

**EVALUASI PASKA-HUNI
TERHADAP DESAIN INTERIOR
KELOMPOK BERMAIN DI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Oleh:
Setya Budi Astanto
941 0704 023

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
2002



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA			
INV.	684/11X1H102		
NO. R	729.9		
REKAM	23-9-02	TTD.	je



Tugas Akhir Skripsi dipersiapkan oleh Setya Budi Astanto – No. Mhs. 941 0704 023, telah dipertahankan di depan Tim Penguji Program Studi Desain Interior Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 12 April 2002, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Dra. Suastiwi, M. Des.

Pembimbing II / Anggota



Yulita Kodrat P., ST.

Penguji Ahli / Anggota



Dra. BM Susanti, MS.



Ketua Program Studi Desain Interior / Anggota



Drs. Ismael Setiawan, MM.

Ketua Jurusan Desain / Ketua



Drs. M. Umar Hadi, MS.

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. Sukarman.
NIP. 130521245



HALAMAN MOTTO

“Art does not render the visible, rather, it makes visible.”

*“Seni tidak mengubah yang nampak, tetapi mencipta yang tidak nampak
menjadi nampak.”*

(Paul Klee, 1918 : Creative Credo)

*Seni adalah panggilan jiwa setiap manusia sebagai Homo Poeta sekaligus
Homo Faber, maka pikiran yang cupet dan jiwa yang gelisah ini bahagia dan
rindu mencipta sebagai rasa syukur kepada-NYA.*



Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Dunia pendidikan anak-anak, sebuah masa yang akan kita rindukan

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya atau bagian dari karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam daftar pustaka, sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Yogyakarta, 12 April 2002.

Penulis,

Setya Budi Astanto



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan : Menunjukkan perilaku anak prasekolah pada interior kelompok bermain di Yogyakarta (indikatif). Sedangkan hipotesis yang ditetapkan adalah variabel area teritori dan variabel area privat yang berpengaruh terhadap (kebutuhan) perilaku anak prasekolah di dalam interior kelompok bermain.

Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, dokumentasi, dan observasi dengan teknik *grounded reasearch* menggunakan media fotografi dan audio visual (video SVHS). Teknik analisa data yang digunakan untuk menjawab permasalahan dan menguji hipotesa adalah *Post-Occupancy Evaluasi* (Evaluasi Paska-Huni), level I (indikatif) membahas unsur *behavior* (perilaku).

Hasil dari analisa Evaluasi Paska-Huni. Dapat diinterpretasikan bahwa perilaku anak prasekolah di dalam interior kelompok bermain dipengaruhi antara lain oleh faktor variabel area teritori dan area privat interior kelompok bermain.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T. atas rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian dan penulisan skripsi ini, yang berjudul **“Evaluasi Paska-Huni terhadap Desain Interior Kelompok Bermain di Yogyakarta.**

Penulisan skripsi disusun guna melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman penulis. Meskipun demikian penulis berusaha menjadikan skripsi ini sebaik mungkin berkat bantuan berbagai pihak.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

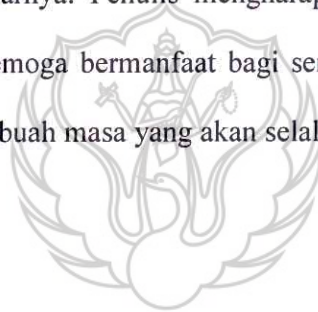
1. Ibu Dra. Suastiwi, M. Des., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan pencerahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran bagi pikiran yang “cupet” dan jiwa yang gelisah, dari nol hingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
2. Ibu Yulita kodrat P., ST., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran dalam memberikan bimbingan skripsi yang diperlukan penulis.

3. Ibu Dra. Indria Laksmi Gamayanti, Msi. Psikolog anak pada Pusat Tumbuh Kembang Anak RSUP DR. Sardjito Yogyakarta atas waktu, tenaga, dan buah pemikiran tentang dunia pendidikan usia dini.
4. Mas . Yudi Yuniarto, SE, MBA, Atas bimbingan dan sport moral yang taktis agar tetap menulis bagi pencarian makna dan hakikat kebenaran yang “nisbi”.
5. Pimpinan beserta para *educater* Kelompok Bermain, Indria Paramarta, Yogya Kids, dan Primagama yang telah memberikan ijin, masukan saat mengumpulkan data serta informasi yang penulis perlukan.
6. Keluarga Esnawan, SH beserta ananda Dimas Shaquille (2 th), keluarga Chinthya Dominica beserta ananda Kelana (3 th) terima kasih atas kerjasamanya yang konstruktif.
7. Ayah yang perkasa atas pengertian dan doa restu yang tiada putus-putusnya, dan ibunda disurga semoga damai dalam lindungan Allah S.W.T.
8. Rekan-rekan mahasiswa Media Rekam, Sulis dan Amri yang terlibat dalam team observasi dan dokumentasi pada penulisan skripsi ini.
9. Ari Gustian, “mas sarjana” dan teman-teman Disain Produk ITB terima kasih atas E-mail, VCD dan CD *Homo Ludens* (manusia sebagai makhluk yang senang bermain), Brosur produk anak-anak, buku, serta diskusi panjang kita.

10. Buat adikku tercinta Gea Nurcahaya dan Febby “Ella” Amalia atas kebersamaannya dalam membangun wacana kebahagiaan dan kegembiraan berkarya.

11. Rekan-rekan studio Anak Geajah, PJ. Arista, Anung Lasso, Johan dan para teman diskusi G. 20, teman-teman interior “94”, rekan-rekan seniman Yogyakarta terima kasih atas gesekannya yang menghidupkan aura dalam berkarya.

Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus, semoga semua pihak mendapat pahala dari Allah S. W. T., dan jika terdapat kekurangan dan kesalahan pada penulisan ini, semata-mata karena kesalahan penulis dan penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis mengharapkan masukan dan saran demi kebaikan skripsi ini, semoga bermanfaat bagi semua pihak terutama bagi dunia pendidikan usia dini, sebuah masa yang akan selalu kita rindukan.



Setya Budi Astanto

Institut Seni Indonesia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah	2
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	3
F. Metode Penelitian	5
G. Waktu dan Lokasi Penelitian	6
H. Subyek dan Obyek Penelitian	6
I. Metode Pengumpulan Data	7
J. Teknik Analisa Data	7
K. Variabel Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Tentang Kelompok Bermain	8

B. Tinjauan Tentang Disain Interior.....	12
C. Tinjauan Tentang Kebutuhan Perilaku Anak Prasekolah Pada Interior Kelompok Bermain	14
D. Pentingnya Memahami Kebutuhan Perilaku Anak Prasekolah Bagi Perencanaan dan Perancangan Disain Interior Kelompok Bermain	25
E. Asumsi	26

BAB III KEGIATAN LAPANGAN

A. Proses Pengumpulan Data	27
B. Perolehan Data	28

BAB IV ANALISA DATA

A. Analisa perilaku <i>competency</i> pada interior kelompok bermain	38
B. Analisa perilaku <i>control</i> pada interior kelompok bermain.	58

BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN

A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
C. Keterbatasan Penelitian	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Hal
II-01	Contoh area teritori kelas yang sesuai kebutuhan perilaku <i>competency</i> anak prasekolah.	16
II-02	Contoh <i>Linkage Design System</i>	18
II-03	Contoh kelebihan <i>Linkage Design System</i> Dibandingkan sistim konvensional.	18
III-01	Peta lokasi dan denah kelompok bermain Indria Paramarta.	31
III-02	Peta lokasi dan denah kelompok bermain Yogya Kids.	34
III-03	Peta lokasi dan denah kelompok bermain Primagama.	37
IV-A.Ip.1-01	Perilaku anak pada area teritori <i>out-door</i> interior Kelompok bermain Indria Paramarta. ...	40
IV-A.Ip.1-02	Perilaku anak pada area teritori <i>out-door</i> interior Kelompok bermain Indria Paramarta. ...	41
IV-A.Ip.1-03	Perilaku anak pada area teritori <i>out-door</i> interior Kelompok bermain Indria Paramarta. ...	42
IV-A.Yk.1-01	Perilaku anak pada area teritori <i>out-door</i> interior Kelompok bermain Yogya Kids.	43
IV-A.Yk.1-02	Perilaku anak pada area teritori <i>out-door</i> interior Kelompok bermain Yogya Kids.	44
		XI

IV-A.Pg.1-01	Perilaku anak pada area teritori <i>out-door</i> interior Kelompok bermain Primagama.	45
IV-A.Pg.1-02	Perilaku anak pada area teritori <i>out-door</i> interior Kelompok bermain Primagama.	46
IV-A.Pg.1-03	Perilaku anak pada area teritori <i>out-door</i> interior Kelompok bermain Primagama.	47
IV-A.Ip.2-01	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i> interior Kelompok bermain Indria Paramarta. ..	50
IV-A.Ip.2-02	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i> interior Kelompok bermain Indria Paramarta. ..	51
IV-A.Ip.2-03	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i> interior Kelompok bermain Indria Paramarta. ..	52
IV-A.Yk.2-01	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i> interior Kelompok bermain Yogya Kids.	53
IV-A.Yk.2-02	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i> interior Kelompok bermain Yogya Kids.	54
IV-A.Pg.2-01	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i> interior Kelompok bermain Primagama.	55
IV-A.Pg.2-02	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i> interior Kelompok bermain Primagama.	56
IV-B.Ip.1-01	Perilaku anak pada area teritori <i>out-door</i> interior Kelompok bermain Indria Paramarta. ...	58
IV-B.Ip.1-02	Perilaku anak pada area teritori <i>out-door</i>	

	interior Kelompok bermain Indria Paramarta. ...	59
IV-B.Yk.1-01	Perilaku anak pada area teritori <i>out-door</i>	
	interior Kelompok bermain Yogya Kids.	60
IV-B.Pg.1-01	Perilaku anak pada area teritori <i>out-door</i>	
	interior Kelompok bermain Primagama.	61
IV-B.Ip.2-01	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i>	
	interior Kelompok bermain Indria Paramarta. ..	63
IV-B.Ip.2-02	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i>	
	interior Kelompok bermain Indria Paramarta. ..	64
IV-B.Ip.2-03	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i>	
	interior Kelompok bermain Indria Paramarta. ..	65
IV-B.Ip.2-04	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i>	
	interior Kelompok bermain Indria Paramarta. ..	66
IV-B.Yk.2-01	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i>	
	interior Kelompok bermain Yogya Kids.	67
IV-B.Yk.2-02	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i>	
	interior Kelompok bermain Yogya Kids.	68
IV-B.Pg.2-01	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i>	
	interior Kelompok bermain Primagama.	69
IV-B.Pg.2-02	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i>	
	interior Kelompok bermain Primagama.	69
IV-B.Pg.2-03	Perilaku anak pada area teritori <i>in-door</i>	
	interior Kelompok bermain Primagama.	70



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pertamakali manusia membuat jembatan karena manusia ingin menyeberang, setelah berlalu selama berabad-abad baru teori tentang cara mendesain jembatan dirumuskan. Desain interior pada awalnya merupakan sebuah proses pemenuhan kebutuhan manusia yang dilakukan tanpa teori yang ada, sehingga pekerjaan desain interior menjadi pekerjaan yang sangat beresiko. Salah satu solusi untuk meminimalisasi resiko pekerjaan desain interior adalah melakukan Evaluasi Paska-Huni yang pada penelitian kali ini sekaligus bertujuan demi perbaikan kualitas interior kelompok bermain dimasa depan.

Kualitas desain interior kelompok bermain disebut baik jika desain yang dihasilkan mampu memenuhi kebutuhan perilaku anak prasekolah, berupa tersedianya area teritori untuk memenuhi kebutuhan perilaku *competency* (mengembangkan kemampuan memahami lingkungannya) dan tersedianya area privat untuk memenuhi kebutuhan perilaku *control* (kemampuan mengontrol lingkungannya berupa akses fisik maupun informasi terhadap diri sendiri maupun pihak lain). Kebutuhan perilaku tersebut penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan kognitif, emosi, sosial, motorik, maupun bahasa.

Kesalahan dan kendala yang dihadapi orang dewasa dalam merancang pendidikan usia dini menurut Doktor Kartini Kartono adalah

melihat gejala yang ada pada anak menurut pandangan dan pendirian orang dewasa.

Perancang (sebagai *Homo Poeta* sekaligus *Homo Faber*) yang baik menurut John. J. Conger sebaiknya mampu melihat inti dari *behavior* anak, yaitu apa yang dilakukan anak usia tertentu pada lingkungan tertentu melalui kemampuannya mencipta sesuatu yang tak nampak (kebutuhan perilaku) menjadi tampak. Seperti esai Paul Klee sekitar tahun 1918 yang disarikan dalam *Creative Credo, Art does not render the visible, rather, it makes visible,*

Bertolak dari pemikiran tersebut maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : **EVALUASI PASKA-HUNI TERHADAP INTERIOR KELOMPOK BERMAIN DI YOGYAKARTA.**



B. Pembatasan Masalah

Dengan pertimbangan efisiensi dana dan waktu, maka penelitian difokuskan pada:

1. Penelitian Evaluasi Paska-Huni level I (indikatife), hanya menunjukkan perilaku anak prasekolah (usia dua tahun sampai usia empat tahun).
2. Kebutuhan perilaku anak prasekolah menurut *Council for Basic Education*, meliputi kebutuhan perilaku *competency* dan kebutuhan perilaku *control*, dibatasi pada aktivitas yang dapat diobservasi, jadi pikiran dan perasaan tidak ikut diindikasikan.

3. Penelitian Evaluasi Paska-Huni level I (indikatife), sebatas menunjukkan perilaku anak yang dipengaruhi oleh desain (interior kelompok bermain).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang menarik minat penulis, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Apa perilaku anak prasekolah pada interior kelompok bermain di Yogyakarta?

D. Tujuan penelitian

Menunjukkan perilaku anak prasekolah pada interior kelompok bermain di Yogyakarta (indikatife).

E. Manfaat Evaluasi Paska-Huni

1. Bagi penulis

Bagi pikiran peneliti yang *cupet* serta jiwa yang “gelisah” yang menjaga semangat pencarian dan mencipta, fenomena kelompok bermain menimbulkan *appeal* (undangan) tanggung jawab moral terhadap lingkungan dan jiwa jamannya (*zeitgeist*), untuk memahami kebutuhan perilaku pengguna sebagai acuan perencanaan dan perancangan untuk memenuhi kebutuhan psikologi ruang interior yang lebih baik.

2. Bagi objek penelitian

Evaluasi Paska-Huni hanya bermanfaat jika lembaga pendidikan usia dini menginginkan perbaikan kualitas disain interior, karena disain interior pada pendidikan usia dini sebaiknya tidak sekedar menghias dan menata tetapi lebih menekankan fungsi utama disain, yaitu memenuhi kebutuhan perilaku anak prasekolah. Ketika terjadi perang dan bencana (termasuk krisis ekonomi) yang menimbulkan keterbatasan biaya, anaklah yang menjadi korban paling tidak berdaya, sebuah panggilan untuk melindunginya (Deklarasi PBB tentang hak asasi anak sedunia).

3. Bagi Institut Seni Indonesia

Modernisasi telah menimbulkan *residu* dan marginalisasi bagi dunia seni, sehingga seni yang satu dianggap lebih rendah dari yang lainnya (bertentangan dengan kodrat manusia sebagai *Homo Poeta* sekaligus *Homo Faber*). Alasan utama mengapa Evaluasi Paska-Huni unsur *behavior* (perilaku) penting bagi kemajuan dunia seni desain interior adalah optimalisasi fungsi seni, “Seni (*Art*) tidak hanya mampu mengubah yang tampak, tetapi menciptakan yang tidak tampak menjadi tampak.”

F. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Post-Occupancy Evaluation (Evaluasi Paska-Huni) dengan aspek yang diteliti unsur (*Behavior*) perilaku.

2. Level penelitian

Post-Occupancy Evaluation (Evaluasi Paska Huni) level I *Indicative* (memaparkan fakta / menunjukkan kejadian saat ini).

3. Pengertian *Post-Occupancy Evaluation* (Evaluasi Paska-Huni)

Post-Occupancy Evaluation adalah sebuah proses evaluasi terhadap bangunan dengan sistematis dan teliti setelah bangunan selesai dibangun dan telah dihuni untuk beberapa waktu. Fokus Evaluasi Paska-Huni adalah penghuni dan kebutuhan penghuni sebagai acuan penampilan bangunan. Pengetahuan ini bertujuan menciptakan bangunan yang lebih baik dimasa depan (Preiser, 1988 : 3).

Menurut Bechtel (1980), kata *Post-Occupancy Evaluation* berasal dari istilah ijin menempati sebuah gedung setelah lengkap, telah diperiksa, dan dinyatakan aman (Preiser, 1988 : 8).

4. Sejarah perkembangan Evaluasi Paska-Huni pada bangunan pendidikan

Pertengahan tahun 1960-an ketika terjadi masalah dalam membangun lingkungan, seperti rumah sakit jiwa dan penjara (Osmond. 1966). Saat itu hal yang menarik untuk dievaluasi adalah masalah kesehatan, keselamatan, keamanan, dan kejiwaan pengguna terhadap bangunan yang mereka tempati, karena pengaruh buku karangan Robert Sommer *Personal Space: The Behavioral Basis of Design* (1969) dan *Tight Space: Hard Architecture and How to Humanize It* (1974), Edward T. Hall, penulis *The Hidden Dimension* (1966) dan *The Fourth Dimension in Architecture: The Impact of Building on Man's Behavior* (1975) (Preiser, 1988 : 8).

5. Sejarah Evaluasi Paska-Huni pada bangunan pendidikan dilakukan oleh Rabinowiz tahun 1976 pada bangunan sekolah dasar, yang meneliti beberapa hal, dalam skala yang luas tentang tehnik, fungsi, dan faktor perilaku (Preiser, 1988 : 10).

6. Siapa melakukan Evaluasi Paska-Huni

Menurut Rutledge siapa saja boleh melakukan Evaluasi Paska-Huni asalkan mendapatkan referensi dari otoritas ahli, profesor suatu universitas yang sesuai dengan bidang yang akan dievaluasi (Rutledge, 1981 : 156).

G. Waktu dan Lokasi penelitian

1. Waktu penelitian : Bulan Agustus 2001 sampai bulan Januari 2002.
2. Lokasi penelitian : Yogyakarta.

H. Subyek dan Obyek Penelitian

1. Subyek penelitian dengan teknik purposive sampling sengaja memilih :
 - a. Kelompok bermain Indria Paramarta.
 - b. Kelompok bermain Yogya Kids.
 - c. Kelompok bermain Primagama.
2. Obyek Penelitian
Anak usia prasekolah yang sedang bermain pada interior kelompok bermain.

I. Metode Pengumpulan Data

1. Metode pengumpulan data primer

Pengamatan langsung dengan teknik *grounded reasearch* menggunakan alat fotografi dan audio visual (video), wawancara dengan pengelola dan para *educater* pendidikan usia dini serta melakukan konfirmasi dan pembimbingan kepada otoritas ahli tumbuh kembang anak Dra. Indria Laksmi Gamayanti, Msi. Psikolog anak pada Pusat Tumbuh Kembang Anak RSUP DR. Sardjito Yogyakarta.

2. Metode pengumpulan data sekunder

Literatur baik media cetak maupun media audio visual (internet).

J. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan adalah Evaluasi Paska-Huni.

K. Variabel Penelitian

1. Variabel area teritori untuk menunjukkan perilaku *competency* di dalam interior kelompok bermain.
2. Variabel area privat untuk menunjukkan perilaku *control* di dalam interior kelompok bermain.