

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Penelitian / Perancangan Sebelumnya (*State of The Art*)

Pada subbab ini akan dijabarkan studi terdahulu yang membahas mengenai *Co-working Space* dan *Day Care*

Tabel 2.1. *State of The Art*

		<b>Judul Authors</b>	<b>Analysis Target</b>	<b>Simulation Tool or Method</b>	<b>Conclusion</b>
		<b>Classification</b> <i>Co-working Space</i>	Korespondensi antara Kriteria Tempat Kerja Alternatif Impian terhadap Profesi Pekerja oleh Fauzan A. Agirachman dan Hanson E. Kusuma	Profesi terhadap Kriteria Tempat Kerja Alternatif	-Metode Pengumpulan Data -Metode Analisis Data -Interpretasi
Implementasi Konsep <i>Family Park</i> pada Perancangan Interior <i>Intergenerational Activity Center</i> di Surabaya oleh Felita Fernanda, Diana Thamrin, dan Lucky Basuki	Perancangan Interior <i>Intergenerational Activity Center</i> di Surabaya		- <i>Define</i> - <i>Research</i> - <i>Ideate</i> - <i>Prototype</i> - <i>Select</i> - <i>Implement</i> - <i>Learn</i>	Perancangan ini didasari dari permasalahan mengenai hubungan antara anak dan orangtua yang semakin renggang karena kesibukan dan aktivitas mereka masing-masing. Perancangan menggunakan konsep " <i>Family Park</i> " yang memiliki suasana <i>fun</i> dan tidak membosankan. Selain itu, konsep <i>park</i> memiliki sistem <i>openspace</i> untuk menguatkan suasana kebersamaan antara anak dan orangtuanya. Terdapat beberapa area untuk mendukung aktivitas antara lain lobby, retail, area <i>café</i> anak dan orangtua, ruang <i>workspace</i> , ruang <i>library</i> , <i>baby room</i> , nursery room, ruang <i>gym</i> , ruang <i>workshop</i> , dan <i>playground</i>	

<b>Classification</b> <i>Co-working Space</i>	Perancangan Interior <i>Creative Collaborative Space</i> di Surabaya oleh Patrick Devo Megaliong	Perancangan <i>Creative Collaborative Space</i>	- <i>Emphatize</i> - <i>Define</i> - <i>Ideate</i> - <i>Prototype</i>	Perancangan Interior <i>Creative Collaborative Space</i> di Surabaya berdasarkan latar belakang untuk mewadahi masyarakat Surabaya dan pegiat Startup untuk memaksimalkan potensi yang mereka miliki. Perancangan ini tidak mengangkat tema atau gaya desain spesifik. namun lebih mengutamakan keseimbangan antara pertumbuhan sosial dan ekonomi dari komunitas yang diwadahi. Perancangan ruang Interior <i>Creative Collaborative Space</i> di Surabaya <i>open space</i> sehingga aktivitas bekerja dapat terwadahi dalam satu area tanpa ada penyekat yang berarti. Selain itu, <i>Creative Collaborative Space</i> membuat fasilitas beragam untuk menarik antusiasme pekerja kreatif seperti <i>Meeting Room</i> dan <i>Talk Room</i>
	Perancangan Interior <i>Library &amp; Co-working Space</i> di Surabaya oleh Nikko Aditya Perdana, Mariana W, dan Filipus P S	<i>Library &amp; Co-working Space</i>	-Problema Data -Analisis -Programming -Konsep Desain -Skematik Desain -Produk Desain	Perancangan <i>Library &amp; Co-working Space</i> di Surabaya ini menggunakan tema continuum bertujuan untuk menyatukan berbagai perbedaan sehingga dapat tercapai sebuah kesatuan yang dapat menunjang produktivitas pengguna. Konsep memiliki karakteristik <i>open-space</i> , fleksibel, <i>self-service</i> , dan <i>respect</i> . Perancangan coworking ini menggunakan kaca sebagai pemisah ruang.
	<i>Coworking Space</i> di Kota Yogyakarta: dengan Menggunakan Metode Psikologi Lingkungan untuk Menciptakan Suasana Bahagia oleh Valentina Kris Utami	Psikologi lingkungan terhadap produktifitas pengguna <i>coworking space</i>	-Studi Literatur -Analisa Stimulation Approach dan Behavior Cotrol -Studi Preseden -Merumuskan Konsep -3D Modelling	<i>Co-working Space</i> di Kota Yogyakarta diharapkan menjadi sebuah lingkungan binaan, dengan adanya pengaturan baik dalam tatanan ruang maupun suprasegmen arsitektur dapat menciptakan suasana bahagia melalui stimulan-stimulan yang dihadirkan sehingga pekerja menjadi lebih produktif dalam bekerja.

<b>Classification</b>	<i>Co-working Space</i>	<p><i>Co-Working Space Preference Based on Interior Design: The Case of Surabaya Co-Working Space</i> oleh Drestanti Inggar, Arina . H, dan M. Faqih</p>	<p>Preferensi co-working space berdasarkan interior design</p>	<p>-Literature Studies -Observation -Questionnaire -Analysed using Sorting data with a quantitative approach</p>	<p>Mayoritas masyarakat di Surabaya memilih coworking space dengan motivasi untuk mendapatkan atmosfer ruang. Terdapat 9 <i>co-working space</i> yang dijadikan sample. Dari 9 <i>co-working space</i> di Surabaya terdapat beberapa <i>style</i> desain untuk dijadikan kategori yaitu <i>minimalist-scandinavian, industrial, modern contemporary, dan colonial modern</i>. Dari keempat <i>style</i>, banyak orang lebih menyukai <i>co-working space</i> dengan desain <i>minimalist-scandinavian</i>.</p>
	<i>Day Care</i>	<p>Perancangan Interior “Bambini” <i>Day Care Centre</i> di Surabaya oleh Azarine Devina Gunawan dan Mariana Wibowo</p>	<p>Perkembangan Anak “<i>Golden Age</i>” pada <i>Bambini Day Care</i></p>	<p>-<i>Define</i> -<i>Research</i> -<i>Ideate</i>, -<i>Prototype</i>, -<i>Selection</i>, -<i>Implementation</i></p>	<p>Perancangan <i>Bambini Day Care</i> berfokus pada usia <i>golden age</i> yang memiliki rentan usia 0-5 tahun. Terdapat pembagian usia dari anak yang terbagi menjadi <i>infrant</i> (lahir-12 bulan), <i>toddlers</i> (12-36 bulan), <i>pre-scholl children</i> (36 bulan – 6 tahun) yang memiliki fase pertumbuhan yang berbeda. Dalam perancangan <i>Bambini Day Care</i> belum terdapat pemisah antar usia pada area belajar dan bermain yang pada dasarnya dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan perancangan.</p>
		<p>Kajian Terapan Elemen Interior Ruang <i>Pre-School</i> pada <i>Angels n I Children Day Care</i> di Surabaya oleh Fransisca Hindiarto, Andreas P S, dan Grace S K</p>	<p>Elemen Interior pada <i>Preschool Angels n I Children</i></p>	<p>-Studi Literatur -Observasi -Analisis Data</p>	<p><i>Angels n I Children Day Care</i> memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang yaitu memasang <i>CCTV</i> pada setiap ruang aktivitas anak yang dapat diakses melalui handphone atau gadget orang tua. Terapan elemen interior yang ada di <i>Angels n I Children Day Care &amp; Learning Center</i> Surabaya sudah sesuai dengan kebutuhan anak untuk menunjang perkembangan anak dari warna, elemen ruang, elemen dekoratif dan sistem. Namun, jendela memiliki ketinggian terlalu rendah dan tertutup dengan tralis cukup berbahaya.</p>

<b>Classification</b> <i>Day Care</i>	<p><i>How Design of The Physical Environment Impacts Early Learning Educators and Parents Perspectives</i> oleh Berris, R &amp; Miller, E</p>	<p>Lingkungan Pusat Pembelajaran terhadap Perkembangan Anak</p>	<p>-Case Study -Wawancara -Pengamatan -Analisa</p>	<p>Hasil penelitian yang didapat adalah pusat pembelajaran dini saat ini harus mengundang, cerah, terkait dengan alam bebas. Ruang harus dirancang “menyambut anak, membuat mereka merasa aman dan mendorong pembelajaran”. Karakteristik khusus dari lingkungan fisik seperti seperti ruang, cahaya, warna, dan bahan menjadi respon dari kedua pendidik dan orang tua sebagai kontribusi kenyamanan belajar anak. Responden memiliki respon yang berbeda-beda dan abstrak mengenai ruang. Respon yang diberikan kebanyakan mengatakan bahwa desain lingkungan ruang menjadi salah satu faktor utama pertimbangan bagi orangtua seperti skala, bentuk, organisasi dan cahaya dan kualitas udara yang memungkinkan pengembangan dan pembelajaran anak-anak.</p>
	<p>Perancangan Program <i>Day Care</i> Berbasis <i>Experiential Learning</i> di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga oleh Nur Mu’jizatin, Yoyoh J, dan Isma W</p>	<p>Program <i>Day Care</i> Berbasis <i>Experiential</i> dan Tumbuh Kembang Anak</p>	<p>-Analisis -Desain -Pengembangan</p>	<p>Deteksi tumbuh kembang anak sangat diperlukan dalam penyelenggaraan <i>day care</i>, hal ini karena anak pada usia dini memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga pengasuh dan pengelola <i>day care</i> perlu melakukan pemeriksaan sejak dini dan teratur untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Program <i>day care</i> berbasis <i>experiential learning</i> diperlukan pada daycare untuk perkembangan anak. Program ini terdiri dari profil lembaga, tujuan, komponen penyelenggaraan <i>day care</i>, interaksi dan komunikasi, serta proses pelaporan perkembangan anak di <i>day care</i>.</p>

<i>Day Care</i>	Studi tentang Pelayanan Anak di Taman Penitipan Anak Puspa Wijaya I Tenggarong oleh Sherly Malinton	Pelayanan yang diberikan terhadap Anak Balita di Taman Penitipan Anak Puspa Wijaya I Tenggarong	-Observation Research -Library Research -Field Work Research -Interview -Analisis Data	Bentuk program pelayanan anak balita di Taman Penitipan Anak Puspa Wijaya I Tenggarong adalah pelayanan kesehatan anak, pengaturan menu anak, pengaturan tidur anak, dan perawatan anak. Penerapan program menu anak belum sesuai dengan program yang ada karena keterbatasan jumlah pengasuh. Selain itu, latar belakang pendidikan pengasuh yang kurang memahami hakikat anak dan kurangnya pengalaman. Layanan aspek perkembangan anak hanya berfokus pada perkembangan motorik anak sehingga perlu adanya peningkatan layanan.
-----------------	---	---	---	--

### *Gap of Knowledge*

*Co-working space* merupakan ruang kerja bersama yang dapat digunakan oleh seluruh masyarakat. Studi terdahulu mengenai *co-working space* umumnya hanya menyediakan area bekerja saja dan belum memiliki fasilitas penunjang lainnya seperti pantry dan fasilitas *day care* untuk orang yang memiliki anak.

Anak rentan umur 0 hingga 12 tahun masih membutuhkan pengasuhan. Namun, studi terdahulu tentang *day care* hanya digunakan untuk umur 0-5 tahun saja. Dari studi terdahulu terdapat celah untuk membuat *co-working space* yang memiliki fasilitas *day care*.

### **2.2. *Co-working Space***

Menurut Alksandra *co-working space* merupakan tempat sekelompok individu bekerja di lingkungan bersama dengan perbedaan latar belakang namun masih bisa terhubung atau usaha kecil untuk membangun ekonomi yang inovatif dan kreatif. Perkembangan teknologi dan *lifestyle* masyarakat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya perubahan sistem kantor dari tradisional ke modern. (dalam Marcelina 7). *Co-working space* merupakan hasil dari perubahan pola hubungan antar pekerja yang awalnya berbentuk pola hierarki,

yang kemudian berubah menjadi pola team, dan akhirnya berubah menjadi pola network (8).

Interaksi sosial yang terjadi pada ruang publik secara rutin tidak hanya terbatas pada kegiatan pemenuhan sehari-hari saja atau kegiatan dalam lingkup pekerjaan. Akan tetapi, dapat berupa kegiatan yang bersifat pemanfaatan waktu luang. Interaksi yang terjadi antar pengguna inilah yang dapat menjadi nilai lebih dalam perancangan *co-working space* (17-19). Pada perkembangannya, Schuermann mengatakan *co-working space* dapat dibagi menjadi 5 klarifikasi baik berdasarkan perbedaan ukuran namun juga dalam industri dan jenis operasinya sebagai berikut (dalam Prasetya 20):

a. *Midsized and Big Community Coworking Space*

*Co-working space* jenis ini umumnya memberikan layanan dan ruang untuk empat puluh *co-worker*. *Co-working* ini didasarkan pada jumlah atau kapasitas ruang kerjanya sehingga memungkinkan untuk memperluas tempat, memperbanyak kapasitas, dan merubah konsep desainnya.

b. *Small Community Co-working Space*

Sebuah komunitas kantor dapat memiliki *small community co-working space* apabila memberikan layanan dan ruang untuk sepuluh *co-workers*. Suasana yang digambarkan umumnya sangat hangat, tidak formal, penuh cinta dan kasih sayang.

c. *Corporate Powered Co-working Space*

Meningkatnya jumlah perusahaan besar yang menemukan model bisnis dari *co-working space* sehingga menjadikan *co-working space* sebagai tambahan ruang untuk bekerja, riset, dan inovasi. *Co-working space* jenis ini oleh perusahaan besar dimanfaatkan untuk meningkatkan kinerja dan profit dari perusahaan sehingga akses yang diberikan hanya diperuntukan untuk pekerja dan *freelancer* yang bekerja sama dengan perusahaan.

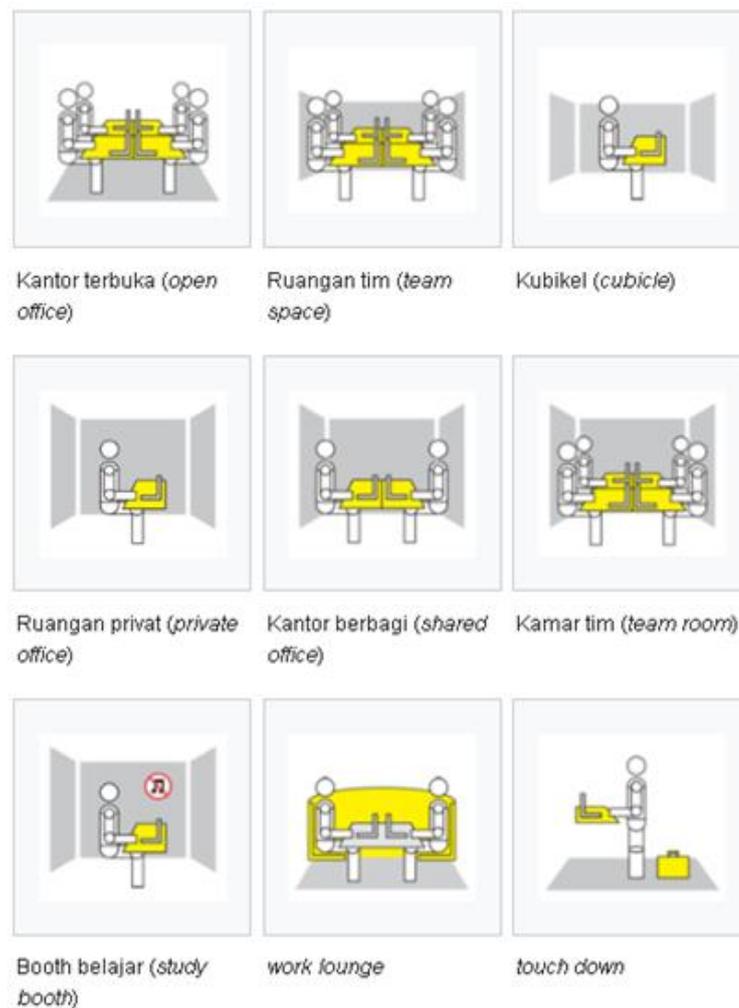
d. *University Related Co-working Space*

*Co-working space* jenis ini berfungsi sebagai penghubung antara teori dan praktek yang akan membantu para pelajar untuk mengerti dan mendalami sebuah proyek.

e. *Popup Co-working Space*

*Co-working space* jenis ini merupakan tempat yang berisikan oleh komunitas aktif yang berkegiatan sementara.

*Co-working space* umumnya memiliki beberapa macam ruang kerja yang digunakan pengguna dengan berbagai macam aktivitas yang berbeda berdasarkan kebutuhan. Menurut Van Meel (41), terdapat sembilan jenis ruangan kerja yang berguna untuk mendukung aktivitas-aktivitas yang berbeda antara lain:



Gambar 2.1. Gambar Jenis Ruang Kerja

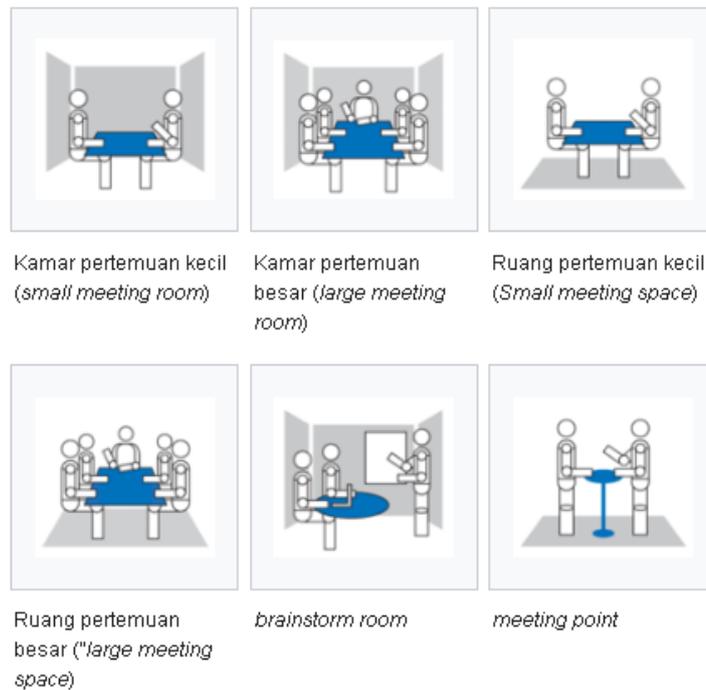
Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Kantor>

- a. *Open Office*  
*Open office* merupakan ruang kerja untuk lebih dari sepuluh pengguna. Ruangan jenis ini digunakan untuk aktivitas yang membutuhkan komunikasi relatif sering dengan orang lain atau kegiatan rutin yang membutuhkan konsentrasi relatif kecil.
- b. *Team Space*  
*Team space* merupakan ruang kerja yang semi tertutup untuk dua hingga 8 orang. Ruang jenis ini digunakan pengguna yang bekerja berkelompok dengan aktivitas komunikasi internal relatif sedang.
- c. *Cubicle*  
*Cubicle* merupakan ruang kerja yang semi tertutup untuk satu pengguna. Ruangan jenis ini digunakan untuk aktivitas yang membutuhkan konsentrasi dan komunikasi yang relatif sedang.
- d. *Private Office*  
*Private office* merupakan ruang kerja tertutup untuk satu orang. Ruangan jenis ini digunakan untuk aktivitas yang membutuhkan konsentrasi tinggi.
- e. *Shared Office*  
*Shared office* merupakan ruang kerja tertutup untuk dua hingga tiga orang. Ruangan ini digunakan pengguna yang bekerja dalam kelompok kecil dan aktivitas yang konsentrasinya relatif sedang.
- f. *Team Room*  
*Team room* merupakan ruang kerja tertutup untuk empat hingga sepuluh orang. Ruangan ini digunakan untuk aktivitas dalam tim yang membutuhkan komunikasi internal relative tinggi.
- g. *Study Booth*  
*Study booth* merupakan ruang kerja tertutup untuk satu orang. Ruang ini digunakan untuk aktivitas yang menggunakan waktu singkat.
- h. *Work Lounge*  
*Work lounge* merupakan ruang tunggu untuk dua hingga enam orang. Ruangan ini digunakan untuk aktivitas yang menggunakan waktu singkat dan memiliki aktivitas kolaborasi dan memungkinkan interaksi secara tiba-tiba.

i. *Touch Down*

*Touch down* merupakan ruang kerja terbuka untuk satu orang. Ruang ini digunakan untuk aktivitas yang membutuhkan waktu singkat dengan konsentrasi relative kecil.

Selain ruang kerja, umumnya coworking space juga menyediakan ruang meeting untuk pengguna sebagai berikut:



Gambar 2.2. Gambar Jenis Ruang Meeting

Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Kantor>

a. *Small Meeting Room*

*Small meeting room* merupakan ruang *meeting* tertutup untuk dua hingga empat orang baik aktivitas formal maupun tidak formal.

b. *Large Meeting Room*

*Large meeting room* merupakan ruang *meeting* tertutup untuk lima hingga dua belas orang dengan aktivitas formal.

c. *Small Meeting Space*

*Small meeting space* merupakan ruang *meeting* terbuka atau semi terbuka untuk dua hingga empat orang dengan aktivitas yang tidak formal dan menggunakan waktu singkat.

d. *Large Meeting Space*

*Large meeting space* merupakan ruang *meeting* terbuka atau semi terbuka untuk lima hingga dua belas orang. Ruang *meeting* jenis ini cocok untuk aktivitas tidak formal dengan menggunakan waktu singkat.

e. *Brainstorm Room*

*Brainstorm room* merupakan ruang *meeting* tertutup untuk lima hingga dua belas orang dengan aktivitas *brainstorming session* dan *workshops*.

f. *Meeting Point*

*Meeting point* merupakan ruang *meeting* terbuka untuk dua hingga empat orang dengan aktivitas tidak formal.

### 2.3. *Day Care*

*Day Care* atau Tempat Penitipan Anak (TPA) merupakan salah satu pendidikan non-formal yang memberikan pengasuhan dengan memperhatikan kesejahteraan sosial pada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Secara umum, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (8) mengkategorikan tempat penitipan dalam tiga kategori berdasarkan waktu pelayanannya antara lain *Sehari Penuh (Full Day)*, *Setengah hari (Half Day)*, dan *Temporer*. Tempat penitipan tipe *Full Day* merupakan tempat penitipan yang memiliki waktu pelayanan satu hari penuh dari jam 7 hingga jam 5 sore. Sedangkan, tempat penitipan tipe *Half Day* merupakan tempat penitipan yang memiliki waktu pelayanan setengah hari dari jam 7 hingga jam 12 atau jam 12 hingga jam 5 sore. Selain itu, penitipan dengan tipe *Temporer* merupakan tempat penitipan yang dapat diselenggarakan sewaktu-waktu saat dibutuhkan.

Menurut Olds (23), berdasarkan aktivitasnya terdapat empat zona dalam pembagian ruang *day care* antara lain:

a. *Active Zone*

*Active zone* merupakan area yang digunakan untuk aktivitas bermain dan berkumpul seperti memanjat, drama, rumah fantasi, dan sebagainya.

b. *Quiet Zone*

*Quiet Zone* merupakan area tenang yang digunakan untuk membaca, istirahat, mendengarkan, group meeting, menulis, dan area private.

c. *Wet Zone*

*Wet Zone* merupakan area yang digunakan untuk area yang basah. seperti area pantry, area ganti, dan sebagainya.

d. *Food Zone*

*Food Zone* merupakan area yang digunakan untuk makan bersama.

Selain berdasarkan aktivitas, menurut *U.S. General Service Administration* (17) day care juga memiliki kriteria lingkungan yang baik untuk anak antara lain:

a. *Infant*

Masa *infant* merupakan masa anak dari lahir hingga 12 bulan. Anak usia ini akan melakukan aktivitas seperti merangkak, memanjat di tanjakan kecil, dan latihan berjalan akan banyak dilakukan anak pada usia ini. Karakter ruang haruslah hangat dan nyaman untuk kegiatan nursing. Umumnya anak akan dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 6-8 orang yang ditangani oleh 2 guru. Keperluan anak disimpan terpisah sesuai kebutuhan, seperti halnya terdapat storage untuk baju anak dan diaper, terdapat tempat penyimpanan *stroller*, dan kulkas untuk menyimpan susu anak. Setiap anak memiliki pola aktivitas yang berbeda (makan, tidur, ganti popok, dan nursing) sehingga area aktif dan area tenang dipisah. Ruangan aktif seperti area bermain haruslah memiliki banyak mainan yang mudah dijangkau anak usia ini dan memiliki furniture yang dirancang dengan standar antropometri anak.

b. *Toddlers*

*Toddlers* dibagi dua, yaitu *younger toddlers* (12 hingga 24 bulan) dan *older toddlers* (24 hingga 36 bulan). *Older toddler* memiliki frekuensi tidur hanya sekali dalam sehari dan sudah dapat tidur di matras, sedangkan *young toddlers* memiliki frekuensi tidur yang lebih sering dari *older toddlers* dan

masih tidur di boks bayi. Pada usia ini anak mulai belajar untuk mandiri dalam hal makan, *toileting*, dan memakai baju. Umumnya anak pada usia ini dikelompokkan dalam beberapa grup yang terdiri dari 10-14 anak. Ruangan yang ada harus dirancang aman, nyaman, dan mendukung aktivitas anak. Anak pada usia ini mulai belajar makan dan ke toilet sehingga diperlukan area makan dan toilet khusus anak. Anak yang aktif membutuhkan area bermain yang memiliki banyak mainan untuk belajar anak. Selain itu, area *storage* wajib ada untuk menyimpan barang anak (baju, tas popok, makanan, dan kertas/prakarya mereka).

c. *Pre-school*

Anak usia pra sekolah merupakan anak berusia 36 bulan hingga 6 tahun mulai menambah kosakata bahasa dan melakukan aktivitas kompleks yang menggunakan otot. Anak usia ini sudah mandiri, memiliki kemampuan sosial yang mulai meningkat dan memiliki kecenderungan untuk beraktivitas sendiri. Umumnya, anak dibagi dalam 1 grup yang terdiri dari 18-20 anak dengan satu pengawas. Lingkungan yang ada harus mendukung berbagai aktivitas dari anak, nyaman, tahan banting, dan dapat menarik perhatian anak agar terstimulasi untuk belajar. Aktivitas yang dilakukan dalam grup antara lain adalah drama, bermain music, melukis, bermain puzzle, bermain block, dan *storytelling*.

d. *School-age*

Anak usia sekolah merupakan anak berusia 6 tahun ke atas. Aktivitas yang dilakukan lebih kompleks. Umumnya, pada usia ini anak dibagi dalam grup yang terdiri dari 20-24 anak dengan 2 guru. Ruangan haruslah dirancang dapat menampung aktivitas anak. Ruangan kelas dibagi menjadi 2 zona, yaitu aktivitas yang tenang dan yang lebih aktif. Selain itu, ruangan seperti toilet sudah mulai dipisahkan berdasarkan gender.

Furniture anak memiliki beberapa ketentuan yang harus diperhatikan dalam perancangan, antara lain:

1. Menghindari sudut-sudut tajam
2. Menghindari material yang riskan seperti kaca

3. Menurut website *Tips Agar Furniture Aman Bagi Anak-Anak Anda* (dalam Dewi 47) mengatakan ada beberapa poin yang perlu diperhatikan dalam merancang furniture anak yakni:
- Material furniture anak harus bebas dari bahan kimia berbahaya seperti formaldehyde (formalin), lead cadmium atau jenis kimia logam berat lainnya,
  - Mengikat almari atau rak ke dinding belakang dengan bantuan plat besi agar tidak mudah bergeser. Hal ini bertujuan agar saat anak mencoba untuk memanjat, almari atau rak kokoh dan tetap pada posisinya,
  - Letakkan stop kontak pada ketinggian di atas 1 meter,
  - Usahakan pintu almari selalu dalam keadaan terkunci untuk mencegah anak meraih benda tajam. Kunci yang digunakan sebaiknya sulit digunakan bagi anak-anak,
  - Simpan mainan anak pada lemari yang pendek sehingga anak tidak perlu memanjat,
  - Furniture harus *food-contract safe* dan *non-toxic*,
  - Lemari memiliki lubang ventilasi. Hal ini disebabkan anak suka bersembunyi di dalam lemari,
  - Hindari elemen interior dalam bentuk kecil. Hal ini diperlukan untuk menghindarkan anak memakan benda kecil khususnya anak usia di bawah 3 tahun,
  - Gunakan engsel yang tepat pada furniture maupun lemari. Hal ini bertujuan agar menghindarkan tangan anak dari terjepit pintu,
  - Hindari furniture dengan artificial material dan compressed wood karena mengandung mikro partikel yang kurang baik untuk kesehatan. Apabila memakai material ini, anginkan furnitur pada ruang terbuka selama beberapa minggu terlebih dahulu,
  - Kursi belajar tidak menggunakan roda agar anak tidak bermain kursi pada saat belajar.

#### 2.4. *Psikologi Warna*

Menurut Mahnke (61), warna dapat mempengaruhi perasaan manusia sebagai berikut:

- a. Merah memberikan rasa bergairah, bersemangat, dan energy positif. Selain itu, warna merah juga memberikan kesan hangat pada ruangan.
- b. Jingga dapat menstimulasi orang. Warna orange muda dapat memberikan kesan cheering, sedangkan warna orange pekat memberikan kesan menggairahkan.
- c. Kuning merupakan warna yang memberikan rasa paling gembira dari seluruh warna. Warna ini menggambarkan masa depan cerah, harapan, dan bahagia seperti datangnya matahari.
- d. Hijau memberikan rasa *relaxing* , segar, dan tenang. Selain itu juga warna hijau dapat menggambarkan alam.
- e. Biru adalah warna yang memberikan rasa tenang, nyaman, dan aman
- f. Ungu adalah pencampuran warna yang berseberangan antara merah dan biru yang memberikan kesan agung dan khusus
- g. Putih merupakan warna yang terkesan spiritual dan hope
- h. Hitam menggambarkan kekuatan kegelapan. Selain itu, dalam status hitam juga memberikan kesan elegan, kaya, dan tinggi derajatnya.
- i. Abu-abu menggambarkan tenang, sunyi, dan sederhana. Warna ini merupakan warna netral antara gelap dan terang.