

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. State of The Art

Tabel 2.1. State of The Art

Judul Perancangan	Nama Perancang/Tahun	Metode Perancangan	Hasil Perancangan
Perancangan Interior <i>Children's Family Centered Health Care</i> di Surabaya	Christina Kawatu/2015	Parshall dan Pena	Perancangan ini dibuat untuk anak-anak dibawah usia 12 tahun tanpa cacat, yang berlokasi di Kertajaya Indah Surabaya dengan fasilitas seperti rumah sakit yang menyediakan ruang rawat inap untuk pengunjung dan klinik untuk berobat dengan konsep desain Wonder Healthland. Konsep ini bertujuan untuk menghilangkan rasa takut anak-

Tabel 2.1. State of The Art (sambungan)

Judul Perancangan	Nama Perancang/Tahun	Metode Perancangan	Hasil Perancangan
			<p>anak ketika masuk ke dalam Children’s Family Centered Healthcare, sedangkan gaya desain yang digunakan adalah gaya maksimalis dengan mengusung tema fantasi.</p>
<p>Perancangan Interior Children Day Care KiddyPlanets di Surabaya</p>	<p>Ameilia Harsono/2013</p>	<p>Tipe Linier</p>	<p>Perancangan ini memiliki tema Kiddyplanets yang diaplikasikan dalam desain interiornya menyerupai suasana luar angkasa, mulai dari warna hingga pengorganisasian ruangnya. Tempat ini ditujukan khusus sebagai tempat penitipan anak,</p>

Tabel 2.1. State of The Art (sambungan)

Judul Perancangan	Nama Perancang/Tahun	Metode Perancangan	Hasil Perancangan
			<p>mengedukasi anak selama orang tua bekerja. Nuansa yang diciptakan disini adalah nuansa modern, rapi, dan aman untuk anak-anak.</p> <p>Perancangan interior yang ada berupa area lobby, ruang seni 2D dan 3D, perpustakaan, ruang bernyanyi dan menari, ruang belajar, ruang bermain, ruang makan dan ruang tidur.</p>
<p>Implementasi Konsep <i>Cheerful</i> Pada Interior <i>Health and Beauty Care for Baby and Kids</i> di</p>	<p>Natalia Sugiharto/2013</p>	<p>Michael J. French</p>	<p>Perancangan ini dibuat karena melihat semakin banyaknya kebutuhan kesehatan dan</p>

Tabel 2.1. State of The Art (sambungan)

Judul Perancangan	Nama Perancang/Tahun	Metode Perancangan	Hasil Perancangan
Surabaya			<p>penampilan yang dibutuhkan untuk anak-anak.</p> <p>Konsep yang diambil adalah cheerful yang dimplementasikan pada seluruh aspek ruang yang ada baik dari warna, bentuk, dan komposisinya sehingga suasana ruang yang ada tampak menyenangkan dan akrab.</p> <p>Tempat ini didesain dengan menyediakan beberapa ruang yaitu lobby, area shopping, spa treatment, area menipedi, area konsultasi, dan area tunggu.</p>

Perbedaan *Healthy Day Care* ini dengan *Day Care* Lainnya adalah *Healthy Day Care* ini mengedepankan kesehatan dalam program yang dijalankan. Jadi segala kegiatan yang ada dihubungkan dengan unsur kesehatan anak. Fasilitas yang disediakan pun lebih banyak berhubungan dengan kesehatan, selain menyediakan sarana edukasi untuk anak. *Day care* lainnya biasanya hanya memberikan fasilitas kesehatan tertentu dan itupun hanya seadanya seperti playground dan kelas menari. *Healthy Day Care* ini dirancang dengan memberikan variasi fasilitas kesehatan yang sangat bermanfaat untuk anak-anak dengan fungsi tiap fasilitas yang berbeda-beda. Tempat ini mengutamakan pembentukan diri anak untuk memiliki daya tahan tubuh yang kuat sehingga tidak mudah sakit, percaya diri yang tinggi, dan membentuk kedisiplinan pada anak sejak dini.

2.2. *Child Day Care*

2.2.1. Pengertian *Child Day Care*

Day care adalah sarana pengasuhan anak dalam kelompok, biasanya dilaksanakan pada saat jam kerja (Perserikatan Bangsa-bangsa, 1990). *Day care* merupakan upaya yang terorganisasi untuk mengasuh anak-anak di luar rumah mereka selama beberapa jam dalam satu hari bilamana asuhan orang tua kurang dapat dilaksanakan secara lengkap. Dalam hal ini, pengertian daycare hanya sebagai pelengkap terhadap asuhan orang tua dan bukan sebagai pengganti asuhan orangtua (Perserikatan Bangsa-bangsa, 1990). *Day care center* sebenarnya bukan semata-mata tempat penitipan anak, namun seharusnya lebih menyediakan sarana atau fasilitas serta program-program yang disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan anak bereksplorasi dengan aman. Sayangnya, di Indonesia tidak banyak *day care center* yang berkualitas dan punya fasilitas memadai sehingga bisa memberikan kesempatan yang terbaik bagi anak; atau pun jika ada, biayanya sangat mahal sehingga hanya kalangan terbatas saja yang mampu membayarnya. Menurut Kagan, seorang ahli psikologi perkembangan, umumnya anak usia 4 bulan sampai dengan 29 bulan sudah bisa dimasukkan dalam *day care center*. Sebab mulai dari usia kira-kira 2,5 tahun atau 3 tahun umumnya anak-anak tersebut sudah meningkat pada program *preschool*.

2.2.2. Pandangan Child Day Care Menurut beberapa Ahli

Pandangan Child Day Care menurut beberapa ahli yaitu :

- a. Menurut pandangan psikoanalisa, kebutuhan akan kasih sayang yang intensif dan stabil hanya diperoleh dalam hubungan antara anak dengan sang ibu/pengasuh utama; dan hal itu dialami dalam setahun pertama kehidupan anak tersebut. Salah seorang ahlinya yaitu Fraiberg (1977) mengemukakan, bahwa dalam day-care center tersebut, setiap anak harus mau tidak mau menerima perhatian yang tidak penuh karena sang pekerjanya harus membagi waktu dan perhatian pada anak-anak yang lain. Belum lagi kalau pada saat pertengahan program, si pekerja keluar dari pekerjaan dan digantikan dengan orang baru. Mungkin saja hal ini tidak diperhitungkan oleh orang tua; padahal, bagi anak hal ini menjadi faktor penting karena sejak usia dini sang anak belajar membangun kepercayaan terhadap seseorang sampai hubungan tersebut stabil. Namun jika justru yang dihadapi adalah situasi yang tidak pasti, selalu berubah dan *unpredictable*, maka akan sulit bagi si anak untuk belajar menumbuhkan rasa percaya dalam dirinya. Tidak heran jika di kemudian hari, ia menerapkan pola pertemanan yang *hit and run*, atau pun *solitaire* sebagai antisipasi jika dirinya sewaktu-waktu ditinggalkan dan dikecewakan. Salah satu fakta yang ironi mengungkapkan, bahwa orang tua yang sering terlalu sibuk bekerja enggan atau kurang tertarik untuk memperhatikan masalah-masalah yang dihadapi anak-anak mereka; padahal, sebenarnya anak-anak tersebut sedang benar-benar membutuhkan kasih sayang orang tua. Jadi, jika karena alasan orang tua tidak sempat mendampingi dan memperhatikan anak sehingga dititipkan pada institusi seperti *child day care center*, tetap tidak menyelesaikan masalah, malah menambah kerumitan.
- b. Kagan, seorang psikolog perkembangan melakukan penelitian melalui eksperimen yang dilakukannya sendiri dan menemukan, bahwa ternyata anak-anak yang dititipkan pada *day care center* (meskipun sudah ditangani secara intensif oleh orang-orang yang berkompeten, dan dengan rasio perbandingan 1 pengasuh berbanding 3 atau 4 orang anak), memiliki

kapasitas intelektual, emosional dan sosial yang tidak jauh berbeda dengan anak-anak yang diasuh dan dibesarkan semata-mata dalam lingkungan rumah/keluarga (tidak ikut program *child care*). Malahan dari penelitian itu ditemukan, bahwa pada usia 29 bulan, anak yang dibesarkan hanya dalam lingkungan rumah, terlihat punya kemampuan adaptasi sosial yang lebih baik dibandingkan anak-anak yang dibina dalam *day care center*.

- c. Bagi orang tua, pemilihan *day care center* juga harus menjadi bahan pertimbangan penting karena harus melihat kualitas dari pengasuhan dan fasilitas yang tersedia. Oleh karena itu, banyak ahli berpandangan memasukkan anak dalam *day care center* akan banyak menghabiskan biaya, namun tidak seimbang dengan kualitasnya. Selain itu, sulit menemukan *day care center* yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan setiap anak yang punya problem berbeda-beda pada masanya dan yang menuntut penanganan yang spesifik pula.
- d. Faktor kebersihan dan kesehatan lingkungan juga perlu menjadi bahan pertimbangan, karena di situ berkumpul banyak anak-anak yang mungkin saja mempunyai penyakit tertentu yang mudah menular pada anak lain, seperti flu, hepatitis, diare, distentri, dll. Kemungkinan besar, tidak semua pengasuh atau pun pekerja di *day care center* tersebut dibekali dengan latihan dan pengetahuan yang memadai tentang kesehatan, kebersihan, penyakit dan penanganannya. Kondisi tersebut masih ditambah lagi dengan pola perilaku anak yang masih tidak karuan dan masih belum bisa diatur. Jadi, dalam *child day care*, akan besar kemungkinannya bagi setiap anak untuk terkena atau tertular penyakit.
- e. Penelitian yang dilakukan oleh Laurence D. Steinberg dan Jay Belsky beberapa tahun yang lalu menemukan bahwa ternyata pengalaman atau pun bimbingan yang diberikan selama berlangsungnya *day care*, tidak menghambat atau pun mendorong perkembangan intelektual anak. Namun, memang *day care* terbukti dapat menolong anak-anak dari golongan ekonomi lemah atau pun lingkungan yang beresiko tinggi dari penurunan IQ akibat dari penanganan/pendidikan yang tidak memadai. Lebih lanjut penemuan mereka juga membawa fakta, bahwa anak-anak yang ikut serta

dalam program *day care*, akan memperlihatkan peningkatan interaksi, baik dalam bentuk positif maupun negatif dengan teman-teman mereka.

- f. Penelitian yang dilakukan oleh Belsky di tahun 1984 menemukan bahwa bayi yang menghabiskan rata-rata sebanyak 20 jam seminggunya dalam program pengasuhan non-maternal (seperti halnya *day care*) selama tahun pertama kehidupannya, beresiko tinggi mengalami *insecure attachment* terhadap sang ibu dan peningkatan agresivitas, ketidaktaatan, atau bahkan kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial pada saat mereka memasuki tahap *preschool* dan sekolah dasar. Namun perlu ditekankan, bahwa situasi demikian tidak berlaku bagi anak yang usianya 1 tahun ke atas. Belsky berpandangan, bagaimana pun juga, *preschool* yang benar-benar berkualitas memang memberikan kontribusi secara positif pada perkembangan anak.
- g. Salah satu penelitian yang dilakukan di Amerika menampilkan salah satu faktanya, bahwa anak-anak yang diikutsertakan dalam program *day care* dalam rentang waktu yang cukup lama menunjukkan peningkatan agresivitas terhadap sesama dan terhadap orang dewasa, dan menunjukkan penurunan sikap kooperatif terhadap orang dewasa.

2.2.3. Hal Penting Dalam Mendesain Day Care

Untuk mengintegrasikan penggunaan ruangan yang ingin dibuat, salah satunya dengan memadukan furnitur dan aksesoris untuk mengakomodasi kegiatan yang akan berlangsung di ruangan tersebut.

- a. Periksa regulasi atau peraturan yang tentang pendirian tempat penitipan anak
Biasanya, ada urusan perizinan mengenai kesehatan dan keselamatan sebuah tempat penitipan anak di rumah. Hal ini wajib diikuti dan diterapkan karena menyangkut standarisasi operasional dan perlindungan serta kepuasan konsumen.
- b. Pilihlah pengaman ruangan yang terjamin dan tidak membahayakan bagi anak-anak.

Tutup semua outlet atau lubang di dinding. Selain itu, singkirkan barang yang mudah pecah seperti vas bunga, keramik hias, guci hias dan barang-barang yang terbuat dari kaca maupun keramik. Jangan letakan barang yang berpotensi berbahaya dan bahan kimia seperti produk pembersih, obat nyamuk atau barang-barang yang mengandung zat yang dapat meracuni anak-anak. Blokir semua akses dari luar seperti dari tangga atau luar ruangan. Terakhir, pasang pagar atau gerbang yang tinggi dan tidak mudah dipanjat anak, untuk menghalangi mereka keluar dari pagar.

c. Sediakan area berganti popok (*Diapers*)

Jika Anda telah membangun ruangan yang nyaman untuk penitipan anak, langkah selanjutnya yang harus diperhatikan adalah menyediakan tempat bagi anak-anak yang memakai popok. Anda perlu memiliki suatu ruangan di mana anak-anak dapat diganti popoknya disitu. Lokasi yang ideal untuk area ini adalah di dekat kamar mandi. Tempatkan meja ganti berisi popok, tisu, pembersih tangan dan keperluan lainnya, serta sediakan pula tempat pembuangan khusus popok.

d. Mengatur dan menata meja di tempat penitipan anak menurut fungsinya

Anda perlu mengatur dan menyesuaikan meja seperti meja yang akan digunakan untuk melakukan aktifitas seni dan kerajinan sebagai penunjang kegiatan motorik dan sebagai ruang makan. Tempatkan juga meja di dekat area dapur atau area dekat dengan *wastafel* untuk meletakkan barang-barang yang dibutuhkan. Dengan menata dan membersihkannya, hal ini tentu saja akan memberikan kemudahan bagi penggunaanya.

e. Sediakan area penyimpanan hasil kreatifitas seni dan kerajinan anak

Tempatkan rak dekat meja dan isi dengan kertas, krayon, spidol, cat dan barang-barang yang dibutuhkan untuk berkreasi. Tempat masing-masing item di rak-rak terbuka sehingga anak-anak dapat mengaksesnya sendiri. Simpan barang-barang yang menurut Anda belum cocok untuk mereka di tempat yang tidak mudah dijangkau, misalnya di balik lemari tertutup.

f. Desain ruangan atau tempat yang tenang

Sebuah ruangan yang tenang di tempat penitipan anak berguna untuk aktifitas membaca dan tidur siang. Tempatkan tikar yang nyaman dan

kursi *bean bag* di lantai. Jangan lupa, atur dipan dengan tata letak mengelilingi area rak buku yang berisi bacaan dan buku cerita menarik. Ruang ini sangat berguna bagi anak-anak yang ingin menghabiskan waktunya untuk membaca atau sekedar membuka-buka buku saja. Setelah mereka kelelahan biasanya anak-anak akan tertidur di sembarang tempat, oleh karena itu perlengkapan tikar, kursi dan dipan harus dipilih senyaman mungkin untuk mereka.



Gambar 2.1. Desain Interior dan *Furniture* Ruang *Day Care* (*Child Care Lounge*)

g. Buatlah ruang imajinatif / ruang bermain bebas

Buatlah *lay out* tempat penitipan anak yang menarik dengan menempatkan kasur busa di lantai guna membuat anak-anak semakin imajinatif serta menjamin keamanan mereka saat bermain. Tempatkan rumah boneka, tempat kostum, blok / *puzzle*, truk atau mobil mainan dan barang-barang mainan lain yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk bermain sesuai dengan imajinasi mereka. Perhatikan juga instruksi atau tanda mainan tersebut cocok dimainkan untuk anak di umur berapa tahun. Jangan sampai mainan yang diberikan malah membahayakan mereka.

h. Mengatur aula di tempat penitipan anak

Fungsi aula adalah untuk mengadakan pertemuan di pagi hari dengan anak-anak, di mana tempat ini dapat digunakan untuk mendiskusikan aktivitas hari itu yang akan mereka jalani. Aturlah ruang pertemuan ini dengan menutupi lantai dengan tikar yang lembut. Tempelkan juga grafik,

kalender dan item pendidikan lainnya di dinding guna membuat anak – anak terbiasa dengan figur dan gambar edukatif sedari dini.

i. Mengatur ruang penyimpanan di tempat penitipan anak

Aturlah ruang penyimpanan seperti rak, laci, tempat sampah dan barang-barang penyimpanan lainnya yang dapat digunakan untuk menyimpan barang-barang seperti mainan dan peralatan lainnya yang mungkin anak-anak perlukan. Letakkan tempat sampah di beberapa dan ajarkan anak-anak untuk membuang sampah pada tempatnya

(Child Care Professionals, 2003)

2.2.4. Kebutuhan *Day Care* Berdasarkan Umur Anak

Terdapat 2 perbedaan jenis kebutuhan desain yang perlu diperhatikan berdasarkan usia anak yaitu :

a. *Day care* untuk usia diatas 4 tahun

Hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain *day care* untuk usia diatas 4 tahun yaitu :

- Harus ada batas visual yang membatasi mana ruang belajar dan mana ruang bermain. Dengan begini, anak-anak akan tahu di mana dia boleh dan tidak boleh bermain. Pisahkan rak, karpet, atau perlengkapan yang agak besar misalnya akuarium. Setiap area belajar harus dipisahkan, misalnya dengan peletakan benda khas area tersebut.
- Susun setiap ruangan untuk mencegah anak-anak berlarian. Zona seperti lorong bisa membuat anak-anak senang berlari jauh.
- Area bermain warna, seni, pasir, dan air harus menggunakan alas lantai ubin dan memiliki *wastafel*, agar anak-anak mudah membersihkan diri.
- Letakkan perkakas sesuai jangkauan penglihatan anak-anak. Perkakas yang dipakai oleh anak-anak seperti mainan diletakkan secara berkelompok dalam kotak, keranjang, atau wadah yang berlabel.
- Hindari adanya ruangan yang membuat pengawas tidak bisa melihat anak-anak.
- Pisahkan mana ruang permainan yang ramai dan mana ruang tenang, sehingga anak-anak bisa belajar saling menghargai.

- Siapkan ruangan yang sunyi dan tenang untuk anak-anak yang sedang ingin menyendiri.
 - Letakkan semua kebutuhan anak-anak di tempat yang bisa mereka jangkau, mulai dari celemek (untuk bermain pasir atau cat), tisu, sikat gigi, tempat sampah, dsb. Untuk melatih kemandirian mereka.
- b. *Day care* untuk bayi dan usia 3 tahun ke bawah
- Ranjang bayi hendaknya saling berjauhan, tidak boleh sampai bersentuhan, demi alasan kesehatan.
 - Area bermain para bayi harus terpisah dari area ranjang bayi, agar tidak ada bayi yang menggoyang-goyang ranjang. Area bermain ini harus memungkinkan para bayi untuk merangkak dan berkeliling dengan aman.
 - Utamakan keamanan dan keselamatan. Pastikan setiap furniture dan peralatan yang digunakan durable dan cukup kuat jika didorong oleh bayi. Ruang kelas harus berisi benda-benda yang aman untuk bayi.
 - Semua ruangan harus bisa terlihat. Gunakan cermin untuk memantau ruangan yang sulit dilihat.
 - Atur ranjang bayi di ruangan yang jarang ada lalu lalang orang lewat. Perhitungkan pola lalu lintas yang akan terjadi. Kira-kira di mana saja area yang akan sering dilalui.
 - Meja mengganti popok harus menghadap ke ruang kelas agar penjaga bisa memantau aktivitas balita.
 - Rancang ruangan yang memberi kesempatan para balita untuk mengeksplorasi kemampuannya, mulai kemampuan penginderaan, menangkap informasi, sampai kemampuan motorik.
- (Child Care Professionals, 2003)

2.2.5. Elemen Pembentuk Interior *Child Day Care*

Lantai merupakan area favorit anak untuk bermain, karena adanya kecenderungan anak mengambil mainan yang jatuh ke lantai dan memasukkannya kedalam mulut, maka sebaiknya lantai dilapisi alas yang baik, tidak licin dan

berkesan hangat. Lantai sebaiknya kuat, tidak licin, dan pemeliharaannya harus mudah (Ching, 2005, p.148). Pertimbangkan berbagai tingkat lantai untuk membuat perbedaan tinggi dan rendah lantai. Perancang harus menyadari bahwa perubahan perbedaan tinggi rendah lantai yang permanen dapat membatasi fleksibilitas ketika mereka bertambah usia, selain itu bisa menjadi bahaya tersandung. Perbedaan tinggi rendah lantai jika digunakan secara efektif menyediakan area untuk kegiatan bermain sosial dan juga dapat berfungsi ganda sebagai tempat duduk. Pemilihan penggunaan cat dinding harus diperhatikan. Cat yang baik adalah yang tidak mengandung zat-zat tertentu yang berbahaya bagi kesehatan (De Chiara, 1980: 1128). Pertimbangkan modulasi partisi, melembutkan ruang, menciptakan kesan lebih memelihara, atau untuk menciptakan ruang khusus. Menghindari sudut luar 90° yang menimbulkan bahaya bagi anak-anak. Agar sudut tidak membahayakan bagi anak sebaiknya menggunakan sudut yang melengkung atau tumpul, sudut tumpul minimal 25mm. selain itu hindari menciptakan ruangan yang tidak terlihat sehingga membuat guru sulit mengawasi (Moravec, 2004, p.88). Plafon pada ruang belajar dan bermain anak diutamakan dari sisi fungsional, karena aktivitas di dalamnya membutuhkan konsentrasi. Material yang sesuai adalah eternit polos, tripleks dan berbagai jenis softboard serta beton ekspos dengan finishing sederhana (Suptandar, 1999, p.167). Fungsi ketinggian langit-langit ialah untuk menentukan daerah-daerah, menyebarkan cahaya, dan menciptakan minat. Tingkat aktivitas yang lebih tinggi sering didorong oleh ketinggian langit-langit yang lebih tinggi, sementara daerah yang tenang didukung oleh ketinggian langit-langit yang lebih rendah.

2.2.6. Elemen Penunjang Interior

Jendela merupakan akses visual dari interior ke luar bangunan, selain itu dengan adanya jendela cahaya alami dapat masuk ke dalam ruangan. Cahaya alami merupakan hal yang penting dalam lingkungan untuk anak-anak. Baik anak-anak dan pengasuh dewasa harus dipertimbangkan dalam memenuhi persyaratan ketinggian dan skala jendela, jenis kaca, pandangan yang jelas (tidak ada anggota horizontal menghalangi pandangan baik orang dewasa atau anak-anak), kontrol cahaya, dan faktor keamanan semua harus ditimbang. *Horizontal Windows*

(mullions horisontal) tidak boleh berada di antara 600 mm dan 1.100 mm di atas lantai karena mereka dapat digunakan sebagai memanjat. Jendela harus ditempatkan lebih rendah, pada ketinggian anak-anak dari atas lantai. Maksimum ambang jendela tinggi untuk anak-anak 450 mm di atas lantai untuk bayi, 600 mm di atas lantai untuk balita, dan 750 mm di atas lantai jadi untuk anak-anak prasekolah (Moravec 2003:111). Pintu dan jalan masuk memungkinkan akses fisik untuk manusia, perabot, dan barang-barang lainnya untuk masuk dan keluar bangunan dan dari satu ruang ke ruang lain di dalam bangunan. Pintu dan jalan masuk dapat mengendalikan penggunaan ruang, pandangan dari satu ke ruang ke ruang berikutnya dan masuk cahaya, suara, udara (Ching, 2005, p.148). Jendela dan pintu dengan kaca yang lebih rendah dari 915 mm di atas lantai harus memiliki keamanan seperti polimer, dan dilengkapi dengan strip visi. Semua kaca harus berwarna bening. Kaca berwarna tidak dianjurkan kecuali bila pencocokan kaca yang ada, seperti dalam proyek renovasi (Moravec, 2003, p.111). Tangga dan lorong tangga merupakan sarana sirkulasi vertikal antara lantai-lantai dari suatu bangunan. Dua kriteria fungsional terpenting dalam pembuatan desain tangga adalah keselamatan dan kemudahan untuk dinaik dan dituruni (Ching, 2005, p.148).

2.2.7. Elemen Sistem Interior

Pencahayaan dan penghawaan alami menyehatkan dan dapat menghadirkan suasana cerah dan segar yang disukai anak usiaprasekolah. Apabila cahaya alami tidak memadai, maka perlu ditambahkan dengan pencahayaan dan penghawaan buatan (Roth, 1966, p.54). Penghawaan merupakan faktor terpenting dalam proses pergantian udara. Udara kotor dapat diganti dengan udara bersih melalui pintu dan jendela. Tingkat kepuasan penghawaan dapat dicapai dari proses mendinginkan udara mencapai temperatur dan kelembaban distribusi udara dalam ruang dapat diperhatikan pada tingkat keadaan yang diinginkan (Pile, 1995, p.414). Zona nyaman penghawaan dapat dicapai dengan batas $24^{\circ}\text{C} < T < 26^{\circ}\text{C}$ (Satwiko, 2004, p.9). Ruang yang baik untuk anak adalah ruang yang menjawab kebutuhannya salah satu faktornya adalah mengenai gangguan seperti bising, gema, gaung dan sebagainya (Pile, 1995, p.421).

2.2.8. Elemen Dekoratif

Dekorasi kelas tidak hanya sebagai tambahan untuk kegiatan belajar mengajar, tetapi juga sebagai kontribusi untuk kenyamanan dan memunculkan imajinasi anak-anak (Roth, 1966, p.50). Pemasangan hasil karya murid atau foto dari masing-masing anak dapat dipasang di tempat yang mudah terlihat dan tertata rapi (Olson, 1996: p.92). Perangkat untuk menampilkan karya seni yang tidak menggunakan paku payung karena akan membahayakan anak. Tampilan karya seni anak merupakan indikasi pusat penitipan anak yang sukses, di mana seni dan perkembangan anak-anak dihargai. Jarak ketinggian mata anak usia 2-6 tahun adalah 800-920 mm (Moravec, 2003).

2.2.9. Warna yang Mendukung Untuk Kebutuhan Anak

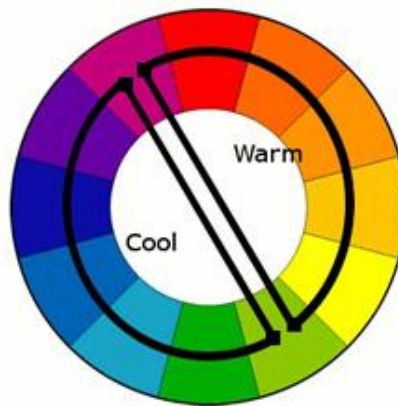
Warna merupakan elemen terpenting dalam desain karena memiliki dampak yang signifikan terhadap emosi dan psikologi bagi penggunanya. Terlalu banyak warna akan berdampak seperti kelebihan stimulus dan terasa menekan bagi anak, terlalu sedikit warna juga tidak baik karena akan kekurangan stimulus dan suasananya menjadi monoton. Memenuhi kebutuhan anak akan rasa aman dalam ruang memerlukan suasana ruang yang tidak menakutkan dan menegangkan, dalam arti warna-warna yang digunakan secara psikologis tidak menakutkan, menekan mereka. Sedangkan aman dalam warna adalah warna tidak menyilaukan sehingga tidak menyebabkan mata cepat lelah, sakit kepala dan tegang (Birren, 1961). Warna-warna yang mendukung kebutuhan anak pada sebuah ruang dapat mendukung program kegiatan belajar mengajar dengan baik sehingga anak dapat berkembang secara optimal.

- a. Untuk pemenuhan kebutuhan rasa aman, suasana ruang yang diciptakan harus rileks dan tidak menegangkan. Warna yang diperlukan disini adalah warna yang tidak menyilaukan sehingga tidak menyebabkan mata yang cepat lelah, sakit kepala, dan tegang. Warna ini meliputi warna-warna pastel yang merupakan warna campuran warna putih sehingga intensitas dan nilai warna lemah sampai sedang.



Gambar 2.2. Warna Pastel

- b. Untuk pemenuhan kebutuhan rasa nyaman dan hangat, suasana ruang yang diciptakan hangat pula yaitu dengan mengaplikasikan warna hangat dengan intensitas rendah seperti oranye.



Gambar 2.3. Warna Hangat

- c. Untuk pemenuhan kebutuhan rangsangan anak untuk beraktivitas, bergembira, dan kreatif diperlukan suasana ruang yang hangat dan meriah. Warna-warna yang digunakan yaitu warna hangat, komposisi warna kontras, dan komposisi warna yang terang (Sriti Mayangsari, 2004)

2.3. *Healthy*

Kesehatan adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa, dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial, dan ekonomis. Pemeliharaan kesehatan adalah upaya penanggulangan, dan pencegahan gangguan kesehatan yang memerlukan pemeriksaan, pengobatan dan/atau perawatan termasuk kehamilan, dan persalinan. Pendidikan kesehatan adalah proses

membantu seseorang, dengan bertindak secara sendiri-sendiri ataupun secara kolektif, untuk membuat keputusan berdasarkan pengetahuan mengenai hal-hal yang memengaruhi kesehatan pribadinya, dan orang lain. Definisi yang bahkan lebih sederhana diajukan oleh Larry Green, dan para koleganya yang menulis bahwa pendidikan kesehatan adalah kombinasi pengalaman belajar yang dirancang untuk mempermudah adaptasi sukarela terhadap perilaku yang kondusif bagi kesehatan. (World Health Organisation, 2005)

2.3.1. Kesehatan Tubuh

Kesehatan tubuh merupakan kesehatan yang dinilai dari kondisi fisik seseorang. Istilah kesehatan fisik berkaitan erat dengan masalah – masalah fisik seperti terbebas dari luka atau pun terbebas dari penyakit yang tampak (baik penyakit luar mau pun penyakit dalam). Untuk bisa mendapatkan kesehatan fisik, manusia hanya perlu melakukan dua hal yaitu olah raga, menjaga pola makan, serta menjaga kesehatan mental. Aktivitas olah raga dapat membuat tubuh menjadi jauh lebih sehat dan kuat, sedangkan menjaga pola makan dapat menghindarkan tubuh dari berbagai macam penyakit yang mungkin timbul. (Undang-Undang Dasar, 1992)

2.3.2. Kesehatan Mental

World Health Organization menjabarkan kesehatan mental sebagai "suatu keadaan yang baik dimana seseorang menyadari kemampuannya, dapat menghadapi stress yang normal, dapat bekerja secara produktif dan menyenangkan, dan dapat berkontribusi dalam komunitasnya". Kesehatan jiwa bukan hanya tak adanya penyakit jiwa dan masalah kesehatan jiwa bukan penyakit jiwa. Penyakit jiwa dijabarkan sebagai 'spektrum dari kognitif, emosi, dan kondisi tingkah laku yang bersinggungan dengan sosial, dan emosi yang baik, dan hidup serta produktivitas masyarakat.' Menderita sakit jiwa adalah serius, sementara atau menetap, dari fungsi jiwa seseorang (Hungerford, 2012). Sekitar seperempat dewasa berumur 18 tahun ke atas di Amerika Serikat didiagnosis memiliki penyakit jiwa. Penyakit jiwa adalah penyebab utama ketidakmampuan di Amerika Serikat, dan Kanada. Sebagai contoh meliputi, *schizophrenia, ADHD, major depressive disorder, bipolar disorder, anxiety disorder, post-traumatic*

stress disorder dan autisme. Banyak remaja menderita kesehatan jiwa sebagai akibat dari tekanan lingkungan sosial, dan masalah sosial yang mereka hadapi. Beberapa masalah kesehatan jiwa remaja adalah: depresi, masalah makan (*eating disorders*), dan penggunaan narkoba. Banyak cara untuk mencegah masalah kesehatan jiwa agar tak terjadi seperti komunikasi yang baik dengan anak-anak. (World Health Organisation, 2005)

2.4. Manfaat Olahraga Kebugaran Untuk Anak-Anak

Manfaat olahraga kebugaran untuk anak-anak adalah :

- a. Menambah kekuatan otot dan tulang.
- b. Menambah massa otot dan membantu mengurangi lemak pada tubuh.
- c. Membantu menjaga berat badan dan merupakan kunci program pokok penurunan berat badan.
- d. Peningkatan psikologis kearah yang lebih baik.
- e. Dapat mengurangi gejala depresi dan kegelisahan serta memperbaiki mood (perasaan).
- f. Meningkatkan aktivitas dan kesehatan fisik.

(Sulastomo, 2000)

2.5. Perkembangan Psikologi Anak

Anak-anak memiliki beberapa jenis perkembangan psikologi yaitu :

2.5.1. Perkembangan Kognitif

Tahap perkembangan kognitif anak yaitu :

- a. Tahap sensorimotor, ini merupakan masa awal anak dengan memproduksi berbagai kejadian, mulai menggunakan peralatan untuk tujuannya dan melakukan berbagai eksperimen untuk menemukan hal baru. tahap ini saat anak usia 0-2 tahun
- b. Tahap pra-operasional, tahap ini anak akan menerima rangsangan yang terbatas dengan kemampuan bahasa, masih belum mampu untuk berfikir abstrak. Tahap ini saat anak usia 2-7 tahun.

- c. Tahap konkret operasional, tahap ini anak sudah bisa berfikir secara rasional seperti melipat, menyusun, melakukan pemisahan, penambahan dan membagi. Tahap ini saat usia 7-11 tahun.
- d. Tahap formal operasional, tahap ini anak mulai beranjak dewasa dengan berfikir hipotetik, sudah menampung dan berfikir abstrak seperti matematika, agama dan fisika.

(Hawadi, Reni Akbar, 2002)

2.5.2. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak meliputi :

- a. Periode prelingual, usia 0-1 tahun dengan ciri mengoceh dengan orang tua atau menanggapi respon berbeda. Misalnya ketika bayi bertemu dengan orang di kenalnya maka ia akan tersenyum dan mengis kepada orang tidak di kenal atau takutinya.
- b. Periode lingual, usia 1,2- 5 tahun. Tahap ini dengan membuat kalimat satu atau dua kata.
- c. Periode diferensiasi, usia 2,5- 5 tahun yang telah memiliki kemampuan dewasa sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar.

(Hawadi, Reni Akbar, 2002)

2.5.3. Perkembangan Sosio-Emosional

Perkembangan sosio-emosional anak meliputi :

- **Tahap percaya versus curiga (*trust vs mistrust*)**, usia anak 0-2 tahun, dalam tahap ini anak akan tumbuh rasa percaya dirinya jika mendapatkan pengalaman yang menyenangkan, namun akan tumbuh rasa curiga jika anak mendapat pengalaman yang tidak menyenangkan.
- **Tahap Mandiri versus Ragu (*Autonomy vs Shame*)**, usia anak 2-3 tahun, perasaan mandiri mulai muncul tatkala anak sudah mulai menguasai seluruh anggota tubuhnya, sifat ragu dan malu akan muncul pada tahap ini ketika lingkungan tidak memberinya sebuah kepercayaan.
- **Tahap berinisiatif versus bersalah (*initiative versus guilt*)**, usia anak 4-5 tahun. Pada masa ini anak sudah mulai lepas dari orang tuanya, anak sudah

mampu bergerak bebas dan berhubungan dengan lingkungan. Kondisi ini dapat menimbulkan inisiatif pada diri anak, namun jika anak masih belum bisa terlepas dari ikatan orang tuanya dan belum bisa berinteraksi dengan lingkungan, rasa bersalah akan muncul pada diri anak.

(Hawadi, Reni Akbar, 2002)

2.5.4. Perkembangan Motorik Anak

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Dan patut diingat, perkembangan setiap anak tidak bisa sama, tergantung proses kematangan masing-masing anak. Perkembangan fisik motorik pada anak dapat ditandai dari pertumbuhan fisiknya yang meliputi peningkatan berat badan, tinggi badan, lingkar kepala dan tonus otot. Pertumbuhan fisik anak perlu dicermati. Sebab, kurang optimalnya pertumbuhan fisik dapat menjadi pertanda ada sesuatu pada diri anak. Umumnya orangtua diberikan catatan untuk mendata pertumbuhan anaknya dan lembaran ini telah disediakan oleh dokter atau rumah sakit tempat melakukan konsultasi.

Pada usia 3-6 tahun, seorang anak tumbuh dengan cepat, namun tidak secepat masa sebelumnya. Pada usia 3 tahun, tubuh, tangan dan kaki si anak akan tumbuh semakin panjang. Kepala masih relatif besar, akan tetapi bagian tubuh lainnya terus berusaha menyusul seiring dengan semakin miripnya bagian anggota tubuhnya dengan tubuh orang dewasa. Umumnya tubuh anak laki-laki lebih tinggi dan lebih berat serta memiliki banyak otot pada setiap kilogram berat tubuhnya. Sedangkan anak perempuan memiliki jaringan lemak lebih banyak. Baik anak laki-laki maupun perempuan biasanya tumbuh sekitar 5-7,5 sentimeter per tahun sepanjang usia balita dan mendapatkan 2-3 kg per tahun. Berat dan tinggi anak laki-laki akan tetap seperti itu sampai pertumbuhannya menyentuh masa pubertas.

Perkembangan otot dan tulang, membuat anak-anak semakin kuat. Berbagai perubahan ini, yang dikoordinasi oleh kematangan otak dan sistem saraf, menghasilkan perkembangan berbagai keterampilan motorik pada anak.

Perkembangan motorik adalah perkembangan saraf motorik kasar dan halus anak. Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Contohnya, berjalan, berlari, berlompat, dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti, bermain *puzzle*, dan sebagainya.

Anak yang terampil dan menguasai gerakan motoriknya, umumnya memiliki fisik yang sehat lantaran banyak bergerak. Keterampilan motorik tersebut tentunya memengaruhi kemandirian dan rasa percaya diri anak dalam mengerjakan sesuatu, karena ia sadar akan kemampuan fisiknya. Pada usia balita ini terjadi kemajuan yang besar dalam keterampilan motorik kasar, seperti berlari, melompat yang melibatkan penggunaan otot besar. Hal ini didukung dengan perkembangan daerah sensoris dan motor pada korteks yang memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara apa yang diinginkan oleh anak dan apa yang dapat dilakukannya. Tulang dan otot mereka semakin besar sehingga memungkinkan mereka untuk berlari, melompat dan memanjat lebih cepat, lebih jauh dan lebih baik. Seiring dengan pengembangan kedua keterampilan tersebut, anak balita terus menggabungkan berbagai kemampuan yang telah mereka miliki dengan yang baru mereka dapatkan, untuk menghasilkan kemampuan yang lebih kompleks.

(Hawadi, Reni Akbar, 2002)

2.5.5. Kebutuhan Dasar Anak-Anak

a. Kebutuhan Fisik-Biologis

Meliputi kebutuhan sandang, pangan, papan seperti: nutrisi, imunisasi, kebersihan tubuh & lingkungan, pakaian, pelayanan/pemeriksaan kesehatan dan pengobatan, olahraga, bermain dan beristirahat.

- Nutrisi

Sejak anak di dalam rahim, ibu perlu memberikan nutrisi seimbang melalui konsumsi makanan yang bergizi yaitu Air Susu Ibu (ASI) yang merupakan nutrisi paling lengkap dan seimbang bagi bayi (terutama

pada 6 bulan pertama atau ASI Eksklusif) dan menu seimbang berupa protein, karbohidrat, lemak, vitamin, mineral, air.

- Imunisasi

anak perlu diberikan imunisasi dasar lengkap agar terlindung dari penyakit-penyakit yang dapat dicegah dengan imunisasi.

- Kebersihan

Meliputi kebersihan makanan, minuman, udara, pakaian, rumah, sekolah, tempat bermain dan transportasi.

- Bermain, aktivitas fisik, tidur

Anak perlu bermain, melakukan aktivitas fisik dan tidur karena hal ini bermanfaat untuk:

- ✓ Merangsang hormon pertumbuhan, nafsu makan, merangsang metabolisme karbohidrat, lemak, dan protein
- ✓ Merangsang pertumbuhan otot dan tulang
- ✓ Merangsang perkembangan

- Pelayanan Kesehatan

Anak perlu diperiksa secara teratur. Contoh pelayanan kesehatan yang teratur pada anak Balita adalah: anak ditimbang minimal 8 kali setahun, dilakukan SDIDTK minimal 2 kali setahun dan diberikan kapsul Vitamin A dosis tinggi 2 kali setahun yaitu setiap bulan Februari dan Agustus. Tujuan pemantauan yang teratur untuk:

- ✓ mendeteksi secara dini dan menanggulangi bila ada penyakit dan gangguan tumbuh-kembang
- ✓ mencegah penyakit
- ✓ memantau pertumbuhan dan perkembangan anak.

b. Kebutuhan Kasih Sayang dan Emosi

Pada tahun-tahun pertama kehidupan, hubungan erat, mesra, dan selaras antara ibu dengan anak merupakan syarat mutlak untuk menjamin tumbuh kembang yang selaras baik fisik, mental, maupun psikologi. Berperannya dan kehadiran ibu/pengganti ibu sedini dan selangggeng mungkin, akan

menjalin rasa aman bagi bayinya. Ini diwujudkan dengan kontak fisik (kulit/mata) dan psikis sedini mungkin, misalnya dengan menyusui bayi secepat mungkin segera setelah lahir. Kekurangan kasih sayang ibu pada tahun-tahun pertama kehidupan mempunyai dampak negatif pada tumbuh kembang anak baik fisik, mental maupun social emosi, yang disebut “Sindrom Deprivasi Maternal”. Kasih sayang dari orang tua akan menciptakan ikatan yang erat dan kepercayaan dasar. Pada tahun-tahun pertama kehidupannya (usia dini) bahkan sejak anak masih di dalam kandungan, anak mutlak memerlukan ikatan yang menciptakan rasa aman dan nyaman. Untuk itu upayakan agar:

- Anak merasa dilindungi.
- Memperhatikan minat, keinginan, dan pendapatnya.
- Memberi contoh, tidak memaksa.
- Membantu, mendorong/memotivasi menghargai pendapat anak.
- Mendidik dengan penuh kegembiraan melalui kegiatan bermain
- Melakukan koreksi dengan kegembiraan dan kasih sayang (bukan ancaman/hukuman).

c. Kebutuhan Stimulasi

Untuk memperoleh perkembangan yang optimal, anak perlu ‘diasah’ melalui kegiatan stimulasi dini untuk mengembangkan sedini mungkin kemampuan sensorik, motorik, emosi-sosial, bicara, kognitif, kemandirian, kreativitas, kepemimpinan, moral dan spiritual. Dasar perlunya stimulasi dini:

- Milyaran sel otak dibentuk sejak anak di dalam kandungan dan belum ada hubungan antar sel otak (sinaps)
- Orang tua perlu merangsang hubungan antar sel-sel otak.
- Bila ada rangsangan akan terbentuk hubungan-hubungan baru (sinaps).
- Semakin sering di rangsang akan makin kuat hubungan antar sel-sel otak.

- Semakin banyak variasi maka hubungan antar sel-sel otak semakin kompleks/luas.
- Merangsang otak kiri dan kanan secara seimbang untuk mengembangkan multiple.
- Inteligen dan kecerdasan yang lebih luas dan tinggi.
- Stimulasi mental secara dini akan mengembangkan mental-psikososial anak seperti: kecerdasan, budi luhur, moral, agama dan etika, kepribadian, keterampilan berbahasa, kemandirian, kreativitas, produktifitas, dan seterusnya.

(Departemen Kesehatan RI. 2009)

2.5.6. Kebutuhan Ruang dalam Desain

Kebutuhan ruang yang didesain meliputi :

a. Lobby

- Definisi Lobby

Menurut kamus Webster, Lobby atau Lobbying berarti melakukan aktivitas yang bertujuan mempengaruhi pegawai umum dan khususnya anggota legislatif dalam pembuatan peraturan

Menurut Advanced English & ndash; Indonesia Dictionary, Lobby atau Lobbying berarti: Orang atau kelompok yang mencari muka untuk mempengaruhi anggota Parlemen. Sedangkan Lobbyist berarti: Orang yang mencoba mempengaruhi pembuat undang-undang.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, melobi ialah melakukan pendekatan secara tidak resmi, sedangkan pelobian adalah bentuk partisipasi politik yang mencakup usaha individu atau kelompok untuk menghubungi para pejabat pemerintah atau pimpinan politik dengan tujuan mempengaruhi keputusan atau masalah yang dapat menguntungkan sejumlah orang.

Dalam tulisan ini istilah lobby atau Lobbying di Indonesia-kan menjadi Lobi, sedangkan istilah lobbyist di Indonesia-kan menjadi Pelobi, yaitu orang yang melakukan Lobi. Definisi Lobi dapat disusun sebagai suatu upaya pendekatan yang dilakukan oleh satu pihak yang memiliki kepentingan tertentu untuk memperoleh dukungan dari pihak lain yang

dianggap memiliki pengaruh atau wewenang dalam upaya pencapaian tujuan yang ingin dicapai.

Lobi adalah suatu upaya pendekatan yang dilakukan untuk mempengaruhi dengan tujuan kepentingan tertentu. Dalam perkembangannya lobi dimaknai sebagai pendekatan (approach). Lobi adalah pendekatan awal yang menjurus ke suatu tujuan yang menguntungkan, baik satu ataupun kedua belah pihak. Kegiatan lobi tidak hanya diperlukan oleh individu untuk memperoleh apa yang menguntungkan dari pihak lain, tetapi juga diperlukan bagi kepentingan suatu organisasi. Bagi suatu organisasi kegiatan melobi diperlukan demi suksesnya pelaksanaan rencana-rencana. Disini fungsi agensi-agensi pemerintah sangat diperlukan dalam memberikan izin usaha, hak paten yang sifatnya memudahkan dan menguntungkan organisasi. Dalam kondisi ini lobi adalah proses penyampaian argumentasi–argumentasi yang bersifat mendukung posisi organisasi kepada pejabat. Dalam sebuah bisnis, lobi merupakan permulaan dari sebuah negosiasi. Tetapi dalam proses negosiasi, lobi sering digunakan untuk mengatasi tahap-tahap negosiasi yang mengalami jalan buntu dan tidak menemukan kata sepakat. Jika negosiasi sampai pada tahap ini, saat jeda bisa dimanfaatkan negosiator untuk melakukan pendekatan-pendekatan ulang, agar menemukan titik temu ke arah sepakat. Kegiatan lobi dapat dilakukan secara individual maupun kelompok dengan sasaran lobi juga bisa individu yang berpengaruh, kelompok, lembaga pemerintahan (legislatif, eksekutif maupun yudikatif) dan lembaga/organisasi non pemerintah dan, perusahaan swasta. Lobi memiliki manfaat untuk memberikan pengertian yang menyeluruh mengenai sebuah tujuan baik individu maupun perusahaan, kegiatan ini bisa dimanfaatkan untuk menyamakan persepsi mengenai banyak hal yang berkaitan dengan keinginan dan tujuan masing-masing. Dari lobi kemudian juga bisa ditemukan peluang-peluang yang bisa dimanfaatkan kedua belah pihak yang diteruskan lewat kegiatan negosiasi yang akhirnya bisa menguntungkan bagi kedua belah pihak.

- Fungsi Lobby

Fungsi lobi adalah untuk melindungi kepentingan organisasi/lembaga bisnis dengan membuka komunikasi pada pihak pengambil keputusan, diantaranya: membangun koalisi dengan organisasi-organisasi lain, mengumpulkan informasi dan mempersiapkan laporan untuk legislator yang mewakili posisi organisasi dalam isu-isu kunci. Ada tiga jenis lobi, yakni:

- Lobi tradisional, pelobi mendekati pengambil keputusan.
- Lobi akar rumput, menggunakan masyarakat untuk mempengaruhi pengambil keputusan.
- Lobi political action committee, komite-komite yang dibentuk perusahaan-perusahaan besar agar wakilnya dapat duduk di parlemen/pemerintah.

- Langkah-langkah lobby dilakukan dengan :

- Mengetahui motif-motif orang yang terlibat dalam lobi.
- Mewaspada jebakan.
- Menetralisir sikap lawan.
- Memperbesar situasi media dan menyusun rancangan pendekatan media.

Lobi memiliki beberapa karakteristik yaitu bersifat informal dalam berbagai bentuk, pelakunya juga beragam, dapat melibatkan pihak ketiga sebagai perantara, tempat dan waktu fleksibel dengan pendekatan satu arah oleh pelobi. Ada beberapa cara untuk melakukan lobi baik yang legal maupun ilegal, secara terbuka maupun tertutup/rahasia, secara langsung ataupun tidak langsung. Sebagai contoh: upaya penyuapan dapat dikategorikan sebagai lobi secara langsung, tertutup dan ilegal. Lobi semacam ini jelas melanggar hukum, namun karena bersifat tertutup/rahasia, agak sulit untuk membuktikannya (contoh: kasus-kasus lobi pemenangan tender dengan pendekatan gula-gula/wanita, seperti yang sering diberitakan diberbagai mass media).

(Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2017)

b. Kolam renang

Kolam renang adalah suatu konstruksi buatan yang dirancang untuk diisi dengan air dan digunakan untuk berenang, menyelam, atau aktivitas air lainnya. Kolam renang pribadi adalah simbol status bagi pemiliknya, karena membutuhkan banyak tempat dan biaya perawatan yang besar. Kolam renang umum biasanya adalah bagian dari pusat kebugaran jasmani atau taman rekreasi, dengan fasilitas-fasilitas lainnya meliputi sauna, lapangan olahraga renang (squash, tenis, dll) dan rumah makan. Untuk menjernihkan dan mendisinfeksi air biasanya digunakan kaporit.

c. Ruang Gymnastics

Menurut asal kata, senam (gymnastics) berasal dari bahasa Yunani, yang artinya untuk menerangkan bermacam-macam gerak yang dilakukan oleh atlet-atlet yang telanjang. Dalam abad Yunani kuno, senam dilakukan untuk menjaga kesehatan dan membuat pertumbuhan badan yang harmonis, dan tidak dipertandingkan. Baru pada akhir abad 19, peraturan-peraturan dalam senam mulai ditentukan dan dibuat untuk dipertandingkan. Pada awal modern Olympic Games, senam dianggap sebagai suatu demonstrasi seni daripada sebagai salah satu cabang olahraga yang teratur. Menurut Menke G. Frank dalam *Encyclopedia of Sport*, as Bannes and Company, New York, 1960, senam terdiri dari gerakan-gerakan yang luas/banyak atau menyeluruh dari latihan-latihan yang dapat membangun atau membentuk otot-otot tubuh seperti pergelangan tangan, punggung, lengan dan lain sebagainya. Senam atau latihan tersebut termasuk juga unsur-unsur jungkir balik, lompatan, memanjat dan keseimbangan. Sedangkan Drs. Imam Hidayat dalam bukunya *Penuntun Pelajaran Praktek Senam*, STO Bandung, Maret 1970 menyatakan, senam ialah latihan tubuh yang diciptakan dengan sengaja, disusun secara sistematis dan dilakukan secara sadar dengan tujuan membentuk dan mengembangkan pribadi secara harmonis. Olahraga senam sendiri ada bermacam-macam, seperti senam kuno, senam sekolah, senam alat,

senam korektif, senam irama, turnen, dan senam artistik. Secara umum senam dari tahun ke tahun mengalami penyempurnaan dan semakin berkembang. Senam kemudian terbagi menjadi 2 yaitu senam aerobic dan senam ritmik. Dari pengertian tersebut, ruangan gymnastics merupakan tempat yang digunakan oleh orang-orang untuk melakukan aktivitas senam.

d. Kelas

Kelas memiliki 2 arti yaitu :

- Kelas dalam arti sempit yakni ruangan yang dibatasi oleh empat dinding tempat sejumlah siswa berkumpul untuk mengikuti proses belajar mengajar. Dalam pengertian tradisional mengandung sifat statis, karena sekedar menunjuk pengelompokan siswa menurut tingkat perkembangannya yang didasarkan pada batas umur masing-masing.
- Kelas dalam arti luas adalah suatu masyarakat kecil yang merupakan bagian dari masyarakat sekolah yang sebagai kesatuan diorganisir menjadi unit kerja secara dinamis menyelenggarakan berbagai kegiatan belajar-mengajar yang kreatif untuk mencapai suatu tujuan. referensi buku
(Sudirman dkk, 1991, 310-311)

e. Toilet

- Pengertian toilet
Toilet, Kakus, Kloset atau WC (bahasa Inggris: *water closet*) adalah perlengkapan rumah yang kegunaan utamanya sebagai tempat pembuangan kotoran , yaitu air seni dan feses. Istilah *toilet* maupun *WC* dapat digunakan untuk mengacu pada perlengkapan tersebut maupun ruangan tempat perlengkapan tersebut berada. Istilah kamar kecil biasanya digunakan dalam bahasa Indonesia untuk memperhalus penyebutan tempat tersebut.
- Macam-macam toilet

Terdapat berbagai jenis toilet di seluruh dunia. Kloset duduk (kloset yang digunakan dengan cara mendudukinya untuk buang air besar) yang memiliki fasilitas untuk menyiram buangan setelah digunakan adalah jenis toilet yang paling umum di Barat, sedangkan kloset jongkok (kloset yang digunakan dengan cara berjongkok di atasnya untuk buang air besar) cukup lazim di Asia Tenggara, Asia Timur (Republik Rakyat Tiongkok dan Jepang), India, serta masih dapat dijumpai pada toilet umum di Eropa selatan dan timur (termasuk sebagian Perancis, Yunani, Italia, negara-negara Balkan, dan negara bekas Uni Soviet). Ruangan toilet kadang dirancang khusus untuk memudahkan orang cacat. Biasanya toilet semacam itu cukup luas untuk dapat dimasuki dengan berkursi roda dan pada dindingnya sering terdapat pegangan yang dapat membantu pengguna toilet menempatkan dirinya.

➤ Toilet rumah

Di negara maju, hampir semua tempat tinggal memiliki paling sedikit sebuah toilet. Toilet di tempat tinggal pribadi umumnya tidak dipisahkan menurut jenis kelamin. Toilet dapat berada satu ruangan dengan tempat mandi, dapat pula tidak. Di India baru-baru ini disarankan agar semua perempuan wajib memiliki toilet.

➤ Toilet umum

Fasilitas umum biasanya menyediakan toilet yang dapat digunakan umum. Biasanya toilet umum semacam itu terdiri atas kamar-kamar toilet dengan fasilitas cuci tangan di tempat terpisah. Toilet umum biasanya dipisahkan (yaitu berbeda ruangan) sesuai jenis kelamin penggunaannya, yaitu toilet pria dan toilet wanita. Tempat cuci tangan dapat pula tersedia bagi kedua jenis kelamin. Toilet umum pria biasanya memiliki tempat buang air kecil terpisah, dapat berupa urinoir berdesain khusus yang melekat pada dinding untuk digunakan satu orang

ataupun berupa bak atau selokan yang selalu dialiri air untuk digunakan lebih dari satu orang. Urinoar yang melekat pada dinding biasanya diberi sekat satu sama lain untuk menjaga privasi penggunanya. Toilet umum di luar ruangan (di tepi jalan, di sekitar taman, dan sebagainya) bisa disebut sebagai perabot jalan. Toilet umum semacam ini biasanya dapat digunakan kedua jenis kelamin, berbentuk kotak yang dapat memiliki peralatan sederhana dan tidak bersaluran air maupun lebih mewah dan dapat membersihkan diri sendiri setelah digunakan. Ada pula toilet umum yang dapat dipindahkan sehingga bisa ditempatkan bilamana dan di mana diperlukan, misalnya pada suatu konser musik di tempat terbuka. Toilet umum juga dapat berada dalam kendaraan umum. Biasanya terdapat toilet dalam pesawat terbang, kereta, kapal laut, dan sering pula pada bus dan kapal feri jarak jauh, namun tidak dalam angkutan dalam kota seperti kereta bawah tanah, trem, dan bus kota.

f. Playground

Taman bermain lebih memungkinkan anak untuk bermain dengan bebas karena ruang bermain secara visual tidak dikelilingi oleh dinding. Definisi *playground* adalah sebagai berikut:

- *Play area: an outdoor recreational area for children, usually equipped with swings, slides, seesaw, and other play equipment* (Kamus Encarta)
- *A piece of land used for and usually with facilities for recreation especially by children* (Kamus Webster)
- *An outdoor area provided for children to play on* (Kamus Oxford)

Dapat disimpulkan bahwa pengertian *playground* adalah sebuah ruang terbuka yang digunakan sebagai tempat bermain anak atau tempat rekreasi. Taman bermain biasanya diisi dengan berbagai jenis permainan seperti ayunan, seluncur, tangga, dan lainnya. Alat permainan selain membuat anak menjadi tertarik dan nyaman

untuk bermain, juga dapat memicu perkembangan anak terutama perkembangan fisiknya.

Menurut jenis permainannya, Johnson (1998) membagi *playground* menjadi 3 tipe, yaitu *traditional playground*, *creative/contemporary playground*, dan *adventure playground*. Jenis taman bermain yang akan dibahas adalah *creative/contemporary playground* karena taman bermain ini memiliki permainan yang bervariasi. Berbeda dengan *adventure playground* yang memiliki permainan dengan tingkat kesulitan tinggi. Alur sirkulasi pada *creative/contemporary playground* memperlihatkan hubungan yang erat antara satu permainan dengan permainan lainnya. Sedangkan *adventure playground* tidak memiliki alur sirkulasi yang jelas karena proses berpindah dari satu permainan ke permainan lain juga memiliki pengalaman tersendiri. Ada empat hal penting yang perlu diutamakan dalam sebuah layout dan desain taman bermain (U.S. Consumer Product Safety Commission), yaitu:

- Pemilihan Lokasi Taman Bermain

Pemilihan site berfungsi untuk memilih lokasi yang tepat bagi taman bermain. Ini berhubungan dengan karakteristik site yang nantinya akan digunakan sebagai elemen yang dimasukkan ke dalam rancangan taman bermain. Menurut Francis (1998), ada beberapa komponen di dalam taman bermain yang perlu diperhatikan, yaitu akses, topografi dan unsur alam, serta area aktivitas dan jalan setapak (*path*). Saat merencanakan sebuah taman bermain, penting untuk mempertimbangkan kemudahan akses dari dan menuju taman bermain. Akses tersebut harus dapat memperlihatkan bahwa tempat tersebut diperuntukkan bagi anak-anak. Ini dapat ditunjukkan dengan bentuk yang sesuai dengan skala anak dan perbedaan material di sekeliling taman bermain. Keberadaan alat permainan dengan warna yang menarik dapat membantu mendefinisikan sebuah tempat bermain. Taman bermain juga harus dilengkapi oleh pembatas

di sekelilingnya untuk mencegah anak berlari ke jalanan dan menjaga keamanan anak di dalam taman bermain. Anak tidak boleh luput dari pengawasan orang dewasa sehingga tinggi pembatas pun menjadi pertimbangan bagi perancang. Untuk topografi, jika permukaan tanah di dalam taman bermain tidak rata dan berbukit, sebaiknya sebagian wilayah tersebut tetap dipertahankan. Begitu pula dengan unsur alam yang menarik. Keduanya dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi suatu taman bermain sehingga kegiatan bermain terasa lebih bervariasi. Area untuk beraktivitas dapat dipisahkan oleh adanya jalan setapak. Jalan setapak ini menjadi akses bagi anak untuk pergi ke satu permainan ke permainan lain. Lalu keberadaan jalan setapak dapat menjadi pengalaman dan kesenangan tersendiri bagi anak, bahkan dapat dianggap sebagai sebuah petualangan menuju area bermain lainnya. Pola sirkulasi pada tempat bermain anak biasanya tidak membuat suatu alur yang lurus dan kaku, tetapi lengkung dan berbelok-belok. Ini bertujuan agar anak tidak merasa bosan terhadap suasana tempat bermain itu sendiri. Selain itu, jalan setapak yang berkelanjutan membuat anak belajar mengalami ruang.

- Lokasi Penempatan Permainan dan Zona Bermain

Kebiasaan bermain pada anak berbeda-beda, ada anak yang suka bermain sendiri, bermain dalam kelompok kecil, ataupun kelompok besar. Oleh karena itu, area bermain dipisah menjadi tiga bagian yaitu *quiet play area*, *active play area*, dan *natural area* (State Government of Victoria, Australia, Department of Human Services). Pada *quiet play area*, jenis permainan menuntut ketekunan anak. Contoh jenis permainannya adalah bermain pasir dan balok. Di sini anak dapat bermain sendiri ataupun dalam kelompok kecil. Tempat yang kecil dan terpencil dapat memicu imajinasi anak, sehingga area ini dapat menjadi tempat rahasia bagi anak. Pada

active play area, jenis permainannya antara lain jungkat-jungkit, perosotan/seluncur, panjatan, ayunan, kotak pasir, *monkey bars*, permainan tangga, dan lainnya. Banyak kegiatan lain yang dapat dilakukan antara lain berlari, lompat, main bola, olah raga, dan bermain sepeda. Jika kegiatan pada *active play area* dilakukan oleh kelompok besar, maka ruang yang dibutuhkan untuk berinteraksi pun menjadi lebih luas. Semua kegiatan yang ada di sini berfungsi untuk mengembangkan kekuatan fisik, keseimbangan, koordinasi, dan rasa percaya diri anak. Pada *natural area* biasanya diisi oleh elemen natural seperti rumput, pohon, pasir. Unsur alam yang membuat area bermain menjadi teduh dan nyaman. Di area ini anak memiliki banyak kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Vegetasi sebaiknya menyatu dengan area bermain sehingga dapat menjadi objek bermain bagi anak (State Government of Victoria, Australia, Department of Human Services), misalnya bermain masak-masakan. Pohon yang tinggi memerlukan perawatan dan pemangkasan agar tidak berbahaya bagi anak. Pemisahan antara area untuk *quiet play* dan *active play* bertujuan untuk memisahkan antara anak yang ingin bermain sendiri dan bermain bersama. Ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Mildred Parten mengenai *social play* dan *nonsocial play* dalam teori bermain. Ada anak yang cenderung nyaman bermain sendiri dan sibuk dengan imajinasinya, ada pula anak yang senang berinteraksi dan bermain bersama.

- **Pemisahan Permainan Berdasarkan Usia**

Taman bermain digunakan oleh anak dengan berbagai usia. Setiap jenis permainan memiliki fungsi untuk perkembangan anak. Oleh sebab itu, penting untuk mengadakan perbedaan jenis permainan bagi anak usia 2-5 tahun dan 6-12 tahun. Selain itu, anak biasanya nyaman bermain dengan anak yang

sebaya. Perbedaan jenis permainan secara tidak langsung akan membentuk area bermain yang berbeda pula.

- Pengawasan

Anak sering mengalami cedera saat bermain. Oleh sebab itu, anak yang bermain di dalam taman bermain tetap membutuhkan pengawasan dari orang dewasa, terutama bagi anak berusia 2-5 tahun. Desain taman bermain dapat memfasilitasi kebutuhan ini, misalnya dengan cara mendekatkan area istirahat dengan area bermain. Selain desain taman bermain, masalah keselamatan anak juga perlu diperhatikan. Masalah keselamatan ini meliputi pemilihan material permukaan alas dan keamanan pada alat permainan itu sendiri. Namun dalam skripsi ini lebih ditekankan pada masalah pemilihan material permukaan karena selain berfungsi untuk keamanan saat bermain, juga untuk membedakan area kegiatan bermain. Pemisahannya adalah sebagai berikut (Francis, 1998):

- Datar, berupa rumput atau tanah. Kegiatan yang dilakukan adalah lari dan kejar-kejaran
- Permukaan keras. Terdapat pada area sirkulasi, untuk kegiatan berjalan, bermain sepeda dan *scooter*
- Area jatuh, seperti pasir dan *rubber mats*. Terdapat di bagian bawah alat permainan dan sekitarnya.
- Perbedaan material tersebut dapat sekaligus menandai area bermain dan zona aman yang terdapat di sekitar permainan tersebut (U.S. Consumer Product Safety Commission, 1981). Zona ini ditandai dengan perbedaan material dan tiap permainan membentuk ruang sendiri terhadap sekitarnya. Zona aman ini harus bebas dari anak lain jika ada anak yang sedang bermain. Oleh sebab itu, terdapat persyaratan jarak yang harus dipenuhi oleh alat permainan.

➤ Perosotan

Tinggi perosotan mempengaruhi kecepatan saat meluncur. Saat meluncur kaki diluruskan ke bagian depan, sehingga area setelah termasuk area yang harus aman dan merupakan area jatuh yang biasanya ditandai oleh pasir. Sedangkan untuk bagian samping juga harus diberi jarak karena anak ada yang bermain perosotan dengan membentangkan tangannya selama meluncur. Ini untuk menghindari adanya benturan terhadap anak lain di sekitarnya.

➤ Ayunan

Pada ayunan satu arah, zona bebas ditekankan pada bagian axis. Fungsi area ini terasa saat ada anak yang bermain dengan kecepatan tinggi. Saat berayun biasanya kaki diluruskan, sehingga perlu zona bebas yang cukup lebar.

➤ Jungkat-jungkit

Permainan ini tidak membutuhkan zona bebas yang besar, karena gerakan yang ada pada area ini hanya naik dan turun. Sedangkan untuk bagian samping, ruang bebas dibutuhkan untuk anak membentangkan tangan.

➤ Permainan tangga/panjatan

Permainan tangga ini tidak membutuhkan zona bebas yang besar. Zona di sekeliling dan di bawah permainan lebih menandakan area jatuh. Dari beberapa jenis permainan yang umumnya terdapat di dalam taman bermain, dapat disimpulkan bahwa alat permainan membentuk zona masing-masing. Fungsi zona tersebut adalah sebagai penanda area bermain. Zona tersebut terbentuk dari gerakan yang dilakukan oleh anak saat memainkan permainan. Sedangkan perbedaan material permukaan alas di sekitar permainan dapat menjadi area jatuh yang meminimalkan

cedera pada anak. Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *playground* merupakan tempat bermain anak pada ruang terbuka. Alat permainan yang berada di dalam taman bermain beragam, tergantung jenis taman bermain itu sendiri. Sedangkan setiap peletakan alat permainan dapat membentuk ruang bermain dan pola sirkulasi, yang akhirnya berpengaruh pada ada atau tidaknya interaksi antar anak.

(Anna Rubhasy, 2008, 9-18)

g. Kantin

- Pengertian kantin

Kantin adalah sebuah ruangan dalam sebuah gedung umum yang dapat digunakan pengunjungnya untuk makan. Kantin sendiri harus mengikuti prosedur tentang cara mengolah dan menjaga kebersihan kantin. Makanan yang disediakan kantin haruslah bersih dan halal. Jenis-jenis makanan yang disediakan pun minimal harus memenuhi 4 sehat 5 sempurna.

- Persyaratan lokasi dan bangunan kantin

- Lokasi

Rumah makan/kantin terletak pada lokasi yang terhindar dari pencemaran yang diakibatkan antara lain oleh debu, asap, serangga, dan tikus.

- Bangunan

- Umum

- Bangunan dan rancang bangun harus dibuat sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- Terpisah dengan tempat tinggal.

- Tata ruang

- Pembagian ruang minimal terdiri dari dapur, gudang, ruang makan, toilet, ruang karyawan dan ruang administrasi.

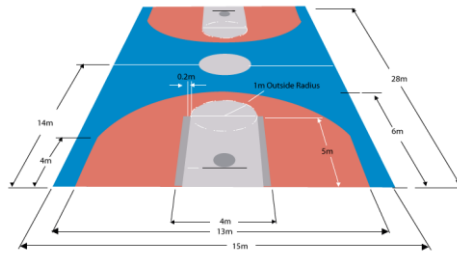
- Setiap ruangan mempunyai batas dinding serta ruangan satu dan lainnya dihubungkan dengan pintu.
 - Ruangan harus ditata sesuai dengan fungsinya, sehingga memudahkan arus tamu, arus karyawan, arus bahan makanan dan makanan jadi serta barang-barang lainnya yang dapat mencemari terhadap makanan.
- **Konstruksi**
- **Lantai**
Lantai dibuat kedap air, rata, tidak licin dan mudah dibersihkan dan pertemuan lantai dengan dinding harus conus atau tidak boleh membuat sudut mati
 - **Dinding**
 - ✓ Permukaan dinding sebelah dalam harus rata, mudah dibersihkan.
 - ✓ Konstruksi dinding tidak boleh dibuat rangkap.
 - ✓ Permukaan dinding yang terkena percikan air harus dibuat kedap air atau dilapisi dengan bahan kedap air dan mudah dibersihkan seperti porselen dan sejenisnya setinggi 2 (dua) meter dari lantai
 - **Ventilasi**
Ventilasi alam harus memenuhi syarat sebagai berikut :
 - ✓ Cukup menjamin peredaran udara dengan baik.
 - ✓ Dapat menghilangkan uap, gas, asap, bau dan debu dalam ruangan.
 - ✓ Ventilasi buatan diperlukan bila ventilasi alam tidak dapat memenuhi persyaratan.
 - **Pencahayaan :**
 - ✓ Intensitas pencahayaan setiap ruangan harus cukup untuk melakukan pekerjaan pengolahan makanan secara efektif dan kegiatan pembersihan ruang.

- ✓ Di setiap ruangan kerja seperti gudang, dapur, tempat cuci peralatan dan tempat pencuci tangan, intensitas pencahayaan sedikitnya 10 foot candle.
- ✓ Pencahayaan/penerangan harus tidak menyilaukan dan tersebar merata sehingga sedapat mungkin tidak menimbulkan bayangan yang nyata.
- ✓ Atap Tidak bocor, cukup landai dan tidak menjadi sarang tikus dan serangga lainnya.
- Langit-langit
 - ✓ Permukaan rata, berwarna terang serta mudah dibersihkan.
 - ✓ Tidak terdapat lubang-lubang.
 - ✓ Tinggi langit-langit sekurang-kurangnya 2,4 meter.
- Pintu
 - ✓ Pintu dibuat dari bahan yang kuat dan mudah dibersihkan.
 - ✓ Pintu dapat ditutup dengan baik dan membuka ke arah luar.
 - ✓ Setiap bagian bawah pintu setinggi 36 cm dilapisi logam.
 - ✓ Jarak antara pintu dan lantai tidak lebih dari 1cm

h. Lapangan olahraga

Lapangan olahraga merupakan suatu bentuk ruang terbuka non hijau sebagai suatu pelataran dengan fungsi utama tempat dilangsungkannya aktivitas olahraga. Setiap jenis olahraga diperlukan sarana lapangan untuk tempat berlangsungnya aktivitas. Secara garis besar beberapa jenis olah raga yang membutuhkan sarana lapangan adalah Tenis, Futsal, Basket, dan Badminton. Untuk setiap jenis lapangan memiliki ukuran atau dimensi yang berbeda-beda.

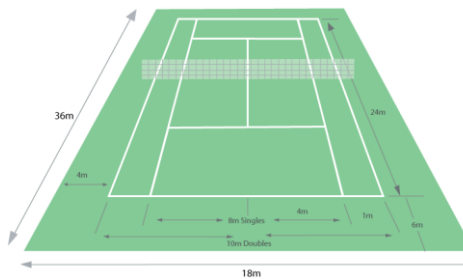
- Lapangan tenis



Gambar 2.4. Dimensi lapangan tenis

Ukuran lapangan tenis standar Internasional pada area keseluruhan adalah mencapai 36 m x 18 m sedangkan ukuran lapangan tenis pada area permainan atau game court sekitar 10,97 m x 23,78 m.

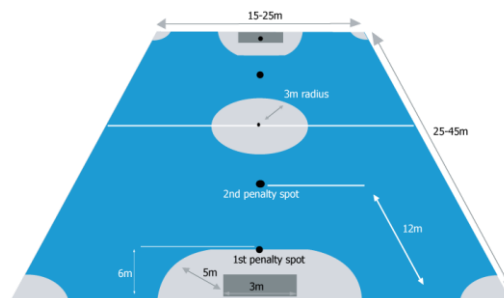
- Lapangan basket



Gambar 2.5. Dimensi lapangan basket

Ada dua ukuran standar menurut NBA dan FIBA. NBA menerapkan 28.65 m x 15.24 m sebagai ukuran standar lapangan basketnya, sedangkan FIBA menerapkan 28 m x 15 m sebagai ukuran standar lapangan basketnya.

- Lapangan futsal



Gambar 2.6. Dimensi lapangan futsal

Futsal merupakan versi mini dari olahraga sepak bola, namun menurut peraturan FIFA tahun 2010 ukuran lapangan futsal standar memiliki karakteristik yang berbeda dengan ukuran lapangan sepak bola, indoorsoccer, maupun streetsoccer. Lapangan futsal standar berbentuk persegi panjang dimana garis pembatas samping lapangan harus lebih panjang dari garis gawang, dengan ukuran panjang lapangan 38 – 42 m dan Lebar 18 – 25 m. Namun di Indonesia Ukuran Lapangan Futsal dengan Panjang 25 – 42 m dan Lebar: 15 – 25 m masih bisa digunakan dan tetap memenuhi syarat standar peraturan FIFA.

i. Kamar tidur

Ruang tidur adalah tempat paling privat di dalam rumah. Di sinilah pemilik rumah melepas kepenatan fisik, pikiran, dan emosi. Itulah sebabnya ruang tidur adalah tempat yang paling sering di desain secara khusus. Prinsip utama sebuah ruang tidur haruslah nyaman dan memberikan ketenangan. Ruang tidur harus memenuhi dua fungsi utamanya yaitu :

- Fungsi fisik, ruang tidur dapat menjadi tempat untuk mengakomodasi segala macam barang dan kegiatan penghuni rumah yang sifatnya sangat privat.
- Fungsi psikologis, ruang tidur diharapkan menjadi tempat yang dapat memberi kenyamanan optimal ketika penghuni benar-benar membutuhkan istirahat.

Oleh sebab itu, desain ruang tidur dirancang dengan menggunakan elemen interior yang menenangkan, misalnya dari segi warna dipilih warna-warna pastel atau warna natural.