PERANCANGAN INTERIOR
CHILD CENTER AND DAYCARE
DI KOTA BLITAR

TUGAS KARYA AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain

Oleh

Rizka Nadia Rahma

NIM 12150110

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI)
SURAKARTA

2017

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN INTERIOR *CHILD CENTER AND DAYCARE* DI KOTA BLITAR

Oleh
RIZKA NADIA RAHMA
NIM. 12150110

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 6 Februari 2017

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Drs. Kusmadi, M.Sn	.....
Sekretaris	: Sumarno, S.Sn., M.A.	.....
Penguji Bidang I	: Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.SN	.....
Penguji Bidang II	: Raden Ersnathan B. P, S.Sn., M.Sn	.....
Pembimbing	: Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn	.....

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 10 Februari 2017
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
NIP.197111102003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Rizka Nadia Rahma

NIM : 12150110

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

Perancangan Interior *Child Center and Daycare* di Kota Blitar adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara o*nline* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 10 Februari 2017
Yang menyatakan,

Rizka Nadia Rahma
NIM. 121501110

PERSEMBAHAN

Karya ini diperuntukkan kepada ayahanda dan ibunda tercinta,

Astul Usdikin dan Daris Humaidah, serta adik-adik terkasih

Shafira Nurul Firdaus, Nazila Isyfi Ramadhani, dan Muhammad Rifky Fahresy

yang selalu memberikan semangat serta dukungan hingga karya ini selesai.

MOTTO

Creativity is inventing, experimenting, growing, taking risks, breaking rules, making mistakes and having fun

-Mary Lou Cook-

Abstrak

PERANCANGAN INTERIOR *CHILD CENTER AND DAYCARE* DI KOTA BLITAR. (Rizka Nadia Rahma, 2017, xxvii dan 180 Halaman). Tugas Akhir Karya Strata-1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Peningkatan taraf ekonomi yang terjadi di masyarakat mengakibatkan berkurangnya perhatian orang tua terhadap anak-anak sehingga anak-anak membutuhkan sebuah sarana, yaitu *daycare*dimana anak-anak mendapatkan kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi oleh orangtua mereka. Para orangtua pun juga memerlukan sebuah sarana, yaitu *child center* dimana mereka dapat memenuhi kebutuhan anak-anak mereka. Fasilitas yang disediakan adalah *lobby*, ruang belajar dan bermain, ruang pemijatan balita, ruang perawatan rambut balita, ruang olahraga balita, kafetaria, ruang serbaguna dan *playground*. Perancangan Interior *Child Center and Daycare* di Kota Blitar menggunakan warna-warna pokok, seperti merah, biru, kuning, hijau, putih, dan orange pada rubik yang merupakan konsep perancangan. Bentukan desain menggunakan bentuk-bentuk geometri yang sekaligus dapat membantu anak untuk mengenal bentuk. Perancangan Interior *Child Center and Daycare* di Kota Blitar diharapkan mampu membantu perkembangan anak dan memudahkan orang tua untuk mengawasi anak-anak mereka selagi bekerja.

Kata Kunci : perancangan interior, *child center, daycare,*blitar

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan khadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir kekaryaan dengan judul Perangan Interior *Child Center and Daycare* di Kota Blitar. Tugas Akhir Kekaryaan ini diajukan dalam rangka memenuhi syarat untuk meraih gelar Kesarjanaan S-1 Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Banyak pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian dan penyususnan laporan Tugas Akhir Kekaryaan ini, baik bantuan tenaga, dana, waktu, pikiran, nasehat, bimbingan, maupun doa. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn selaku Ketua Jurusan Desain ISI Surakarta
2. Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Interior sekaligus tim penguji yang telah memberikan arahan dan masukan untuk kebaikan penulis.
3. Agung Purnomo, S.Sn, M.Sn selaku pembimbing penulisan tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
4. Eko Sri Haryanto S.Sn., M.Sn selaku Penasehat Akademik, yang telah memberikan nasehat dan bimbingan selama ini kepada penulis.
5. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd, M.Sn, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.

6. Dewan Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan banyak masukan untuk kebaikan penulis.
7. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu kepada penulis dari semester pertama hingga akhir yang sangat bermanfaat bagi penulis.
8. Asrul Usdikin selaku ayahanda, Daris Humaidah selau ibunda, adik, dan Keluarga tercinta yang selalu mendampingi penulis dengan dukungan penuh, materi dan doa sehingga kekaryaan ini mampu terselesaikan dengan lancar.
9. Rekan-rekan terbaik. Resa, Winda, , Nilna, Henggar, Eko, Irfa, Indy, Anis, Rina, Fiqy, Amel, Lela, Iin, Galang, Alfi, dan teman-teman yang tidak bisa dicebutkan satu persatu, yang telah berproses bersama dalam mengerjakan Tugas Akhir
10. Keluarga HIMADISKA serta seluruh Mahasiswa Desain Interior angkatan 2012 khususnya yang telah ikut memberikan semangat kepada penulis.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan dan telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyususnan laporan ini, oleh karena itu segala kritikan dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik. Penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan tambahan pengetahuan bagi pembaca.

Surakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

PERNYATAAN iii

HALAMAN PERSEMBAHAN iv

MOTTO v

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR GAMBAR xvi

DAFTAR TABEL xxiii

DAFTAR DIAGRAM xxvi

DAFTAR TABEL xxvii

BAB I 1

PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan dan Batasan Masalah 7

C. Tujuan dan Manfaat 8
1. Tujuan 8
2. Manfaat 8
a. Penulis/Desainer 8
b. Masyarakat 8
c. Lembaga Institusi 9
D. Sasaran Desain 9
E. Originalitas Karya 9
F. Sistematika Penulisan 10
BAB II 11
KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN 11
A. Pendekatan Pemecahan Desain 11
1. Pendekatan Tema dan Gaya 11
2. Pendekatan Psikologi Warna 13
3. Pendekatan Fungsi 13
4. Pendekatan Ergonomi 14
B. Ide Perancangan 16
1. Elemen Pembentuk Ruang 16
a) Lantai 16
b) Dinding 17

c) Ceiling 18
2. Elemen Pengkondisian Ruang 19
a) Pencahayaan 19
b) Penghawaan 19
c) Akustik 20
d) Keamanan 20
3. Elemen Pengisi Ruang 20
BAB III 23
PROSES DESAIN 23
A. Tahapan Proses Desain 23
1. Data Literatur 24
2. Data Lapangan 24
B. Proses Analis Desain 25
1. Pengertian Judul 25
a. Perancangan 25
b. Interior 26
c. *Child Care and Daycare* 26
d. Di Kota Blitar 26
2. Tinjauan *Daycare* 27
a. Tujuan *Daycare* 27

b. Jenis *Daycare* 27

1) Berdasarkan Waktu Layanan 27

a) *Full Day* 27

b) *Semi Day/Half Day* 28

c) *Temporer* 28

2) Berdasarkan Tempat Penyelenggaraan 28

3. *Site Plan Child Center and Daycare* 29

4. Struktur Organisasi *Child Center and Daycare* 29

5. Pola Aktivitas dalam Ruang 34

a. Pola Aktivitas di Resepsionis 34

b. Pola Aktivitas di *Child Center* 36

c. Pola Aktivitas di *Daycare* 44

6. Aktivitas, Kebutuhan Ruang, dan Perabot 46

7. Hubungan Antar Ruang 65

8. *Zoning* dan *Grouping* 69

9. Sirkulasi 73

10. *Layout* 76

11. Unsur Pembentuk Ruang 78

a. Dinding 79

1) Analisis Dinding Ruang Tunggu 80

2) Analisis Dinding Salon Anak 82
3) Analisis Dinding Resepsionis 84
4) Analisis Dinding Ruang *Massage* 85
5) Analisis Dinding Ruang Kelas 87
6) Analisis Dinding Ruang Olahraga 89
7) Analisis Dinding Kafetaria 90
8) Analisis Dinding Ruang Serbaguna 91
b. Lantai 93
1) Analisis Lantai *Lobby* dan Resepsionis 93
2) Analisis Lantai Salon Anak 95
3) Analisis Lantai Ruang *Massage* 97
4) Analisis Lantai Ruang Olahraga 99
5) Analisis Lantai Kafetaria 101
6) Analisis Lantai Ruang Kelas 103
7) Analisis Lantai Ruang Serbaguna 105
b. *Ceiling* 107
1) Analisis *Ceiling* pada *Lobby* 108
2) Analisis *Ceiling* Salon Anak 110
3) Analisis *Ceiling* Kafetaria 112
4) Analisis *Ceiling* Ruang Olahraga 113

5) Analisis *Ceiling* Ruang Kelas 115
6) Analisis *Ceiling* Ruang Serbaguna 116
7) Analisis *Ceiling* Ruang *Massage* 118
12. Unsur Pengisi Ruang 120
13. Tata Konsisi Ruang 135
a. Pencahayaan 135
b. Penghawaan 138
c. Keamanan 141
BAB IV 142
HASIL DAN PEMBAHASAN 142
A. Pengertian 143
B. *Site Plan* 143
C. Struktur Organisasi 144
D. *Grouping Zoning* 144
E. Sirkulasi 146
F. *Layout* 147
G. Hasil dan Pembahasan 148
1. *Lobby* dan Ruang Resepsionis 148
2. Salon Anak 153
3. Ruang *Massage* Anak 157

4. Ruang Kelas 161

5. Ruang Olahraga 165

6. Kafetaria 168

7. Ruang Serbaguna 172

BAB V 175

PENUTUP 175

A. Kesimpulan 175

B. Saran 176

DAFTAR PUSTAKA 178

DAFTAR LAMPIRAN 180

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Transformasi Desain Permainan Rubik 12

Gambar 2. Ukuran Tubuh Anak Usia 3 sampai 5 Tahun 14

Gambar 3. Jangkauan Gerak Anak Usia 3 Sampai 5 Tahun 15

Gambar 4. Beberapa Permainan yang Digunakan 16

Gambar 5. Contoh Pemasangan *Puzzle Mat* pada Dinding dan Lantai 17

Gambar 6. Contoh Penggunaan Mural pada Dinding 18

Gambar 7. Contoh Penggunaan Mural untuk Kreativitas Anak 18

Gambar 8. *Ceiling* Moderen 19

Gambar 9. Kursi Makan yang Digunakan untuk Anak 21

Gambar 10 Meja yang Dapat Digunakan untuk Anak 21

Gambar 11. Meja Anak Dalam Kelas 22

Gambar 12. Salah Satu Transformasi Dasar dari Bentuk Mainan Rubik 22

Gambar 13. *Site Plan Child and Day Care* 29

Gambar 14. *Zoning Grouping* Lantai 1 70

Gambar 15. *Zoning Grouping* Lantai 2 71

Gambar 16. Pola Sirkulasi Lantai 1 74

Gambar 17. Pola Sirkulasi Lantai 2 75

Gambar 18. Alternatif *Layout* Lantai 1 76

Gambar 19. Alternatif *Layout* Lantai 2 77

Gambar 20. Alternatif Dinding Ruang Tunggu 1 81

Gambar 21. Alternatif Dinding Ruang Tunggu 81

Gambar 22. Alternatif Dinding Salon Anak 1 82

Gambar 23. Alternatif Dinding Salon Anak 2 83

Gambar 24. Alternatif Dinding Resepsionis 1 84

Gambar 25. Alternatif Dinding Resepsionis 2 84

Gambar 26. Alternatif Dinding Ruang *Massage* 1 86

Gambar 27. Alternatif Dinding Ruang *Massage* 2 86

Gambar 28. Alternatif Dinding Ruang Kelas 1 87

Gambar 29. Alternatif Dinding Ruang Kelas 2 88

Gambar 30. Alternatif Dinding Ruang Olahraga 1 81

Gambar 31. Alternatif Dinding Ruang Olahraga 2 89

Gambar 32. Alternatif Dinding Kafetaria 1 90

Gambar 33. Alternatif Dinding Kafetaria 2 90

Gambar 34. Alternatif Dinding Ruang Serbaguna 1 91

Gambar 35. Alternatif Dinding Ruang Serbaguna 2 92

Gambar 36. Alternatif Lantai *Lobby* 1 94

Gambar 37. Alternatif Lantai *Lobby* 2 94

Gambar 38. Alternatif Lantai Salon 1 96

Gambar 39. Alternatif Lantai Salon 2 96

Gambar 40. Alternatif Lantai Ruang *Message* 1 98

Gambar 41. Alternatif Lantai Ruang *Message* 2 98

Gambar 42. Alternatif Lantai Ruang Olahraga 1 100

Gambar 43. Alternatif Lantai Ruang Olahraga 2 100

Gambar 44. Alternatif Lantai Kafetaria 1 102

Gambar 45. Alternatif Lantai Kafetaria 2 102

Gambar 46. Alternatif Lantai Kelas 1 104

Gambar 47. Alternatif Lantai Kelas 2 104

Gambar 48. Alternatif Lantai Ruang Serbaguna 1 106

Gambar 49. Alternatif Lantai Ruang Serbaguna 2 106

Gambar 50. Alternatif *Ceiling Lobby* 1 108

Gambar 51. Alternatif *Ceiling Lobby* 2 108

Gambar 52. Alternatif *Ceiling* Salon 1 110

Gambar 53. Alternatif *Ceiling* Salon 2 110

Gambar 54. Alternatif *Ceiling* Kafetaria 1 112

Gambar 55. Alternatif *Ceiling* Kafetaria 2 112

Gambar 56. Alternatif *Ceiling* Ruang Olahraga 1 113

Gambar 57. Alternatif *Ceiling* Ruang Olahraga 2 114

Gambar 58. Alternatif *Ceiling* Kelas 1 115

Gambar 59. Alternatif *Ceiling* Kelas 2 115

Gambar 60. Alternatif *Ceiling* Ruang Serbaguna 1 116

Gambar 61. Alternatif *Ceiling* Ruang Serbaguna 2 117

Gambar 62. Alternatif *Ceiling* Ruang *Message* 1 118

Gambar 63. Alternatif *Ceiling* Ruang *Message* 2 118

Gambar 64. *Site Plan Child Center and Day Care* 143

Gambar 65. *Zoning Grouping* Lantai 1 144

Gambar 66. *Zoning Grouping* Lantai 2 145

Gambar 67. Pola Sirkulasi Lantai 1 146

Gambar 68. Pola Sirkulasi Lantai 2 147

Gambar 69. Gambar *Layout* Lantai 1 147

Gambar 70. Gambar *Layout* Lantai 2 148

Gambar 71. Lantai *Lobby* dan Resepsionis Terpilih 148

Gambar 72. Dinding Resepsionis Terpilih 149

Gambar 73. Dinding *Lobby* Terpilih 149

Gambar 74. *Ceiling Lobby* dan Resepsionis Terpilih 150

Gambar 75. Meja Resepsionis 151

Gambar 76. Kursi Tunggu Resepsionis 151

Gambar 77. Kursi di *Lobby* 152

Gambar 78. Hasil Desain *Lobby* 152

Gambar 79. Lantai Salon Anak Terpilih 153

Gambar 80. Dinding Salon Anak Terpilih 154

Gambar 81. *Ceiling* Salon Anak Terpilih 154

Gambar 82. Kursi untuk Potong Rambut Berbentuk Mobil 155

Gambar 83. Cermin untuk Potong Rambut 156

Gambar 84. Hasil Desain Salon Anak 157

Gambar 85. Lantai Ruang *Message* Anak Terpilih 157

Gambar 86. Dinding Ruang *Message* Anak Terpilih 158

Gambar 87.*Ceiling* Ruang *Message* Terpilih 158

Gambar 88. Meja Ruang *Message* 159

Gambar 89. Rak Sepatu Ruang *Message* 160

Gambar 90. Hasil Desain Ruang *Message* Anak 161

Gambar 91. Lantai Ruang Kelas Terpilih 161

Gambar 92. Dinding Ruang Kelas Terpilih 162

Gambar 93. *Ceiling* Ruang kelas Terpilih 163

Gambar 94. Kursi dan Meja Belajar Kelas Terpilih 163

Gambar 95. Meja Belajar Ruang Kelas Terpilih 164

Gambar 96. Hasil Desain Ruang Kelas 165

Gambar 97. Lantai Ruang Olahraga Terpilih 165

Gambar 98. Dinding Ruang Olahraga Terpilih 166

Gambar 99. *Ceiling* Ruang Olahraga Terpilih 166

Gambar 100. Gambar Rak Penyimpanan 167

Gambar 111. Hasil Desain Ruang Olahraga 168

Gambar 112. Lantai Kafetaria Terpilih 168

Gambar 113. Dinding Kafetaria Terpilih 169

Gambar 114. *Ceiling* Kafetaria Terpilih 169

Gambar 115. Meja Kafetaria 170

Gambar 116. Rak Penyimpanan Buku dan Mainan 170

Gambar 117. Hasil Desain Kafetaria 171

Gambar 118. Lantai Ruang Serbaguna Terpilih 172

Gambar 119. Dinding Ruang Serbaguna Terpilih 172

Gambar 120. *Ceiling* Ruang Serbaguna Terpilih 173

Gambar 121. Hasil Desain Ruang Serbaguna 174

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Fase Perkembangan Individu Anak. 2

Tabel 2. Data Rata-Rata Dimensi *Anthropometri* Anak. 15

Tabel 3. Sisten Operasional *Child Center and Daycare*. 33

Tabel 4. Kebutuhan Ruang dan Asesoris. 46

Tabel 5. Kebutuhan Besaran Ruang. 55

Tabel 6. Indikator Penilaian Organisasi Ruang. 72

Tabel 7. Indikator Penilaian Alternatif *Layout*. 78

Tabel 8. Indikator Penilaian Alternatif Dinding Ruang Tunggu. 81

Tabel 9. Indikator Penilaian Alternatif Dinding Salon Anak. 83

Tabel 10. Indikator Penilaian Alternatif Dinding Resepsionis. 85

Tabel 11. Indikator Penilaian Alternatif Dinding Ruang *Massage*. 87

Tabel 12. Indikator Penilaian Alternatif Dinding Ruang Kelas. 88

Tabel 13. Indikator Penilaian Alternatif Dinding Ruang Olahraga. 89

Tabel 14. Indikator Penilaian Alternatif Dinding Kafetaria. 91

Tabel 15. Indikator Penilaian Alternatif Dinding Ruang Serbaguna. 92

Tabel 16. Indikator Penilaian Alternatif Lantai *Lobby*. 95

Tabel 17. Indikator Penilaian Alternatif Lantai Salon Anak. 97

Tabel 18. Indikator Peniliaan Alternatif Lantai Ruang *Massage*..... 99

Tabel 19. Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Olahraga. 100

Tabel 20. Indikator Penilaian Alternatif Lantai Kafetaria. 103

Tabel 21. Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Kelas..... 105

Tabel 22. Indikator Penilaian Alternatif Lantai Ruang Serbaguna. 107

Tabel 23. Indikator Penilaian Alternatif *Ceiling Lobby*..... 109

Tabel 24. Indikator Penilaian Alternatif *Ceiling* Salon Anak. 111

Tabel 25. Indikator Penilaian Alternatif *Ceiling* Kafetaria 113

Tabel 26. Indikator Penilaian Alternatif *Ceiling* Ruang Olahraga..... 114

Tabel 27. Indikator Penilaian Alternatif *Ceiling* Ruang Kelas. 115

Tabel 28. Indikator Penilaian Alternatif *Ceiling* Ruang Serbaguna. 117

Tabel 29. Indikator Penilaian Alternatif *Ceiling* Ruang *Massage*. 119

Tabel 30. Kursi Kelas Alternatif 1. 120

Tabel 31. Kursi Kelas Alternatif 2. 120

Tabel 32. Indikator Penilaian Alternatif Kursi Kelas..... 121

Tabel 33. Meja Kelas Alternatif 1 122

Tabel 34. Meja Kelas Alternatif 2. 122

Tabel 35. Indikator Penilaian Alternatif Meja Kelas. 123

Tabel 36. Lemari Penyimpanan Alternatif 1. 124

Tabel 37. Lemari Penyimpanan Alternatif 2. 125

Tabel 38. Indikator Penilaian Alternatif Lemari Penyimpanan. 125

Tabel 39. Rak Penyimpanan Alternatif 1. 126

Tabel 40. Rak Penyimpanan Alternatif 2. 127

Tabel 41. Indikator Penilaian Alternatif Rak Penyimpanan. 127

Tabel 42. Kursi Kerja Alternatif 1. 128

Tabel 43. Kursi Kerja Alternatif 2. 128

Tabel 44. Indikator Penilaian Alternatif Kursi Kerja. 129

Tabel 45. Meka Kafetaria Alternatif 1. 130

Tabel 46. Meja Kafetaria Alternatif 2. 130

Tabel 47. Indikator Penialaian Meja Kafetaria. 131

Tabel 48. Rak Kafetaria Alternatif 1. 131

Tabel 49. Rak Kafetaria Alternatif 2. 132

Tabel 50. Indikator Penilaian Alternatif Rak Kafetaria. 132

Tabel 51. Kursi Potong Anak Alternatif 1. 133

Tabel 52. Kursi Potong Anak Alternatif 2. 134

Tabel 53. Indikator Penilaian Alternatif Kursi Potong Anak. 134

Tabel 54. Analisis Pencahayaan pada Masing-Masing Ruang. 136

Tabel 55. Analisis Penghawaan pada Masing-Masing Ruang. 139

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Sturktur Organisasi *Child Center and Daycare*. 29

Diagram 2. Aktivitas Pengunjung di Resepsionis. 34

Diagram 3. Aktivitas Karyawan di Resepsionis. 35

Diagram 4. Aktivitas Pengunjung di Salon Anak. 36

Diagram 5. Aktivitas Karyawan di Salon Anak. 37

Diagram 6. Aktivitas Pengunjung di Ruang *Massage* Anak. 38

Diagram 7. Aktivitas Karyawan di Ruang *Massage* Anak. 39

Diagram 8. Aktivitas Pengunjung di Ruang Olahraga. 40

Diagram 9. Aktivitas Karyawan di Ruang Olahraga. 41

Diagram 10 Aktivitas Pengunjung di Kafetaria. 42

Diagram 11. Aktivitas Karyawan di Kafetaria. 43

Diagram 12. Aktivitas Pengunjung di *Daycare*. 44

Diagram 13. Aktivitas Karyawan di *Daycare*. 45

Diagram 14. Pembagian Ruang berdasarkan Area. 69

Diagram 15. Struktur Organisasi *Child Center and Daycare*. 144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini di Indonesia saat ini mulai menjadi perhatian masyarakat. Salah satu hal yang menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia mulai memperhatikan pendidikan anak usia dini adalah mulai meningkatnya jumlah tempat-tempat pendidikan anak usia dini di Indonesia. Masalah pendidikan anak usia dini menjadi hal yang sangat diperhatikan oleh Pemerintah Indonesia dikarenakan terjadinya penurunan moral yang dialami oleh anak-anak di Indonesia.

> Menurut Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif Bab Tujuan, Prinsip dan Arah Kebijakan Pasal 2(1) menyebutkan bahwa tujuan umum pengembangan anak usia dini holistik-integratif adalah terselenggaranya layanan pengembangan anak usia dini holistik-integratif menuju terwujudnya anak Indonesia yang sehat, cerdas, ceria, dan berakhlak mulia.[1]

Pemeritah Indonesia berusaha untuk meningkatkan moral anak di Indonesia melalui Peraturan Presiden tersebut yang menerapkan pengembangan anak usia dini holistik-integratif. Pengembangan anak usia dini holistik-integratif adalah sistem pendidikan dimana pendidik memasukkan kebutuhan rohani dan jasmani, misalnya kesehatan dan agama dimana dapat meningkatkan moral anak-anak Bangsa Indonesia yang mulai turun dikarenakan pengaruh dari luar negeri yang

[1] Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif Bab Tujuan, Prinsip dan Arah Kebijakan Pasal 2 Ayat 1

sama sekali tidak tersaring. Kecakapan anak dalam memilah dan memilih pengaruh tersebut harusnya mulai ditanamkan sejak kecil. Pendidikan tentang cara memilah dan memilih pengaruh dari luar tersebut menjadi tanggung jawab semua aspek masyarakat, baik itu pihak pendidikan, lingkungan masyarakat, maupun orang tua.

Menurut Aristoteles, tahapan perkembangan anak dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap satu yang merupakan kelompok anak usia 0,0 – 7,0 tahun dan merupakan masa anak-anak kecil atau masa bermain, tahap dua yang merupakan kelompok anak usia 7,0 – 14,0 tahun dan merupakan masa anak, masa sekolah rendah, dan yang terakhir adalah tahap tiga yang merupakan kelompok anak usia 14,0 – 21,0 tahun dan merupakan masa remaja/pubertas, masa peralihan dari usia anak menjadi orang dewasa.[2] Syamsu Yusuf memiliki pendapat bahwa pentahapan perkembangan yang digunakan sebaiknya bersifat luas. Berdasarkan pendirian terebut, Syamsu mentahapkan fase-fase perkembangan individu anak sebagai berikut :

Tabel 1. Fase Perkembangan Individu Anak

Tahap Perkembangan	Usia
Masa usia pra sekolah	0,0 – 6,0 tahun
Masa usia sekolah dasar	6,0 – 12,0 tahun
Masa usia sekolah menengah	12,0 – 18,0 tahun
Masa usia mahasiswa	18,0 – 25,0 tahun

(Sumber : Buku Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja hlm 20)

Fase perkembangan individu sekitar 0-6 tahun merupakan fase dimana individu mengalami perkembangan fisik yang signifikan, karena itu dibutuhkan

[2] Syamsu Yusuf, Ln. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 20

bimbingan. Bimbingan tersebut antara lain adalah pengenalan atau pengetahuan akan nama dan bagian-baginan tubuhnya, kemampuan untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi tubuh, pemahaman tentang kesamaan karakter fisik yang dimiliki semua orang. Individu juga harus dibimbing tentang bagaimana menerima semua orang memiliki keterbatasan dalam kemampuannya, pemahaman bahwa tubuh tidak berubah secara konstan, pemahaman akan pentingnya tidur, mengetahui kesadaran sensorik, dan memahani keterbatasan fisik.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif pada usia 0-6 tahun berada pada periode *preoperasional*, yaitu tahapan dimana anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis. Anak-anak mampu berpikir dengan menggunakan simbol dan dibatasi oleh persepsinya, dan meskipun cara berpikir mereka masih kaku, tetapi anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atau dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk, dan ukuran.[3]

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang-orang yang berada di sekitarnya yang berarti bahwa dimana seorang anak tumbuh berkembang dan bergaul sangat mempengaruhi kehidupan sosialnya. Pada usia anak, bentuk-bentuk tingkah laku sosial itu meliputi pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, menggoda, persaingan, kerja sama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpati[4].

Peningkatan kualitas pendidikan terutama pendidikan usia dini merupakan salah satu bagian dari sapta program prioritas Pemerintah Kota Blitar saat ini[5].

[3] Syamsu Yusuf, Ln. 2012, hlm 165
[4] Syamsu Yusuf, Ln. 2012, hlm 124 - 125
[5] http://blitarkota.go.id diakses pada 02 Juni 2015 pukul 19.05 WIB

Kota Blitar dengan luas 32,58 Km^2 merupakan sebuah kota di Jawa Timur yang secara geografis terletak di ujung selatan Jawa Timur dengan ketinggian 156 m dari permukaan air laut, pada koordinat 112^0 14 – 112^0 28 bujur timur dan 8^0 2 – 8^0 10 Lintang Selatan, memiliki jarak 160 Km dari Kota Surabaya dan bersuhu udara cukup sejuk rata-rata 24^0 C – 34^0 C dikarenakan berada di kaki Gunung kelud.

Proyeksi penduduk Kota Blitar berdasarkan SP2010 Menurut Jenis Kelamin dan Kelompok Umur, pada tahun 2014 menunjukkan bahwa jumlah anak dalam kelompok umur 0-9 tahun kurang lebih 22.253 anak. Pada tahun 2015 diperkirakan 22.412 jumlah anak usia 0-9 tahun, dan pada tahun 2020 diperkirakan akan mencapai 34.188 anak usia 0-9 tahun[6]. Masyarakat Kota Blitar, terutama para pegawai kantor dan guru yang merangkap sebagai orang tua muda saat ini mengalami kendala dalam menemukan pusat penitipan dan pendidikan anak. Jumlah tempat penitipan dan pendidikan anak di Kota Blitar terbilang kurang untuk memenuhi jumlah anak usia dini di Kota Blitar yang bertambah setiap tahunnya.

Tingginya jumlah anak-anak di Kota Blitar menunjukkan pula bahwa Kota Blitar membutuhkan lebih banyak fasilitas pendidikan bagi anak usia dini. Perancangan *Child Center and Daycare* ini dapat membatu pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Kota Blitar.

Daycare merupakan salah satu dari satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Daycare* adalah sarana pengasuhan anak dalam kelompok, biasanya dilaksanakan

[6] http://blitarkota.bps.go.id diakses pada 02 Juni 2015 pukul 19.22 WIB

pada saat jam kerja dan merupakan upaya yang terorganisasi untuk mengasuh anak-anak di luar rumah mereka selama beberapa jam dalam satu hari ketika asuhan orang tua kurang dapat dilaksanakan secara lengkap. Menurut *Minimum Standard for Child-Care Center* yang dikeluarkan oleh *Texas Department of Family and Protective Service*, jumlah anak usia dini yang dapat diawasi oleh dua orang pengasuh (*caregiver/babysitter*) maksimal 12 anak[7]. *Child Center* yang digunakan dalam konteks ini merupakan sebuah tempat dimana anak anak menerima perawatan tubuh, perawatan rambut, kegiatan olahraga balita, pemijatan balita, taman bermain anak.[8].

Child Center and Daycare di Kota Blitar ini menggunakan gaya modern. Fungsi lebih diutamakan dalam menentukan bentuk, ukuran dan bahan. Arsitektur modern umumnya transparan, menerus, dan ruang-ruangnya saling terhubung[9]. Gaya interior modern yang memiliki ornament yang sangat minim, sesuai dengan psikologi anak yang menurut Piaget masih sederhana, yaitu cara berpikir mereka yang masih dibatasi oleh presepsinya. Mereka meyakini apa yang dilihatnya, dan hanya terfokus pada satu atribut/ dimensi terhadap satu objek dalam jangka waktu yang sama. Cara berpikir mereka memusat.[10]

Penerapan gaya modern dalam perancangan interior *Child Center and Daycare* di Kota Blitar ini menggunakan tema rubik. Rubik merupakan permainan

---

[7] *Minimum Standart for Child-Care Center*. (Texas : Texas Department of Family and Protective Service. 2014), hlm 64.
[8] Dian Reswari P S. *Women and Child Center di Semarang. Undergraduate* Thesis, Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik : Universitas Diponegoro. 2009
[9] Novriyana Kurniawati, Ir. Nanik Rachmaniyah, MT. *Jurnal Teknik POMITS Ud. 1 No. 1 (2012) 1-6 dengan judul Desain Interior SPA Bernuansa Modern Natural pada Pusat Kecantikan di Surabaya*. Surabaya : ITS
[10] Syamsu Yusuf. 2012, hlm 167

teka-teki mekanik 3D yang merupakan salah satu hiburan untuk mengasah otak dan strategi. Pencipta rubik adalah Erno Rubik, seorang pemahat dan arsitektur berkebangsaan Hungaria[11]. Bentuk dan struktur *geometry* sangat mempengaruhi pembuatan rubik ini. Sepanjang cacatan sejarah, telah diciptakan kubus rubik dengan berbagai bentuk dan kombinasi.

Pemilihan rubik sebagai tema *Child Center and Daycare* di Kota Blitar berkaitan dengan bentuk dan warna yang terdapat dalam rubik. Warna dan bentuk yang terdapat dalam rubik, dapat merangsang perkembangan psikologi anak. Menurut Luqman Wahidin[12] ada sembilan cara yang dapat digunakan untuk membuat otak anak menjadi jenius, yaitu belajar musik, beri minum air susu ibu, tingkatkan kesehatan, permainan, menolak *junk food*, menumpuk rasa ingin tahu, membaca, makan pagi, dan bermain permainan mengasah otak. Rubik merupakan permainan yang mengasah otak. Banyaknya desain dari rubik yang berada di masyarakat, mulai dari rubik dengan desain paling sederhana dimana dapat dibentuk sesuai dengan imajinasi penggunanya sehingga dapat digunakan oleh anak-anak hingga dewasa, sampai pada desain rubik terumit yang digunakan para professional menjadi salah satu alasan desainer menerapkan tema rubik dalam perancangan *Child Center and Daycare di Kota Blitar* ini, selain itu, munculnya persepsi dalam masyarakat masyarakat terhadap anak yang mampu menyelesaikan *puzzle* rubik merupakan seorang anak yang pandai atau memiliki tingkat

[11] Janeta Erza Putra. *Buku Pintar Rubik.* (Yogyakarta: 2010) hlm. 2
[12] Luqman Wahidin. *9 Cara Membuat Otak Anak Menjadi Jenius. (online)* www.ecademia.edu/11325544/9_CARA_MEMBUAT_OTAK_ANAK_MENJADI_JENIUS.html diakses pada 2 Juni 2015 pukul 22.13 WIB

kecerdasan lebih tinggi dibandingkan dengan anak lain[13] juga membuat desainer menerapkan tema rubik dalam perancangan *Child Center and Daycare* di Kota Blitar ini. Desainer ingin memasukkan kesan bahwa *Daycare* dapat meningkatkan tingkat intelegensi anak sehingga dalam rancangan desain interiornya desainer memilih tema rubik.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang interior *Child Center and Daycare* di Kota Blitar yang mampu memfasilitasi kegiatan dan kebutuhan pengunjung?
2. Bagaimana merancang interior *Child Center and Daycare* di Kota Blitar menggunakan tema permainan rubik (*cube*) dengan gaya interior modern?

Agar permasalahan tidak meluas diperlukan batasan area lingkup garap dalam perancangan ini, yaitu :

1. *Lobby*
2. Ruang belajar dan bermain
3. Ruang pemijatan balita
4. Ruang perawatan rambut balita
5. Ruang olahraga balita
6. Kafetaria

[13] Wawancara pada beberapa narasumber dalam masyarakat.

7. Ruang Serba Guna
8. *Playground*

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

a. Mewujudkan desain interior *Child Center and Daycare* di Kota Blitar yang mampu memfasilitasi dan memenuhi kebutuhan pengunjung

b. Mewujudkan desain interior *Child Center and Daycare* di Kota Blitar dengan menggunakan tema permainan rubik (*cube*) dengan gaya Interior Modern.

2. Manfaat

Perancangan *Child Center and Daycare* di Kota Blitar dimanfaatkan dapat bermanfaat bagi:

a. Penulis/Desainer

Menambah referensi dan pengetahuan mahasiswa serta melatih kemampuan desainer dalam mengambangkan ide dan gagasan untuk merancang interior yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan fungsi dari fasilitas yang ada.

b. Masyarakat

Memberikan referensi kepada pengamat pendidikan anak usia dini untuk mendirikan layanan pendidikan anak usia dini dan penitipan anak.

c. Lembaga Institusi

Menambah referensi sebagai bahan pustaka dalam perkembangan desain interior.

D. Sasaran Desain

Sasaran desain dalam perencanaan *Child Center and Daycare* di Kota Blitar ini merupakan anak-anak, masyarakat dan para pekerja/pegawai muda Kota Blitar. Terlebih kepada para orangtua muda yang memiliki anak dan kesulitan mencari tempat penitipan anak yang disertai dengan sarana pendidikan anak usia dini. *Child Center and Daycare* ini juga diperuntukkan kepada para orang tua muda yang ingin mendapatkan pendidikan tetang mendidik anak yang baik.

E. Originalitas Karya

Berdasarkan pengamatan penulis, kajian literatur, serta pengamatan lapangan, menunjukkan bahwa saat ini belum ada gagasan tentang perencanaan *Child Center and Daycare* di Kota Blitar. Beberapa kajian yang digunakan:

1. Perancangan Interior Pusat Pendidikan Anak Pra Sekolah "Sebagai Wadah Pengembangan Kreativitas Anak" di Surakarta oleh Dian Murtiningsih, ditulis tahun 2011 untuk memenuhi tugas mencapai derajat sarjana-1 di ISI Surakarta yang berisi tentang perancangan Pusat Pendidikan Anak Pra Sekolah atau dapat juga disebut sebagai PAUD, bukan *Daycare*, sedang *Daycare* sendiri merupakan gabungan dari PAUD dan tempat penitipan anak.

2. Perancangan Interior Children Daycare *Kiddy Planets* di Surabaya oleh Ameilia Harsono di tulis pada tahun 2013 untuk memenuhi tugas mencapai derajat sarjana-1 di Universitas Kristen Petra. Perancangan interior ini menggunakan tema planet anak-anak yang diaplikasikan ke dalam sirkulasi ruang yang berpusat dengan gaya modern.
3. Perancangan Interior *Lego Daycare Center* di Surabaya oleh Fransiscus Alvian Tanjaya dan Mariana Wibowo, di tulis pada tahun 2014 untuk memenuhi tugas mencapai derajat sarjana-1 di Universitas Kristen Petra. Perancangan interior ini menggunakan tema lego yang diaplikasikan pada tata letak, desain furniture, warna, dan material pada ruang *daycare* tersebut.

Rancangan Interor *Child Center and Daycare* di Kota Blitar ini menggunakan tema rubik, yaitu permainan mengasah otak. Sejauh ini penulis belum menemukan sebuah rancangan desain interior *child Center and Daycare* yang menggunakan tema tersebut.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan dilakukan dalam perancangan *Child Center and Daycare* di Kota Blitar ini adalah:

BAB I berisi tentang PENDAHULUAN yang berisi atas belakang, permasalahan desain, tujuan, manfaat, sasaran, dan originalitas karya.

BAB II berisi tentang KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN yang membahas tentang pendekatan-pendekatan yang digunakan untuk menjawab permasalahan desain dan membahas tentang ide perancangan.

BAB III berisi tentang PROSES DESAIN yang membahas tentang tahapan proses desain serta alternatif-alternatif yang diajukan dan desain terlipih.

BAB IV berisi tentang HASIL PEMBAHASAN DESAIN yang membahas tentang kelemahan dan kelebihan yang perlu disampaikan kepada calon pengguna

BAB V berisi tentang PENUTUP yang membahas tentang KESIMPULAN dan SARAN.

BAB II

KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

A. Pendekatan Pemecahan Desain

Pendekaran pemecahan desain sangat diperlukan guna membantu desainer untuk menciptakan sebuah desain yang sesuai dengan tema dan gaya yang akan digunakan dalam sebuah interior. Pendekatan pemecahan desain yang diperlukan dalam perancangan interior *Child Center and Daycare* adalah sebegai berikut.

1. Pendekatan Tema dan Gaya

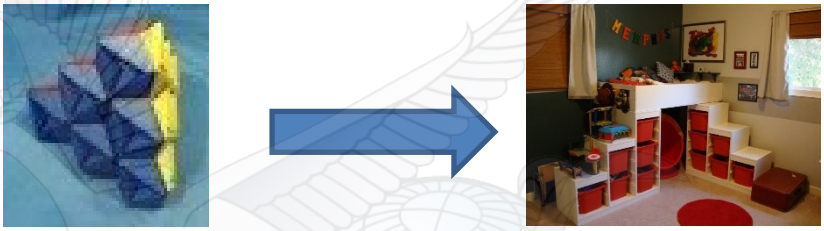
Rubik termasuk kedalam jenis permainan *puzzle* yang dapat melatih daya pikir pemainnya. Rubik pertama kali diciptakan oleh seorang pemahat dan arsitektur berkebangsaan Hungaria, Erno Rubik yang menciptakan rubik yang berkaitan erat dengan struktur dan bentuk geometri.

Sepanjang sejarah telah diciptakan perbagai bentuk rubik mulai dari berbentuk kubus, sampai memanjang. Tema rubik dalam perencanaan *Daycare* ini akan diaplikasikan dalam furniture dan elemen pembentuk ruang, baik itu dinding ceiling, maupun lantai.

Awal dari penciptaan rubik adalah sebuah rubik 3 X 3 dan sepanjang sejarah, telah diciptakan rubik dengan berbagai macam bentuk dengan tingkat kesulitan yang semakin tinggi[14]. Saat ini, ada lebih dari 10 kombinasi rubik yang berbeda dengan tingkat kerumitan yang berbeda.

[14] Janitra Erza Putra. *Buku Pintar Rubik.* (Yogyakarta : 2010), hlm 2.

Dewasa ini, permainan tersebut menjadi ikon kecerdasan seseorang, baik itu anak-anak atau dewasa dikarenakan proses pemecahan yang mendekati skala sulit. Pemilihan permainan rubik juga selain dikarenakan permainan rubik memiliki bentuk yang bermacam-macam, warna yang dimiliki oleh sebuah rubik juga sangat beragam. Seperti yang telah diketahui bahwa warna memiliki dampak besar terhadap perkembangan psikologi anak-anak. Transformasi rubik ini akan diaplikasikan pada warna dan bentuk unsur pembentuk ruang dan pengisi ruang.



Gambar 1. Transformasi Desain Permainan Rubik
(Sumber : www.google.com)

Gaya yang digunakan dalam Perancangan Desain Interior *Child Center and Daycare* ini adalah Gaya modern yang muncul pada akhir abad ke-19. Gaya ini muncul akibat adanya perubahan budaya, pola pikir dan pola hidup masyarakat.ciri umum gaya arsitektur pada akhir abad ke -19 ini adalah asimetris dan kubus (rubik).[15]

Gaya modern ini akan diaplikasikan pada unsur pembentuk ruang, dan furniture yang digunakan. Pemilihan gaya modern ini didasarkan pada gaya modern yang memiliki ornament minim dan berfokus pada fungsi

[15] R. Irawan Surastja. *Teori-Teori Arsitektur Dunia Barat, Program Studi Arsitektur Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung,* 2000, hlm 11

utama. Serta penggunaan kaca akan memberikan kesan bersih dan luas apabila digunakan untuk tempat beraktivitas anak-anak.

2. Pendekatan Psikologi Warna

Psikologi pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh keadaan lingkungan sekitarnya. Misalnya adalah keberagaman warna dan bentuk yang terdapat di sekelilingnya. Warna memiliki dampak besar terhadap perkembangan anak[16]. Warna yang cerah akan menstimulai otak anak untuk beraktivitas lebih banyak. Hal tersebut dikarenakan warna warna cerah bersifat dinamis, misalnya saja warna kuning. Warna kuning memiliki hubungan dengan intelektual dan proses mental, karena itulah kebanyakan mainan anak-anak berwarna kuning.

Dampak psikologi yang diberikan oleh bentuk terhadap anak-anak juga sangat besar. Bentuk-bentuk yang terdapat di sekitar anak-anak tersebut dapat berperan dalam meningkatkan imaginasi anak-anak. Anak-anak yang memiliki imaginasi tinggi cenderung menginterpretasikan bentuk dalam bentuk yang terkadang liar dan tidka terkendali. Desainer ingin mengarahkan imaginasi anak-anak menuju imaginasi yang baik dan membangun.

3. Pendekatan Fungsi

Pendekatan fungsi yang dilakukan dalam perancangan *Daycare* ini meliputi :

[16] Intania Kusumawardhani. *Pengaruh Warna Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Ruang Belajar Anak Usia Dini*. (Depok : Universitas Jakarta, 2010)

a. Informasi yang termasuk di dalamnya adalah *lobby*.

b. Edukasi, yang termasuk di dalamnya adalah ruang belajar dan bermain anak dan *playground.*

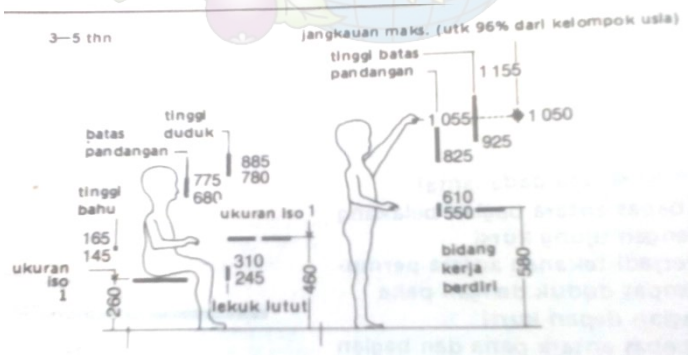
c. Perawatan, yang termasuk di dalamnya salon, ruang massage, dan ruang olahraga.

d. Ruang *service* publik, yang termasuk di dalamnya adalah ruang tunggu, ruang istirahat, toilet, musholla, dan kafetaria.

e. Ruang *service* pengelola, yang termasuk di dalamnya adalah ruang pengelola, dan toilet.

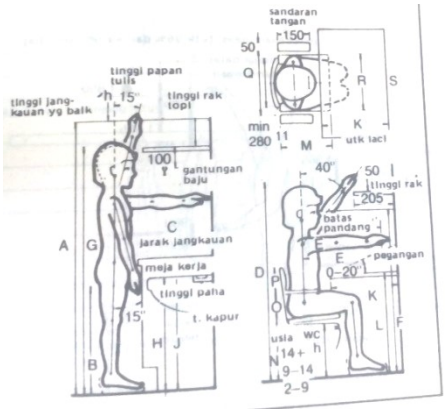
4. Pendekatan Ergonomi

Sistem pembelajaran masa kini mendorong siswanya untuk banyak bergerak dan membentuk kelompok, hal tersebut menyebabkan ukuran furniture yang digunakan bukan lagi ukuran perorangan, tetapi diambil ukuran tertinggi dari rata-rata tinggi siswa[17].



Gambar 2. Ukuran Tubuh Anak Usia 3 Sampai 5 Tahun
(Sumber: Data Arsitek Jilid 1 Edisi kedua Ernst Neufert hal 132)

[17] Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 1 Edisi Kedua/Oleh Sjamsu Amril* (Jakarta : Erlangga, 1992) hlm 131



Gambar 3. Jangkauan gerak anak usia 3 sampai 5 tahun
(Sumber: Data Arsitek Jilid 1 Edisi kedua Ernst Neufert hal 131)

Desain yang baik untuk perancangan fasilitas anak memerlukan standarisasi ilmu ergonomic/ilmu antropometris.

Berikut adalah Data Rata-Rata Dimensi Anthropometri Anak[18]

Tabel 2. Data Rata-Rata Dimensi Anthropometri Anak

No.	Dimensi Anthropometri	Rata-rata (mm)
1.	Tinggi Tubuh Posisi Berdiri	1054
2.	Panjang Lengan Bawah	370
3.	Tinggi Siku Posisi Duduk	123
4.	Jarak Pantat ke Lutut	318
5.	Jarak Lipat Lutut ke Pantat	265
6.	Tinggi Lutut	286
7.	Tinggi Lipat Lutut	251
8.	Lebar Bahu	268
9.	Lebar Panggul	252
10.	Lebar Dada	135
11.	Jarak Siku ke Ujung Jari	268
12.	Jarak Genggaman Tangan ke Punggung	440

(Sumber : Jurnal UNDIP Vol. 1, No. 1, Januari 2006)

B. Ide Perancangan

[18] Denny Nurkertamanda, Singgih Saptadi, dan Dani Dwi Herviyani. *Perancangan Meja dan Kursi Anak Menggunakan Metode Quality Function Deployment (QFD) Dengan PEndekatan Anthropometri dan Bentuk Fisik Anak. Loboratorium Sistep Produksi*, Program Studi Teknik Industri, Universitas Diponegoro. 2006

1. Elemen Pembentuk Ruang

a) Lantai

Lantai merupakan bidang datar, tingkatan dasar bidang datar pada ruang interior[19]. Jenis lantai yang digunakan dalam perancangan *Child Center and Daycare* di Kota Blitar ini adalah lantai keramik, selain mudah dibersihkan, pemasangan lantai keramik sangat mudah. Pada ruang belajar, istirahat, dan bermain, lantai akan di lapisi dengan kain karpet atau karpet yang terbuat dari spons tipis. Pelapisan pada lantai *Daycare* untuk meminimalisir cedera pada anak jika anak terjatuh.

Gambar 4. Beberapa Permainan yang Digunakan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar di atas menujukkan alas lantai yang berwarna warni, hal itu dimaksudkan untuk menstimulai imaginasi dan kreativitas anak-

[19] Francis D.K. Ching. *Interior Design Illustrated.* (New York : Van Nostrand Reinhold Company, 2003), hlm 162

anak, mengingat warna-warna cerah berperan dalam perkembangan anak usia dini.

b) Dinding

Dinding merupakan salah satu unsur pembatas ruang. Dinding atau pembatas ruang yang digunakan adalah dinding yang terbuat dari batu bata yang kemudian plester. Penerapan dari tema rubik dalam dinding ini adalah dengan memasang karpet yang terbuat dari spons tipis atau sering disebut Karpet Mat di dinding untuk mengurangi resiko cedera pada anak apabila anak terbentur dinding.

Gambar 5. Contoh Pemasangan *Puzzle Mat* pada Dinding dan Lantai
[Sumber : Program Acara *Superman Return Channel KBS* (*Korean Broadcasting System*) Korea Selatan Episode 34]

Selain dengan pemasangan Karpet Mat tersebut, dapat juga dilakukan mural pada dinding, misalnya seperti gambar di bawah ini:

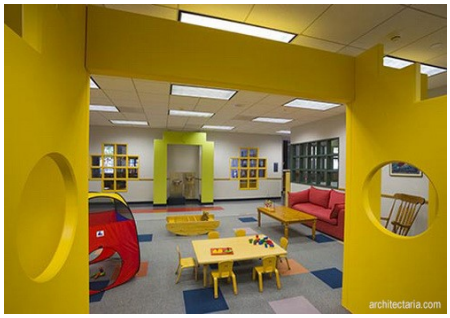
Gambar 6. Contoh Penggunaan Mural pada Dinding
(Sumber: www.pinterest.com)

Terdapat juga dinding yang dicat putih polos, dinding tersebut digunakan untuk tempat kreativitas anak usia dini.

Gambar 7. Contoh Penggunaan Mural untuk Kreativitas Anak
(Sumber: www.google.com)

c) Ceiling

Ceiling pada *daycare* merupakan salah sayu unsur yang sangat penting. Sesuai dengan penggunaan gaya modern yang ditrerapkan dalam perancnagan *Daycare* ini, maka bahan ceiling yang cocok untuk diaplikasikan adalah *gypsumboard*.



Gambar 8. *Ceiling* Moderen
(Sumber: www.pinterest.com)

2. Elemen Pengkondisian Ruang

a) Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan dalam perancangan *Daycare* ini dibuat sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan setiap ruang. Pencahayaan ini terdiri dari dua macam, yaitu pencahyaan buatan yang dibuat melalui lampu, dan pencahayaan alami yang memanfaatkan matahari pagi. Gedung *Daycare* yang menghadap timur menambah keuntungan tersendiri, selain dapat digunakan sebagai pencahayaan, vitamin yang terkandung pada sinar matahari pagi yang bagik untuk pertumbuhan anak dapat diterima dengan baik.

b) Penghawaan

Pengawaan pada *Daycare* ini menggunakan dua macam, yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan buatan didapatkan dari

AC atau pendingin ruangan dan kipas angin, sedangkan penghawaan alami di dapatkan dari udara di sekitar lokasi yang masih bersih. Areal persawahan di sekitar lokasi mampu memberikan udara bersih, meskipun lokasi *Daycare* berada tak jah dari pusat kota dan jalan utama, di tambah pula Kota Blitar termasuk dalam kota yang bersuhu sejuk.

c) Akustik

Sistem tata akustik dilakukan pada ruang serbaguna yang terdapat dalam perencanaan ini. Hal tersebut dilakukan agar suara acara yang sedang berlangsung proses belajar dan bermain di ruangan yang lain.

d) Keamanan

Sistem keamanan yang digunakan dalam perancangan in iantara lain *CCTV) Close Circuit Televvision*, *smoke detector, automatic sprinkle, fire hydran* dan petunjuk arah dan tempat.

3. Elemen Pengisi Ruang

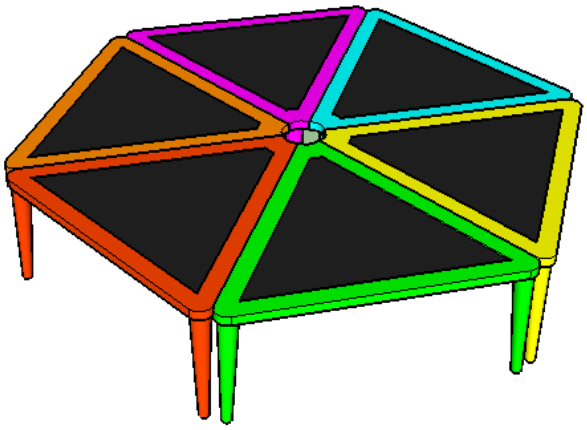
Elemen pengisi ruang yang digunakan pada perancangan *Child Center and Daycare* dengan menggunakan furniture yang merupakan hasil transformasi dari rubik yang menjadi tema perancangan tersebut. Beberapa artwork juga akan di aplikasikan dalam elemen pembentuk, yaitu dinding.

Gambar 9. Kursi Makan yang Digunakan untuk Anak
[Sumber : Program Televisi Superman Return Channel KBS (Korean Broadcasting System) Korea Selatan Episode 45]

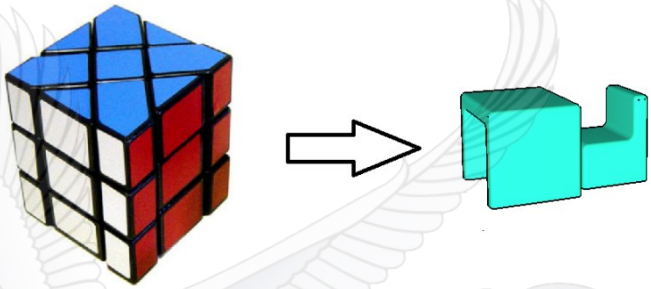
Gambar di atas adalah contoh gambar kursi makan yang akan diaplikasikan kafetaria untuk anak-anak.

Gambar 10. Meja yang Dapat Digunakan untuk Anak

Meja di atas adalah contoh meja dan kursi makan yang dapat digunakan untuk kelas. Meja di atas merupakan sebuah modul di mana dapat digabungkan untuk kegiatan berkelompok. Penggabungan meja di atas menggunakan sebuah kunci yang terletak di bawah meja, hal terebut dilakukan untuk memeperkcil tingkat cedera anak dikarenakan meja.



Gambar 11. Meja anak dalam kelas



Gambar 12. Salah Satu Transformasi Dasar dari Bentuk Mainan Rubik

Penggunaan *furniture* dengan sisi-sisi yang tidak halus dapat membahayakan keselamatan anak-anak yang menggunakannya, oleh karena itu, desain *furniture* yang memiliki prosentase sentuhan fisik secara langsung terbesar menerapkan desain dengan poros melengkung, selain itu dapat digunakan karet panjang yang berfungsi sebagai bantalan pada poros-poros yang terdapat pada *furniture.*

PROSES DESAIN

Peningkatan kualitas pendidikan usia dini merupakan salah satu baguan dari Sapta Program Prioritas Pemerintah Kota Blitar tahun 2015. Tingginya jumlah anak-anak pada usia 0-9 tahun yang pada tahun 2020 diperkirakan mencapai 34.188 jiwa mengakibatkan tingginya kebutuhan masyarakat Kota Blitar. Kota Blitar sendiri belum memiliki tempat untuk penititan anak sekaligus temapt perawatan anak. Perancangan interior *Child Center and Day Care* di Kota Blitar sejalan dengan Sapta Program Prioritas Pemerintah Kota Blitar dan perlu melalui beberapa tahapan proses desain sebagai berikut:

A. Tahapan Proses Desain

Sebuah karya desain interior yang baik harus mampu melayani segala kebutuhan dan pelayanan yang memuaskan dan menyenangkan dengan pengertian praktis, efisien, ekonomis tapi juga estetis[20]. Terdapat tiga tahapan desain yang harus diperhatikan, yaitu imput, sintesa/analisis, dan output. Urutan ini tidak dapat diubah-ubah oleh karena tahapan pertama dijadikan sebagai dasar tahap kedua dan ketiga[21].

Proses input desain yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Data Literatur

   Data litertur diperoleh dari berbagai sumber mengenai sosial budaya, rubik, psikologi anak, warna, bentuk, sirkulasi ruangan, gaya modern, ilmu

[20] J. Pamudji Suptandar, 1999, hlm 1
[21] J. Pamudji Suptandar, 1999, hlm 15

ergonomic, estetika, serta beberapa buku penunjang tentang desain interior yang terdapat dalam internet, jurnal *online*, peraturan pemerintah, serta tugas akhir dan skripsi.

2. Data Lapangan

Data lapangan merupakan kondisi lingkungan sosial budaya di Kota Blitar yang diperoleh dengan menggunakan metode pengamatan secara langsung, observasi, dan dokumentasi.

Sintesa adalah seperangkat tindakan yanutk mengolah data-data berdasarkan teori dan kreativitas seorang desainer sehingga di peroleh teori untuk memecahkan desain atau menemukan desin yang tepat[22]. Analisis yang dilakukan tersebut meliputi :

1. Aktivitas Dalam Ruang
2. Kebutuhan Ruang
3. Besaran Ruang
4. Hubungan Antar Ruang
5. *Zoning and grouping*
6. Unsur Pembentuk Ruang
7. Unsur pengisi RUang
8. *Layout*

Output adalah hasil pengolahan dari data input berdasarkan sintesa yang dituangkan dalam desain[23]. Berdasarkan data yangt elah melalui analisis, output dapat divisualisasikan sebagai berikut :

1. Gambar *layout*
2. Gambar Rencana Lantai

[22] Sunarmi, 2009, hlm 48-49
[23] Sunarmi, 2009, hlm 49

3. Gambar Rencana *Ceiling*
4. Gambar Potongan Ruang
5. Gambar Detail Konstruksi
6. Gambar *furniture*
7. Gambar perspektif tiga Dimensi

B. Proses Analisis Desain

1. Pengertian Judul

Judul *Perancangan Interior Child Center and Day Care di Kota Blitar* memiliki pengertian sebagai berikut.

a. Perancangan

1) Proses, cara, perbuatan merancang. [24]
2) Ide gagasan, penarikan konsep permulaan, selanjutnya dipilah dan dikembangkan sehingga menjadi sebuah perbuatan merancang. [25]

b. Interior

1) Karya seni yang mengungkapkan dengan jelas dan tepat dari satu masa melalui media ruang.[26]
2) Tatanan perabot di dalam ruang sebuah gedung[27].

---

[24] *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke III*. (Jakarta : Balai Pustaka, 2001)
[25] Paul, Laseau. *Berpikir Gambar Bagi Arsitek dan Perancang. (*Bandung : Institut Teknik Bandung, 1986)
[26] Pamudji Suptandar. *Desain Interior.* (Jakarta : Djambatan, 1999)
[27] *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III.* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001)

c. *Child Care and Daycare*

1) *Child:* Bahasa Inggris dari anak[28].
2) *Center :* Bahasa Inggris dari pusat[29].
3) *And :* Bahasa Inggris dari kata 'dan'[30].
4) *Day*care : Bahasa Inggris dari Perawatan.[31]

d.Di Kota Blitar

1) Di: Kata depan yang menunjukan tempat.
2) Kota: Daerah permukiman yang terdiri atas bangunan rumah yang merupakan kesatuan tempat tinggal dari berbagai lapisan masyarakat.[32]
3) Blitar: Sebuah kota dengan luas 32,58 Km^2 merupakan sebuah kota di Jawa Timur yang secara geografis terletak di ujung selatan Jawa Timur dengan ketinggian 156 m dari permukaan air laut, pada koordinat 112^0 14 – 112^0 28 bujur timur dan 8^0 2 – 8^0 10 Lintang Selatan, memiliki jarak 160 Km dari Kota Surabaya dan bersuhu udara cukup sejuk rata-rata 24^0 C – 34^0 C dikarenakan berada di kaki Gunung kelud.

Jadi *Perancangan Interior Child Center and Day Care di Kota Blitar* adalah pendesainan tata ruang dalam bangunan komersial yang berfungsi sebagai tempat perawatan anak-anak yang terletak di Kota Blitar yang merupakan sebuah kota di sebelah selatan Jawa Timur.

2. Tinjauan *Daycare*

[28] John M. Echols dan Hassan Shadily. *Kamus Inggris Indonesia, an English-Indonesian Dictionary.* (Jakarta: PT. Gramedia, 1992)
[29] John M. Echols dan Hassan Shadily. 1992
[30] John M. Echols dan Hassan Shadily. 1992
[31] John M. Echols dan Hassan Shadily. 1992
[32] *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2001)

a) **Tujuan *Daycare***

1) Mengioptimalisasi tumbuh kembang anak dalam pengasuan, pendidikan, perawatan, perlindungan dan kesejateraan.

2) Mengganti sementara peran orang tua selama bekerja/ditinggal.[33]

b) Jenis *Daycare*

1) Berdasarkan waktu layanan

(a) *Full Day* merupakan sarana pengasuhan anak dalam kelompok yang dilakukan selama satu hari penuh, untuk melayani anak-anak yang dititipkan sewaktu-waktu maupun dititipkan secara rutin/setiap hari.[34]

(b) *Semi day/Half day* merupakan sarana pengasuhan anak dalam kelompok yang dilakukan selama setengah hari dari pagi sampai siang atau siang sampai sore. Melayani setelah selesai mengikuti pembelajaran di PAUD dan yang akan mengikuti program TPQ pada siang hari.[35]

(c) *Temporer* merupakan sarana pengasuhan anak dalam kelompok yang dilakukan anya pada waktu tertentu saat dibutuhkan ole masyarakat. Bisa menginduk pada lembaga yang telah mempunyai izin operasional.[36]

2) Berdasarkan tempat penyelenggaraannya.

(a) *Daycare* Perumahan

[33] Mediana Kusuma Halik. 2014. *Kebijakan Dan Implementasi Daycare, Direktorat Pembinaan PAUD, Direktorat Jenderal PAUDNI*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

[34] Mediana Kusuma Halik. 2014

[35] Mediana Kusuma Halik. 2014

[36] Mediana Kusuma Halik. 2014

(b) *Daycare* Pasar

(c) *Daycare* Pusat Pertokoan

(d) *Daycare* Rumah Sakit

(e) *Daycare* Perkebunan

(f) *Daycare* Perkantoran

(g) *Daycare* Pantai

(h) *Daycare* Pabrik

3. *Site Plan Child Center and Day Care* di Tengah Kota Blitar

Perancangan *Child Center and Daycare* ini rencananya akan di bangun di pusat Kota Blitar, tepatnya di Jalan Kalimantan, Gang Tarakan. Lahan tersebut merupakan lahan kosong luas dan dekat dengan kawasan kantor, sekolah, dan rumah sakit.

Gambar 13. *Site Plan Child Center and Day Care*
(Sumber: maps.google.com)

4. Struktur Organisasi Child Center and Day Care di Kota Blitar

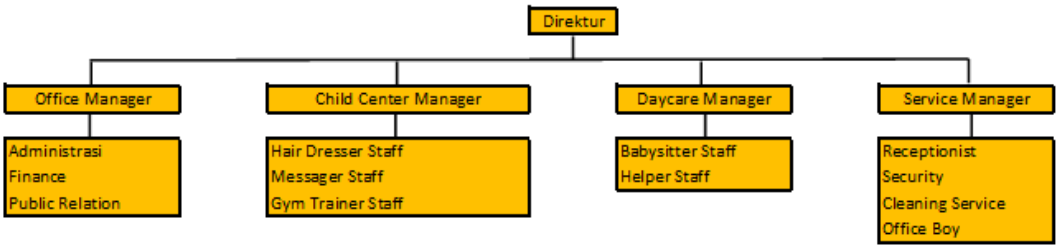


Diagram 1. Struktur Organisasi *Child Center and Daycare*
(Sumber: Analisis penulis dari berbagai sumber, 2016)

Dari struktur orgaganisasi di atas, dapat dijelaskan secara detail tugas pokok struktur organisasi sebagai berikut:

a. Direktur

1) Melakukan pengawasan selama kegiatan yang terjadi di *Child Center and Daycare.*
2) Bertanggung jawab penuh atas *Child Center and Daycare*
3) Melakukan pembinaan, monitoring, dan evaluasi

b. *Office Manager*

1) Bertanggungjawab atas bagian administrasi, *finance* dan *public relation*
2) Koordinator karyawan
3) Melakukan pengawasan dan evaluasi bagian administarsi, *finance* dan *public relation*
4) Membuat laporan

c. *Child Center Manager*

1) Bertanggungjawab atas bagian jasa *Child Center*
2) Koordinator karyawan
3) Melakukan pengawasan dan evaluasi terhadap pelayanan jasa *child center*
4) Membuat laporan

d. *Daycare Manager*

1) Bertanggungjawab atas bagian jasa *daycare*
2) Koordinator karyawan
3) Melakukan pengawasan dan evaluasi terhadap pendidikan yang diberikan dan diajarkan di *daycare*
4) Membuat laporan

e. *Service Manager*

1) Bertanggungjawab atas bagian pelayanan dan keamanan
2) Coordinator karyawan
3) Melakukan pengawasan dan evaluasi terhadap segala bentuk pelayanan dan keamanan *Child Center and Daycare*
4) Membuat laporan

f. Administrasi

1) Bertanggungjawab terhadap penjadwalan *child center and daycare*
2) Memasukkan data kedalam data base *child center and daycare*
3) Pengorganisasian *child center and daycare*

g. *Finance*

1) Bertanggungjawab atas segala keuangan *child care and daycare*
2) Melakukan evaluasi biaya

h. *Public Relation*

1) Bertanggungjawab atas promosi *child care and daycare*
2) Memperkenalkan *child care and daycare* kepada masyarakat

i. *Hair Dresser*

1) Membersihkan rambut
2) Memotong rambut

3) Mewarnai rambut

j. *Massager*

1) Memberikan perawatan pijat kepada anak-anak

k. *Gym Trainer*

1) Bertanggungjawab terhadap pemberian treatment olahraga terhadap balita

l. *Babysiter*

1) Bertanggungjawab atas semua kegiatan di dalam kelas

2) Bertanggungjawab terhadap *helper*

3) Bertanggungjawab terhadap anak baik dai dalam amupun di luar kelas

m. *Helper*

1) Membantu *babysitter* dalam mengawasi anak

2) Membantu *babysitter* dalam melakukan tugas baik sebagai guru maupun pengasuh

n. Resepsionis

1) Menerima pelanggan *child center and daycare*

2) Menerima tamu yang berkunjung ke kantot

o. *Cleaning Service*

1) Bertanggungjawab atas kebersihan *child center and daycare*

p. *Office boy/girl*

1) Membantu dan melaksanakan tugas yang dilakukan oleh staff lain.

Sistem Operasional yang berlaku pada *Daycare and Child Center di Kota Blitar* dijelaskan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3. Sistem Operasional *Child Center and Daycare*

No.	Fasilitas	Hari Operasional	Jam Operasional
1	*Daycare*	Senin – Sabtu	07.00 – 17.00
2	*Child Center*	Senin – Kamis	09.00 – 15.00
		Jumat	09.00 – 11.30 (Isoma) 13.00 – 15.00
		Sabtu – Minggu	09.00 – 13.00

Keterangan:

> *Daycare* atau penitipan anak menggunakan sistem keterlambatan. Pelanggan akan dikenakan denda sebesar Rp 10.000,-/jam setiap keterlambatan penjemputan.

> Baik *Daycare* maupun *Child Center* tidak menggunakan sistem *shift* pegawai

> Pegawai *Child Center* mendapatkan hari libur sebanyak 4 hari dalam satu bulan. Hari libur dapat diakumulasikan hanya pada bulan tersebut.

> Hari besar libur

> Pada fasilitas *Child Center*, untuk member dapat menggunakan hak

untuk mendapatkan pelayanan sebelum jam operasional dengan melalukan pemesanan terlebih dahulu.

(Sumber : Observasi)

5. Pola Aktivitas dalam Ruang

Aktivitas di dalam ruang dapat menentukan kebutuhan dalam ruang sehingga tercipta hubungan antar ruang yang dapat memudahkan pengunjung dan pengelola. Berikut ini adalah aktivitas yang dilakukan dalam *Child Center*:

a. Aktivitas yang dilakukan di *Receptionist*, yaitu:

1) Aktivitas Pengunjung di *Receptionist*

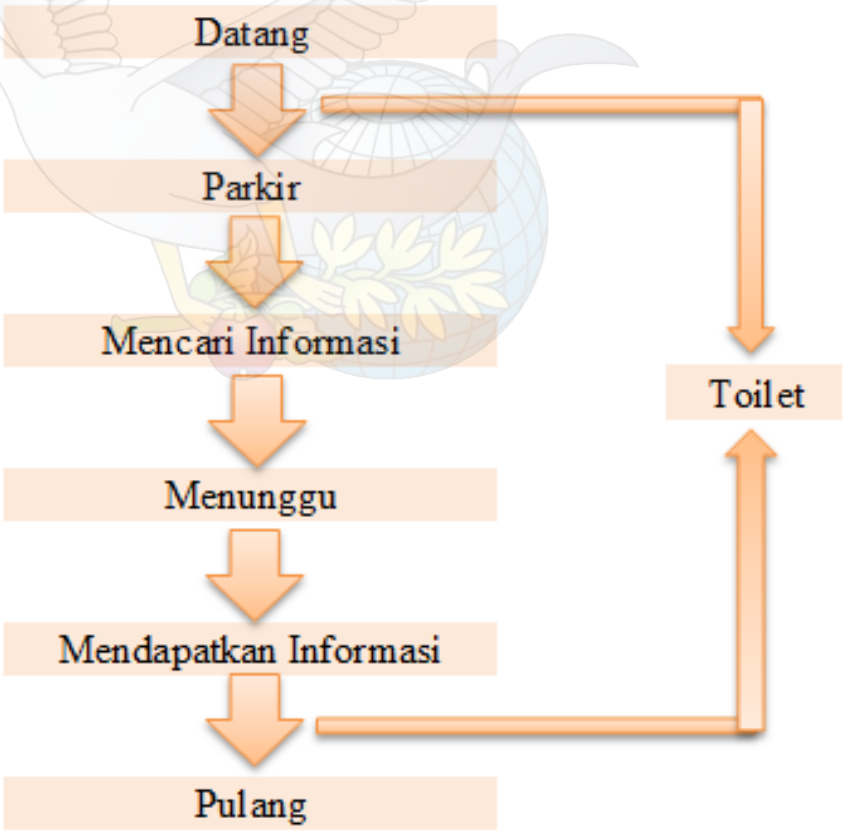


Diagram 2. Aktivitas Pengunjung di *Receptionist*

2) Aktivitas Karyawan di *Receptionist*

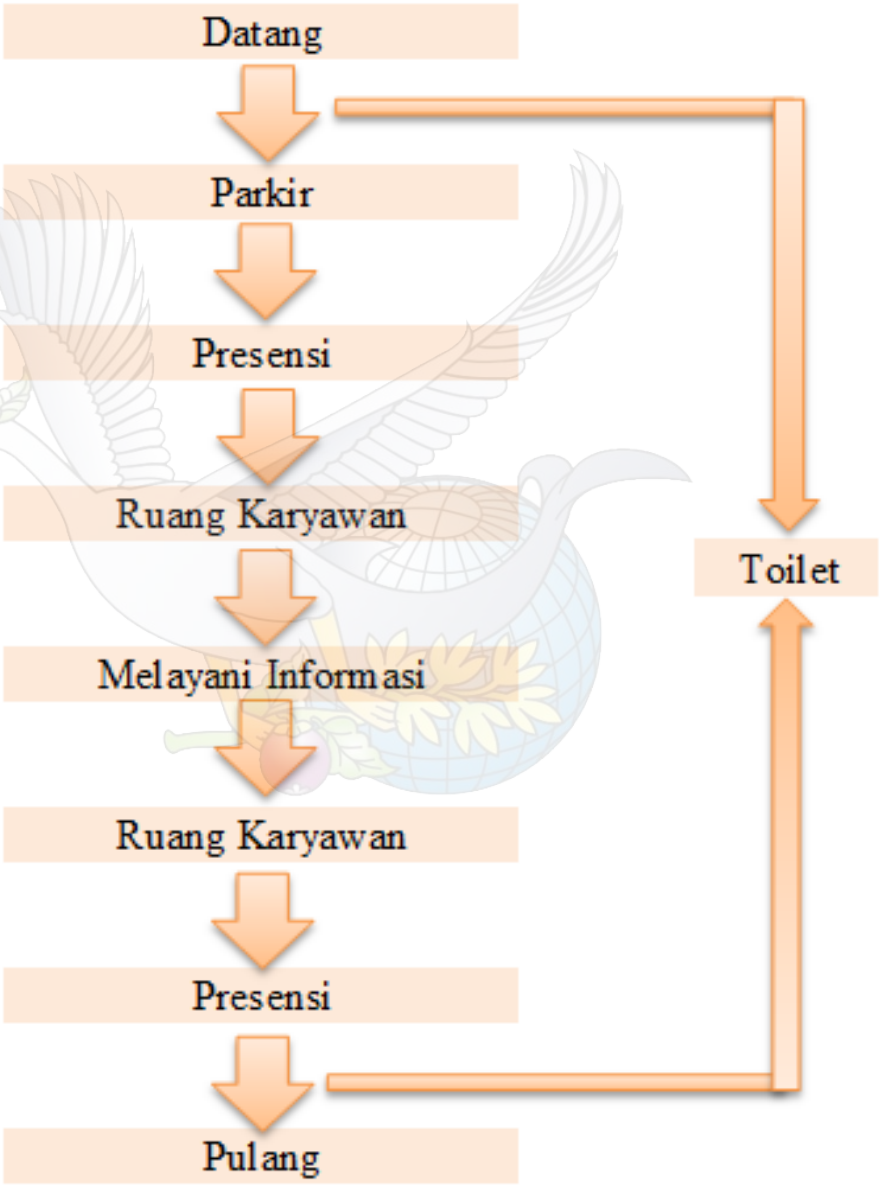


Diagram 3. Aktivitas Karyawan di *Receptionist*

b. Aktivitas yang dilakukan di *Child Care Center*, yaitu:

1) Aktivitas Pengunjung di Salon Anak

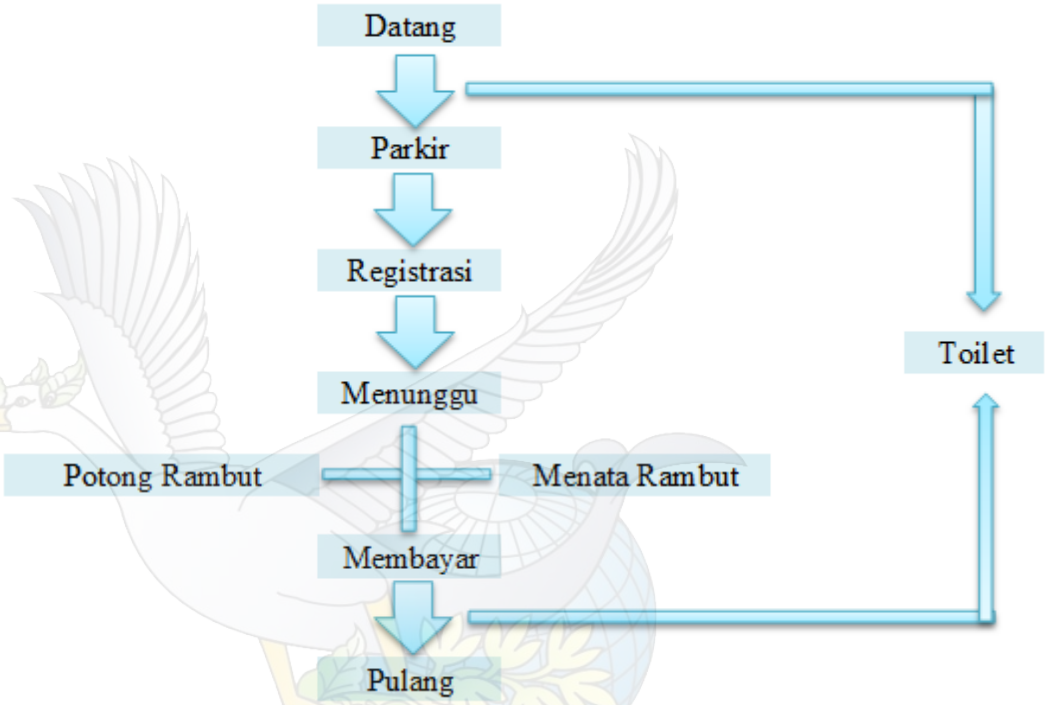


Diagram 4. Aktivitas Pengunjung di Salon Anak

2) Aktivitas Karyawan di Salon Anak

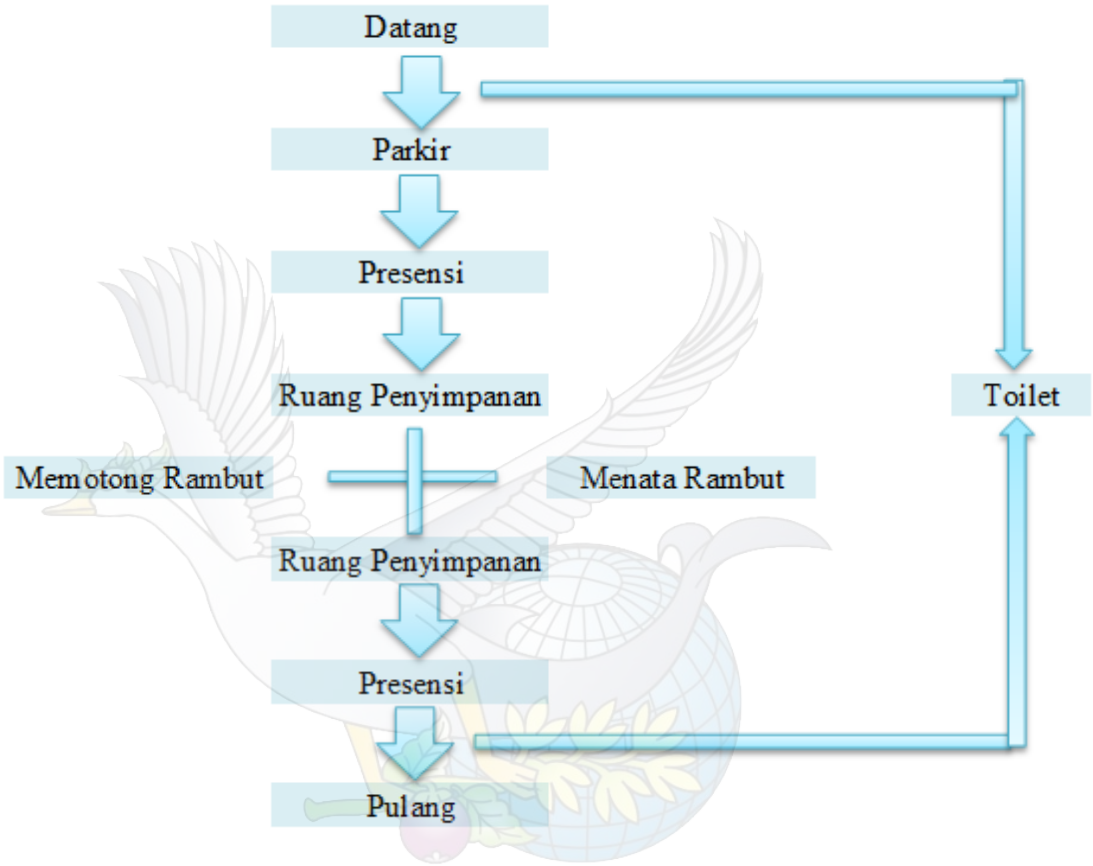


Diagram 5. Aktivitas Karyawan di Salon Anak

3) Aktivitas Pengunjung di Ruang *Massage* Anak

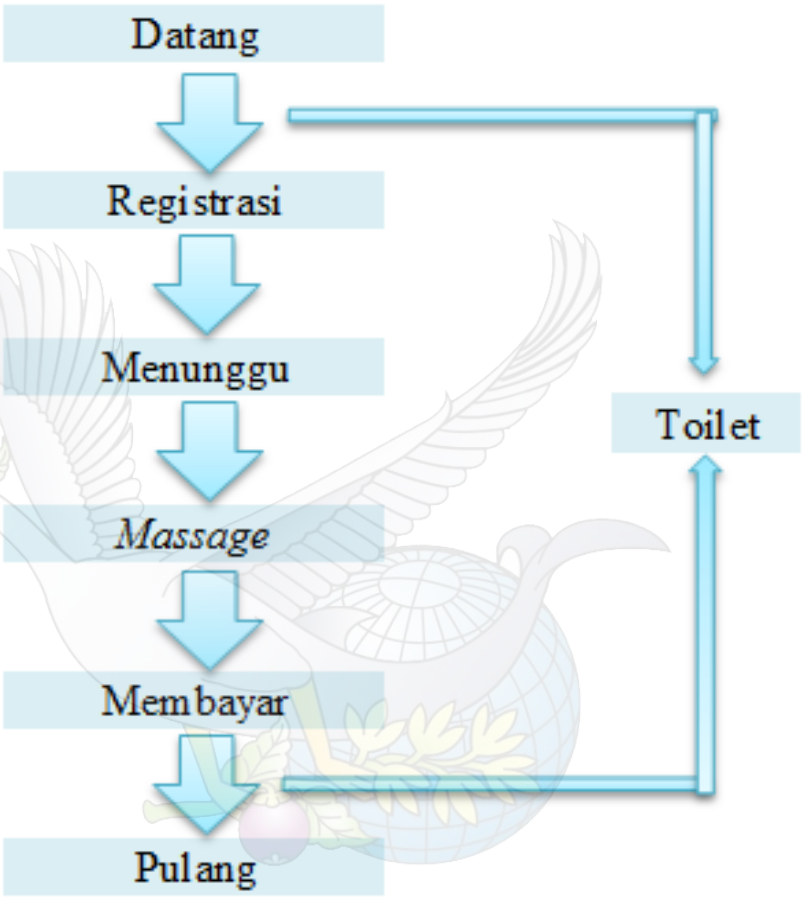


Diagram 6. Aktivitas Pengunjung di *Massage* Anak

4) Aktivitas Karyawan di Ruang *Massage* Anak

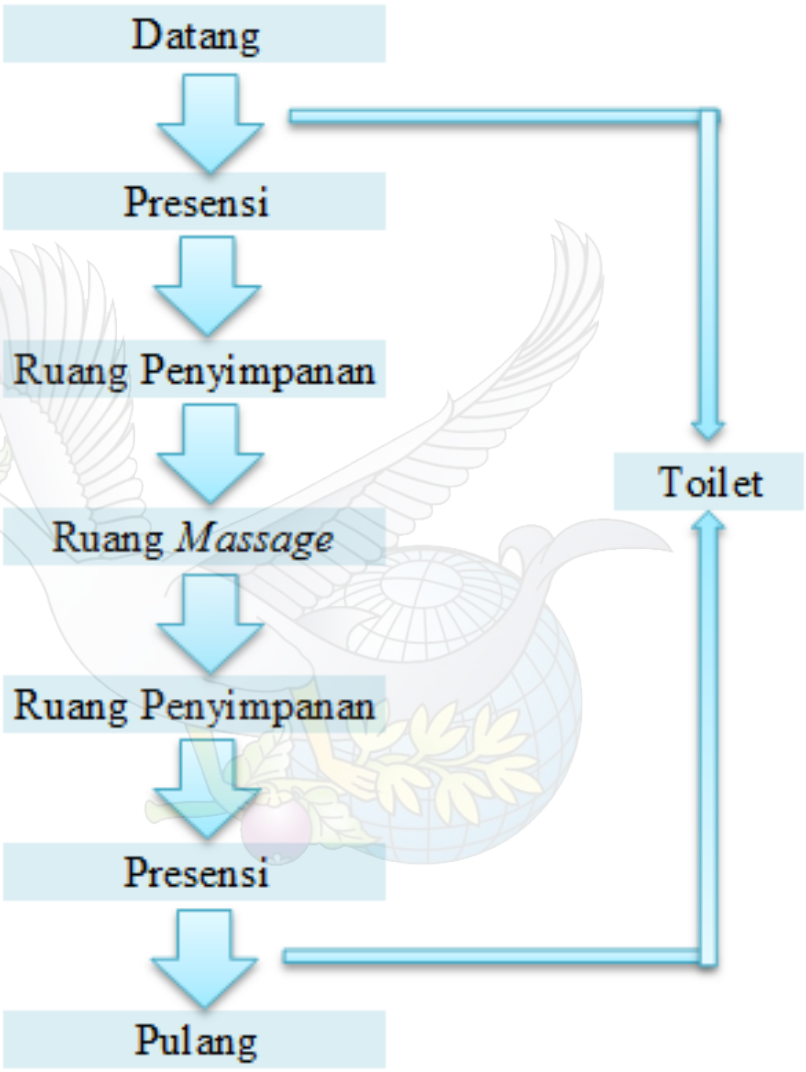


Diagram 7. Aktivitas Karyawan di *Massage* Anak

5) Aktivitas Pengunjung di Ruang Olahraga Anak

Diagram 8. Aktivitas Pengunjung di Ruang Olahraga Anak

6) Aktivitas Karyawan di Ruang Olahraga Anak

Diagram 9. Aktivitas Karyawan di Ruang Olahraga Anak

7) Aktivitas Pengunjung di Kafetaria

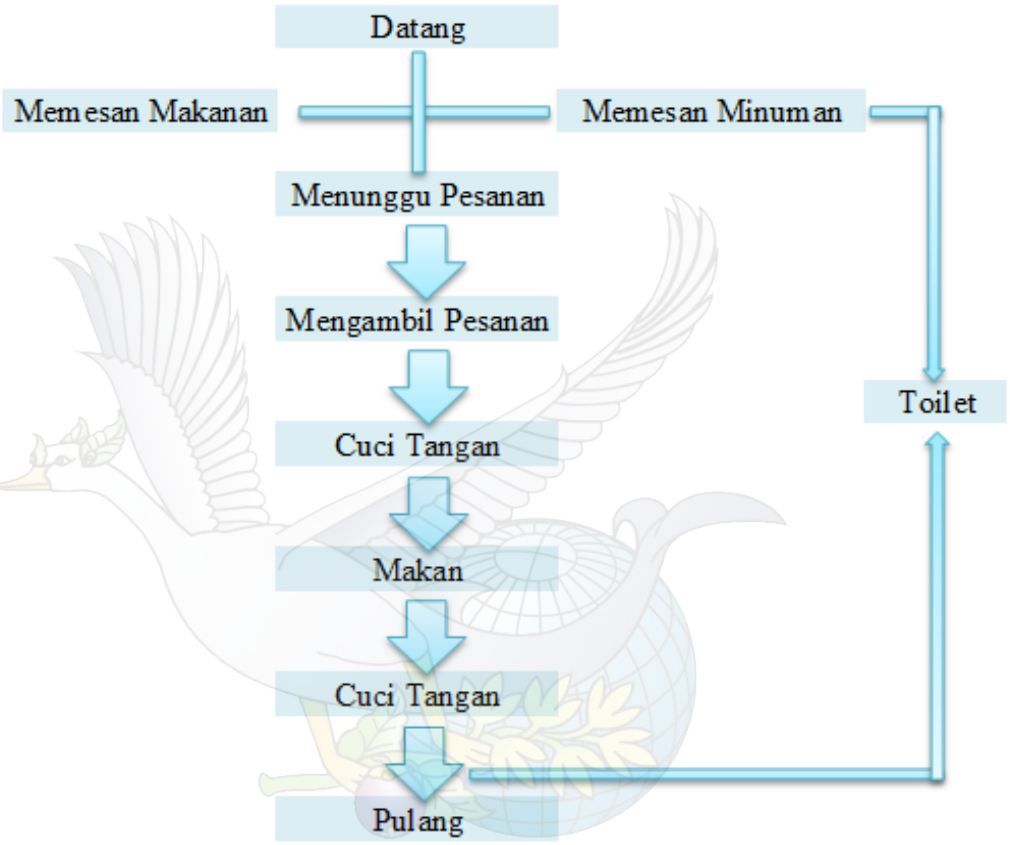


Diagram 10. Aktivitas Pengunjung di Kafetaria

8) Aktivitas Karyawan di Kafetaria

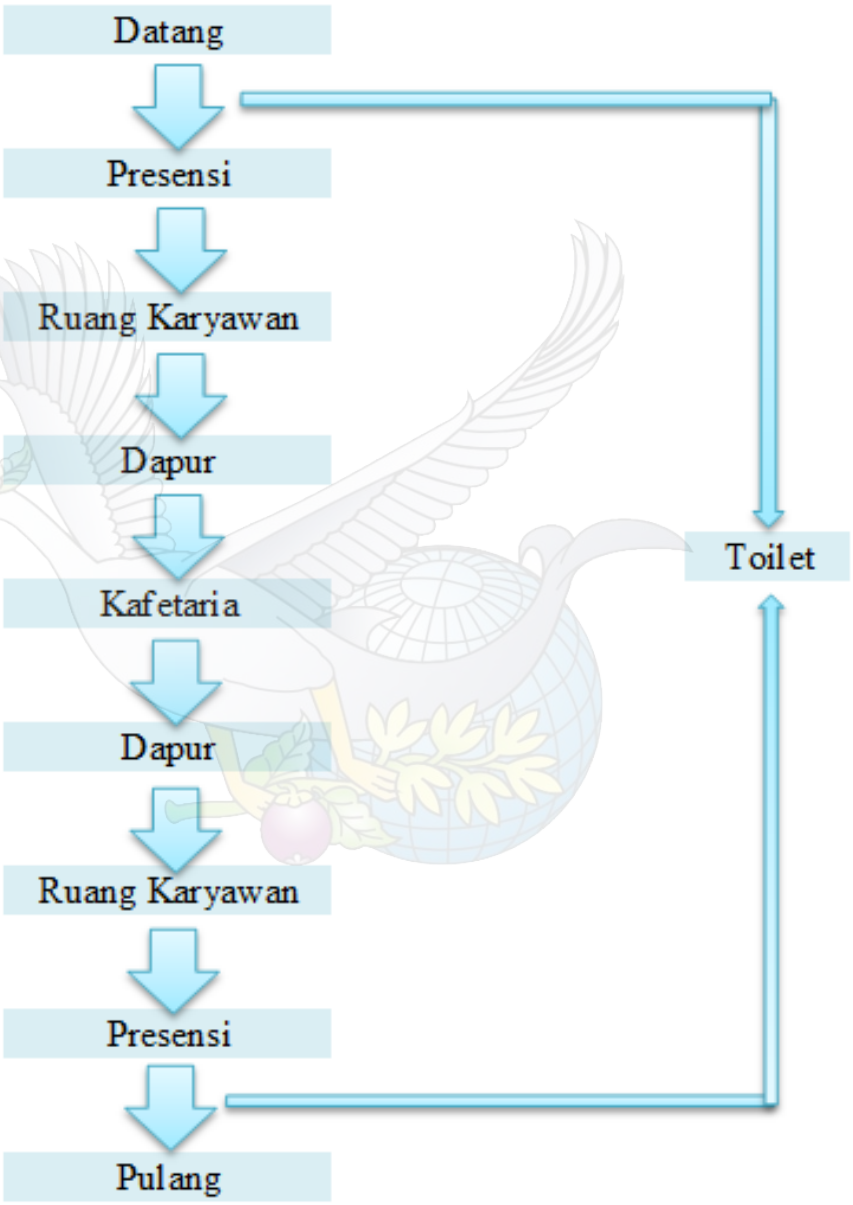


Diagram 11. Aktivitas Pengunjung di Kafetaria

c. Aktivitas yang dilakukan di *Daycare Center*, yaitu:

1) Aktivitas Pengunjung yang dilakukan di *Daycare center*

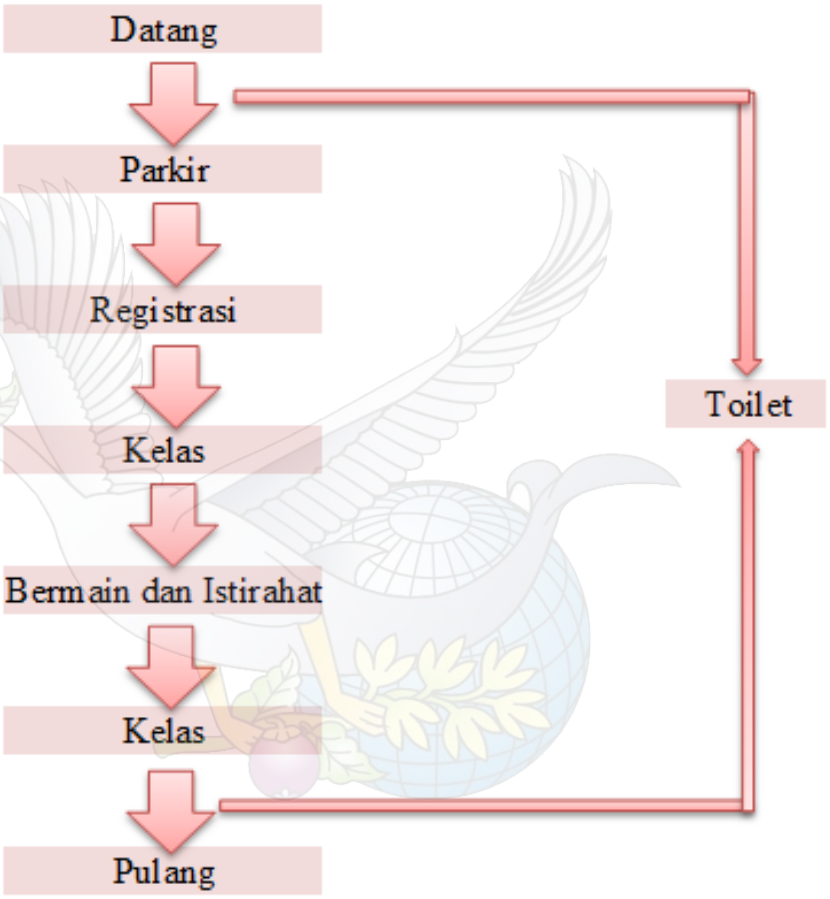


Diagram 12. Aktivitas Pengunjung di *Daycare Center*

2) Aktivitas Karyawan yang dilakukan di *Daycare center*

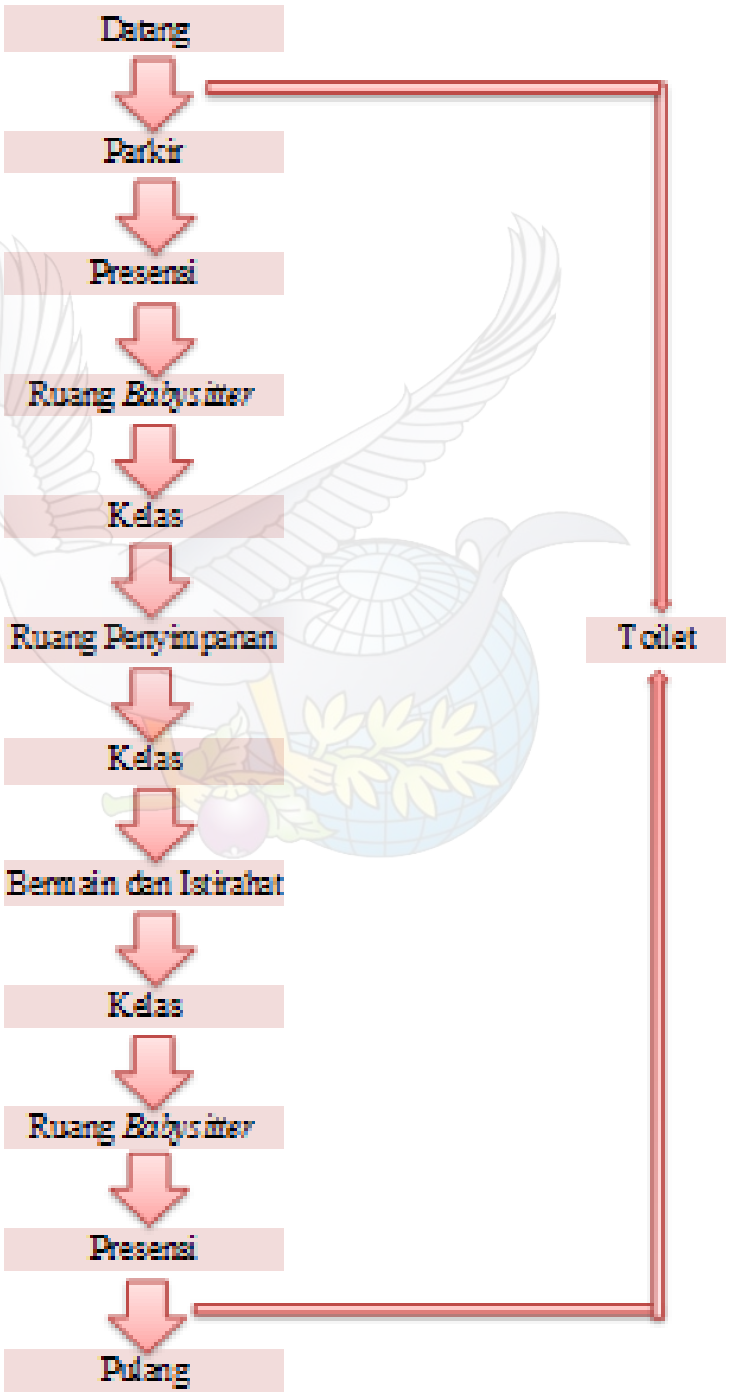


Diagram 13. Aktivitas Karyawan di *Daycare Center*

6. Aktivitas, Kebutuhan Ruang, dan Perabot.

Fancis D. K. Ching menyatakan bahwa Ruang Interior bangunan dirancang sebagai sarana manusia bergerak ,beraktivitas, dan beristirahat[37]. Perancangan *Child Center and Daycare* di Kota Blitar ini ditujukan untuk memfasilitasi segala bentuk sarana pendidikan dan perawatan terhadap anak usia dini. Berikut ini adalah tabel analisa aktivitas, kebutuhan ruang, dan kebutuhan aksesoris :

Tabel 4. Kebutuhan Ruang dan Asesoris

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Isian Ruang		Kapasitas
			Furniture	Pelengkap Ruang	
Direktur	Bekerja	Ruang Kerja	Meja Kerja Kursi Kerja Almari Arsip	*Artwork* Jam Dinding	1 Orang
	Menemui Tamu	Ruang Tamu	Sofa Tamu Meja Tamu Kabinet	*Dustbin* Artwork	6 Orang
	Makan Minum	Dapur	*Kitchen Set*	*Dustbin*	-

[37] Ching, Francis D.K.. *Ilustrasi Desain Interior*. (Jakarta: Erlangga 1996) hlm. 58

	Beribadah	Musholla		Rak Ibadah	Menyesuaikan
	Ke Toilet	*Toilet*		*Closet* *Washtafel* *Dustbin*	10 Orang
Administration *Staff*	Bekerja	Ruang Kerja	Lemari Arsip Meja Kerja Kursi Kerja	*Artwork* Jam Dinding	2 Karyawan
	Makan Minum	Dapur	*Kitchen Set*	*Dustbin*	-
	Beribadah	Musholla		Rak ibadah	Menyesuaikan
	Ke Toilet	*Toilet*		*Closet* *Washtafel* *Dustbin*	10 Orang
Finance Staff	Bekerja	Ruang Kerja	Lemari Arsip Meja Kerja	*Artwork* Jam Dinding	2 Karyawan

			Kursi Kerja		
	Makan Minum	Dapur	*Kitchen Set*	*Dustbin*	-
	Beribadah	Musholla		Rak ibadah	Menyesuaikan
	Ke Toilet	*Toilet*		*Closet* *Washtafel* *Dustbin*	10 Orang
Public Relation *Staff*	Bekerja	Ruang Kerja	Lemari Arsip Meja Kerja Kursi Kerja	*Artwork* Jam Dinding	2 Karyawan
	Makan Minum	Dapur	*Kitchen Set*	*Dustbin*	-
	Beribadah	Musholla		Rak Ibadah	Menyesuaikan
	Ke Toilet	*Toilet*		*Closet* *Washtafel* *Dustbin*	10 Orang

Front Office *Staff*	Bekerja	*Receptionist*	Meja Resepsionis Kursi Kerja Kursi tunggu Kabinet	*Artwork* *Dustbin*	3 Karyawan 20 Kostumer
	Makan Minum	Dapur	*Kitchen Set*	*Dustbin*	-
	Beribadah	Musholla		Rak Ibadah	Menyesuaikan
	Ke Toilet	*Toilet*		*Closet* *Washtafel* *Dustbin*	10 Orang
Hairdresser *Anak* *Orang Tua*	Bekerja Perawatan Menunggu	Salon Anak Salon Anak Salon Anak	 Kursi Kursi tunggu	Cermin *Artwork* *Dustbin* kabinet	*Hairdresser* 6 Anak 7 Orang
	Makan Minum	Dapur	*Kitchen Set*	*Dustbin*	-

	Istirahat	Ruang Karyawan	Loker Kursi Meja	Cermin *Dustbin* *Artwork*	10 Orang
	Beribadah	Musholla		Rak ibadah	Menyesuaikan
	Ke Toilet	*Toilet*		*Closet* *Washtafel* *Dustbin*	10 Orang
Massager	Bekerja	Ruang *Massage*	*Matrass* Kolam Bayi	Rak Cermin *Dustbin* *Artwork*	5 *Massager* 5 Anak 10 Orang Tua
	Makan Minum	Dapur	*Kitchen Set*	*Dustbin*	-
	Istirahat	Ruang Karyawan	Loker Kursi Meja	Cermin *Dustbin* *Artwork*	10 Orang
	Beribadah	Musholla		Rak ibadah	Menyesuaikan

	Ke Toilet	*Toilet*		*Closet* *Washtafel* *Dustbin*	10 Orang
Sports Trainner *Anak* *Orang Tua*	Bekerja Pelatihan Menunggu	Ruang Olahraga Ruang Olahraga Ruang tunggu	*Matrass* Alat Olahraga Kursi Tunggu	Rak *Dustbin* *Artwork*	4 *Trainer* 12 Anak 12 Orang Tua
	Makan Minum	Dapur	*Kitchen Set*	*Dustbin*	-
	Istirahat	Ruang Karyawan			
	Beribadah	Musholla		Rak ibadah	Menyesuaikan
	Ke Toilet	*Toilet*		*Closet* *Washtafel*	10 Orang

				Dustbin	
Babbysitter *Anak*	Bekerja Bermain	Ruang Kelas	Rak Buku	Rak *Dustbin* *Artwork*	6 *Babysitter* (1 orang per kelas) 6 Anak (3 anak per *Babysitter)*
Orang Tua	Konsultasi	Ruang Kerja	Meja Kerja Kursi Kerja	*Artwork* *Dustbin* Rak	3 Orang
	Makan Minum	Dapur	*Kitchen Set*	*Dustbin*	-
	Istirahat	Ruang Kantor	Loker Kursi Meja	*Artwork* *Dustbin*	13 Orang
	Beribadah	Musholla		Rak ibadah	Menyesuaikan
	Ke Toilet	*Toilet*		*Closet* *Washtafel*	10 Orang

				Dustbin	
Helper *Anak*	Bekerja Bermain	Ruang Kelas	Rak Buku	Rak *Dustbin* *Artwork*	6 *Helper* (1 orang *Helper* per kelas) 6 Anak (3 anak per *Helper*)
	Makan Minum	Dapur	*Kitchen Set*	*Dustbin*	-
	Istirahat	Ruang Kantor	Loker Kursi Meja	*Artwork* *Dustbin*	12 Orang
	Beribadah	Musholla		Rak ibadah	Menyesuaikan
	Ke Toilet	*Toilet*		*Closet* *Washtafel* *Dustbin*	10 Orang
Security	Bekerja	Ruang	Meja	Cermin	5 Orang

		Security	Kursi	*Dustbin*	
	Makan Minum	Dapur	*Kitchen Set*	*Dustbin*	-
	Istirahat	Ruang Karyawan	Loker Kursi Meja	Cermin *Dustbin* *Artwork*	10 Orang
	Beribadah	Musholla		Rak ibadah	Menyesuaikan
	Ke Toilet	*Toilet*		*Closet* *Washtafel* *Dustbin*	10 Orang
Orangtua	Mengantar anak dan Menunggu	*Lobby*	Kursi Tunggu Kabinet	*Dustbin* *Artwork*	25 Orang
	Makan dan minum	Kafetaria	Meja Kursi	*Dustbin* Artwork	65 Orang
	Rapat	Ruang Serba Guna	Meja Kursi	*Dustbin* *Artwork*	75 Orang

				Proyektor	
	Ke Toilet	*Toilet*		*Closet* *Washtafel* *Dustbin*	10 Orang
Semua Pekerja	Rapat	Ruang Serba Guna	Meja Kursi	*Dustbin* *Artwork*	18 Orang
	Makan dan minum	Kafetaria	Meja Kursi	*Dustbin* Artwork	50 Orang
	Ke Toilet	*Toilet*		*Closet* *Washtafel* *Dustbin*	10 Orang
Babysitter *Helper* Anak	Bermain	Tempat Bermain *Out door*	Papan Jungkat Jungkit Kotak Pasir Palang Bertangga Papan Seluncur	*Washtafel* *Dustbin*	6 *Babysitter* 6 *Helper* 36 Anak

			dan Rumah Tangga Ayunan Rumah Rumahan		
Karyawan	Meletakkan barang		Loker Meja Kursi	*Dustbin* *Artwork*	12 Karyawan

Dr. John J. Fruin, pada penelitiannya tentang pergerakan pejalan kaki dan "kerumunan orang" membahas tentang zona "persinggungan", "tidak persinggungan", "kenyamanan orang", dan "sirkulasi". "Zona personal yang nyaman" dari Fruin yaitu didasarkan atas "zona perlindungan tubuh" yang diperluas sampai diameter 42 inchi atau 106.7 cm. Fruin mengatakan bahwa pada zona perlindungan tubuh yang terbentuk seluas 10 sampai 13 kaki persegi atau 0.93 sampai 1.21 meter persegi per orang memungkinkan terjadinya suatu sirkulasi tanpa mengganggu orang lain[38].

Berikut ini adalah besaran ruang pada *Day Care and Child Center di Kota Blitar* berdasarkan perhitungan zona sirkulasi manusia menurut Dr. John J. Fruin:

[38] Panero, Julius. *Domensi Manusia dan Ruang Interior: Buku Panduan untuk Standar-standar Pedoman Perancangan.* (Jakarta : Erlangga, 2003), hlm 33

Tabel 5. Kebutuhan besaran Ruang

Area	**Keterangan**	**Perkiraan Luas**
Ruang Direktur	Jumlah Pengguna : 7 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang Zona Sirkulasi Manusia di Ruang Direktur : 7 orang x 1.21 m² = **8.47 m²** *Furniture* Meja Kerja : 1 x (0.76 m x 1.68 m) = 1.28 m² Kursi Kerja : 1 x (0.6 m x 0.6 m) = 0.36 m² Almari Arsip : 2 x (0.5 m x 2 m) = 2 m² Sofa : 4 x (0.7 m x 0.8 m) = 2.24 m² Meja : 1 x (0.5 m x 1.2 m) = 0.6 m² Lemari Es : 1 x (0.6 m x 0.8 m) = 0.48 m^2 Kursi Tamu : 2 x (0.5 m x 0.5 m) = 0.5 m^2 Luas Total : **7.46 m²**	**16 m²**
Ruang Kantor (*Administration,*	Jumlah Pengguna : 7 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang	**20.27 m²**

Finance, Public Relation)	Zona Sirkulasi Manusia di Ruang Kantor : 7 orang x 1.21 m² = **8.47m²** *Furniture* Meja Kerja : 7 x (1 m x 0.75 m) = 5.25 m² Kursi Kerja : 7 x (0.5 m x 0.5 m) = 1.75 m² Almari Arsip : 7 x (0.45 m x 1.5 m) = 4.8m² Luas Total = **11.8 m²**	
Lobby (*Front Office,* Ruang Tunggu)	Jumlah Pengguna : 24 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang Zona Sirkulasi Manusia di *Lobby :* 24 orang x 1.21 m² = **29,04 m²** *Furniture* Meja *Receptionist* : 1 x (0.6 m x 2.5 m) = 1.5 m² Kursi Kerja : 3 x (0.6 m x 0.6 m) = 1.08 m² Kursi Tunggu : 17 x (0.45 m x 0.45 m) = 2.85 m² Kursi Customer : 3 x (0.5 m x 0.5 m) = 0.75 m^2	**35.22 m²**

	Luas Total = **6.18** m²	
Salon Anak dan Ruang Tunggu	Jumlah Pengguna : 21 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang Zona Sirkulasi Manusia di Salon Anak : 21 orang x 1.21 m² = **25.41 m²** *Furniture* Kursi mobil mobilan: 4 x (1 m x 1.5 m) = 6 m² Kursi biasa : 3 x (0.5 m x 0.5 m) = 0.75 m² Ambalan : 6 x (1 m x 0.15 m) = 0.9 m² Kursi Tunggu : 4 x (0.5 m x 0.5 m) = 1 m^2 Sofa : 3 x (0.8 m x 0.6 m) = 1.44 Ruang Peralatan : 2 m x 2 m = 4 m^2 Luas Total = **14.1 m²**	**39.5 m²**
Ruang *Massage*	Jumlah Pengguna : 4 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang Zona Sirkulasi Manusia di Ruang *Massage* : 4 orang x 1.21 m² = **4.84 m²**	**12.6 m^2 (Ruangan usia 1-12 bulan)**

	Furniture Baby Swim Pool usia 1-12 bulan : 1 x (1.43 m x 1.05 m) = 1.5 m^2 Baby Swim Pool usia 13-36 bulan : 1 x (1.20 m x 0.85 m) = 1.02 m^2 *Spons Mat* : 1 x (2.5 m x 2.5 m) = 6.25 m² Luas Total = **8.77 m²**	**12.11 m^2 (Ruangan usia 13-36 bulan)**
Ruang Olahraga dan Ruang Tunggu	Jumlah Pengguna : 30 orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang Zona Sirkulasi Manusia di Ruang *Sport Training* : 30 orang x 1.21 m² = **36.3 m²** *Furniture* *Spons Mat* : 1 x (6 m x 10 m) = 60 m² Ruang Ganti Laki-Laki : 4 m x 3 m = 12 m^2 Ruang Ganti Perempuan : 2.5 m x 4 m = 10 m^2 Luas Total = **82 m²**	**120.73 m²**

	Ruang Tunggu Kursi : 12 x (0.45 m x 0.45 m) = **2.43 m²**	
Ruang Kelas Anak Usia 2-3 Tahun (3 Ruang Kelas)	Jumlah Pengguna : 8 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang Zona Sirkulasi Manusia di Ruang Kelas Anak Usia 2-3 Tahun : 8 orang x 1.21 m² = **9.68 m²** *Furniture* *Spons Mat* : 1 x (6 m x 6 m) = 36 m² Meja : 12 x (0.5 m x 0.5 m) = 3 m² Almari : 6 x (0.45 m x 0.45 m) = 1.22 m^2 Mini Stage : 2 m x 3 m = 6 m^2 Luas Total = **46.22 m²**	**56 m^2**
Ruang Kelas Anak Usia 4-5 Tahun (3 Ruang Kelas)	Jumlah Pengguna : 8 Orang (Per Ruang) Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang Zona Sirkulasi Manusia di Ruang Kelas anak usia 4-5 Tahun :	**94 m^2**

	8 orang x 1.21 m² = **9.68** m² *Furniture* *Spons Mat* : 1 x (8 m x 8 m) = 64 m² Meja : 12 x (0.5 m x 0.5 m) = 3m² Almari : 6 x (0.45 m x 0.45 m) = 1.22 m^2 Mini Stage : 4 m x 4 m = 16 m^2 Luas Total : **84.22m²**	
Ruang Kantor	Jumlah Pengguna : 15 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang Zona Sirkulasi Manusia di Ruang Kantor : 15 orang x 1.21 m² = **18.15 m²** *Furniture* Meja Kerja : 13 x (1 m x 0.75 m) = 9.75 m² Kursi Kerja : 13 (0.5 m x 0.5 m) = 3.25 m² Almari : 12 x (0.45 m x 1 m) = 5.4 m^2 Kursi : 2 x (0.45 m x 0.45 m) = 0.41 m^2	**37 m²**

	Luas Total = **18.81 m²**	
Ruang *security*	Jumlah Pengguna : 5 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang Zona Sirkulasi Manusia di Ruang Kontrol : 5 orang x 1.21 m² = **6.05 m²** Furniture Meja : 2 x (0.75 m x 1,5 m) = 2.25 m² Kursi : 4 x (0.6 m x 0.6 m) = 1.44 m² Almari : 5 x (0.45 m x 0.45 m) = 1.01 m² Luas Total = **4.73 m²**	**10.78 m²**
Kafetaria	Jumlah Pengguna : 80 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang Zona Sirkulasi Manusia di *Cafetaria* : 80 orang x 1.21 m² = **96.8 m²** *Furniture* Meja : 27 x (0.6 m x 0.6 m) = 9.72 m²	**139.47 m²**

	Kursi : 54 x (0.45 m x 0.45 m) = 11 m² *Washtafel* : 3 x (0.5 m x 0.6 m) = 0.9 m^2 Dapur : 1 x (4 m x 3.7 m) = 14.8 m^2 Ruang Service : 1 x (2.5 m x 2.5 m) = 6.25 m^2 Luas Total = **42.67 m²**	
Ruang Serba Guna	Jumlah Orang : 80 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang Zona Sirkulasi Manusia di Auditorium : 80 orang x 1.21 m² = **96.8 m²** *Furniture* Meja : 1 x (0.75 m x 3 m) = 2.25 m² Kursi : 3 x (0.6 m x 0.6 m) = 1.08 Kursi : 65 x (0.5 m x 0.5 m) = 16.25 m² Ruang peralatan : 2.5 m x 2.5 m = 6.25 m^2 Luas Total = **25.83 m²**	**122.63 m²**
Musholla	Jumlah Pengguna : 30 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang	**36.6 m²**

	Zona Sirkulasi Manusia di Musholla : 30 orang x 1.21 m² = **36.3 m²** *Furniture* Almari : 1 x (0.5 m x 0.6 m) = **0.3 m²**	
Toilet Laki-Laki lantai 1	Jumlah Pengguna : 14 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang Zona Sirkulasi Manusia di Toilet : 14 orang x 1.21 m² = **16.94 m²** Bilik Toilet : 7 x (1 m x 1.45 m) = 10.15 m² *Washtafel* : 3 x (0.6 m x 0.4 m) = 0.72 m^2 *Urinoir* : 4 x (0.7 m x 0.7 m) = 1.96 m^2 Luas Total = **12.83 m^2**	**30 m^2**
Toilet Perempuan Lantai	Jumlah Pengguna : 12 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang Zona Sirkulasi Manusia di Toilet : 12 orang x 1.21 m² = **14.52 m²**	**25 m^2**

	Bilik Toilet : 7 x (1 m x 1.45 m) = 10.15 m² *Washtafel* : 5 x (0.6 m x 0.4 m) = 1.2 m^2 Luas Total = **11.35 m^2**	
Tempat Bermain *Outdoor*	Jumlah Pengguna : 50 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m² per orang Zona Sirkulasi Manusia di Tempat Bermain *Outdoor* : 50 orang x 1.21 m² = **60.5 m²** Fasilitas Papan Jungkat Jungkit : 1 x (4 m x 0.3 m) = 1.2 m² Kotak Pasir : 1 x (8 m x 10 m) = 80 m² Palang Bertangga : 1 x (3.6 m x 0.3 m) = 1.08 m² Papan Seluncur dan Rumah Tangga : 1 x (7.3 m x 3.8 m) = 27.74 m² Ayunan : 2 x (4 m x 4.5 m) = 36 m² Rumah-Rumahan : 1 x (3.2 m x 5.7 m) = 18.24 m² Luas Total : **92.3 m²**	**152.76 m²**

Toilet Laki-Laki Lantai 2	Jumlah Pengguna : 10 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m^2 per orang Zona Sirkulasi Manusia diToilet Laki-Laki lantai 2 : 10 orang x 1.21 m^2 = **12.1 m^2** Bilik Toilet : 4 x (1 m x 0.45 m) = 5.8 m^2 *Washtafel* : 2 x (0.6 m x 0.4 m) = 0.48 m^2 *Urinoir* : 4 x (0.7 m x 0.7 m) = 1.96 m^2 Luas Total = **8.24 m^2**	**20.34 m^2**
Toilet Perempuan Lantai 2	Jumlah Pengguna : 9 Orang Zona Sirkulasi menurut Fruin : 1.21 m^2 per orang Zona Sirkulasi Manusia di Toilet Perempuan Lantai 2 : 9 orang x 1.21 m^2 = **10.84 m^2** Bilik Toilet : 6 x (1 m x 1.45 m) = 8.7 m^2 *Washtafel* : 3 x (0.6 m x 0.4 m) = 0.72 m^2 Luas Total : **6.27 m^2**	**17.10 m^2**

Ruang Karyawan	Jumlah Pengguna : 12 Orang Zona Sirkulasi Menurut Fruin : 1.21 m^2 per orang Zona Sirkulasi Manusia di Ruang Keryawan : 12 orang x 1.21 m^2 =**14.52 m^2** Loker : 12 x (0.45 m x 0.45 m) = 2.43 m^2 Kursi : 2 x (0.45 m x 0.45 m) = 0.41 m^2 Meja : 1 x (0.6 m x 0.6 m) = 0.36 m^2 Luas Total = **3.2 m^2**	**17.72 m^2**
Smoking Area	Jumlah Pengguna : 5 orang Zona Sirkulasi Menurut Fruin : 1.21 m^2 Zona Sirkulasi Manusia di *Smoking Area* : 5 orang x 1.21 m^2 = **6.05 m^2**	**6.05 m^2**
Luas Total Ruang Lingkup Garap adalah 1,359.19 m^2 = 1,360 m^2		

7. Hubungan Antar Ruang

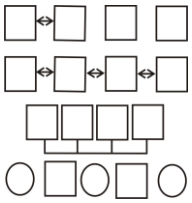
Pengaturan ruangan yang baik akan mempermudah aktivitas yang dilakukan baik oleh pengelola, karyawan, maupun pengguna. Setiap ruang memiliki fungsi masing-masing yang memiliki hubungan yang tidak dapat dipisahkan. Pamudji Suptandar dalam bukunya yang berjudul Desain Interior

membagi beberapa jenis organisasi ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan tiap bangunan, antara lain :

a. Organisasi ruang terpusat

1) Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang – ruang di sekitarnya
2) Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lainnya.
3) Ruang di sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran, maupun fungsi.

b. Organisasi ruang linier



1) Merupakan deretan ruang – ruang.
2) Masing – masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang.
3) Masing – masing ruang

berhubungan secara langsung.

4) Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.

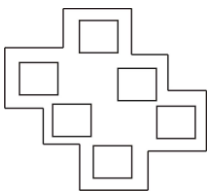
c. Organisasi ruang secara radial

1) Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier.

2) Organisasi terpusat mengarah ke dalam, sedangkan organisasi radial mengarah ke luar.

3) Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.

d. Organisasi ruang mengelompok

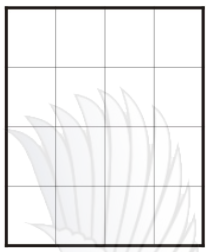


1) Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang – ruang yang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi.

2) Pembuatan sumbu membantu susunan

organisasi.

e. Organisasi ruang secara grid



1) Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola grid (3 dimensi)

2) Organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.

3) Penggunaan ruang yang disusun secara grid banyak kita jumpai pada interior ruang perkantoran yang terdiri dari banyak divisi atau bagian – bagian untuk karyawan yang menduduki jabatan.

Interior *Child Center and Daycare* ini menggunakan pola hubungan antara ruang secara terpusat, dikarenakan pembagian dalam area tersebut dominan sebagai pusat, sedangkan ruangan disekitarnya memiliki area berbeda dan fungsi yang berbeda.

Skema hubungan ruang pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

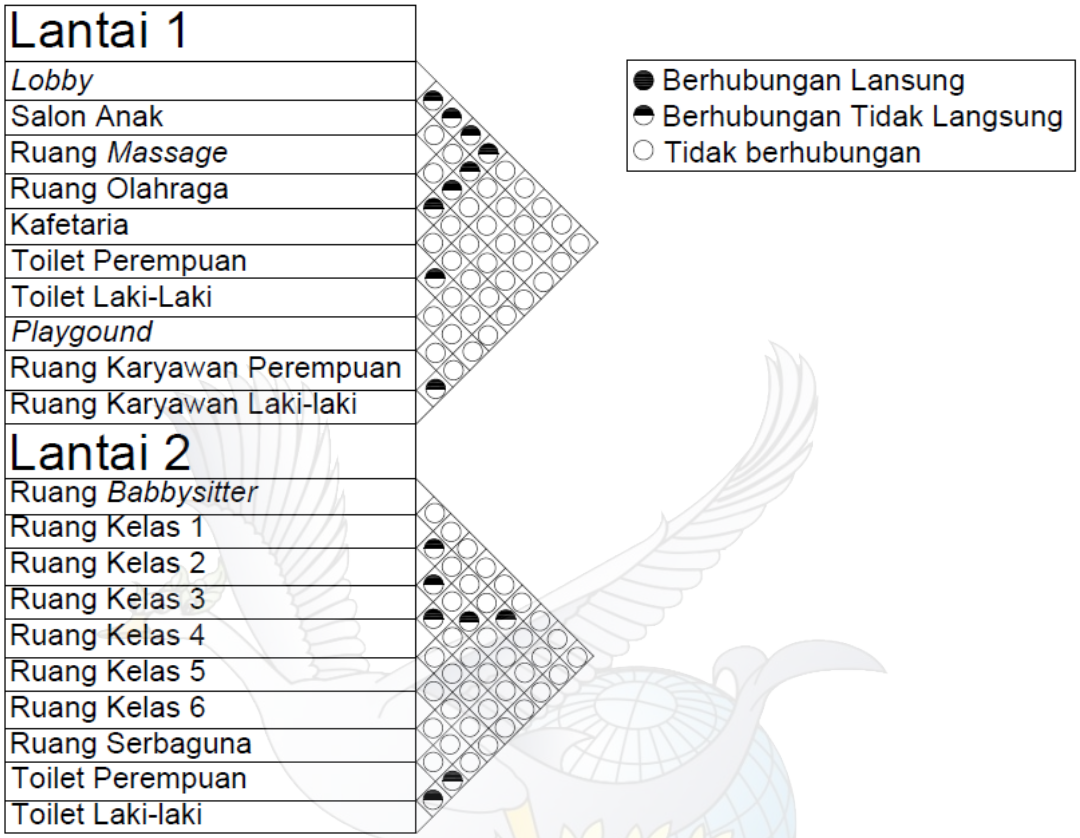
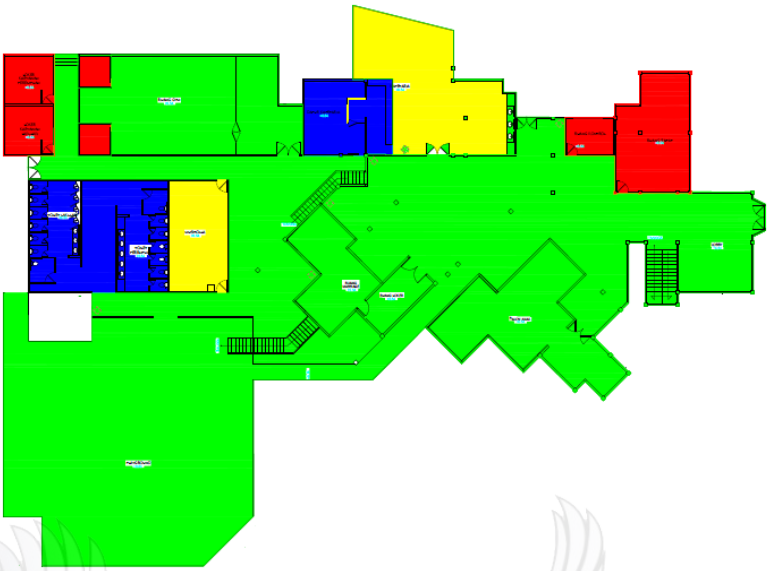


Diagram 14. Pembagian Ruang berdasarkan area

8. Zoning dan Grouping

Berikut ini adalah *zoning grouping* yang digunakan pada perancangan interior *Daycare and Child Center* di Kota Blitar.



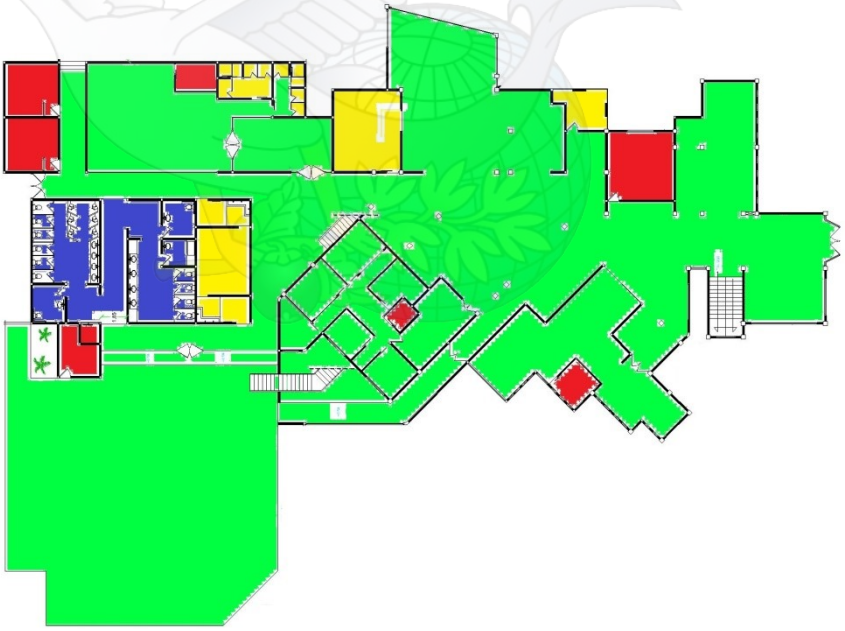
Alternatif 1

Area Publik

ea Semi Publik

Area Privat

Area Service



Alternatif 2

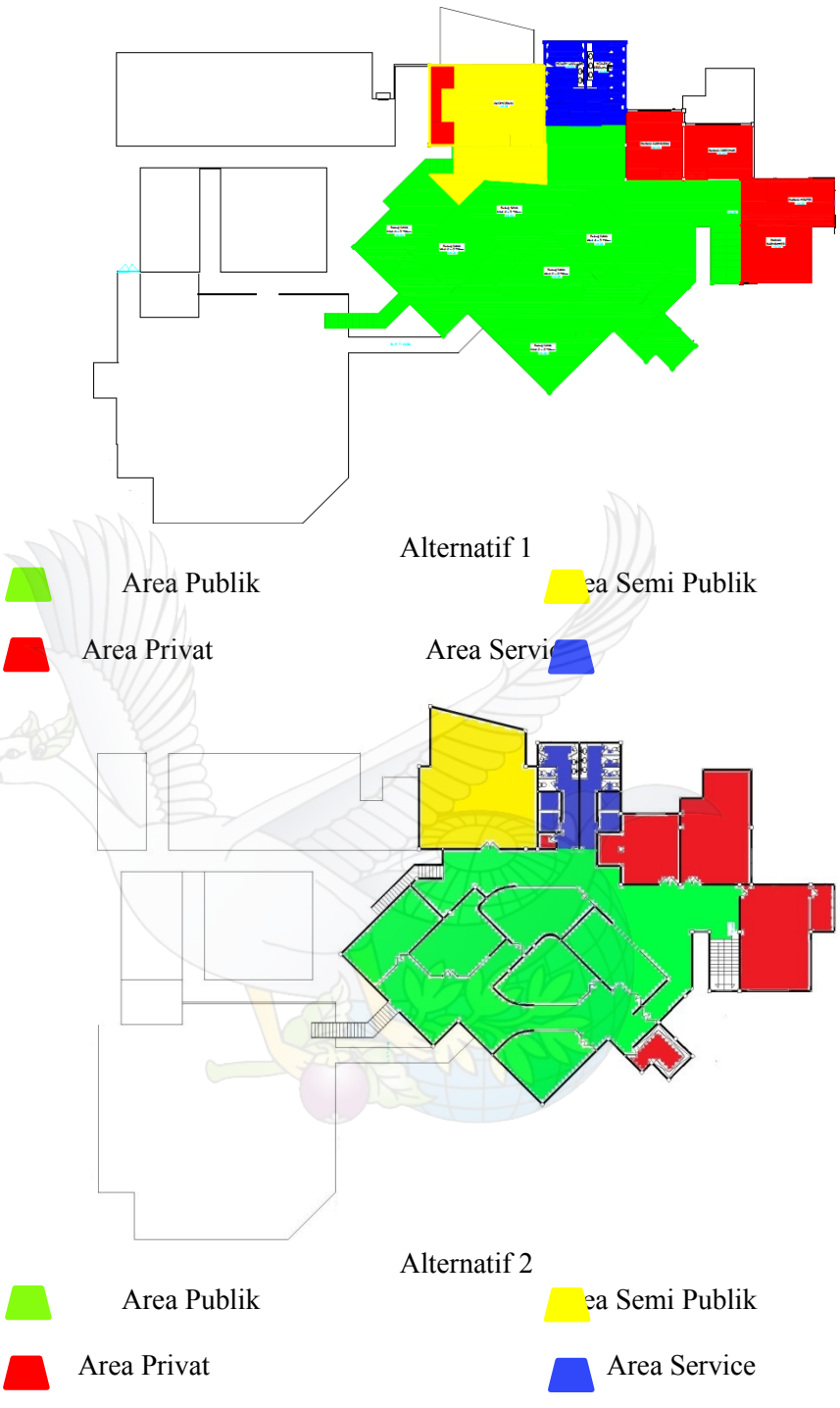
Area Publik

ea Semi Publik

Area Privat

Area Service

Gambar 14. Zoning Grouping Lantai 1



Gambar 15. Zoning Grouping Lantai 2

Tabel 6. Indikator penilaian Organisasi Ruang

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	**	****
Kenyamanan	****	*****
Akses	****	***
Jumlah	10	12
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

Keterangan :

Fungsional : Efektivitas dalam melakukan pekerjaan karena ruangan tidak berjauhan sehingga tidak membuang waktu.

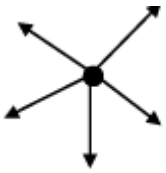
Kenyamanan : Pengelompokan ruang berdasar jenisnya sesuai fungsinya akan memberikan kemudahan komunikasi dan koordinasi bagi penggunanya.

Akses :Pengelompokan ruang mendukung kemudahan bagi penggunanya (pengunjung dan pengelola), hal ini berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan.

9. Sirkulasi

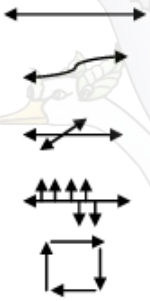
Bentuk- bentuk pola sirkulasi tersebut, antara lain :

a. Radial



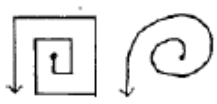
Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat.

b. Linear



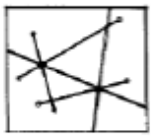
Pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran / loop.

c. Spiral



Jalan menerus yang berasal dari titik pusat dan berputar terus hingga menjauhinya.

d. Campuran



Kombinasi dari sirkulasi pada suatu bangunan, misalnya. Karena terbentuk orientasi yang membingungkan.

Pada perancangan ini menggunakan pola sirkulasi linear, dimana pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran / loop.

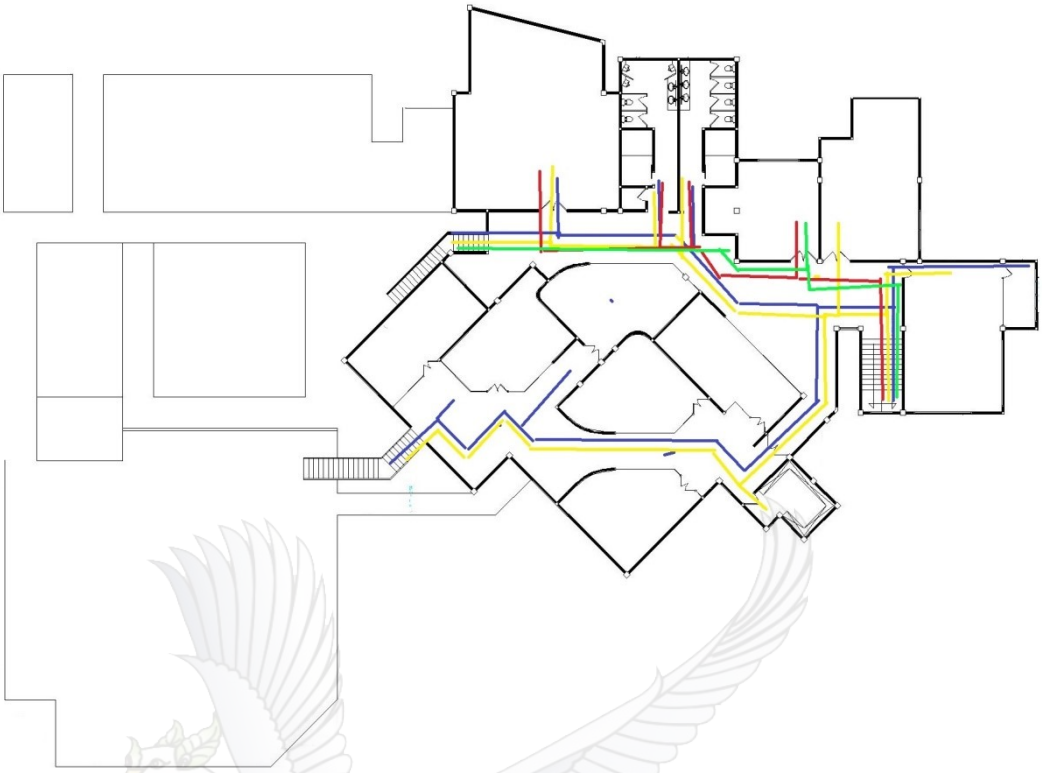
Gambar 16. Pola Sirkulasi Lantai 1

Sirkulasi Tamu

Sirkulasi Pengunjung

Sirkulasi Karyawan

Sirkulasi Pengelola



Gambar 17. Pola Sirkulasi Lantai 2

Sirkulasi Tamu

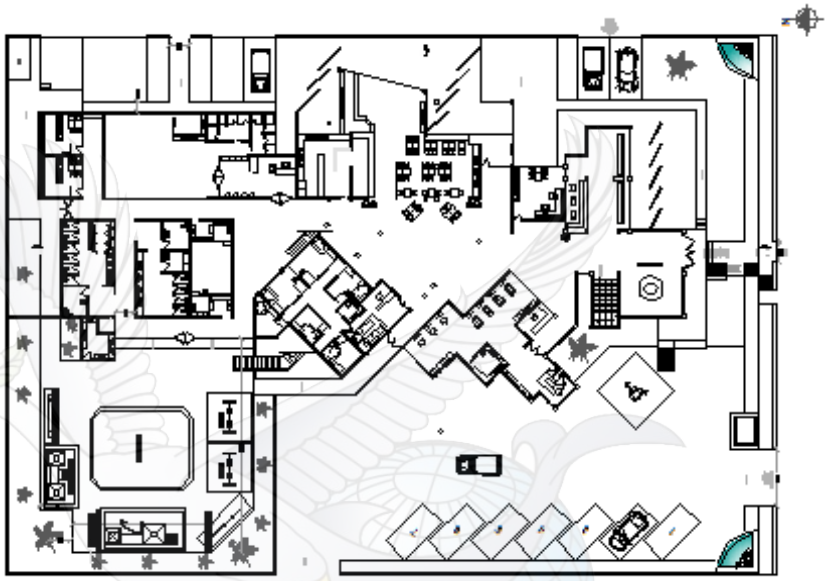
Sirkulasi Pengunjung

Sirkulasi Karyawan

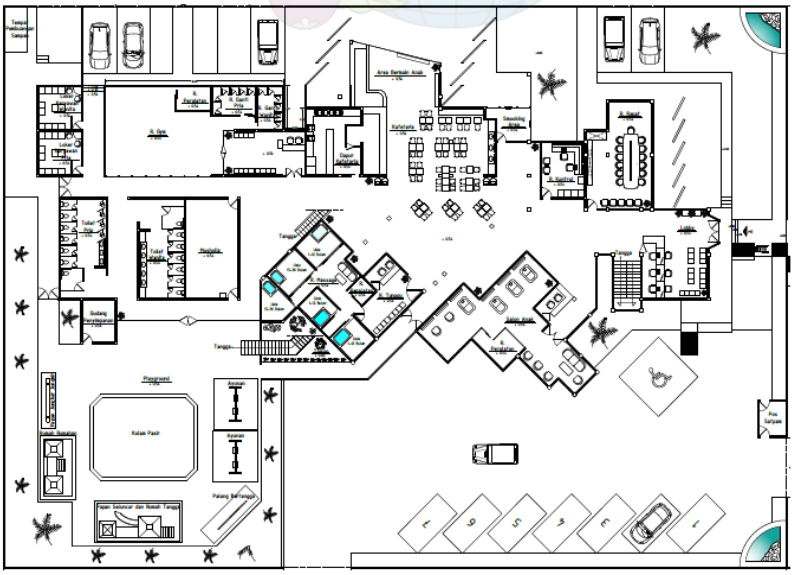
Sirkulasi Pengelola

10. Layout

Perancangan Interior *Daycare and Child Center di Kota Blitar* akan dipertimbangkan dan dipilih dari alternatif sebagai berikut.

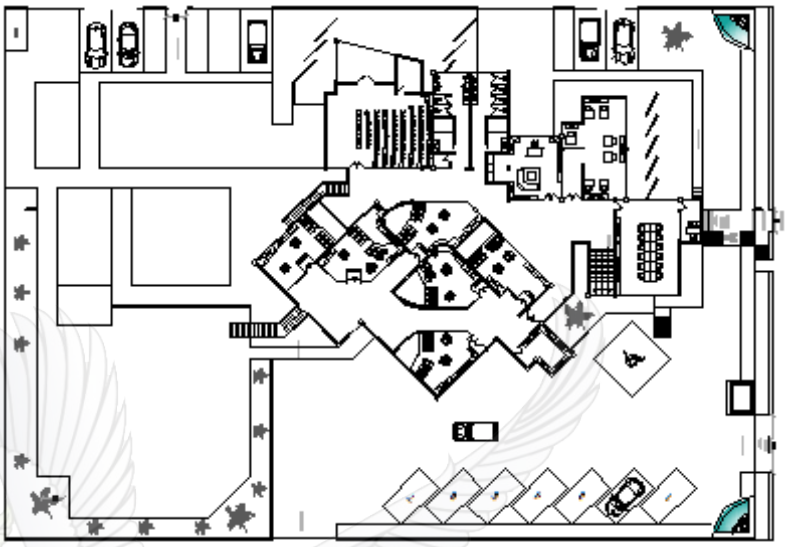


Alternatif 1

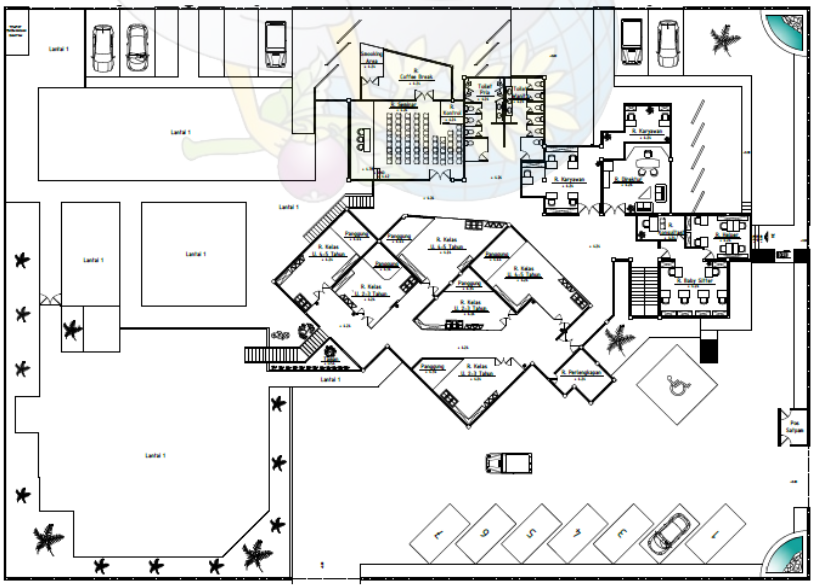


Alternatif 2

Gambar 18. Alternatif Layout Lantai 1



Alternatif 1



Alternatif 2

Gambar 19. Alternatif Layout Lantai 2

Tabel 7. Indikator penilaian Alternatif *Layout*

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsional	*****	***
Kenyamanan	***	****
Akses	****	***
Jumlah	12	10
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

Keterangan :

Fungsional : Efektivitas dalam melakukan pekerjaan karena ruangan tidak berjauhan sehingga tidak membuang waktu.

Kenyamanan : Pengelompokan ruang berdasar jenisnya sesuai fungsinya akan memberikan kemudahan komunikasi dan koordinasi bagi penggunanya.

Akses :Pengelompokan ruang mendukung kemudahan bagi penggunanya (pengunjung dan pengelola), hal ini berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan.

11. Unsur Pembentuk Ruang

Ruang – ruang Interior dalam bangunan dibentuk oleh elemen- elemen yang bersifat arsitektur dari struktur dan pembentuk ruangnya yaitu kolom-kolom, dinding, lantai, dan *ceiling*. Elemen- elemen tersebut memberi bentuk pada bangunan, memisahkannya dari ruang luar, dan membentuk pola tatanan ruang-ruang interior.[39] Unsur pembentuk ruang tersebut dapat di desain sedemikian mungkin sehinggal dapat memperindah interior, memiliki estetika, dan memberikan dampak psikologis terhadap penikmatnya. Unsur-unsur interior tersebut antara lain adalah dinding, lantai, dan *ceiling*.

Ceiling merupakan elemen yang menjadi naungan dalam Desain Interior dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada di bawahnya.[40] *Ceiling* di desain sesuai dengan tema dan gaya yang digunakan.

a. Dinding

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukanaan tanah, langit-langit dan atap. Menjadi muka bangunan dan memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya.[41] Berdasarkan fungsi bangunan yang meupakan sebuah fasilitas yang diperuntukkan bagi anak-anak, maka secara fungsional, beberapa pengaman harus di pasang demi keselamatan anak-anak tersebut.

Dinding yang digunakan antara lain adalah :

1) Dinding batu bata merupakan unsur pembentuk utama yang akan diaplikasikan juga dengan gambar-gambar dan mural yang akan menstimulai imajinasi anak-anak. Dinding tersebut akan diaplikasikan

[39] Francis D. K. Ching. "*Ilustrasi Desain Interior*". (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1996)
[40] Francis D. K. Ching, 1996, Hal.192
[41] Francis D. K. Ching, 1996, hlm.176

hampir di sebagian besar bangunan. Beberapa bagian dinding juga akan aplikasikan dengan *finishing* cat tembok.

2) Kaca yang dapat memberikan kesan lebih luas diaplikasikan pada beberapa bagian dinding di Ruang *Massage*, kafetaria, Ruang Olahraga, dan Ruang Kelas.
3) *Wallpaper* yang dapat menguatkan kesan dari ruangan diaplikasikan di *lobby*.
4) *Sticker Wall* diaplikasikan pada beberapa bagian dinding kelas, *lobby,* kafetaria, ruang olah raga, ruang *massage*, dan salon anak.
5) *Puzzle Mat* diaplikasikan pada sebagian dinding pada ruang kelas. Hal tersebut dilakukan untuk mengurai resiko cedera pada anak jika terbentuk oleh dinding saat melakukan aktivitas.

a) Analisis Dinding pada Ruang Tunggu

Ruang Tunggu yang menjadi tujuan utama seorang pelanggan merupakan sebuah tempat yang harus di desain dengan semenarik mungkin. Hal tersebut berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan di ruangan tersebut. Menunggu merupakan sebuah pekerjaan yang bisa mnejadi sangat membosankan apabila tidak didukung dengan lingkungan sekitarnya. Misalnya dengan mendambahkan hiburan berubah media elektronik maupun cetak. Berikut di bawah ini adalah alternatif dari dinding ruang tunggu.

Gambar 20. Alternatif Dinding Ruang Tunggu 1

Gambar 21. Alternatif Dinding Ruang Tunggu

Tabel 8. Indikator penilaian Alternatif Dinding Ruang Tunggu

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	*****	****
Tema	***	****
Estetika	****	**
Jumlah	12	10
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

Keterangan :

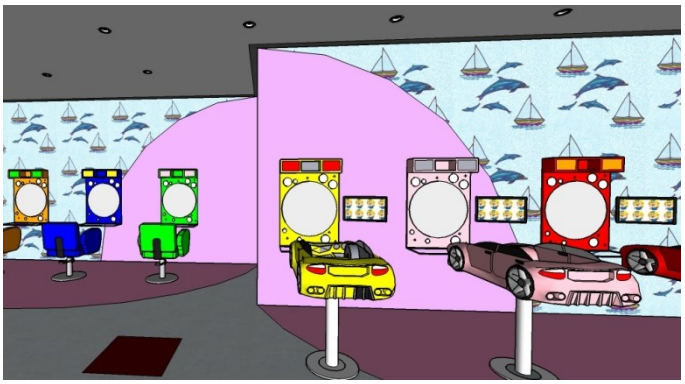
Fungsi : Efektivitas dinding berkerja sesuai dengan fungsinya, yaitu memantulkan cahaya dan menyerap suara.

Tema : Kesesuaian dinding dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di sebuah ruangan.

b) Analisis Dinding pada Salon Anak

Berdasarkan pada kegiatan yang dilakukan di ruangan tersebut, maka desain salon anak tersebut sebisa mungkin menghibur anak-anak yang sedang mendapatkan pelayanan. Kebanyakan anak akan selalu bergerak-gerak karena merada tidak nyaman dengan sentuhan-sentuhan di kepala mereka. salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan mendesain tempat tersebut dengan semenarik mungkin atau dengan mendambahkan alat hiburan. Berikut ini adalah alternatif dinding pada salon anak.



Gambar 22. Alternatif dinding salon anak 1

Gambar 23. Alternatif dinding salon anak 2

Tabel 9. Indikator penilaian Alternatif Dinding Salon Anak

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	****	****
Tema	*****	***
Estetika	****	****
Jumlah	13	11
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

Keterangan :

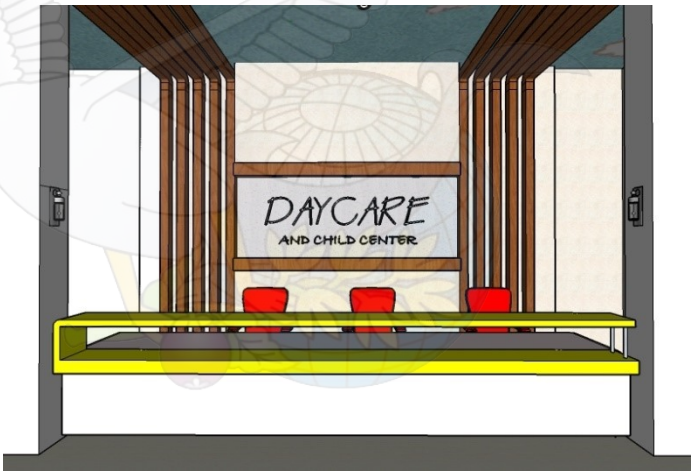
Fungsi : Efektivitas dinding berkerja sesuai dengan fungsinya, yaitu memantulkan cahaya dan menyerap suara.

Tema : Kesesuaian dinding dengan tema yang digunakan

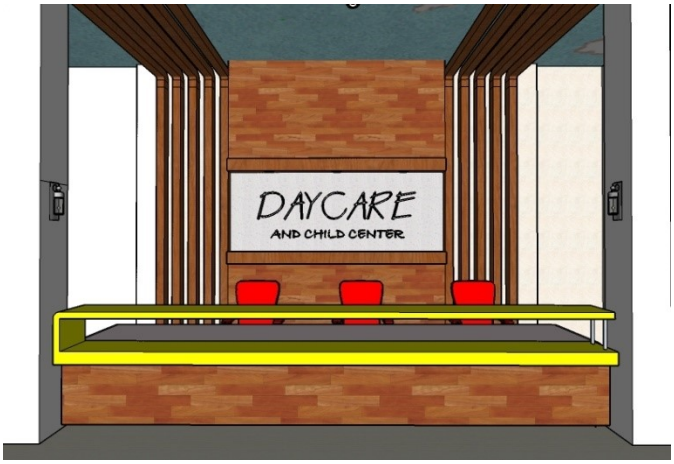
Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di sebuah ruangan.

c) Analisis Resepsionis

Resepsionis bagaikan wajah pada sebuah tubuh. Pelayanan yang dilakukan pelah pagawai di resepsionis dapat mempengaruhi tingkat kepuasan pelanggan. Selain menempatkan pegawai yang ramah dan sopan, dapat juga dengan membuat resepsionis sedikit menarik. Berikut adalah alternatif dari desain resepsionis.



Gambar 24. Alternatif Dinding resepsionis 1



Gambar 25. Alternative Dinding resepsionis 2

Tabel 10. Indikator penilaian Alternatif Dinding Resepsionis

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	****	****
Tema	**	*****
Estetika	****	***
Jumlah	10	12
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

Keterangan :

Fungsi : Efektivitas dinding berkerja sesuai dengan fungsinya, yaitu memantulkan cahaya dan menyerap suara.

Tema : Kesesuaian dinding dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di sebuah ruangan.

d) Analisis Ruang *Massage*

Ruang *massage* bagi anak memerlukan suasana yang membuat tenang dikarenakan fungsinya adalah selain untuk perawatan balita, *massage* juga memiliki fungsi untuk membantu anak agar mencapai pertumbuhan yang maksimal yang dapat dilakukan dengan memberikan sentuhan dan stimulasi yang terus menerus.[42]

Gambar 26. Alternatif Dinding ruang *massage* 1

[42] Deny Setiawan. *Pengaruh Baby SPA (SOLUS PER AQUA) Terhadap Pertumbunan Bayi usia 3-4 Bulan.*(Surakarta : Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2015)

Gambar 27. Alternative Dinding ruang *massage* 2

Tabel 11. Indikator penilaian Alternatif Dinding Ruang *Massage*

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	***	*****
Tema	****	***
Estetika	***	***
Jumlah	10	11

Desain Terpilih	Desain Alternatif 2

Keterangan :

Fungsi : Efektivitas dinding berkerja sesuai dengan fungsinya, yaitu memantulkan cahaya dan menyerap suara.

Tema : Kesesuaian dinding dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di sebuah ruangan.

e) Analisis Dinding pada Ruang Kelas

Gambar 28. Alternatif dinding Ruang kelas1

Gambar 29. Alternatif dinding Ruang kelas 2

Tabel 12. Indikator penilaian Alternatif Dinding Ruang Kelas

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	****	****
Tema	*****	***
Estetika	****	****
Jumlah	13	11
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

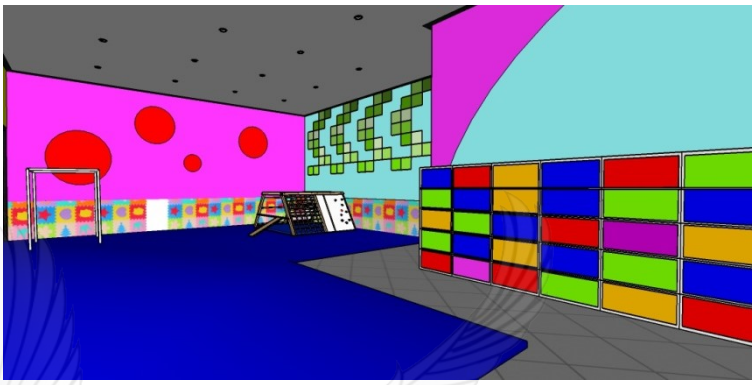
Keterangan :

Fungsi : Efektivitas dinding berkerja sesuai dengan fungsinya, yaitu memantulkan cahaya dan menyerap suara.

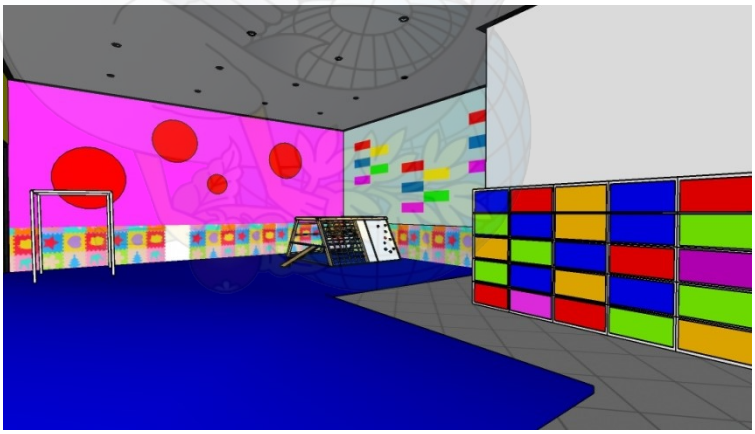
Tema : Kesesuaian dinding dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di sebuah ruangan.

f) Analisis Dinding pada Ruang Olahraga



Gambar 30. Alternatif dinding Ruang Olahraga 1



Gambar 31. Alternatif dinding Ruang Olahraga 2

Tabel 13. Indikator penilaian Alternatif Dinding Ruang Olahraga

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	****	****

Tema	*****	***
Estetika	****	****
Jumlah	13	11
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

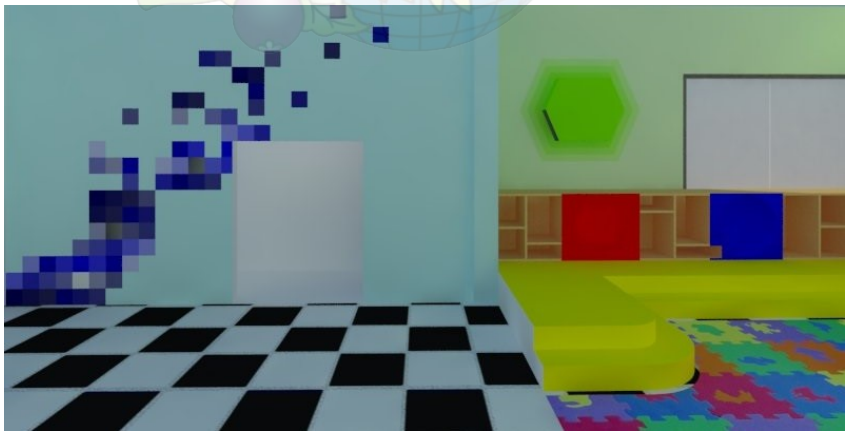
Keterangan :

Fungsi : Efektivitas dinding berkerja sesuai dengan fungsinya, yaitu memantulkan cahaya dan menyerap suara.

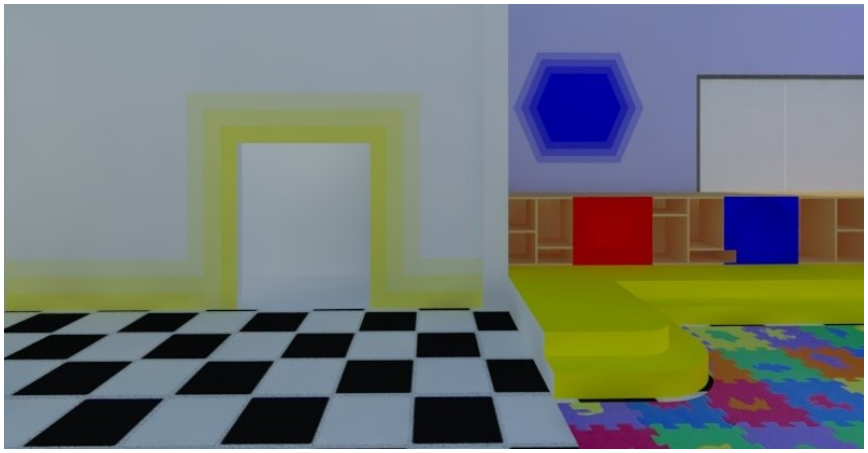
Tema : Kesesuaian dinding dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di sebuah ruangan.

g) Analisis Dinding pada Kafetaria



Gambar 32. Alternatif dinding Kafetaria 1



Gambar 33. Alternatif dinding Kafetaria 2

Tabel 14. Indikator penilaian Alternatif Dinding Kafetaria

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	****	****
Tema	*****	***
Estetika	*****	****
Jumlah	14	11
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

Keterangan :

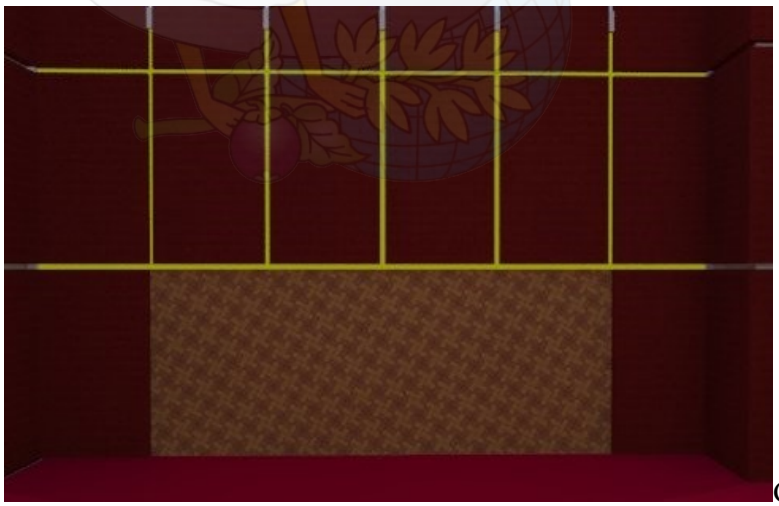
Fungsi : Efektivitas dinding berkerja sesuai dengan fungsinya, yaitu memantulkan cahaya dan menyerap suara.

Tema : Kesesuaian dinding dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di sebuah ruangan.

h) Analisis Dinding pada Ruang Serbaguna

Gambar 34. Alternatif dinding Ruang Serbaguna 1



Gam

Gambar 35. Alternatif dinding Ruang Serbaguna 2

Tabel 15. Indikator penilaian Alternatif Dinding Ruang Serbaguna

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	****	*****
Tema	***	***
Estetika	****	*****
Jumlah	11	13
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

Keterangan :

Fungsi : Efektivitas dinding berkerja sesuai dengan fungsinya, yaitu memantulkan cahaya dan menyerap suara.

Tema : Kesesuaian dinding dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di sebuah ruangan.

b. Lantai

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot kita, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman, dan permukaannya harus cukup kuat utuk menahan penggunaan yang terus menerus.[43] Lantai yang memiliki karakteristik keras akan membahayakanbagi anak yang memiliki tingkat aktivitas yang tinggi.

[43] Francis D. K. Ching, 1996

Karena itu, pemasangan pengaman tambahan juga diperlukan pada pemasangan lantai.

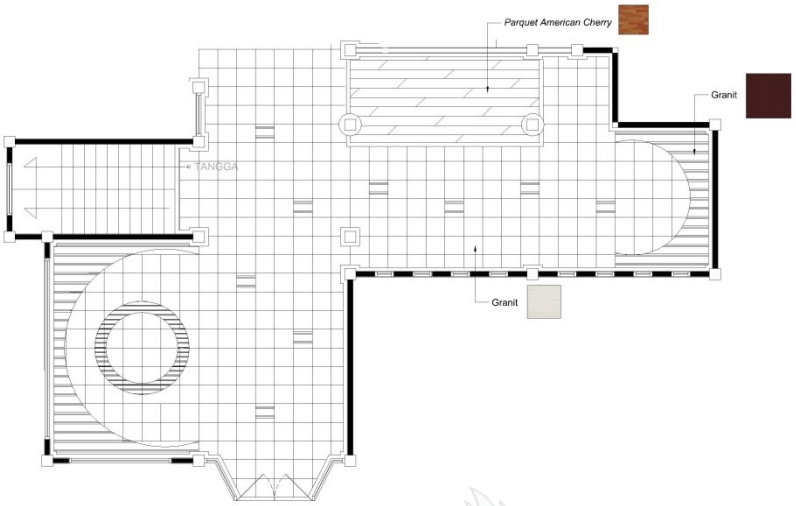
Lantai yang akan digunakan antara lain :

1) Lantai granit yang akan digunakan di seluruh bagian dari bangunan
2) *Puzzle Mat* yang akan diaplikasikan pada ruang kelas dengan pertimbangan keselamatan bagi anak-anak
3) Pasir akan digunakan di beberapa bagian di *playground*.
4) Batu bata *paving* akan digunakan pada *payground* dengan pertimbangan mudahnya air untuk meresap ke dalam tanah dan tidak menyebabkan genangan dikareakan *playground* yang menerapkan konsep *outdoor*.

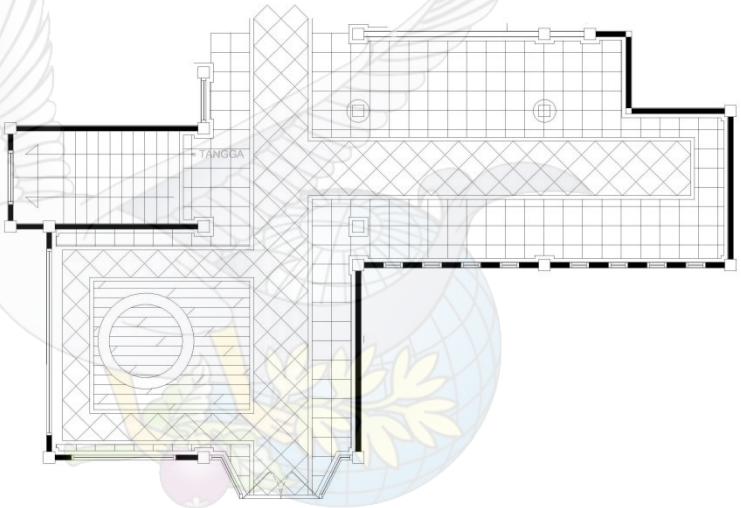
a) Analisis Lantai pada Lobby

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada *Lobby*, *Lobby* merupakan sebuah tempat dimana diperlukan lantai yang tahan lama dalam penggunaannya. Oleh karena itu, lantai yang dipilih adalah lantai Granit. Hal tersebut dikarenakan lantai granit yang tahan terhadap goresan, noda, cairan, dan tahan lama. Selain itu, lantai granit memiliki banyak pilihan warna dan motif.

Pada pemilihan warna granit dalam perancangan ini memilih warna granit yang netral, yaitu warna mendekati putih dan merah. Berikut merupakan alternatif desain granit.



Gambar 36. Alternatif Lantai Lobby 1



Gambar 37. Alternatif Lantai Lobby 2

Tabel 16. Indikator penilaian Alternatif Lantai *Lobby*

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	****	***
Tema	****	*****
Estetika	****	***
Jumlah	12	11

Desain Terpilih	Desain Alternatif 1

Keterangan :

Fungsi : Lantai selain berfungsi sebagai estetis juga membantu menunjukkan alur sirkulasi yang dilakukan.

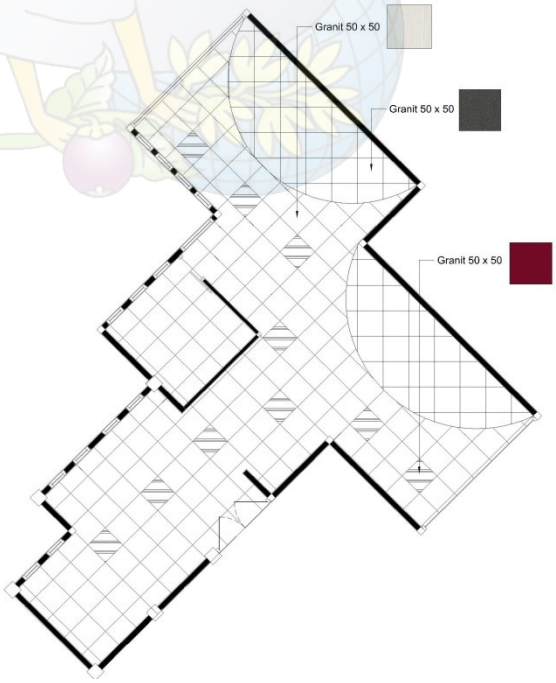
Tema : Kesesuaian lantai dengan tema yang digunakan.

Estetika : Pola lantai yang menghasilkan suasana dalam ruangan tersebut.

b) Analisis Lantai Pada Salon Anak

Berdasarkan pada kegiatan yang dilakukan, memberikan lantai yang mudah dibersihkan merupakan cara untuk membuat lantai tersebut menjadi tahan lama. Oleh karena itu, granit kembali menjadi pilihan untuk dijadikan menjadi lantai pada ruangan salon anak ini. Berikut adalah alternatif lantai pada salon anak.

Gambar 38. Alternatif lantai Salon 1



Gambar 39. Alternatif Lantai Salon 2

Tabel 17. Indikator penilaian Alternatif Lantai Salon Anak

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	***	****
Tema	****	***
Estetika	***	*****
Jumlah	10	12
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

Keterangan :

Fungsi : Lantai selain berfungsi sebagai estetis juga membantu menunjukkan alur sirkulasi yang dilakukan.

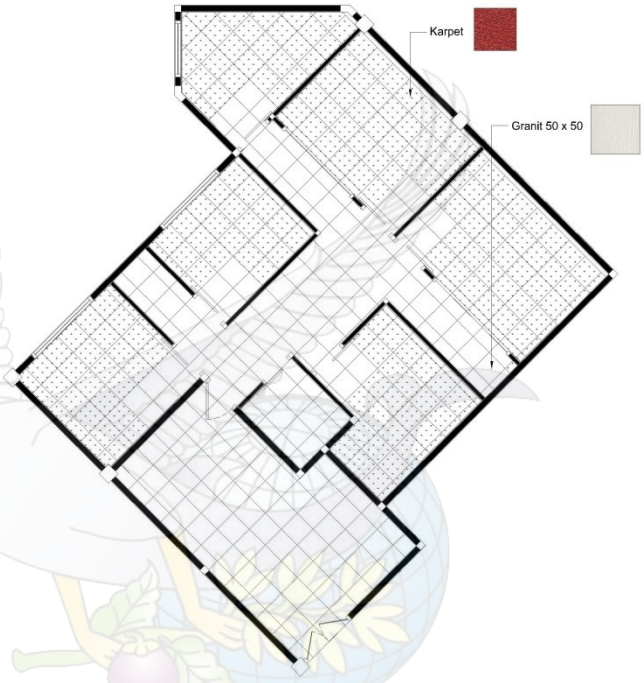
Tema : Kesesuaian lantai dengan tema yang digunakan.

Estetika : Pola lantai yang menghasilkan suasana dalam ruangan tersebut.

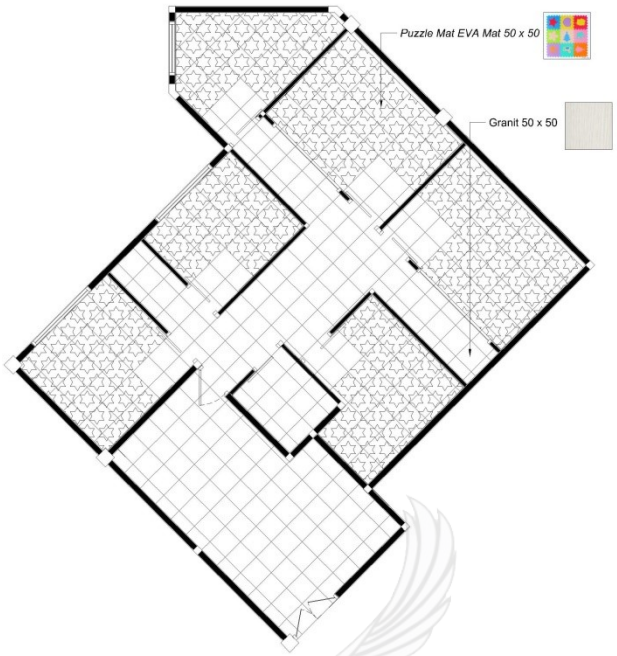
c) Analisis Lantai Ruang *Massage*

Pada perancangan Ruang Massage, perlu diperhatikan bahwa di dalam ruangan tersebut terdapat sebuah kolam air yang digunakan para balita untuk berendam. Hal tersebut harus

dijadikan pertimbangan untuk memilih lantai yang digunakan. Lantai yang mudah dibersihkan dan tidak cepat rusak karena air merupakan salah satu syarat penting untuk diaplikasikan pada ruangan ini. selain itu, lantai tersebut juga tidak boleh terlalu keras untuk keamanan. Berikut adalah alternative dari lantai untuk ruang *massage.*



Gambar 40. Alternatif lantai ruang *Message* 1



Gambar 41. Alternatif Lantai Rang *Message* 2

Tabel 18. Indikator penilaian Alternatif Lantai Ruang *Massage*

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	****	*****
Tema	***	****
Estetika	****	***
Jumlah	11	12
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

Keterangan :

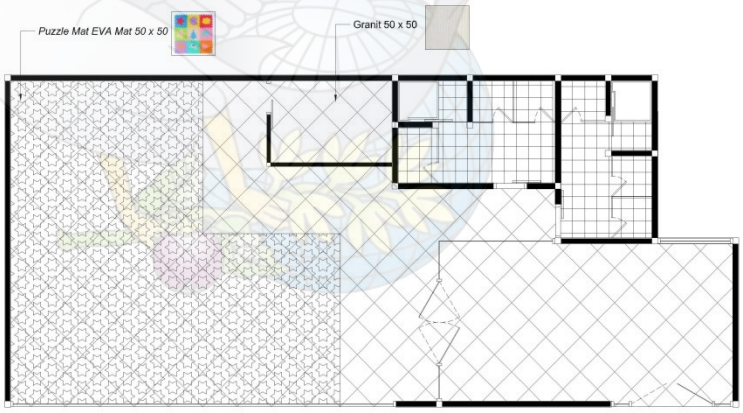
Fungsi : Lantai selain berfungsi sebagai estetis juga membantu menunjukkan alur sirkulasi yang dilakukan.

Tema : Kesesuaian lantai dengan tema yang digunakan.

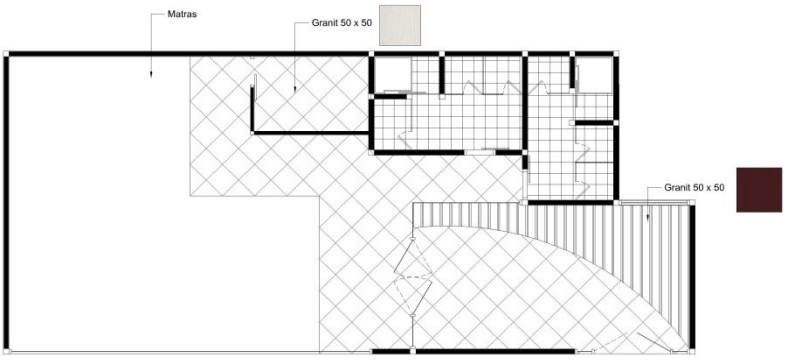
Estetika : Pola lantai yang menghasilkan suasana dalam ruangan tersebut.

d) Analisis Lantai pada Ruang Olahraga

Sama Halnya dengan Ruang Massage, Ruang olahraga juga membutuhkan sebuah lantai yang aman untuk beraktivitas anak-anak. Apalagi aktivitas yang dilakukan tergolong aktivitas berat. Berikut adalah alternatif lantai pada ruang olahraga.



Gambar 42. Alternatif Lantai Ruang olahraga 1



Gambar 43. Alternatif Lantai Ruang Olahraga 2

Tabel 19. Indikator penilaian Alternatif Lantai Ruang Olahraga

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	***	*****
Tema	****	***
Estetika	***	***
Jumlah	10	11
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

Keterangan :

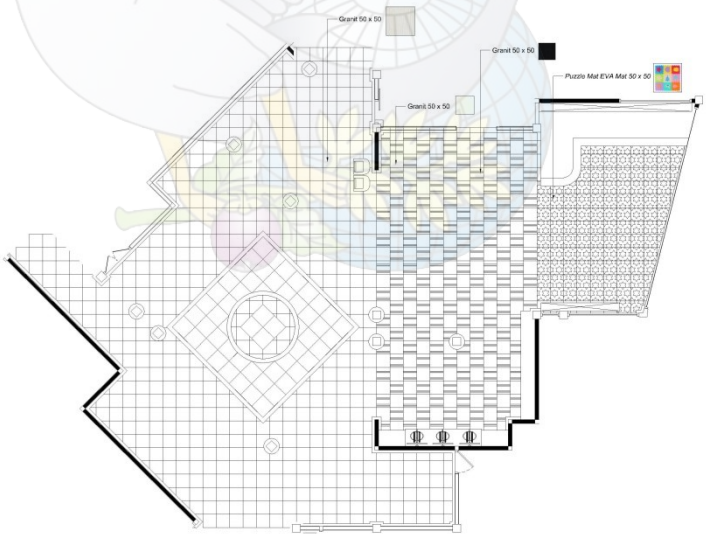
Fungsi : Lantai selain berfungsi sebagai estetis juga membantu menunjukkan alur sirkulasi yang dilakukan.

Tema : Kesesuaian lantai dengan tema yang digunakan.

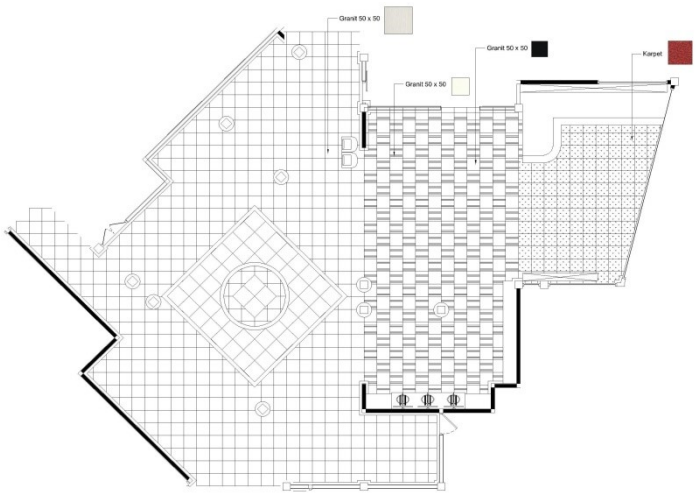
Estetika : Pola lantai yang menghasilkan suasana dalam ruangan tersebut.

e) Analisis Lantai Kafetaria

Kafetaria merupakan salah satu tempat yang paling sering dikunjungi setelah ruang tunggu dan *lobby*. Kafetaria juga memiliki banyak *variable* yang dapat menyebabkan berkurangnya kualitas bahan lantai yang digunakan. Untuk mencegah hal tersebut terjadi, diperlikan lantai yang tahan terhadap cairan, goresan, dan tahan lama untuk lantai kafetaria. Berikut adalah alternative dari lantai yang dapat digunakan pada kafetaria.



Gambar 44. Alternatif lantai kafetaria 1



Gambar 45. Alternative Lantai Kafetaria 2

Tabel 20. Indikator penilaian Alternatif Lantai Kafetaria

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	*****	**
Tema	****	****
Estetika	****	***

Jumlah	13	9
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

Keterangan :

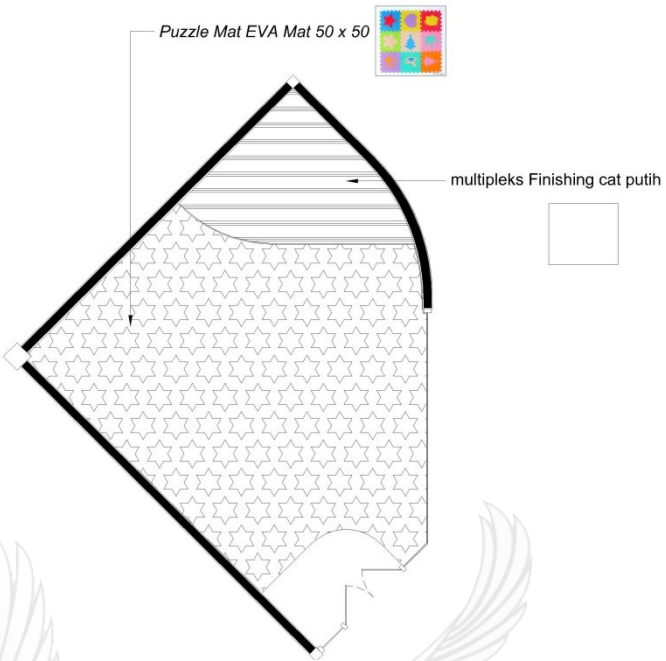
Fungsi : Lantai selain berfungsi sebagai estetis juga membantu menunjukkan alur sirkulasi yang dilakukan.

Tema : Kesesuaian lantai dengan tema yang digunakan.

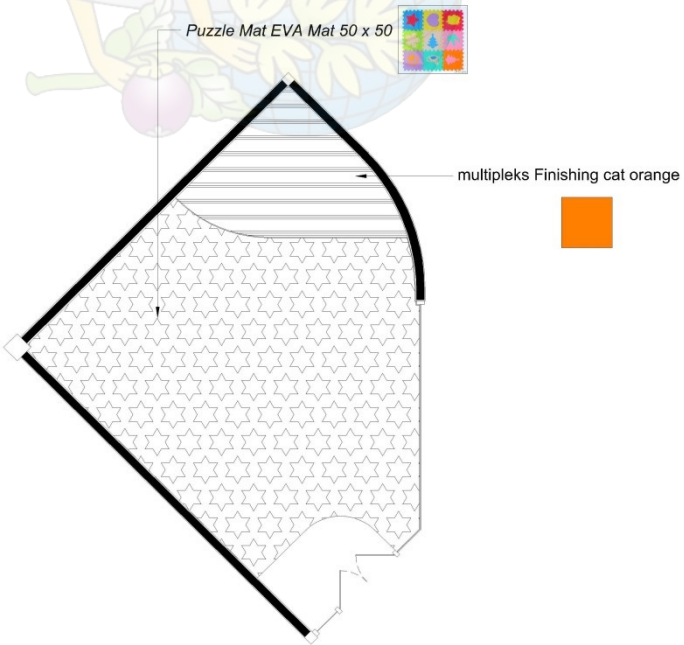
Estetika : Pola lantai yang menghasilkan suasana dalam ruangan tersebut.

f) Analisis Lantai Ruang Kelas

Ruang kelas merupakan ruangan utama yang terdapat di gedung ini. kegiatan pembelajaran dan bermain yangdilakukan dikelas ini dapat menyebabkan beberapa kerusakan yang bisa saja membahayakan anak-anak yang sedang melakukan kegiatan di dalam kelas. Berikut adalah alternatif lantai untuk kelas.



Gambar 46. Alternatif lantai kelas 1



Gambar 47. Alternatif Lantai Kelas 2

Tabel 21. Indikator penilaian Alternatif Lantai Ruang Kelas

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	****	***
Tema	**	***
Estetika	***	*****
Jumlah	9	11
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

Keterangan :

Fungsi : Lantai selain berfungsi sebagai estetis juga membantu menunjukkan alur sirkulasi yang dilakukan.

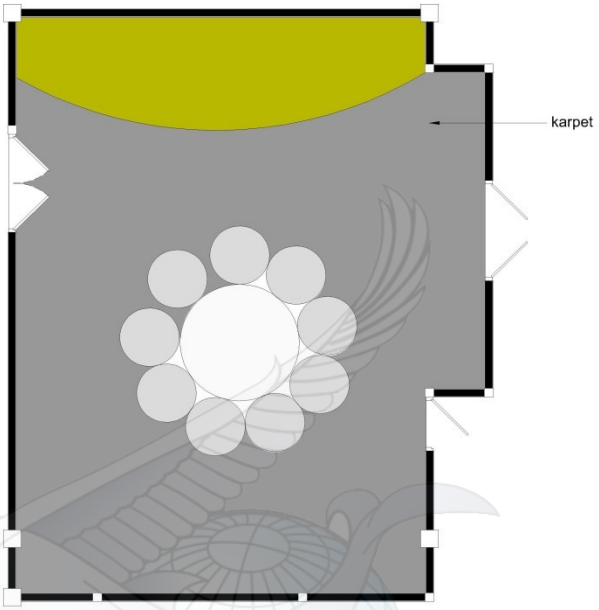
Tema : Kesesuaian lantai dengan tema yang digunakan.

Estetika : Pola lantai yang menghasilkan suasana dalam ruangan tersebut.

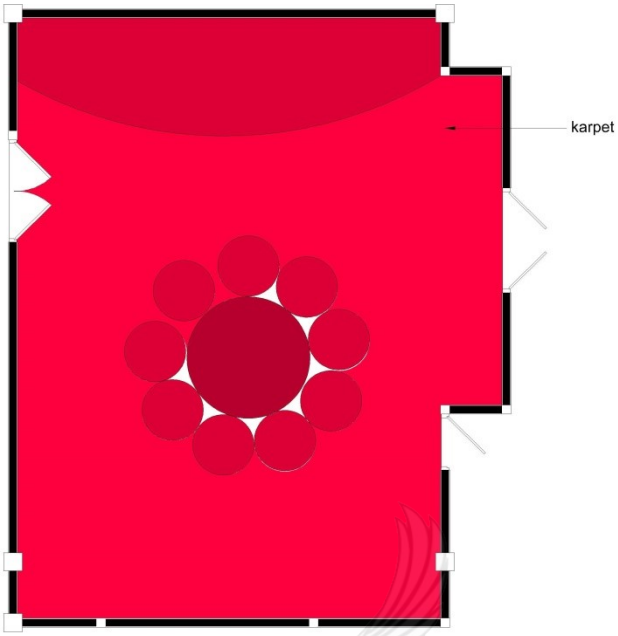
g) Analisis Lantai Ruang Serba Guna

Ruang Serba guna merupakan sebuah riangan yang multifungsi. Ruangan tersebut dapat digunakan sebagai tempat pertemuan orang tua dan dapat juga menjadi tempat rapat bagi para karyawan Daycare.

Hal tersebut mempengaruhi kebutuhan akan bahan yang dapat menyerap suara agar tidak mengganggu ruangan lain saat sedang berlangsung acara di dalamnya. Berikut adalah alternative dari lantai ruang serbaguna.



Gambar 48. Alternatif lantai ruang serbaguna 1



Gambar 49. Alternatif lantai ruang serbaguna 2

Tabel 22. Indikator penilaian Alternatif Lantai Ruang Serbaguna

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	***	***
Tema	***	***
Estetika	***	****
Jumlah	9	10
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

Keterangan :

Fungsi : Lantai selain berfungsi sebagai estetis juga membantu menunjukkan alur sirkulasi yang dilakukan.

Tema : Kesesuaian lantai dengan tema yang digunakan.

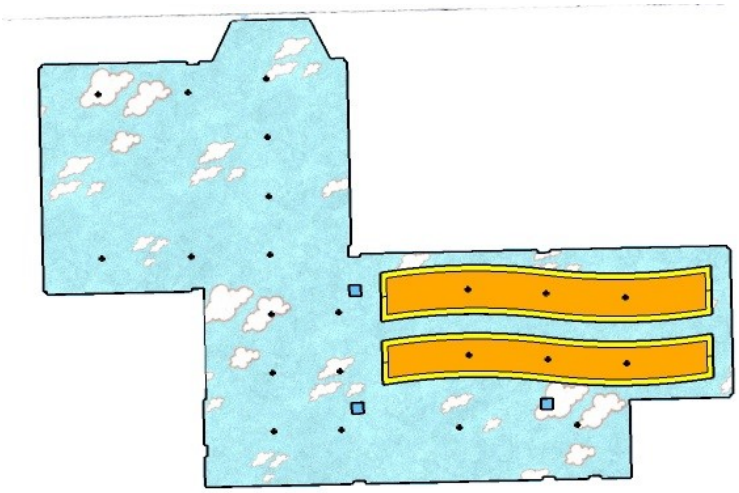
Estetika : Pola lantai yang menghasilkan suasana dalam ruangan tersebut.

c. *Ceiling*

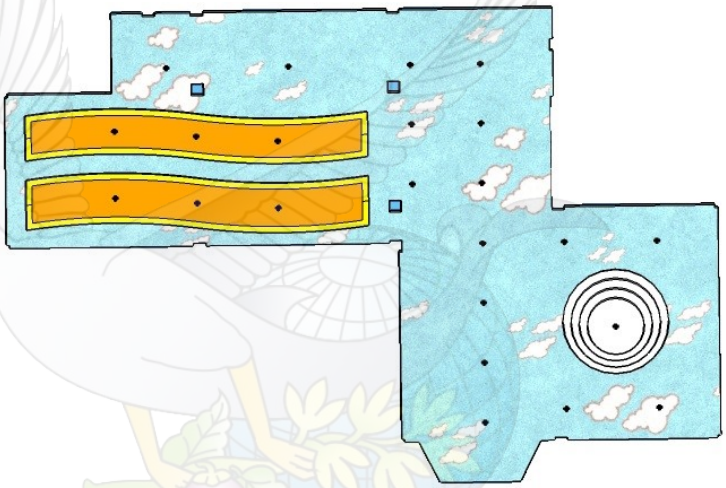
Ceiling merupakan elemen yang menjadi naungan dalam Desain Interior dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada di bawahnya.[44] *Ceiling* di desain sesuai dengan tema dan gaya yang digunakan. *Ceiling* akan menggunakan bahan *gypsum* dengan *finishing* cat tembok dan pada beberapa bagian akan menggunakan akrilik untuk mengaplikasikan tema dan gaya yang digunakan dapam perancangan *child center and daycare* di kota Blitar ini.

1) Analisis Ceiling pada *Lobby*

[44] Francis D. K. Ching, 1996, Hal.192



Gambar 50. Alternatif Ceiling Lobby 1



Gambar 51. Alternatif Ceiling *Lobby* 2

Tabel 23. Indikator penilaian Alternatif *Ceiling Lobby*

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	***	****

Tema	****	***
Estetika	***	****
Jumlah	10	11
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

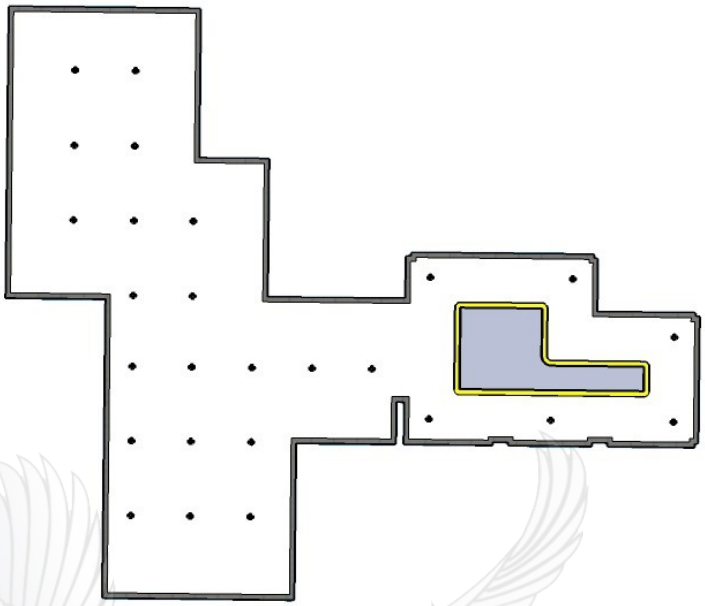
Keterangan :

Fungsi :Keefektifan dalam melakukan fungsi untuk memantulkan cahaya.

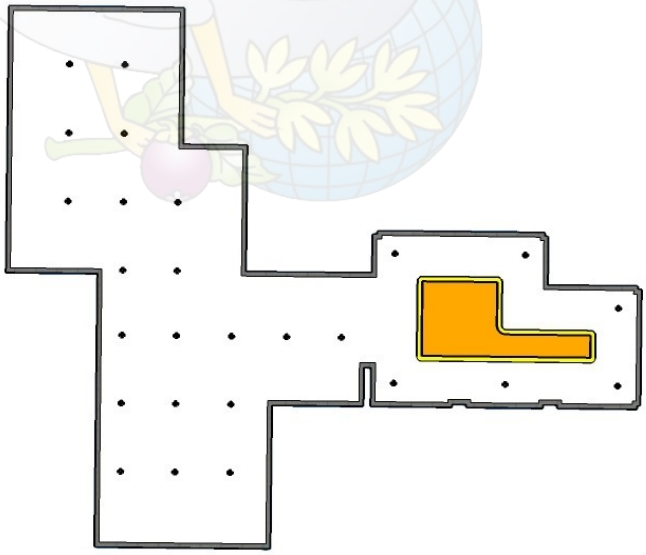
Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

2) Analisis Cailing pada Salon



Gambar 52. Alternatif Ceiling Salon 1



Gambar 53. Alternatif Ceiling Salon 2

Tabel 24. Indikator penilaian Alternatif *Ceiling* Salon Anak

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	***	****
Tema	****	****
Estetika	***	****
Jumlah	10	12
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

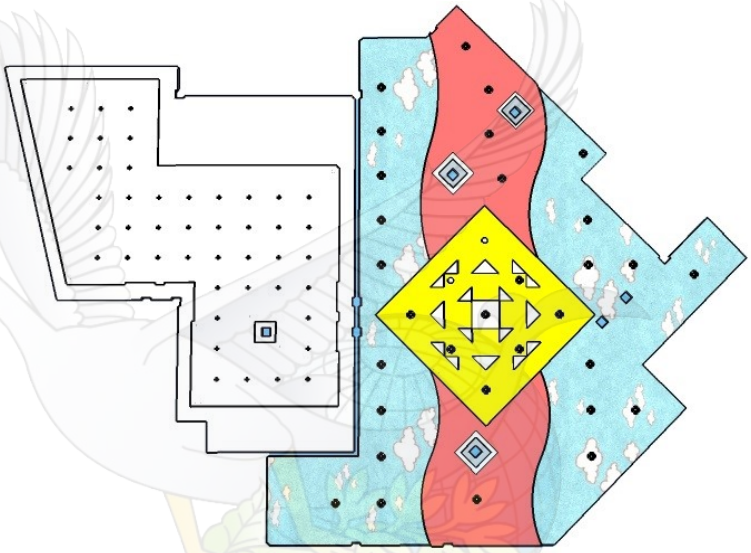
Keterangan :

Fungsi :Keefektifan dalam melakukan fungsi untuk memantulkan cahaya.

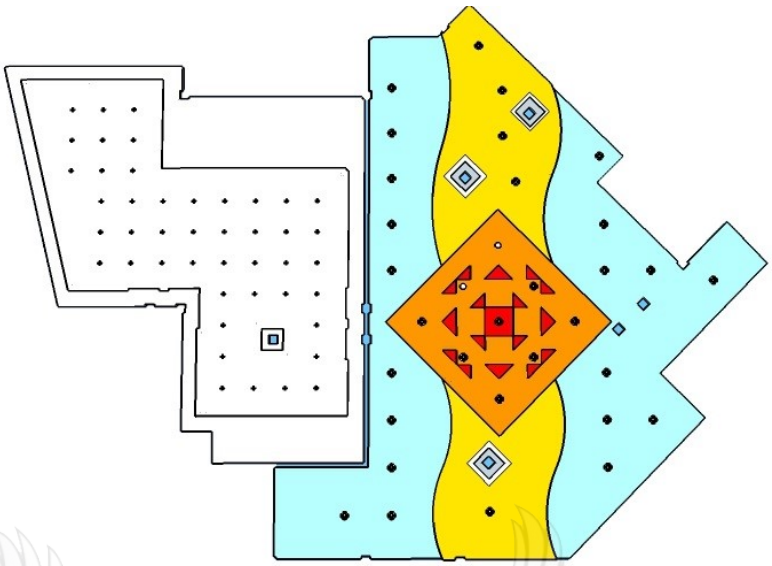
Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

3) Analasisi Ceiling pada Kafetaria



Gambar 54. Alternatif Ceiling kafetaria 1



Gambar 55. Alternatif Ceiling Kafetaria 2

Tabel 25. Indikator penilaian Alternatif *Ceiling* Kafetaria

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	***	***
Tema	****	***
Estetika	*****	***
Jumlah	12	9
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

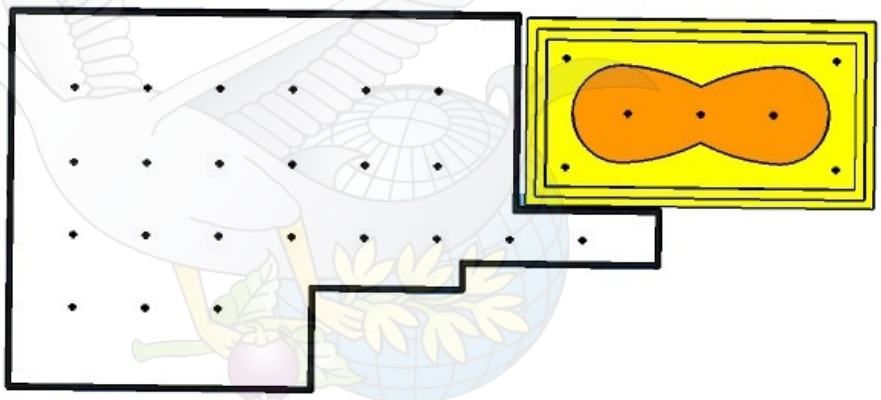
Keterangan :

Fungsi :Keefektifan dalam melakukan fungsi untuk memantulkan cahaya.

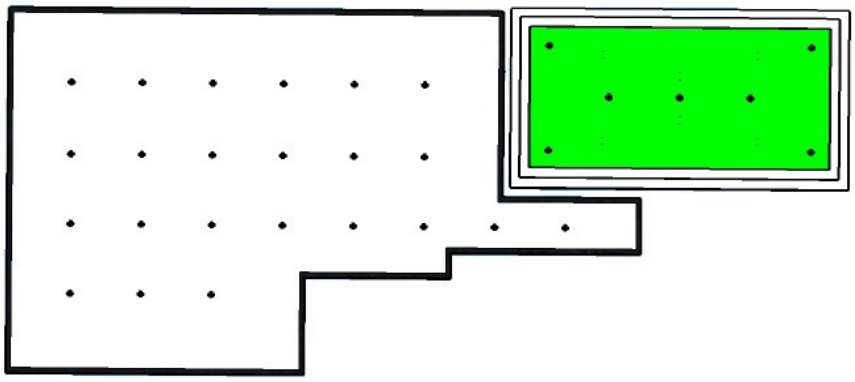
Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

4) Analisis Ceiling Ruang Olahraga



Gambar 56. Alternatif Ceiling Ruang Olahraga 1



Gambar 57. Alternatif Ceiling Ruang Olahraga 2

Tabel 26. Indikator penilaian Alternatif *Ceiling* Ruang Olahraga

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	****	****
Tema	****	***
Estetika	****	***
Jumlah	12	10
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

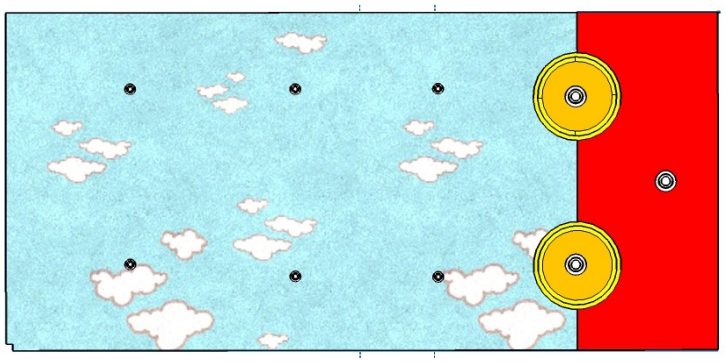
Keterangan :

Fungsi :Keefektifan dalam melakukan fungsi untuk memantulkan cahaya.

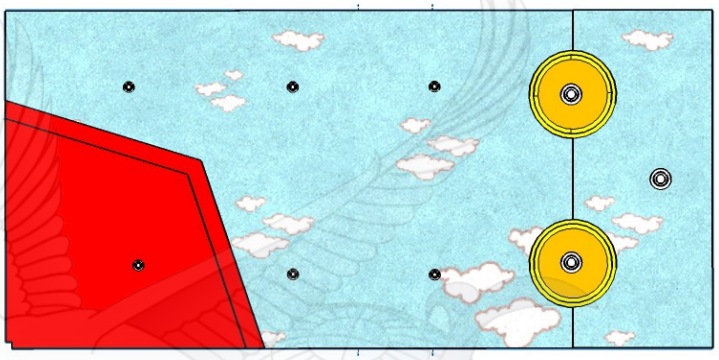
Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

5) Analisis Cailing pada Kelas



Gambar 58. Alternatif Ceiling Kelas 1



Gambar 59. Alternatif Ceiling Kelas 2

Tabel 27. Indikator penilaian Alternatif *Ceiling* Ruang Kelas

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	***	****
Tema	****	***
Estetika	***	*****
Jumlah	10	12
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

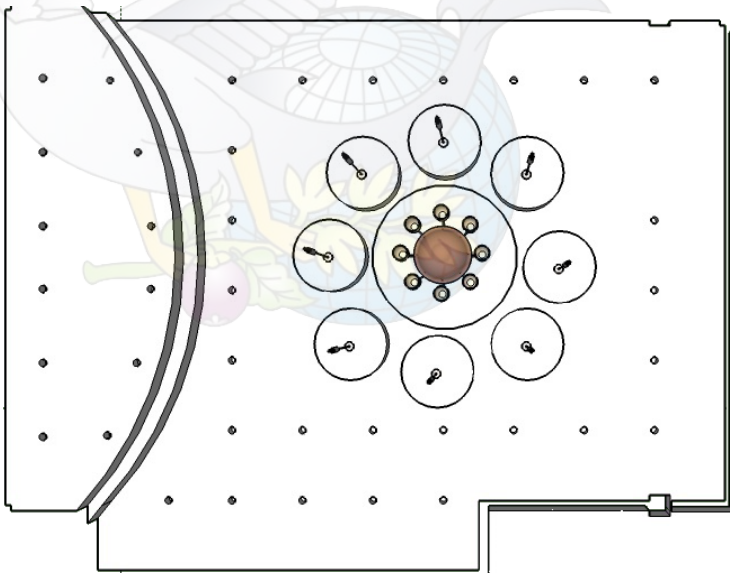
Keterangan :

Fungsi :Keefektifan dalam melakukan fungsi untuk memantulkan cahaya.

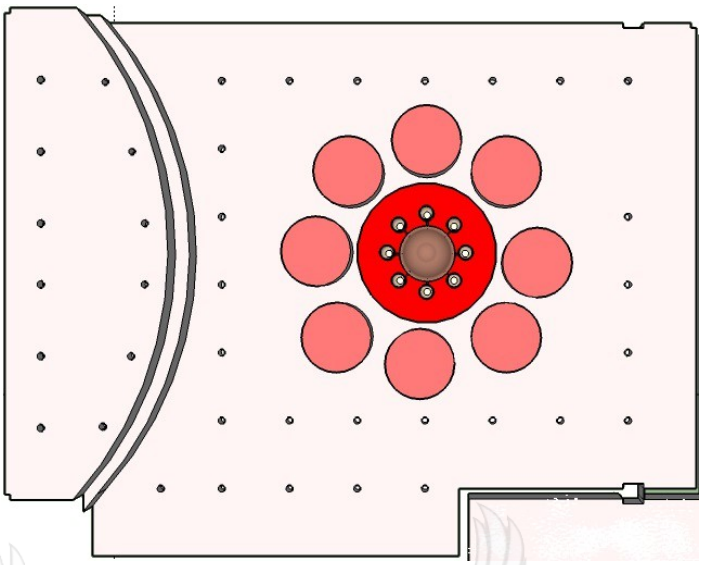
Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

6) Analisis Ceiling Ruang Serbaguna



Gambar 60. Alternatif Ceiling Ruang Serbaguna 1



Gambar 61. Alternatif Ceiling Ruang Serbaguna 2

Tabel 28. Indikator penilaian Alternatif *Ceiling* Serbaguna

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	****	**
Tema	***	****
Estetika	****	****
Jumlah	11	10
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

Keterangan :

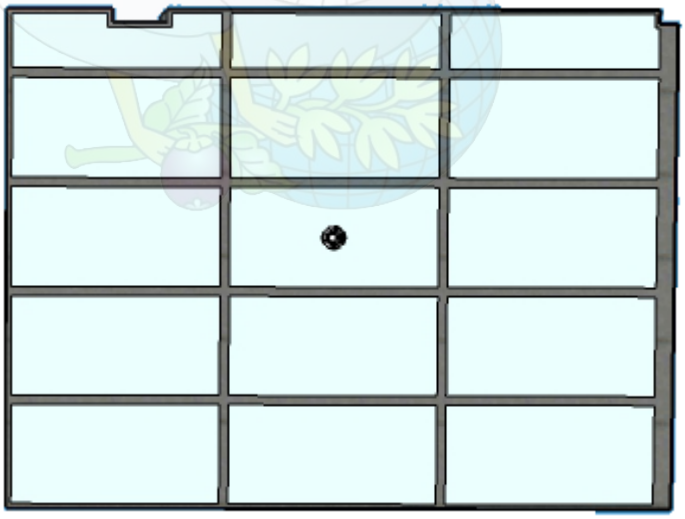
Fungsi :Keefektifan dalam melakukan fungsi untuk memantulkan cahaya.

Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

7) Analisis Ceiling Ruang *Massage*

Gambar 62. Alternatif Ceiling Ruang *Massage* 1



Gambar 63. Alternatif Ceiling Ruang *Massage* 2

Tabel 29. Indikator penilaian Alternatif *Ceiling* Ruang *Massage*

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	****	****
Tema	****	****
Estetika	*****	***
Jumlah	13	11
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

Keterangan :

Fungsi :Keefektifan dalam melakukan fungsi untuk memantulkan cahaya.

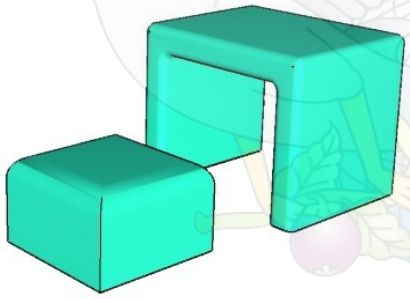
Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

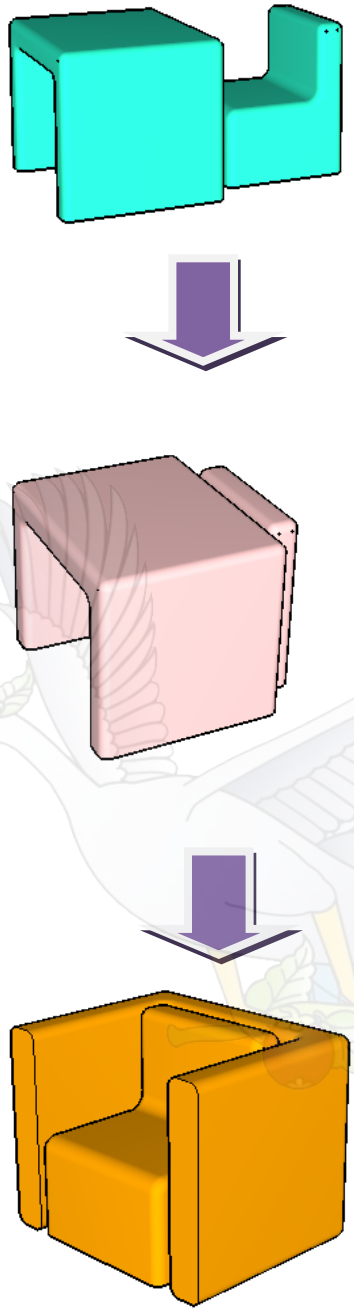
12. Unsur Pengisi Ruang

a) Kursi Kelas

Tabel 30. Kursi Kelas Alternatif 1

	Ukuran : - Panjang : 40 cm - Lebar : 40 cm - Tinggi : 40 cm - Bahan : Busa yang dilapisi dengan *vinyl* Keterangan : - Kursi tanpa sandaran punggung - Kurang nyaman untuk anak-anak. - Warna beragam

Tabel 31. Kursi Kelas Alternatif 2

	Ukuran : - Panjang : 40 cm - Lebar : 40 cm - Tinggi : 40 cm - Bahan : Busa yang dilapisi dengan *vinyl* Keterangan : - Kursi dengan sandaran punggung - Nyaman untuk anak-anak - Dapat di tata dengan berbagai bentuk - Warna beragam

Tabel 32. Indikator penilaian Alternatif Kursi Kelas

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsi	****	****
Tema	*****	*****
Estetika	**	****
Jumlah	11	13
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

Keterangan :

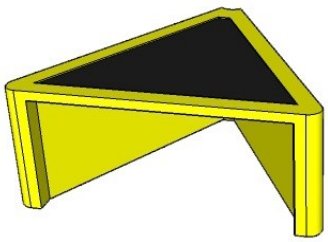
Fungsi : Kesesuaian bentuk dan ukuran dengan pengguna, serta rasa nyaman yang diberikan kepada pengguna.

Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

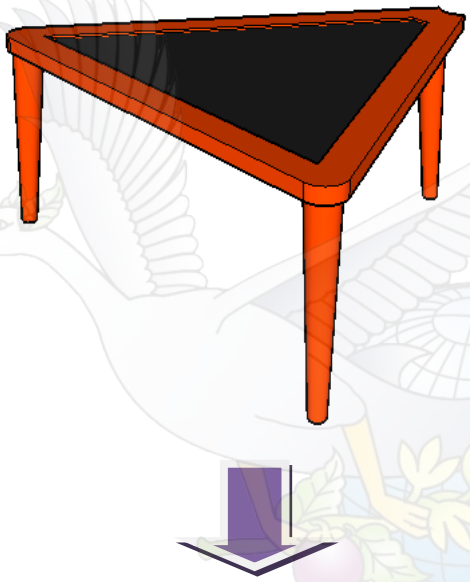
b) Meja Kelas

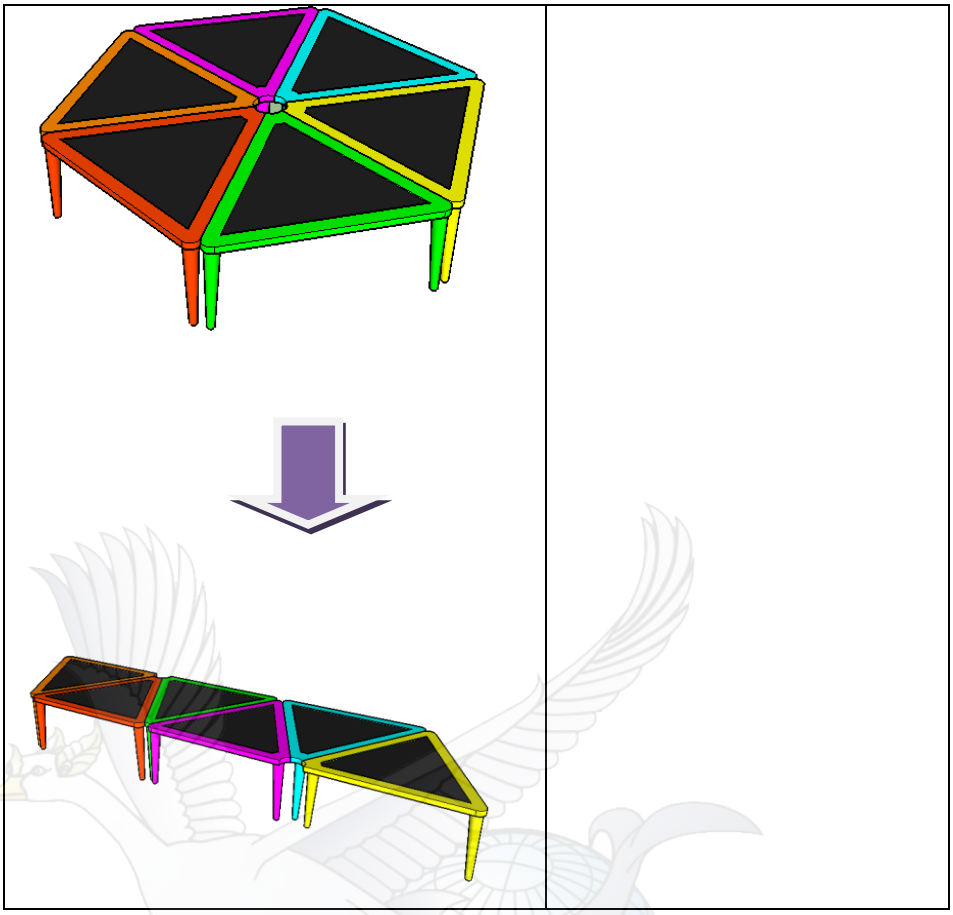
Tabel 33. Meja Kelas Alternatif 1

	Ukuran : - Panjang : 50 cm - Lebar : 50 cm - Tinggi : 45 cm - Bahan : PVC Keterangan : - Bagian sisi-sisi meja di buat melengkung untuk keselamatan anak-anak

	yang menggunakan. - Dapat dijadikan sebagai meja individu dan meja berkelompok untuk kepentingan pembelajaran dalam kelas. - Kaki meja tertutup, membatasi gerak kai anak-anak, dan tidak nyaman untuk anak-anak.

Tabel 34. Meja Kelas Alternatif 2

	Ukuran : - Panjang : 50 cm - Lebar : 50 cm - Tinggi : 45 cm - Bahan : PVC Keterangan : - Bagian sisi-sisi meja di buat melengkung untuk keselamatan anak-anak yang menggunakan. - Dapat dijadikan sebagai meja individu dan meja berkelompok untuk kepentingan pembelajaran dalam kelas. - Kaki meja di buat bentuk memanjang untuk tetap memberikan kesan ruang yang luas dan memberikan ruang gerak untuk anak.



Tabel 35. Indikator penilaian Alternatif Meja Kelas

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	****	***
Tema	****	****
Estetika	***	*****
Jumlah	11	12
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

Keterangan :

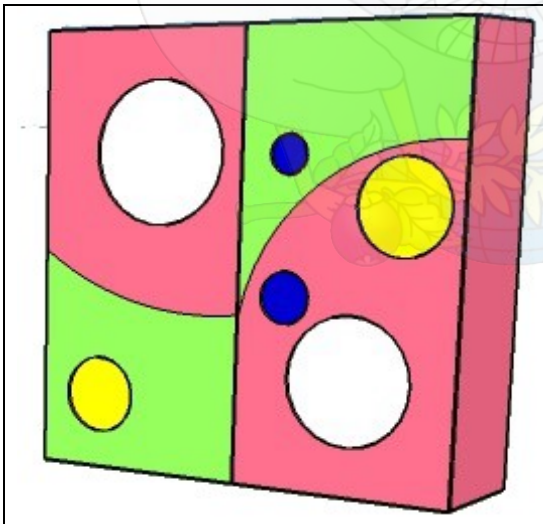
Fungsi : Kesesuaian bentuk dan ukuran dengan pengguna, serta rasa nyaman yang diberikan kepada pengguna.

Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

c) Lemari penyimpanan

Tabel 36. Lemari Penyimpanan Alternatif 1

	Ukuran : - Panjang : 250 cm - Lebar : 60 cm - Tinggi : 200 cm - Bahan : HPL Keterangan : - Warna dan corak menggunakan warna yang menarik perhatian anak-anak - Dapat merangsang respon anak terhadap warna dan bentuk - Luas untuk penyimpanan selimut dan alat tidur anak mencukupi

Tabel 37. Lemari Penyimpanan Alternatif 2

	Ukuran : - Panjang : 200 cm - Lebar : 60 cm - Tinggi : 200 cm - Bahan : HPL Keterangan : - Menggunakan warna yang menarik perhatian anak-anak - Corak yang digunakan kurang merangsang respon anak - Luas untuk penyimpanan selimut dan alat tidur anak mencukupi

Tabel 38. Indikator penilaian Alternatif Lemari Penyimpanan

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	****	***
Tema	*****	*****

Estetika	***	***
Jumlah	12	11
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

Keterangan :

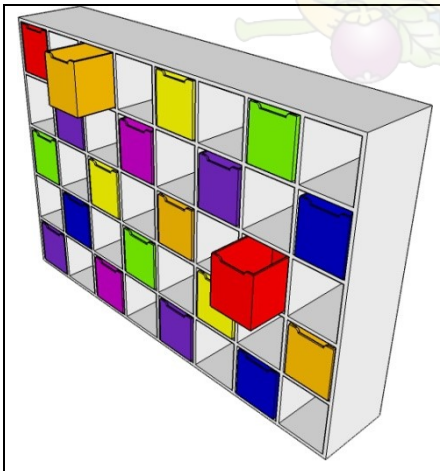
Fungsi : Kesesuaian bentuk dan ukuran dengan pengguna, serta rasa nyaman yang diberikan kepada pengguna.

Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

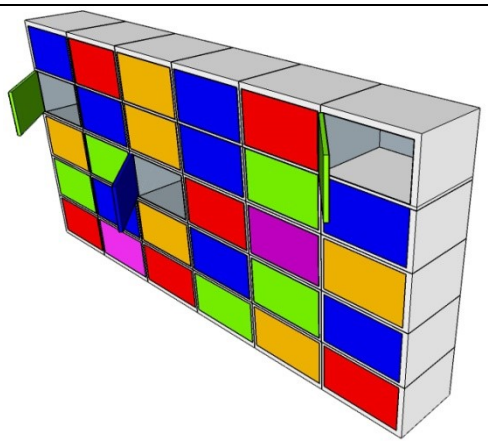
Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

d) Rak Penyimpanan

Tabel 39. Rak Penyimpanan Alternatif 1

	Ukuran : - Panjang : 250 cm - Lebar : 40 cm - Tinggi : 200 cm - Bahan : HPL Keterangan : - Menggunakan warna yang menarik perhatian anak-anak - Cara membuka rak yang harus di tarik menyulitkan pengguna anak-anak untuk membuka tanpa bantuan orang tua

Tabel 40. Rak Penyimpanan Alternatif 2

	Ukuran : - Panjang : 300 cm - Lebar : 40 cm - Tinggi : 150 cm - Bahan : HPL Keterangan : - Menggunakan warna yang menarik perhatian anak-anak - Cara membuka rak yang

	di buka menyamping memungkin pengguna anak untuk dapat membuka sendiri rak tanpa bantuan orangtua - Tidak terlalu tinggi.

Tabel 41. Indikator penilaian Alternatif Rak Penyimpanan

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	***	*****
Tema	*****	*****
Estetika	****	****
Jumlah	12	14
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

Keterangan :

Fungsi : Kesesuaian bentuk dan ukuran dengan pengguna, serta rasa nyaman yang diberikan kepada pengguna.

Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

e) Kursi Kerja

Tabel 42. Kursi Kerja Alternatif 1

	Ukuran : - Panjang : 50 cm - Lebar : 52 cm - Tinggi : 110 cm - Merek : Chairman Type Mc 1301 Keterangan : - Terdapat *armrest* yang dapat menambah tingkat kenyamanan pengguna - Dudukan lebih luas -

Tabel 43. Kursi Kerja Alternatif 2

	Ukuran : - Panjang : 48 cm - Lebar : 48 cm - Tinggi : 110 cm - Merek : Chairman Type Mc 2109A Keterangan : - Tidak terdapat *arm rest* - Kebar dudukan lebih sempit

Tabel 44. Indikator penilaian Alternatif Kursi Kerja

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**

Fungsi	*****	***
Tema	***	****
Estetika	****	***
Jumlah	12	10
Desain Terpilih	Desain Alternatif 1	

Keterangan :

Fungsi : Kesesuaian bentuk dan ukuran dengan pengguna, serta rasa nyaman yang diberikan kepada pengguna.

Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

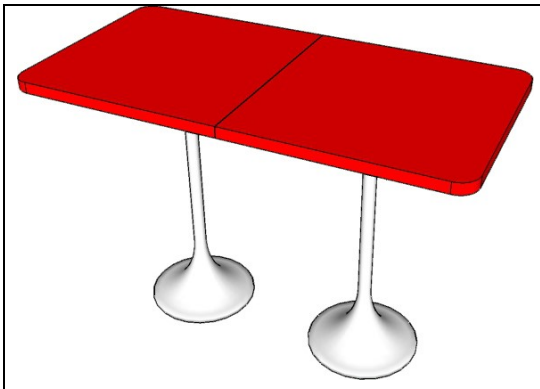
f) Meja Kafetaria

Tabel 45. Meja Kafetaria Alternatif 1

	Ukuran : - Diameter : 50 cm - Tinggi : 75 cm - Bahan : HPL TACO tekstur kayu Keterangan : - Bentuk lingkaran kurang nyaman digunakan untuk dua orang. - Tidak dapat di tata berjajar

Tabel 46. Meja Kafetaria Alternatif 2

 	Ukuran : - Panjang : 50 cm - Lebar : 50 cm - Tinggi : 75 cm - Bahan : HPL TACO warna merah Keterangan : - Bagian tepi di buat melengkung untuk keamanan anak-anak yang berlarian di sekitar - Bentuk yang persegi memudahkan sebuah mejadigunakan untuk dua orang - Bentuk persegi

	memungkinkan untuk menggabungkan dua buah meja.

Tabel 47. Indikator penilaian Alternatif Meja Kafetaria

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	***	***
Tema	***	***
Estetika	***	*****
Jumlah	9	11
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

Keterangan :

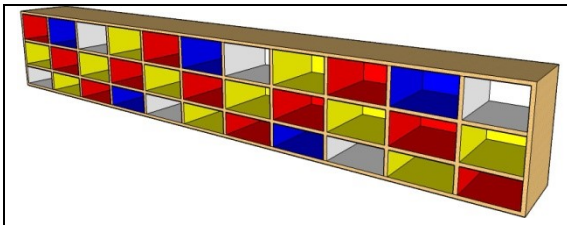
Fungsi : Kesesuaian bentuk dan ukuran dengan pengguna, serta rasa nyaman yang diberikan kepada pengguna.

Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

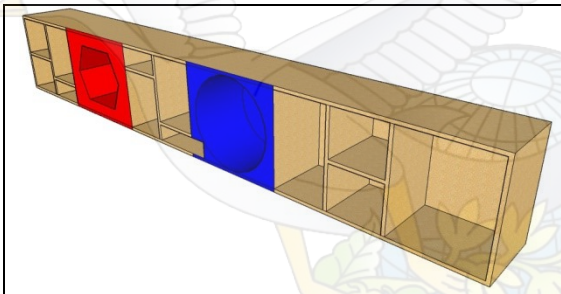
Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

g) Rak Kafetaria

Tabel 48. Rak Kafetaria Alternatif 1

	Ukuran : - Panjang : 300 cm - Lebar : 40 cm - Tinggi : 75 cm - Bahan : HPL Keterangan : - Warna yang digunakan sesuai dengan tema yang digunakan - Bentuknya kurang meningkatkan respon anak anak terhadap bentuk.

Tabel 49. Rak Kafetaria Alternatif 2

	Ukuran : - Panjang : 300 cm - Lebar : 40 cm - Tinggi : 75 cm - Bahan : HPL Keterangan : - Warna yang digunakan sesuai dengan tema yang digunakan. - Bentukan yang digunakan dapat meningkatkan respon anak-anak terhadap bentuk dan warna.

Tabel 50. Indikator penilaian Alternatif Rak Kafetaria

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2

Fungsi	***	***
Tema	***	***
Estetika	***	*****
Jumlah	9	11
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

Keterangan :

Fungsi : Kesesuaian bentuk dan ukuran dengan pengguna, serta rasa nyaman yang diberikan kepada pengguna.

Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

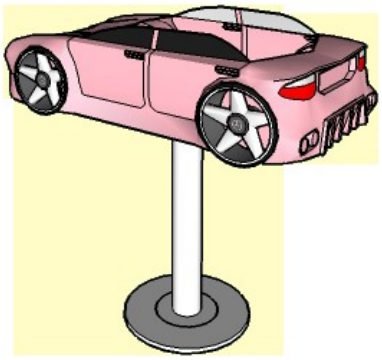
Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

h) Kursi Potong Anak-anak

Tabel 51. Kursi Potong Anak Alternatif 1

	Ukuran : - Panjang : 45 cm - Lebar : 45 cm - Tinggi : 120 cm - Bahan : Alumunium Keterangan : - Warna yang digunakan kurang sesuai dengan tema yang digunakan - Kurang nyaman untuk anak-anak.

Tabel 52. Kursi Potong Anak Alternatif 2

	Ukuran : - Panjang : 96,5 cm - Lebar : 53 cm - Tinggi : 95 cm - Bahan *body* : Plastik Tebal - Bahan rangka : besi - Pompa : *hydraulic system pump* - merek : Shung Hung SH-9197 Keterangan : - Bentuk menari anak-anak - Warna bermacam –macam - Dapat meningkatkan respon anak terhadap bentuk dan warna

Tabel 53. Indikator penilaian Alternatif Kursi Potong Anak

Kriteria Penilaian	**Alternatif 1**	**Alternatif 2**
Fungsi	***	***
Tema	****	****
Estetika	***	*****
Jumlah	10	12
Desain Terpilih	Desain Alternatif 2	

Keterangan :

Fungsi : Kesesuaian bentuk dan ukuran dengan pengguna, serta rasa nyaman yang diberikan kepada pengguna.

Tema : Desain sesuai dengan tema yang digunakan

Estetika : Keseimbangan antara tema dan suasana yang tercipta di ruangan tersebut.

13. Tata Kondisi Ruang

a. Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan dalam perancangan *Daycare* ini dibuat sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan setiap ruang. Pencahayaan ini terdiri dari dua macam, yaitu pencahyaan buatan yang dibuat melalui lampu, dan pencahayaan alami yang memanfaatkan matahari pagi. Gedung *Daycare* yang menghadap timur menambah keuntungan tersendiri, selain dapat digunakan sebagai pencahayaan, vitamin yang terkandung pada sinar matahari pagi yang bagi untuk pertumbuhan anak dapat diterima dengan baik.

Dalam desain ini, semua ruangan selain *playground* yang terletak di luar bangunan menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Desain menggunakan kaca untuk memudahkan cahaya manatahri memasuki ruangan.

Berikut adalah tabel pembagian ruangan menurut pencahayaan yang digunakan:

Tabel 54. Analisis Pencahayaan Pada Masing-Masing Ruang

No.	Nama Ruang	Jenis Pencahayaan	Dasar Pertimbangan
1.	*Lobby*	2. Pencahayaan Buatan - *Down Light White 14 Watt* ex. Phillips	Penggunaan lampu yang tidak memerlukan watt besar dan cahaya yang dihasilkan dapat menyebar
2.	Kafetaria	1. Pencahayaan Alami - Kaca 3. Pencahayaan Buatan - *Down Light White 14 Watt* ex. Philips - *Wall Lamp* warna kuning 20 Watt ex. Philips	- Memanfaatkan cahaya matahari dari luar ruangan - Watt tidak terlalu besar, tetapi cahaya dapat menyebar - Berfungsi sebagai estetis
3.	Salon	4. Pencahayaan Buatan - *Down Light White 14 Watt* ex. Phillips	Penggunaan lampu yang tidak memerlukan watt besar dan cahaya yang dihasilkan dapat menyebar
4.	Ruang *Massage*	5. Pencahayaan Buatan - *Down Light White 14 Watt* ex. Phillips	Penggunaan lampu yang tidak memerlukan watt besar dan cahaya yang dihasilkan dapat menyebar

5.	Ruang Olahraga	2. Pencahayaan Alami - Kaca 6. Pencahayaan Buatan - *Down Light White 14 Watt* ex. Philips	- Memanfaatkan cahaya matahari dari luar ruangan - Watt tidak terlalu besar, tetapi cahaya dapat menyebar
6.	Playground	Pencahayaan Alami	*Playground* merupakan sebuah tempat yang menggunakan konsep *outdoor* sehingga dapat memanfaatkan sinar matahari secara maksimal.
7.	Kelas	3. Pencahayaan Alami - Kaca 7. Pencahayaan Buatan - *Down Light White 14 Watt* ex. Philips	- Memanfaatkan cahaya matahari dari luar ruangan - Watt tidak terlalu besar, tetapi cahaya dapat menyebar
8.	Ruang Serba Guna	8. Pencahayaan Buatan - *Down Light White 14 Watt* ex. Phillips	Penggunaan lampu yang tidak memerlukan watt besar dan cahaya yang dihasilkan dapat menyebar
9.	Kantor Direktur	9. Pencahayaan Buatan	Penggunaan lampu yang tidak

		- *Down Light White 14 Watt* ex. Phillips	memerlukan watt besar dan cahaya yang dihasilkan dapat menyebar
10.	Kantor *Babysitter*	10. Pencahayaan Buatan - *Down Light White 14 Watt* ex. Phillips	Penggunaan lampu yang tidak memerlukan watt besar dan cahaya yang dihasilkan dapat menyebar
11.	Kantor Karyawan	11. Pencahayaan Buatan - *Down Light White 14 Watt* ex. Phillips	Penggunaan lampu yang tidak memerlukan watt besar dan cahaya yang dihasilkan dapat menyebar

b. Penghawaan

Penghawaan pada *Daycare* ini menggunakan dua macam, yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan buatan didapatkan dari AC atau pendingin ruangan dan kipas angin, sedangkan penghawaan alami di dapatkan dari udara di sekitar lokasi yang masih bersih. Areal persawahan di sekitar lokasi mampu memberikan udara bersih, meskipun lokasi *Daycare* berada tak jah dari pusat kota dan jalan utama, di tambah pula Kota Blitar termasuk dalam kota yang bersuhu sejuk

Dalam desain ini, penghawaan yang digunakan adalah penghawaan buatan menggunakan *AC Central*, kecuali pada salon anak, ruang *massage*,

ruang olahraga, ruang kelas, ruang direktur dan ruang serbaguna yang menggunakan *AC Split Wall*.

Tabel 55. Analisis Penghawaann Pada Masing-Masing Ruang

No.	Nama Ruang	Jenis Pencahayaan	Dasar Pertimbangan
1.	*Lobby*	1. Penghawaan Buatan - *AC Central*	Penggunaan *AC Central* dikarenakan pendistribusian dingin yang lebih merata
2.	Kafetaria	2. Penghawaan Buatan - *AC Central*	Penggunaan *AC Central* dikarenakan pendistribusian dingin yang lebih merata. Ruangan yang cukup luas.
3.	Salon	3. Penghawaan Buatan - *AC Central*	Penggunaan *AC Central* dikarenakan pendistribusian dingin yang lebih merata. Ruangan yang cukup luas.
4.	Ruang *Massage*	4. Penghawaan Buatan - *AC Central*	Penggunaan *AC Central* dikarenakan pendistribusian dingin yang lebih merata. Ruangan yang cukup luas.
5.	Ruang Olahraga	5. Penghawaan Buatan - *AC Central*	Penggunaan *AC Central* dikarenakan pendistribusian dingin yang lebih merata. Ruangan yang cukup luas.

6.	Playground	Penghawaan Alami	*Playground* merupakan sebuah tempat yang menggunakan konsep *outdoor* sehingga dapat memanfaatkan udara alami secara maksimal.
7.	Kelas	6. Penghawaan Buatan - *AC Central*	Penggunaan *AC Central* dikarenakan pendistribusian dingin yang lebih merata. Ruangan yang cukup luas.
8.	Ruang Serba Guna	7. Penghawaan Buatan - *AC Central*	Penggunaan *AC Central* dikarenakan pendistribusian dingin yang lebih merata. Ruangan yang cukup luas.
9.	Kantor Direktur	8. Penghawaan Buatan - *AC Central*	Penggunaan *AC Central* dikarenakan pendistribusian dingin yang lebih merata. Ruangan yang cukup luas.
10.	Kantor *Babysitter*	9. Penghawaan Buatan - *AC Central*	Penggunaan *AC Central* dikarenakan pendistribusian dingin yang lebih merata. Ruangan yang cukup luas.
11.	Kantor Karyawan	10. Penghawaan Buatan - *AC Central*	Penggunaan *AC Central* dikarenakan pendistribusian

			dingin yang lebih merata. Ruangan yang cukup luas.

11. Sistem Keamaan

Sebuah sistem keamanan sangatlah diperlukan dalam sebuah bangunan. Terutama bangunan publik seperti *daycare*. Sistem kemanan yang digunakan dalam gedung ini antara lain adalah

a) *Security*
b) *CCTV*
c) Papan patunjuk jalan keluar
d) Papn petunjuk nama ruangan
e) *Smoke detector*
f) *Alarm kebakaran*
g) *Sprinkler,* dan
h) *Fire Extinguicher*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan anak pada usia dini sangat diperlukan mengingat moral anak di Indonesia mulai merosot. *Daycare* merupakan bentuk nonformal dari pendidikan anak usia dini yang saat ini mulai menjadi pilihan orang tua untuk dikajikan sebagai tempat penitipan anak. Karena itu, *daycare* dan *child center* di rancangan sedemikian rupa utnuk menarik perhatian masyarakat. Untuk meningkatkan moral anak, diperlukan perhatian khusus yang harus diberikan oleh orang-orang di sekitar mereka. Banyak variable yang dapat mempengaruhi kepribadian anak, salah satunya adalah permaian. Permainan yang baik akan membantu membentuk kepribadian yang baik pula pada anak. Dewasa ini, permaianan rubik *cube* menjadi perhatian khusus dikarenakan proses pemecahan yang dapat dikatakan sulit.

Rubik *cube* yang memiliki tingkat pemecahan sulit secara tak langsung oleh masyarakat dijadikan salah satu indikator kecerdasan otak anak jika mereka bisa memecahkan puzzle tersebut. Berdasarkan hal yang mengacu pada beberapa *literature*, opini masyarakat, dan data di lapangan, maka didapat hasil analisis Perencanaan Interior *Child Center and Daycare* di Kota Blitar.

C. Pengertian

Perancangan Interior *Child Center and Day Care* di Kota Blitar adalah pendesainan tata ruang dalam bangunan komersial yang berfungsi sebagai tempat perawatan jasmani dan rohani anak-anak yang terletak di Kota Blitar yang merupakan sebuah kota di sebelah selatan Jawa Timur

D. *Site Plan*

Perancangan *Child Center and Daycare* ini rencananya akan di bangun di pusat Kota Blitar, tepatnya di Jalan Kalimantan, Gang Tarakan. Lahan tersebut merupakan lahan kosong luas dan dekat dengan kawasan kantor, sekolah, dan rumah sakit.

Gambar 64. *Site Plan Child Center and Day Care*

(Sumber: maps.google.com)

E. Struktur Organisasi

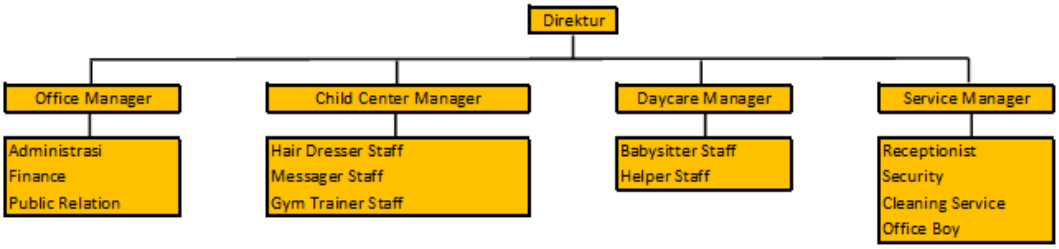
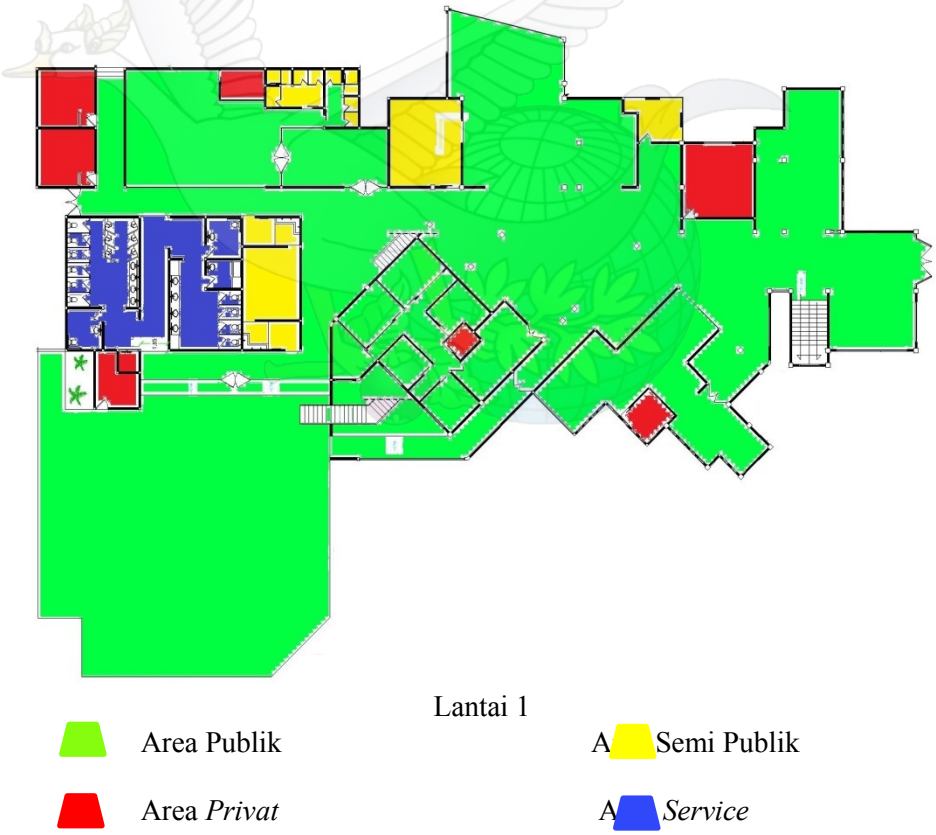
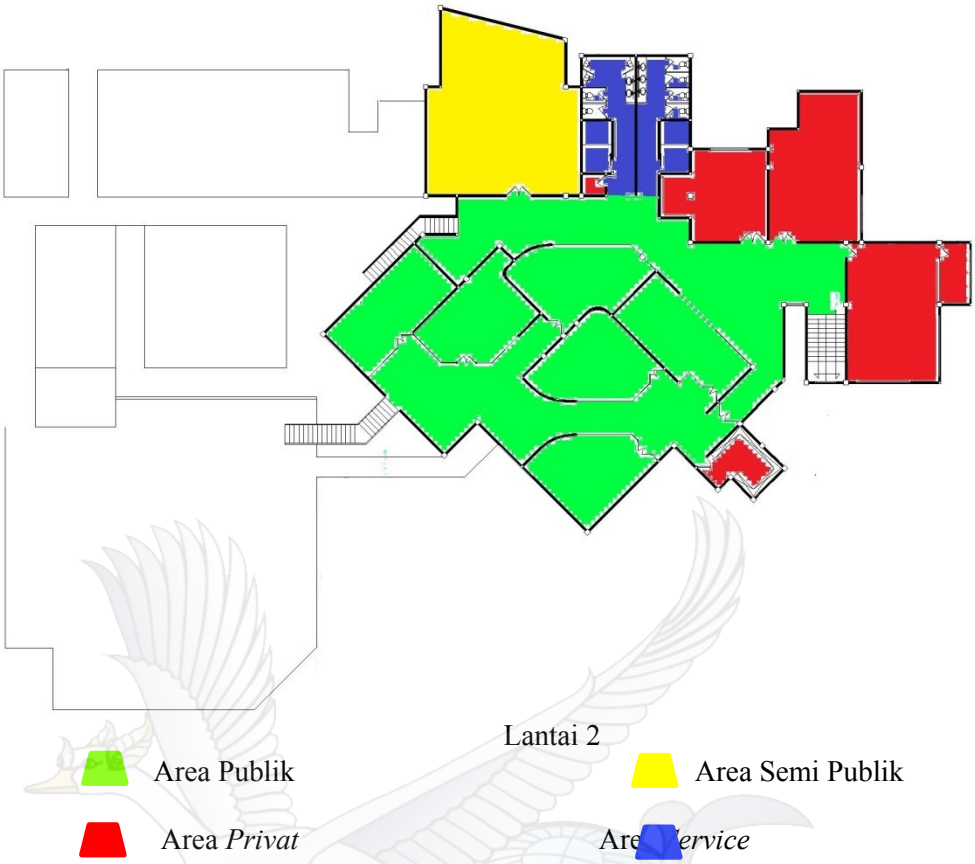


Diagram 15. Struktur Organisasi *Child Center and Daycare*
(Sumber: Analisis penulis dari berbagai sumber, 2016)

F. Grouping Zoning



Gambar 65. *Zoning Grouping* Lantai 1



Gambar 66. *Zoning Grouping* Lantai 2

G. Sirkulasi

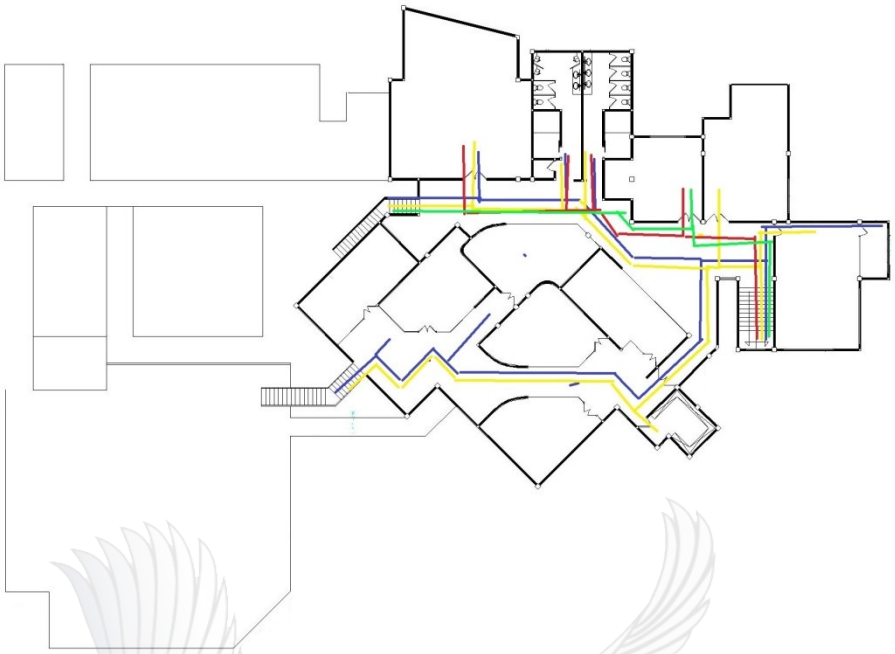
Gambar 67. Pola Sirkulasi Lantai 1

Sirkulasi Tamu

Sirkulasi Pengunjung

Sirkulasi Karyawan

Sirkulasi Pengelola



Gambar 68. Pola Sirkulasi Lantai 2

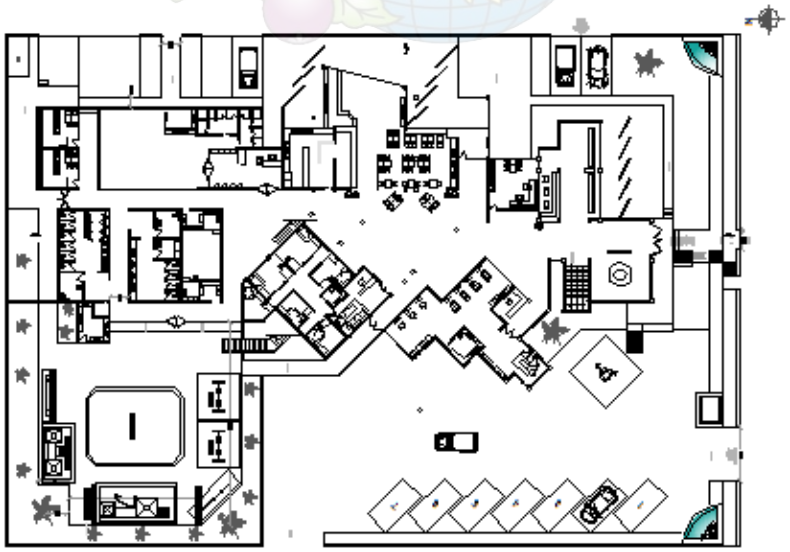
Sirkulasi Tamu

Sirkulasi Pengunjung

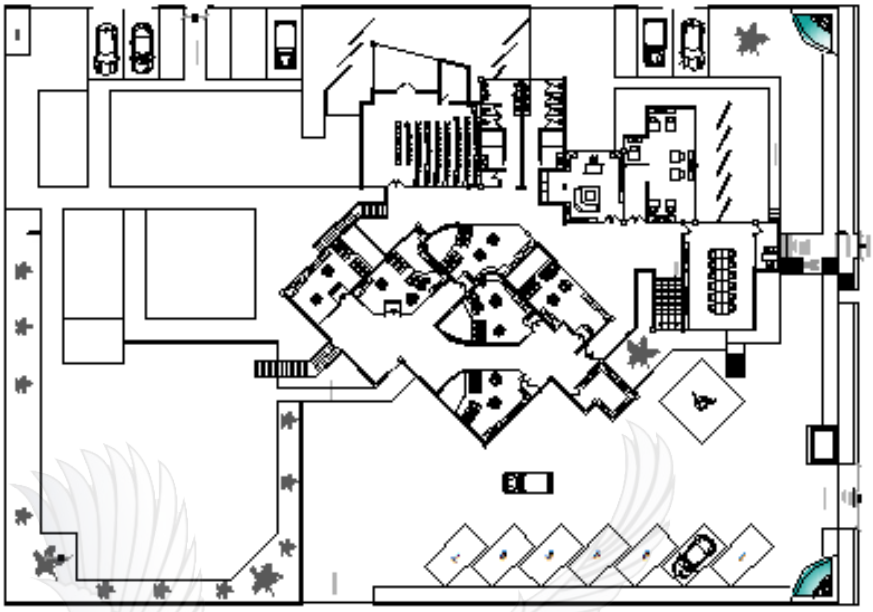
Sirkulasi Karyawan

Sirkulasi Pengelola

H. Layout



Gambar 69. Layout Lantai 1

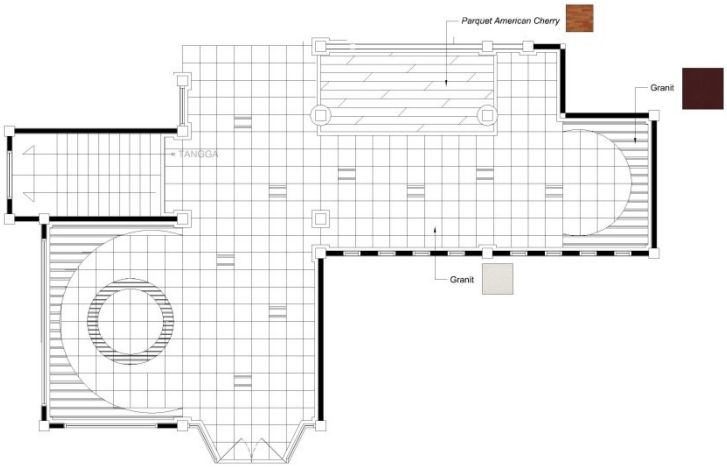


Gambar 70. Layout Lantai 2

I. Hasil dan Pembahasan

1. Lobby dan Ruang Resepsionis

a. Lantai



Gambar 71. Lantai *Lobby* dan Resepsionis terpilih

KETERANGAN :

1) Lantai yang digunakan pada Lobby ini adalah *Granit Tile* 50 x 50 cm *Greystone ex. Granito.*
2) Aksen yang diberikan pada lantai berbentuk melingkar tersebut menggunakan *Granit Tile 50 x 50 cm Sweet Maroon* ex. Platimun
3) *Parquet* yang digunakan adalah *Parquet ama retto* ex. *beechwood*

b. Dinding

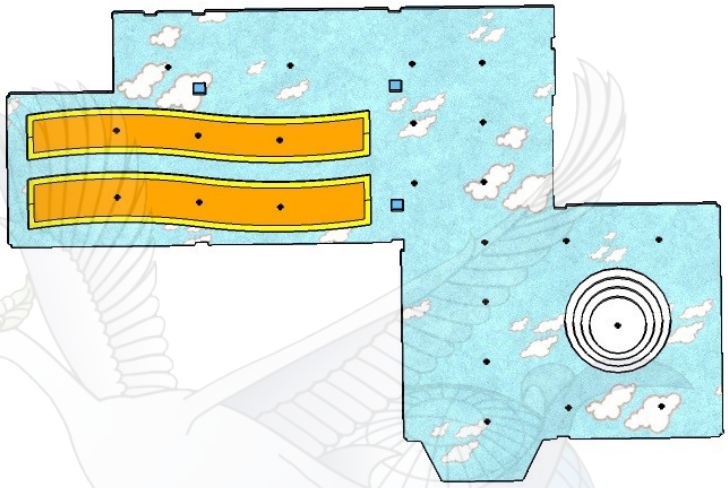
Gambar 72. Dinding Resepsionis terpilih

Gambar 73. Dinding *Lobby* terpilih

KETERANGAN :

1) *Wallpaper* yang digunakan adalah *wallpaper* warna *peach* ex. MAESTRO
2) *Sticker Wall animal* ex. SUN BOY
3) Panel Dinding LYSEKIL warna putih ex. IKEA

c. Ceiling



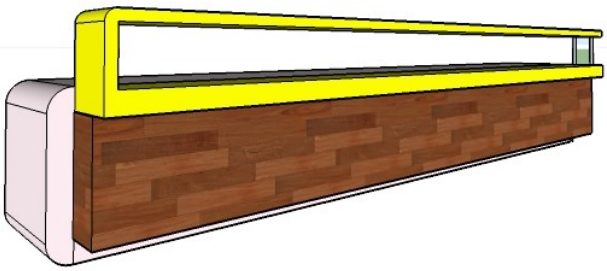
Gambar 74. Ceiling *Lobby* dan Resepsionis terpilih

KETERANGAN :

1) *Down Ceiling Gypsum Board* ex. Jaya *Board Fin*. *Pure Brilliant White by Dulux*
2) *Up Ceiling Gypsum Board* ex. Jaya *Board Fin*. Mural Langit *by* Cat *Dulux*

d. Furniture

1) Meja Resepsionis

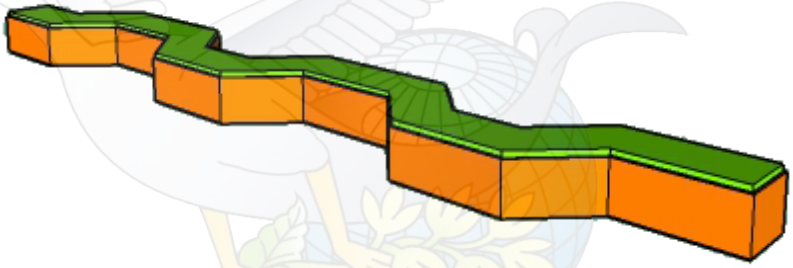


Gambar 75. Meja Resepsionis

Ukuran : 452 cm x 90 cm x 100 cm

Bahan : HPL TACO

2) Kursi Tunggu



Gambar 76. Kursi Tunggu Resepsionis

Ukuran : 400 cm x 60 cm x 90 cm

Bahan : Multiplek

Finishing : Cat Duco

Busa dilapisi oleh vinyl

Gambar 77. Kursi di *Lobby*

Ukuran : diameter 200 cm

Bahan : HPL TACO

e. Pengkondisian Ruang

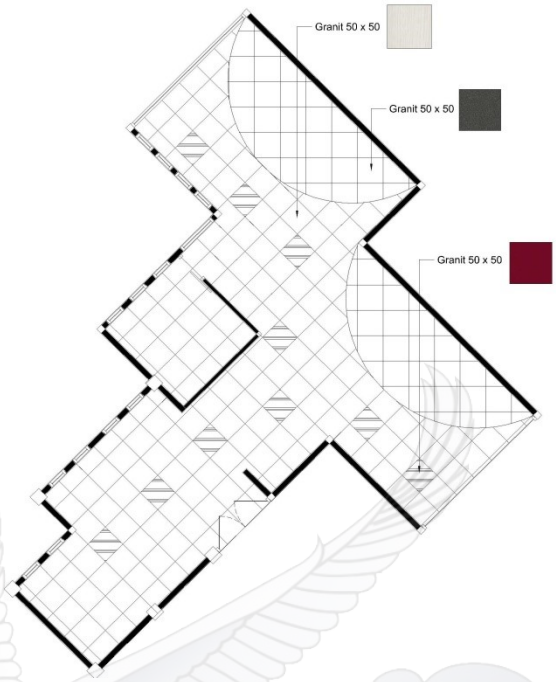
Lobby menggunakan cahaya alami yang didapat dari jendela dan cahaya buatan dari *downlight* 15 watt ex. Diamond.dan *LED Ceiling Lights* 15 watt dari Lumens. Penghawaannya menggunakan *AC Central* merek *York*.

f. Hasil Desain

Gambar 78. Hasil Desain *Lobby*

2. Salon Anak

a. Lantai

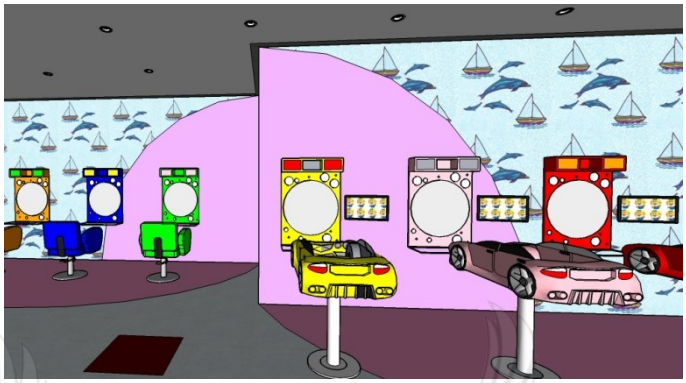


Gambar 79. Lantai Salon Anak terpilih

KETERANGAN :

1) Lantai yang digunakan adalah *Granit Tile* ukuran 50 cm x 50 cm *White Crystal Sand* ex. *Granito*
2) Pada beberapa bagian menggunakan kayu *laminated* berwarna ungu *fin. Beauty Copalaba by. Dulux*
3) Aksen menggunakan *Granit Tile* ukuran 50 cm x 50 cm *Red Multi Color* ex. *Granito*

b. Dinding

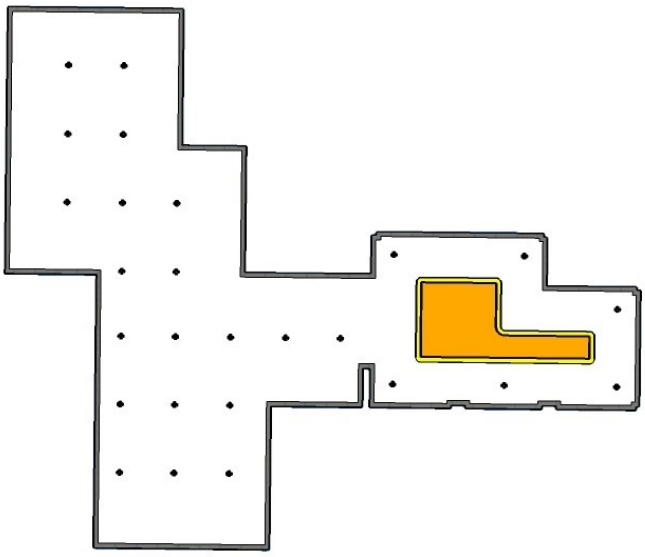


Gambar 80. Dinding Salon Anak Terpilih

KETERANGAN :

1) Dinding yang digunakan adalah mural bergambarkan perahu dan lumba-lumba *fin.* Cat DUCO
3) Aksen dinding digunakan *Sticker Wall animal* ex. *SUN BOY*
2) Cat dinding *Beauty Copalaba* ex. *Dulux*

c. Ceiling



Gambar 81. *Ceiling* Salon Anak Terpilih

KETERANGAN :

1) *Ceiling* menggunakan *Gypsum Board* ex. Jaya *Board fin. Apple White by. Dulux.*

2) *Down Ceiling* menggunakan *Gypsum Board* ex. Jaya *Board fin. Clarion by. Dulux*

d. Furniture

1) Kursi Potong

Gambar 82. Kursi untuk Potong Rambut Berbentuk Mobil

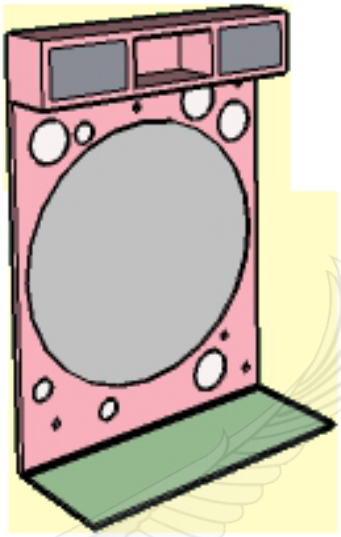
Ukuran : 96,5 cm x 53 cm x 95 cm

Bahan : - Body : Plastik tebal

- Rangka : *hydraulic system pump*

Merek : Shung Hung SH-9197

2) Cermin



Gambar 83. Cermin untuk Potong Rambut

Ukuran : 80 cm x 25 cm x 100 cm

Bahan : HPL TACO, cermin, kaca

e. Pengkondisian Ruang

Pengkondisian ruang untuk salon ini menggunakan cahaya alami dan buatan. Cahaya alami di dapatkan dari kaca besar yang terdapat di di beberapa bagian dinding, dan cahaya buatan di perolah dari downlight 15 watt produr diamond dan LED Strip ex. Prima Jaya LED. Penghawaan ruangan menggunakan *AC Split* merek *Samsung*.

f. Hasil Desain

Gambar 84. Hasil Desain Salon Anak

3. Ruang *Massage* Anak

a. Lantai

Gambar 85. Lantai Ruang *Massage* Anak Terpilih

KETERANGAN :

1) Lantai yang digunakan pada Ruang *Massage* ini adalah *Granit Tile* ukuran 50 cm x 50 cm *White Crystal Sand* ex. *Granito.*

2) Beberapa bagian ruangan, pada lantai dilapisi dengan *Puzzle Mat* ex. *EVA Mat* ukuran 50 cm x 50 cm.

b. Dinding

Gambar 86. Dinding Ruang *Massage* Anak Terpilih

KETERANGAN :

1) Dindingnya berupa mural bergambarkan Balon Udara *fin.* Cat DUCO

2) Beberapa bagian ruangan, dilapisi dengan *Puzzle Mat* ex. *EVA Mat* ukuran 50 cm x 50 cm.

c. Ceiling

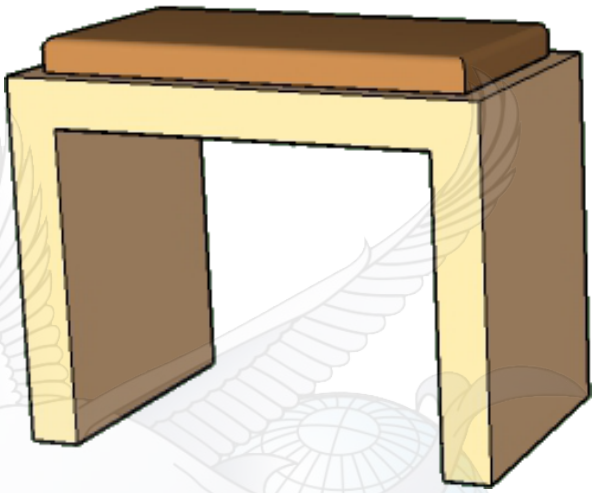
Gambar 87. *Ceiling* Ruang *Massage* Anak Terpilih

KETERANGAN :

1) *Ceiling* menggunakan *Gypsum Board* ex. Jaya *Board fin.* Mural Langit *with* Cat *Dulux*

d. Furniture

1) Meja

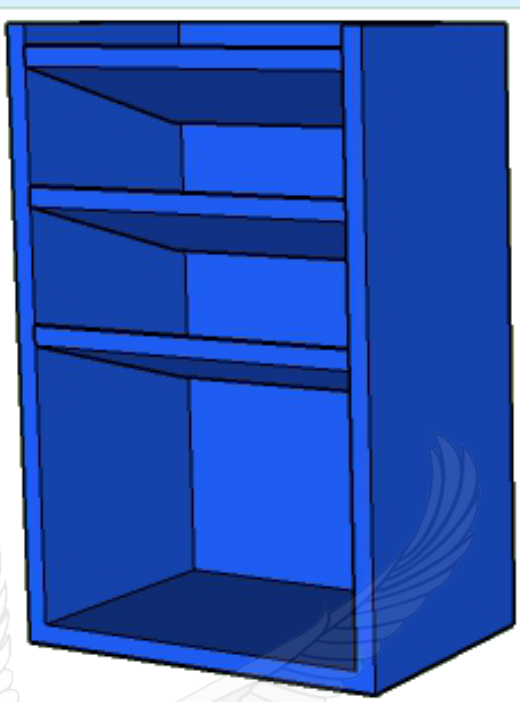


Gambar 88. Meja Ruang *Massage*

Ukuran : 100 cm x 75 cm x 75 cm

Bahan : HPL TACO, Busa yang dilapisi *vinyl*

2) Rak Sepatu



Gambar 89. Rak Sepatu Ruang *Massage*

Ukuran : 60 cm x 40 cm x 75 cm

Bahan : HPL TACO

e. Pengkondisian Ruang

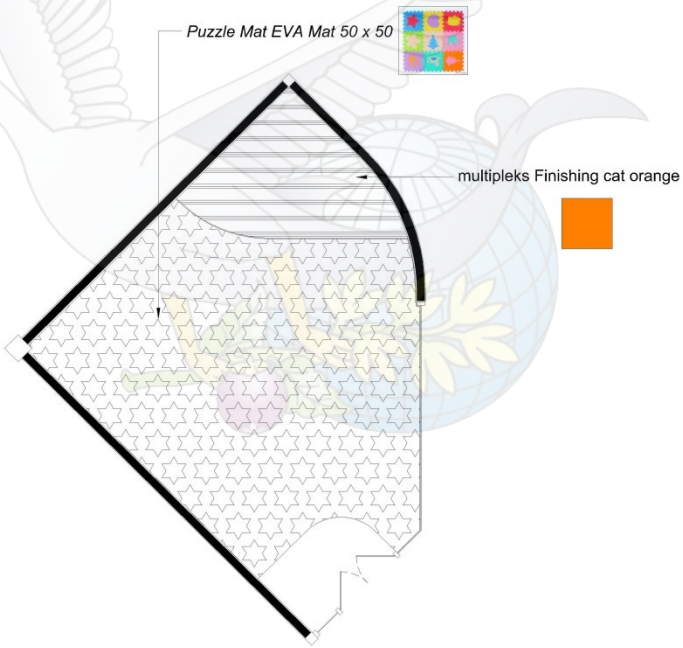
Pengkondisian ruang untuk Ruang *Massage* ini menggunakan cahaya buatan. Cahaya buatan di peroleh dari *downlight* 15 *watt* produk *diamond* dan *LED Strip* ex. Prima Jaya *LED.* Penghawaan ruang menggunakan *AC Split* merek *Samsung.*

f. Hasil Desain

Gambar 90. Hasil Desain Ruang *Massage* Anak

4. Ruang Kelas

a. Lantai



Gambar 91. Lantai Ruang Kelas Terpilih

KETERANGAN :

1) Lantai yang digunakan adalah lantai *Granit Tile* ukuran 50 cm x 50 cm *White Crystal Sand* ex. *Granito*

2) Di lapisi dengan menggunakan *Puzzle Mat* ukuran 50 cm x 50 cm ex. *EVA MAT*

b. Dinding

Gambar 92. Dinding Ruang Kelas Terpilih

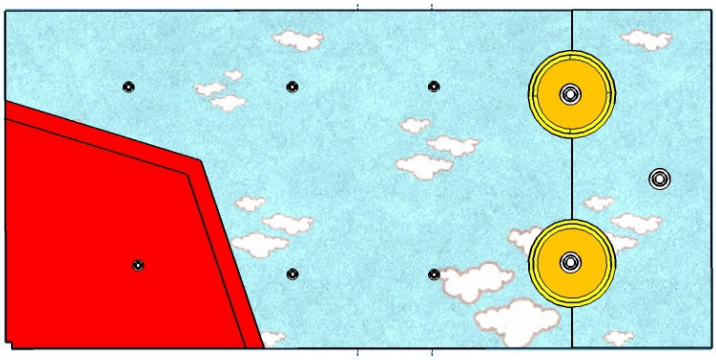
KETERANGAN :

1) Dinding menggunakan cat tembok *Wild Rose* ex. *Dulux.*

2) Sticker Wall animal ex. SUN BOY.

3) Beberapa bagian di lapisi dengan menggunakan *Puzzle Mat* ukuran 50 cm x 50 cm ex. *EVA MAT.*

c. Ceiling



Gambar 93. *Ceiling* Ruang Kelas Terpilih

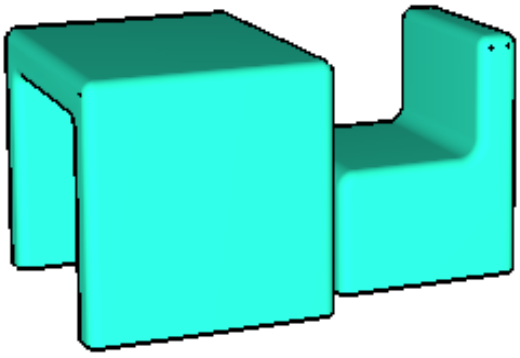
KETERANGAN :

1) *Ceiling* menggunakan *Gypsum Board* ex. Jaya *Board fin.* Mural langit by Cat *Dulux*

2) *Down Ceiling* menggunakan *Gypsum Board* ex Jaya *Board fin. Hibiscus* dan *Golden Yellow by. Dulux.*

d. Furniture

1) Kursi dan Meja Belajar

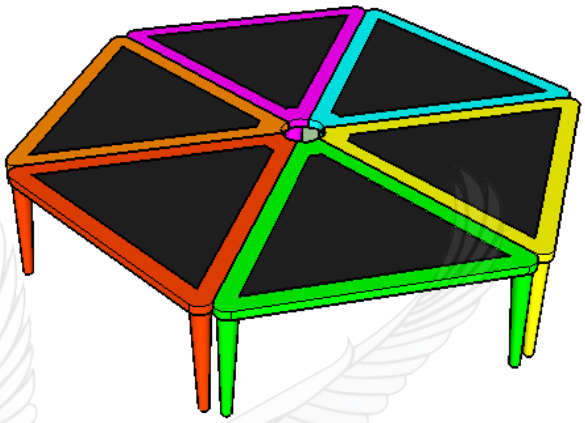


Gambar 94. Kursi dan Meja Belajar Ruang Kelas Terpilih

Ukuran : 40 cm x 40 cm x 40 cm

Bahan : Busa yang dilapisi dengan *vinyl*

2) Meja Belajar



Gambar 95. Meja Belajar Ruang Kelas terpilih

Ukuran : 100 cm x 100 cm x 45 cm

Bahan : PVC

e. Pengkondisian Ruang

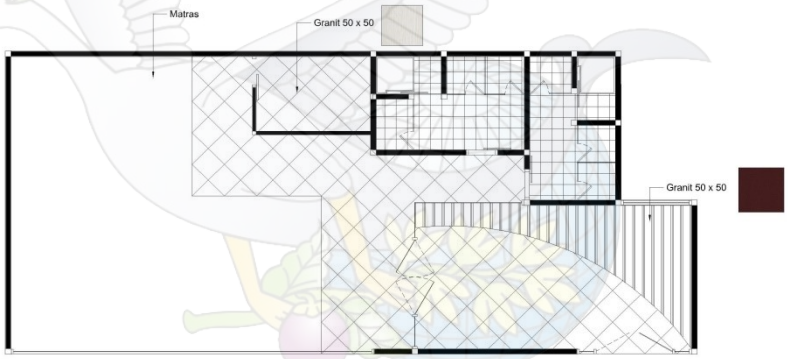
Pengkondisian ruang untuk Ruang Kelas ini menggunakan cahaya buatan. Cahaya buatan di peroleh dari *downlight* 15 *watt* produk *diamond* dan *LED Strip* ex. Prima Jaya *LED.* Penghawaan ruangan menggunakan *AC Split* merek *Samsung.*

f. Hasil Desain

Gambar 96. Hasil Desain Ruang Kelas

5. Ruang Olahraga

a. Lantai



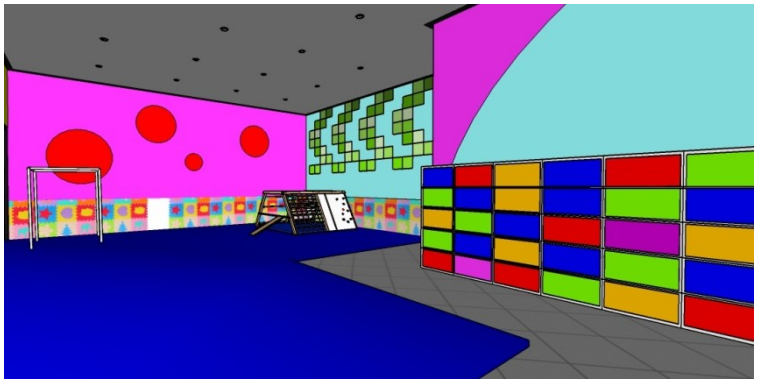
Gambar 97. Lantai Ruang Olahraga Terpilih

KETERANGAN :

1) Lantai yang digunakan adalah *Granit Tile* ukuran 50 cm x 50 cm *White Crystal Sand* ex. *Granito*

2) Matrass tebal 7 cm.

b. Dinding



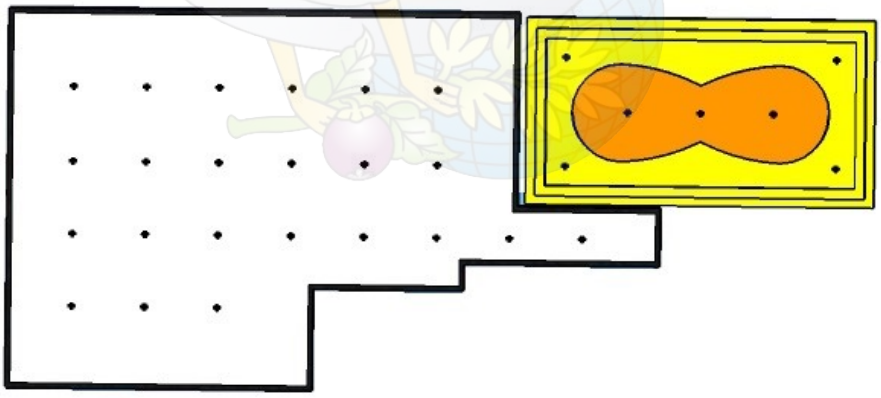
Gambar 98. Dinding Ruang Olahraga Terpilih

KETERANGAN :

1) Cat Dinding *Beauty Copalaba, Bright Red, Cream,* dan *Green Ice* ex. *Dulux*

2) Beberapa bagian dilapisi dengan *Puzzle Mat* ukuran 50 cm x 50 cm ex. *EVA MAT.*

c. Ceiling

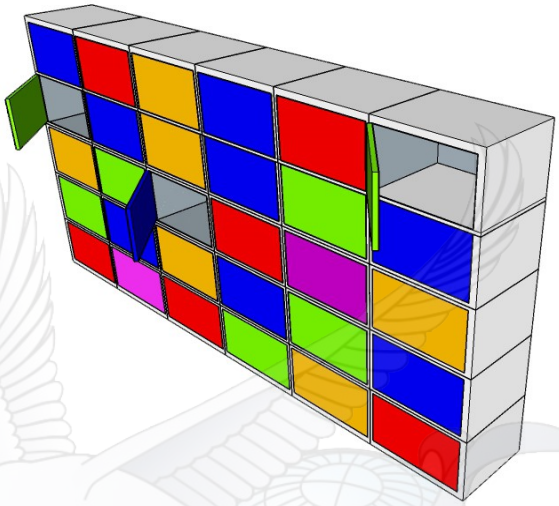


Gambar 99.. *Ceiling* Ruang Olahraga Terpilih

KETERANGAN :

1) *Gypsum Board* ex. Jaya *Board fin. Apple White by. Dulux*
2) *Down Ceiling* menggunakan *Gypsum Board* ex. Jaya *Board fin. Hibiscus* dan *Golden Yellow by. Dulux.*

d. Furniture



Gambar 100. Gambar Rak Penyimpanan

Ukuran : 300 cm x 40 cm x 250 cm

Bahan : HPL TACO

e. Pengkondisian Ruang

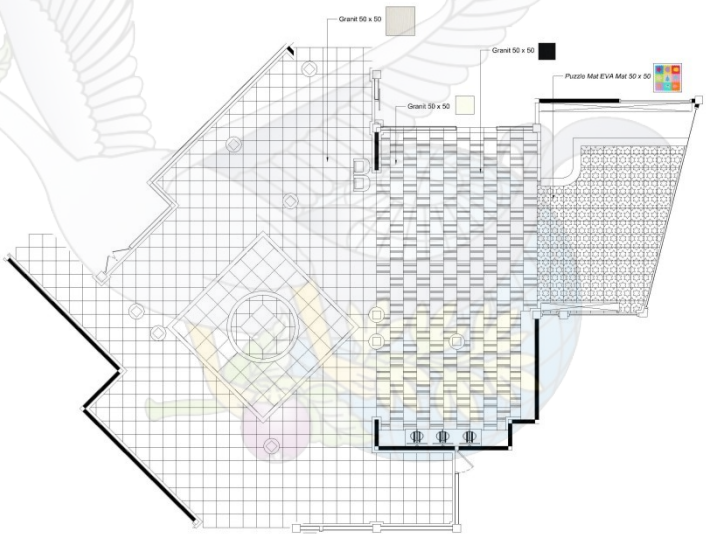
Pengkondisian ruang untuk Ruang Olahraga ini menggunakan cahaya alami dan buatan. Cahaya alami di dapatkan dari pemasangan kaca pada salah satu dinding ruangan. Cahaya buatan di peroleh dari *downlight* 15 *watt* produk *diamond* dan *LED Strip* ex. Prima Jaya *LED.* Penghawaan Ruang menggunakan *AC Split* merek *Samsung.*

f. Hasil Desain

Gambar 111. Hasil Desain Ruang Olahraga

6. Kafetaria

a. Lantai



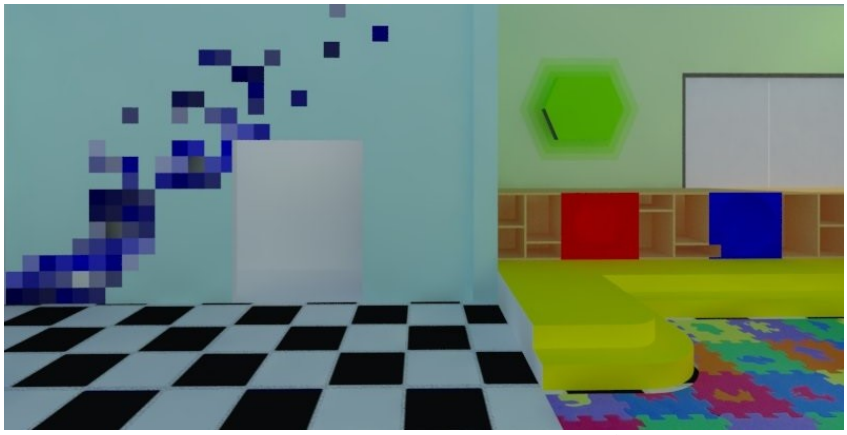
Gambar 112. Lantai Kafetaria Terpilih

KETERANGAN :

1) Lantai yang digunakan pada Kafetaria adalah *Granit Tile* ukuran 50 cm x 50 cm *White Crystal Sand* dan *Seaweed Green* ex. *Granito.*

2) Pada area bermain dilapisi dengan *Puzzle Mat* ukuran 50 cm x 50 cm ex. *EVA MAT*

b. Dinding

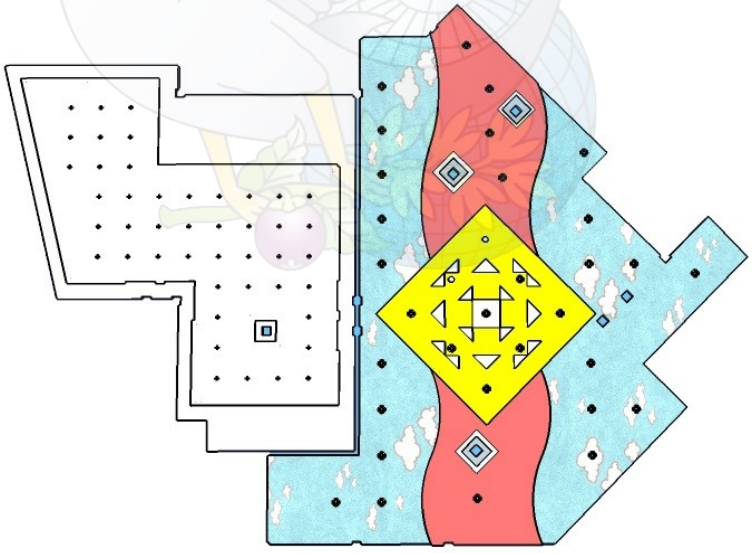


Gambar 113. Dinding Kafetaria Terpilih

KETERANGAN :

1) Cat dinding *green Ice* dan *Aqua Spring* ex. *Dulux.*

c. Ceiling



Gambar 114. *Ceiling* Kafetaria Terpilih

KETERANGAN :

1) *Ceiling* yang digunakan adalah *Gypsum Board fi. Apple White bu. Dulux* dan mural langit *fin.* Cat *Dulux.*
2) *Down Ceiling* menggunakan *Gypsum Board* ex. Jaya *Board fin. Luna Red* dan *Golden Eye by. Dulux.*

d. Furniture

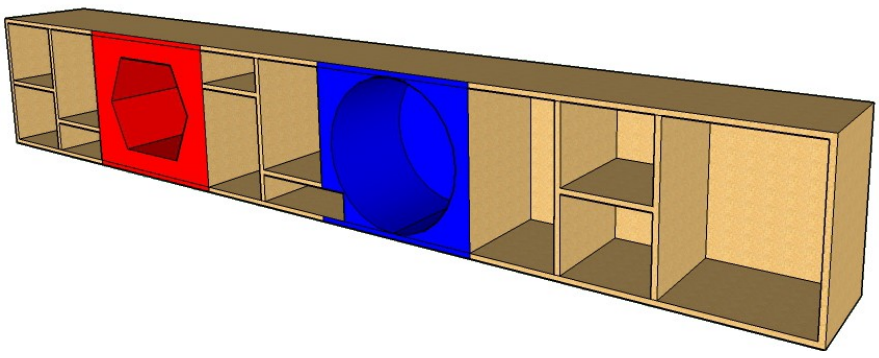
1) Meja kafe

Gambar 115. Meja Kafetaria

Ukuran : 50 cm x 50 cm x 75 cm (satu meja)

Bahan : HPL TACO

2) Rak Buku dan Mainan



Gambar 116. Rak Penyimpanan Buku dan Mainan

Ukuran : 250 cm x 40 cm x 60 cm

Bahan : HPL TACO

e. Pengkondisian Ruang

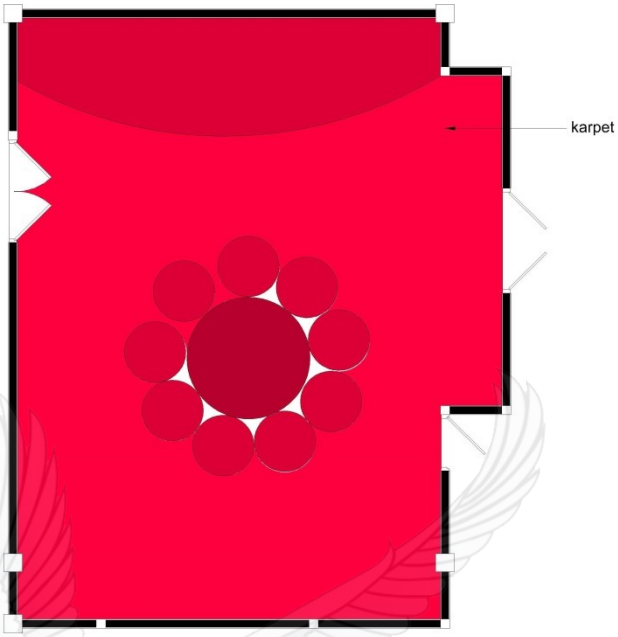
Pengkondisian ruang untuk Kafetaria ini menggunakan cahaya alami dan buatan. Cahaya alami di dapatkan dari pemasangan kaca pada salah satu dinding ruangan. Cahaya buatan di peroleh dari *downlight* 15 *watt* produk *diamond* dan *LED Strip* ex. Prima Jaya *LED*. Penghawaan ruang mengunakan *AC Central* merek *York.*

f. Hasil Desain

Gambar 117. Hasil Desain Kafetaria

7. Ruang Serbaguna

a. Lantai



Gambar 118. Lantai Ruang Serbaguna Terpilih

KETERANGAN :

1) Lantai yang digunakan pada ruang serbaguna adalah lantai Karpet.

b. Dinding

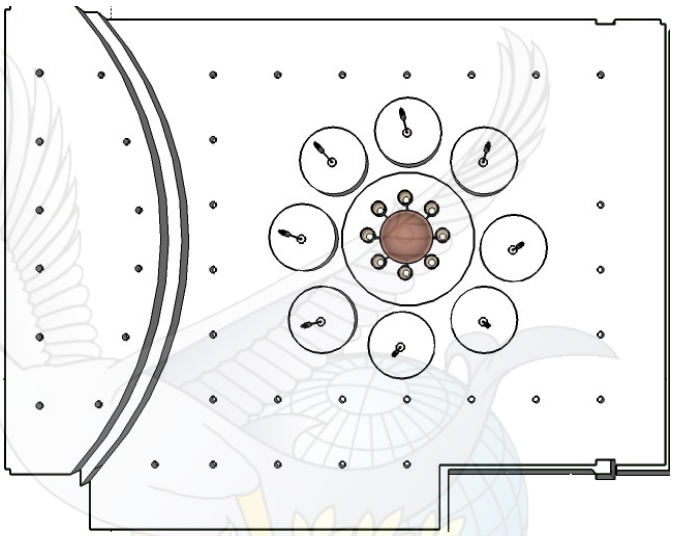
Gambar 119. Dinding Ruang Serbaguan Terpilih

KETERANGAN :

1) Dinding yang digunakan adalah panel kedap suara dilapisi dengan karpet berwana merah maroon

2) Aksen yang diberikan adalah dengan meletakkan lampu *LED Strip* ex. Prima Jata *LED.*

c. Ceiling



Gambar 120. *Ceiling* Ruang Serbaguna Terpilih

KETERANGAN :

1) *Ceiling* yang digunakan adalah *Gypsum Board* ex. Jaya *Board fin. Apple White by. Dulux*

2) *Down Ceiling* yang digunakan adalah *Gypsum Board* ex. Jaya *Board fin. Apple White by. Dulux..*

d. Pengkondisian Ruang

Pengkondisian ruang untuk Ruang Serbaguna ini menggunakan cahaya buatan. Cahaya buatan di peroleh dari *downlight* 15 *watt* produk *diamond* dan *LED Strip* ex. Prima Jaya *LED.* Selain itu juga menggunakan lampu gantung. Penghawaan ruang yang digunakan adalah *AC Split* merek *Samsung.*

e. Hasil Desain

Gambar 121. Hasil Desain Ruang Serbaguna

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Penurunan tingkatan moral yang dimiliki anak-anak di Indonesia dapat disimpulkan sebagai akibat dari kurangnya pendidikan usia dini yang bersifat Holistik-integartif dimana hal tersebut memiluki tujuan untuk terselenggaranya layanan pengembangan anak usia dini uang sehat, cerdas, ceria, dan berakhlah mulia. Perancangan Desain Interior *Child Center and Daycare* di Kota Blitar merupakan sebuah perancangan yang difungsikan sebagai tempat penitipan anak sekaligus sebagai pusat perawatan tubuhn untuk anak. Perancangan interior ini juga bertujuan untuk meningkatkan pendidikan usia dini bagi anak-anak di Kota Blitar.

Perancangan *Child Center and Daycare* di Kota Blitar dilakukan dengan melalui pencarian sumber literatur dan data lapangan. Data literatur di peroleh dari buku-buku, jurnal, dan internet, sedangkan untuk data lapangan diperoleh dari pengamatan langsung, observasi, dan dokumentasi yang kemudian di analisa dan dilakukan sintesa terhadap data-data yang diperoleh untuk mendapatkan hasil yang merupakan kebutuhan fasilitas bagi pengunjung.

Tema yang diterapkan dalam perancangan ini adalah rubik, dimana warna dan bentuk dari permainan rubik tersebut dapat mengasah otak dan strategi. Warna dan bentuk dalam rubik dapat merangsang perkembangan psikologi anak. Gaya moderen merupakan gaya yang paling sesuai dengan kondisi psikologi anak. Gaya moderen merupakan gaya yang sederhana dan minim ornament, sesuai dengan kondisi psikologi

anak yang meyakini apa yang dilihatnya, dan hanya terfokus pada satu objek dalam jangka waktu yang lama.

Tema rubik diaplikasikan pada unsur pembentuk ruang dan pengisi ruang. Penggunaan warna-warna yang terdapat pada permainan rubik juga aplikasikan pada unsur-unsur interior. Gaya modern sendiri diaplikasikan pada penggunaan kaca dan meminimalisir ornament yang terdapat pada interior.

B. SARAN

Perancangan Interior *Child Center and Daycare* di Kota Blitar merupakan sebuah peluang besar untuk mengenalkan kepada masyarakat Indonesia betapa pentingnya pendidikan anak usia dini untuk perkembangan negara. Perancangan interior *Child Center anda Daycare* di Kota Blitar diharapkan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat yang mencari wadah pendidikan anak usia dini serta msyarakat yang sibuk sehingga dapat selalu mengawasi perkembangan anak-anaknya.

Perancangan ini menitikberatkan pada *daycare* yang terletak di belakang rumah sakit, oleh karena itu tidak tersedia ruangan khusus unutk pemeriksaan kesehatan pada anak-anak. Diharapkan pada perancangan *daycare* selanjutnya dapat memasukkan ruang kesehatan untuk memenugi kebutuhan anak-anak. Kota Blitar khususnya, diharapkan dapat meningkatkan perhatian pada pendidikan anak usia dini dengan manambahkan fasilitas-fasilitas untuk anak-anak yang tersebar di Kota Blitar, salah satunya adalah dengan menambahkan sarana-sarana pendidikan lengkap seperti *daycare.*

DAFTAR PUSTAKA

Denny Nurkertamanda, Singgih Saptadi, dan Dani Dwi Herviyani. 2006. *Perancangan Meja dan Kursi Anak Menggunakan Metode Quality Function Deployment (QFD) Dengan PEndekatan Anthropometri dan Bentuk Fisik Anak. Loboratorium Sistep Produksi*, Program Studi Teknik Industri, Universitas Diponegoro

Francis D. K. Ching. 1996. "*Ilustrasi Desain Interior*". Jakarta: Penerbit Erlangga.

Francis D.K. Ching. 2003. *Interior Design Illustrated,* New York : Van Nostrand Reinhold Company

Halik, Meidina Kusuma. 2014. *Kebijakan Dan Implementasi Daycare, Direktorat Pembinaan PAUD, Direktorat Jenderal PAUDNI*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Intania Kusumawardhani. 2010. *Pengaruh Warna Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Ruang Belajar Anak Usia Dini,* Depok : Universitas Jakarta

John M. Echols dan Hassan Shadily. *Kamus Inggris Indonesia, an English-Indonesian Dictionary.* 1992. Jakarta: PT. Gramedia

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III. 2001. Jakarta: Balai Pustaka.

Neufert, Ernst. 1992. *Data Arsitek Jilid 1 Edisi Kedua / Oleh Sjamsu Amril*. Jakarta: Erlangga.

Paul, Laseau. 1986. *Berpikir Gambar Bagi Arsitek dan Perancang.* Bandung : Institut Teknik Bandung.

Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif

Putra, Janeta Erza. 2010. *Buku Pintar Rubik.* Yogyakarta : Gradien Mediatama

R. Irawan Surastja. 2000. *Teori-Teori Arsitektur Dunia Barat. Bandung: Program Studi Arsitektur Universitas Pendidikan Indonesia.*

Reswari P S, Dian. 2009. *Women And Child Center di Semarang. Undergraduate* Thesis*,* Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik : Universitas Diponegoro.

Sunarmi.2007. "*Interior Publik", Buku Ajar Desain Interior III*. Surakarta: Institut Seni Indonesia.
Suptandar, Pamudji. 1999. *Desain Interior.* Jakarta : Djambatan.

Syamsu Yusuf, Ln. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Texas Department of Family ans Protective Service. 2014. *Minimum Standart for Child-Care Center*.

INTERNET

http://blitarkota.go.id tahun 2015 diakses pada 2 Juni 2015 pukul 19.05 WIB

http://blitarkota.bps.go.id tahun 2015 diakses pada 2 Juni 2015 pukul 19.22 WIB

Luqman Wahidin. *9 Cara Membuat Otak Anak Menjadi Jenius. (online)* (www.ecademia.edu/11325544/9_CARA_MEMBUAT_OTAK_ANAK_MENJADI_JENIUS.html diakses 2 Juni 2015 pukul 22.13 WIB)

LAMPIRAN