkinkan untuk menyekolahkan anak ke suatu lembaga 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

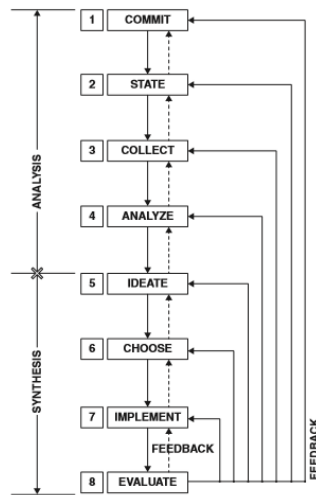
sekolah Montessori jauh berbeda dengan tata ruang kelas di sekolah tradisional yang penuh warna dan hiasan poster karena dipercaya dapat mengganggu konsentrasi anak pada saat menggunakan alat belajar Montessori. Meja dan kursi dibuat kecil, ringan dan mudah dipindah-pindahkan oleh anak sendiri, agar 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.

Wonderbreed Montessori adalah sebuah lembaga pendidikan anak usia dini berbasis Metode Montessori yang terletak di Jl. Nogosaren Baru No.52, Nogotirto, Gamping, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lembaga ini memiliki tujuan utama untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi tantangan hidup di masa depan yang semakin berat dan pasti berbeda dengan generasi sebelumnya. Banyaknya aktivitas di dalam kelas dengan beragam golongan usia membuat Wonderbreed Montessori menarik untuk dijadikan sebagai objek perancangan.

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.

## **II. METODE PERANCANGAN**

Metode yang digunakan dalam perancangan mengacu pada proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer. Proses desain ini terdiri dari dua tahap utama, 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.



**Gambar.1. Proses Desain**  
(Sumber: *Designing Interior*, Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)

Berikut penjabaran dari proses 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 berdampak pada solusi akhir, perancang memikirkan dan membuat *checklist* apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.

3) *Collect (Gather the Facts)*

Perancang mencari informasi lebih lanjut yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini dilakukan dengan survey lokasi, wawancara dengan pengguna, 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.

2) *Choose (Select the Best Option)*

Memilih pilihan terbaik dari alternatif ide yang telah dibuat dengan menyesuaikan 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.

c. *Feedback*

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

### III. HASIL

1. Permasalahan Desain

Secara spesifik permasalahan-permasalahan yang telah didapatkan baik berupa data fisik, data non fisik, data literatur, dan keinginan klien maka dapat dirumuskan permasalahan desain sebagai berikut:

Bagaimana merancang interior sebuah lembaga pendidikan anak usia dini berbasis metode Montessori dengan suasana rumah yang hangat mengingat sebagian besar anak-anak menyukai suasana ruang ceria?

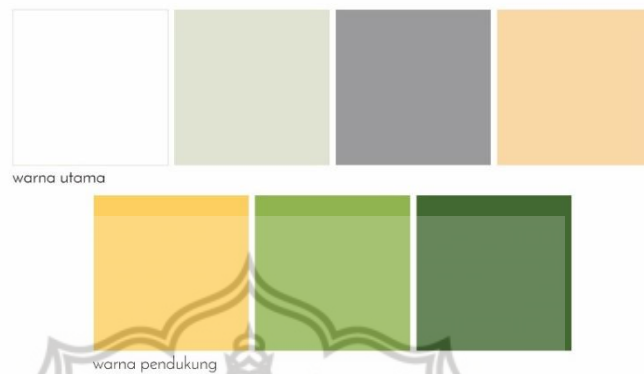
2. Konsep Desain

Secara garis besar perancang menghadirkan desain ruang yang mengakomodasi pembelajaran Montessori dengan konsep "*House of Fun*" untuk memecahkan permasalahan desain yang ada. *House* di sini bermakna sebagai rumah, rumah milik para murid sehingga hampir keseluruhan perancangan ini disesuaikan dengan ergonomi anak. Sedangkan *Fun* yang bermakna menyenangkan atau menghibur dihadirkan dari penerapan furnitur yang mudah dipindah dan dapat direkayasa. Furnitur tersebut diharapkan mampu merangsang keceriaan dan imajinasi para murid.

Gaya yang diterapkan sebagai perancangan interior Wonderbreed Montessori ialah Scandinavian. Gaya ini dipilih karena dianggap memiliki

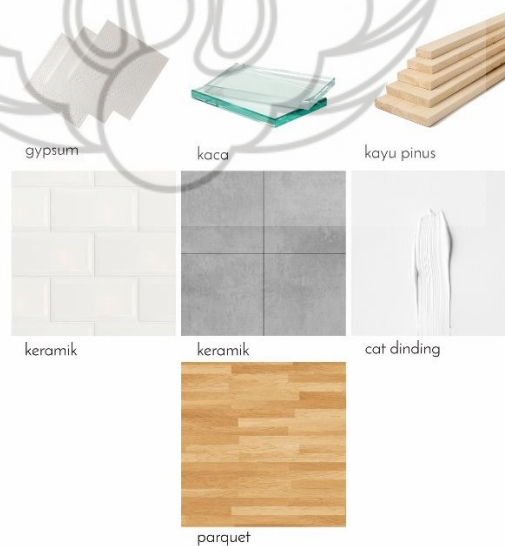
kesesuaian dengan karakteristik kelas Montessori, diantaranya ialah lebih mengutamakan fungsi, penggunaan material kayu sebagai lantai, menggunakan cahaya natural sehingga menggunakan bukaan jendela yang lebar, menggunakan dominan warna netral, memaksimalkan penggunaan ruang dan memasukkan tanaman hijau untuk menghidupkan ruang.

Skema warna:



**Gambar 2. Skema Warna**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

Skema material:

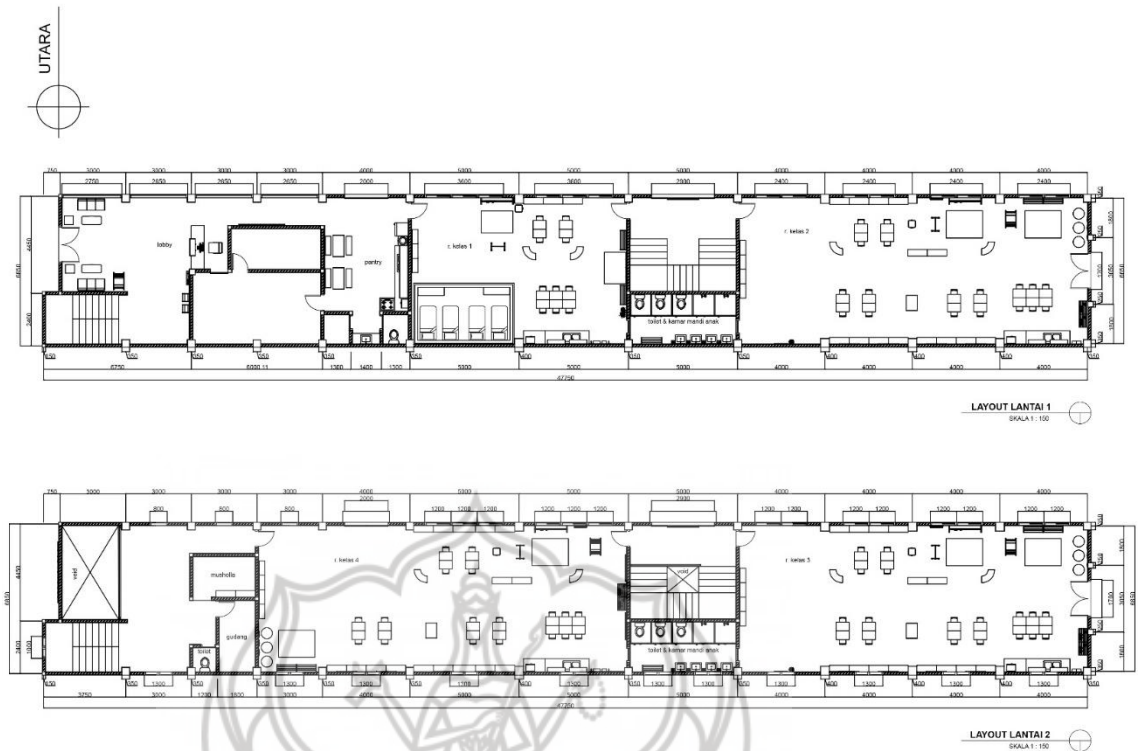


**Gambar 3. Skema Material**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)



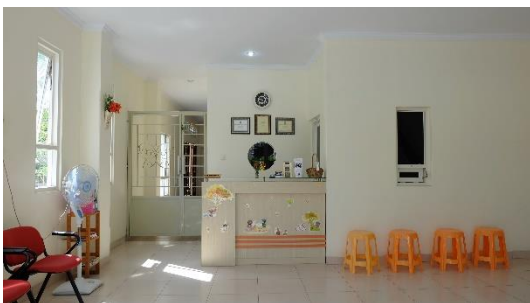
#### IV. PEMBAHASAN

Desain akhir dari penerapan konsep di atas adalah sebagai berikut:



**Gambar 4. Layout Wonderbreed Montessori  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)**

Dapat dilihat bahwa ruang kelas dirancang dengan konsep *open space*. Meja dan kursi dibuat sesuai ergonomi anak yang ringan dan mudah dipindah-pindahkan oleh anak sendiri sehingga anak dapat memilih dan mengatur sendiri posisi duduk yang nyaman baginya.



**Gambar 5. Area Lobby  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)**



**Gambar 6. Hasil Desain Lobby  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)**



Area lobby dirancang dengan suasana rumah yang hangat, diperkuat dengan penggunaan material kayu yang cukup dominan. Meja resepsionis dirancang dengan ketinggian berbeda supaya dapat dijangkau oleh dewasa dan anak-anak. Selain itu meja resepsionis dirancang dengan susunan manik-manik yang dapat dimainkan untuk memberikan kesan “Fun” pada anak. Terdapat pemasangan papan karya yang terdiri dari *pegboard* dan *magnetic board*. Papan tersebut berfungsi untuk memamerkan hasil karya dari para murid. Jika papan sedang tidak digunakan, anak-anak dapat bermain magnet dengan menyusun huruf, angka, atau symbol.



**Gambar 7. Area Pantry**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)



**Gambar 8. Hasil Desain Pantry**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

Area *pantry* merupakan salah satu fasilitas dari Wonderbreed Montessori. Pada area ini perancang menerapkan elemen dekoratif yang dapat berfungsi untuk mengedukasi anak-anak dengan menampilkan berbagai macam jenis makanan.



**Gambar 9. Toilet & Kamar Mandi**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)



**Gambar 10. Hail Redesain**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

Toilet anak yang semula hanya polos dirancang lebih menarik dengan penambahan warna hijau dan kuning. Pemasangan cermin dilakukan supaya anak terbiasa bercermin dan menjaga kerapian sesuai dengan ajaran Montessori. Perancang menambahkan tempat untuk peralatan seperti sabun dan sikat gigi yang semula belum

disediakan. Pintu toilet dipasang *sign* supaya anak dapat belajar membedakan antara toilet untuk perempuan dan toilet untuk laki-laki.

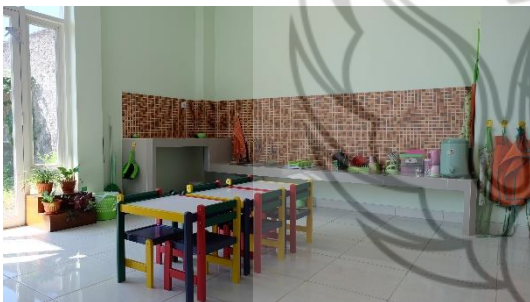


**Gambar 11. Ruang Kelas 1**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)



**Gambar 12. Hasil Desain Ruang Kelas 1**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

Ruang kelas 1 merupakan kelas yang memiliki fasilitas tidur siang. Pada ruang ini terdapat permasalahan yaitu tidak adanya penyekat antara area tidur dengan area aktivitas belajar, oleh karena itu perancang menerapkan pemasangan kelambu pada area tidur supaya anak tetap memiliki privasi pada saat tidur. Rak penyimpanan dirancang dengan sistem *movable*.



**Gambar 13. Ruang Kelas 2**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)



**Gambar 14. Hasil Desain Ruang Kelas 2**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

Sistem *movable* juga diaplikasikan pada meja yang terlihat dari penggunaan roda di kaki-kaki meja. Mini kitchen dirancang tidak sepenuhnya menggunakan ergonomi anak, beberapa peralatan yang cukup membahayakan bagi anak diletakkan di tempat yang lebih tinggi dan susah dijangkau. *Pegboard* disediakan untuk menaruh peralatan pendukung seperti menggantungkan celemek.



**Gambar 15. Hasil Desain Ruang Kelas 3**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)



**Gambar 16. Hasil Desain Ruang Kelas 4**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017)

Area baca dirancang lebih santai dan menyenangkan, anak-anak bebas untuk memilih duduk di lantai menggunakan karpet, duduk santai di beanbag atau duduk di kursi manipulatif.

## **V. KESIMPULAN**

Wonderbreed Montessori merupakan sebuah lembaga pendidikan anak usia dini berbasis Metode Montessori yang terletak di kota Yogyakarta. 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. Tata ruang kelas di sekolah Montessori jauh berbeda dengan tata ruang kelas di sekolah tradisional yang penuh warna dan hiasan poster karena dipercaya dapat mengganggu konsentrasi anak pada saat menggunakan alat belajar Montessori.

Secara garis besar perancang menghadirkan desain ruang yang mengakomodasi pembelajaran Montessori dengan konsep “*House of Fun*”. *House* di sini bermakna sebagai rumah, rumah milik para murid sehingga hampir keseluruhan perancangan ini disesuaikan dengan ergonomi anak. Sedangkan *Fun* yang bermakna menyenangkan atau menghibur dihadirkan dari penerapan furnitur yang mudah dipindah dan dapat direkayasa. Furnitur tersebut diharapkan mampu memberi keceriaan dan merangsang imajinasi pada anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

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.

