4. KONSEP PERANCANGAN

4.1. Dasar Pemikiran

Konsep perancangan berangkat dari tiga hal, yaitu karakteristik anak yang dinamis dan cepat berubah, psikologi anak yang berkaitan dengan bentuk dan warna, serta teori *multiple intelligences* Howard Gardner.

Karakteristik anak yang dinamis dan cepat berubah diterjemahkan menjadi interior yang fleksibel. Fleksibel di sini berarti mudah berubah dalam hal fungsi ruang dan batasan ruang. Ruang yang dirancang multifungsi antara lain: ruang kelas yang dapat berfungsi menjadi ruang makan, ruang musik dan tari, yang pada jam tidur siang, bergabung dengan ruang audiovisual, menjadi ruang tidur, area baca pada event-event tertentu dapat menjadi panggung boneka dan panggung pentas drama. Selain itu fleksibilitas juga diterapkan dalam perabot, dalam artian perabot harus mudah dipindahkan dan mudah ditata dalam berbagai macam penempatan.

Pada umur 2-5 tahun, anak pertama kali memahami dan mendefinisikan bentuk berdasarkan warna. Pada masa ini bentuk-bentuk yang sesuai dengan perkembangan visual spasial mereka adalah bentuk-bentuk sederhana. Dalam hal warna, warna-warna yang kontras dan *full saturated* akan merangsang perkembangan dan kreatifitas anak. Namun demikian warna kontras yang *full saturated* ini sebaiknya tidak digunakan secara berlebihan dalam satu area yang luas, karena dapat memicu hiperaktifitas, kebosanan, dan kesulitan untuk berkonsentrasi. Yang dimaksud dengan berlebihan adalah aplikasi pada bidang luas, dimana bidang tersebut berbatasan dengan bidang luas lain yang memiliki warna kontras dengan warna bidang pertama. Alternatif yang dapat diambil adalah mengkombinasi warna *full saturated* dengan warna-warna yang lebih *soft* (warna pastel).

Pembagian jenis ruang dalam perancangan didasarkan pada kebutuhan ruang yang dapat memfasilitasi dan merangsang kreatifitas berdasarkan teori *multiple intelligences* Howard Gardner. Untuk melatih kecerdasan linguistik, anak membutuhkan contoh dan kesempatan untuk menirukan kata serta mengerti apa

arti dari kata tersebut. Contoh dapat diberikan langsung oleh kakak pembina dengan menyertakan gambar, atau dapat pula diberikan dalam bentuk multi media, seperti film. Untuk memfasilitasi hal ini, terdapat ruang kelas, area baca, dan audiovisual. Untuk melatih kecerdasan logika-matematika, permainan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna dapat diterapkan. Selain Hal ini dapat dilakukan di ruang kelas dan *indoor playground*. Untuk melatih kecerdasan visual-spasial, permainan *puzzle* dan bongkar pasang dapat diterapkan. Selain itu, kegiatan lain yang dapat dilakukan adalah menggambar, *hand print*, *finger painting*, *sand painting*, menggunting dan melipat. Ruang untuk memfasilitasi hal ini adalah ruang kelas dan *indoor playground*. Untuk memfasilitasi pengembangan kecerdasan musikal, terdapat ruang musik. Untuk memfasilitasi kecerdasan gerak tubuh, terdapat ruang tari dan *indoor playground*. Melatih kecerdasan intra personal dapat dilakukan dengan permainan drama. Hal ini difasilitasi dengan adanya panggung dan *indoor playground*. Di *indoor playground* juga, anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan mengembangkan kecerdasan interpersonal mereka. Kecerdasan naturalis dapat dikembangkan dengan pengenalan akan flora dan fauna di taman dalam ruang.

Berdasarkan tipe-tipe kecerdasan dan ruang yang dibutuhkan, ruang-ruang yang muncul antara lain: ruang kelas, ruang musik dan tari, ruang audiovisual, area baca, dan *indoor playground*. Ruang kelas dibagi menjadi dua, yaitu ruang untuk kegiatan yang cenderung kotor, dan ruang untuk kegiatan yang bersih.

4.2. Pola Penataan Ruang

Menurut teori multiple intelligences Howard Gardner, tiap anak memiliki kecenderungan kecerdasan yang berbeda-beda satu sama lain. Ada anak yang memiliki kecerdasan linguistik tinggi, namun kecerdasan visual spasial kurang. Ada pula anak yang memiliki kecerdasan visual spasial tinggi, namun kecerdasan linguistik kurang. Walaupun berbeda-beda namun semua anak tersebut mendapat kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain, dan secara bersama-sama mengembangkan kecerdasan interpersonal mereka. Hal ini diterapkan dalam pola penataan ruang. Pola penataan ruang-ruang dalam layout berupa *circular plan*, dimana *indoor playground*, yang memfasilitasi pengembangan kecerdasan

interpersonal anak dalam bersosialisasi, berfungsi sebagai pusat dari ruang-ruang anak yang lain, seperti ruang kelas, ruang musik dan tari, ruang audiovisual, dan area baca. Hal ini dikarenakan *indoor playground* adalah tempat dimana semua anak dapat berinteraksi satu sama lain, dan mengembangkan kecerdasan interpersonal mereka melalui proses sosialisasi.

4.3. Transformasi Desain Dalam Elemen Interior

Secara umum, bentukan-bentukan yang terjadi adalah bentuk sederhana. Hal ini didasarkan pada psikologi anak usia pra-sekolah, kaitannya dengan bentuk benda. Usia ini adalah masa dimana anak mulai belajar mengenal bentuk, sehingga para psikolog anak menyarankan agar stimulasi bentuk dalam ruang sebaiknya dalam bentukan yang sederhana. Dalam hal warna, interior memadukan warna-warna kontras dengan warna-warna pastel.

4.3.1. Lantai

Pada area-area yang banyak diakses anak, bahan lantai menggunakan material yang bersifat lebih ramah terhadap resiko anak jatuh, antara lain material karpet untuk ruang musik dan tari serta audiovisual, *rubber tile mats* untuk *indoor playground*, *parquet* untuk area transisi, dan *vinyl tile* yang mudah dibersihkan untuk area kelas yang berfungsi ganda sebagai ruang makan. Karpet pada ruang musik dan tari serta audiovisual didominasi warna biru muda. Penggunaan karpet di ruang ini juga berfungsi sebagai salah satu elemen peredam. *Rubber tile mats* pada *indoor playground* berpola kotak-kotak berwarna-warni, antara lain biru muda, *pink* muda, *orange* muda, dan hijau muda. *Parquet* pada area transisi memakai *laminated wood* berwarna krem. *Vinyl tile* pada ruang kelas bermotif granit warna krem. Penggunaan *vinyl tile* pada ruang kelas sekaligus ruang makan ini, dimaksudkan juga untuk memudahkan dalam hal pembersihan. Untuk area taman dalam ruangan menggunakan lantai *terrazzo* dan cor semen warna dengan aksen batu-batuan putih yang di-*inlay*.

Untuk area *hall*, area tunggu, dan kantor menggunakan lantai marmer. Sedangkan untuk area toilet dewasa dan kamar mandi anak menggunakan lantai keramik bertekstur.

4.3.2. Dinding dan Partisi

Dinding digunakan sebagai pembatas antara ruang kelas, ruang musik dan tari, dan ruang audiovisual dengan *indoor playground*. Selain itu dinding juga berfungsi sebagai pembatas antara zona anak dengan zona dewasa (pegawai dan orang tua). Pada dinding yang membatasi ruang audiovisual, ruang musik dan tari, dan ruang kelas dengan *indoor playground* terdapat jendela untuk memberikan sedikit view. Dinding yang berbatasan dengan *outdoor* juga terdapat jendela-jendela untuk memasukkan sinar matahari ke dalam ruangan. Setiap jendela yang berbatasan dengan *outdoor* menggunakan *laminated low-E glass* yang menyaring sinar ultra violet dan panas, namun tidak membatasi intensitas cahaya yang masuk.

Tampilan dinding dibuat bervariasi dengan wallpaper bernuansa dunia anak, cekungan pada dinding, dan pola-pola lingkaran yang membentuk jendela. Pada area tertentu dinding partisi memiliki pola lingkaran-lingkaran yang berulang-ulang dengan bahan *frosted glass* berwarna-warni.

Partisi yang membatasi ruang kelas menjadi 2 bagian berupa partisi harmonika beroda yang terbuat dari rangka kayu dan multiplek, tanpa rel. Partisi yang membatasi ruang musik dan tari dengan ruang audiovisual berupa *multiple sliding partition* yang beroda, tanpa rel lantai.

4.3.3. Plafon

Pada area *indoor playground* terdapat void tepat di atas taman existing. Plafon di sekitar void tersebut berupa plafon gantung dengan pola ring besar berwarna orange dengan bentuk-bentuk lingkaran berwarna merah.

Pola bentuk lingkaran ini dipakai pula dalam ruang-ruang lain dengan bahan dan desain yang berbeda beda, antara lain dalam bentuk *diffused general lighting* dan *hanging ball lamp*.

4.3.4. Perabot

Perabot yang ada disesuaikan dengan dimensi tubuh anak usia 2-5 tahun sehingga lebih ergonomis bagi mereka. Beberapa perabot seperti *movable storage*

dan *toy cart* dibuat dengan tampilan *finishing* sungkai *clear doff* yang dipadukan dengan *finishing* duco berwarna kontras. Sedangkan meja anak di ruang kelas menggunakan bahan plastik yang berwarna-warni pastel (*low-saturated*). Kursi anak di ruang kelas memakai bahan multiplek dan kayu dengan *finishing* duco berwarna kontras (*high-saturated*).

Perabot seperti *movable storage* dilengkapi dengan roda berpengunci untuk memudahkan pemindahannya. Demikian pula halnya dengan *toy cart*.

4.3.5. Elemen Dekoratif

Sebagian dari elemen dekoratif bersifat tetap seperti pola dinding dan partisi. Namun sebagian lagi bersifat *temporary*. Yang dimaksud dengan elemen dekoratif yang bersifat *temporary* sebenarnya adalah hasil karya anak-anak yang dipajang dalam jangka waktu tertentu, misalnya hasil permainan *glass art* yang dipajang pada jendela kaca yang polos.

4.4. Sistem Interior

4.4.1. Tata Udara

Tata udara sebagian besar memakai sistem penghawaan buatan. Penghawaan alami hanya terdapat pada *hall* dan taman dalam. Penghawaan buatan menggunakan AC sentral dan ventilator. Namun hampir semua ruang dilengkapi jendela yang dapat dibuka. Hal ini untuk mengantisipasi apabila listrik padam, maka diharapkan aliran udara tetap dapat mengalir dengan baik.

4.4.2. Tata Suara

Ruang yang menggunakan *sound system* dan aplikasi peredam antara lain adalah ruang musik dan tari serta ruang audiovisual.

4.4.3. Tata Cahaya

Hampir semua ruangan kecuali ruang musik dan tari, ruang audiovisual, serta ruang kesehatan, menggunakan sistem pencahayaan gabungan antara cahaya alami dan cahaya buatan. Selain untuk efisiensi, pemasukan cahaya matahari

dalam ruang juga disengaja karena cahaya matahari adalah sumber cahaya yang memiliki sifat *color rendering* yang paling sempurna.

Untuk mencegah panas dan sinar ultra violet masuk ke dalam ruang, digunakan *low-E glass* sebagai bahan kaca jendela.

4.4.4. Sistem Proteksi Kebakaran

Untuk proteksi kebakaran menggunakan sistem *smoke detector* dan *sprinkler*.

4.4.5. Sistem Keamanan

Untuk keamanan, area *hall* dilengkapi dengan CCTV yang terhubung dengan ruang sekuriti. Selain itu, antara pihak penitipan anak dengan orang tua ada persetujuan tersendiri mengenai sistem penjemputan anak, yaitu bahwa anak hanya akan dilepas untuk pulang apabila anak dijemput oleh pihak-pihak yang telah dikonfirmasi oleh orang tua kepada pihak penitipan anak.

4.5. Sistem Pendidikan dan Pengawasan

Jumlah maksimal anak yang dapat diterima adalah 60 anak. Anak dibagi dalam 4 kelompok besar, yaitu 2 kelompok anak usia 2-3 tahun dan 2 kelompok anak usia 4-5 tahun. Dalam satu kelompok besar berjumlah 15 anak, tiap 3 anak ditangani oleh satu kakak pembina. Selain itu dalam kegiatan-kegiatan tertentu, ada kakak pembina yang tidak menangani anak secara khusus, namun bertugas memberi contoh atau pengarahan di depan.

Jadwal pemakaian ruang berbeda-beda untuk setiap kelompok besar. Pengaturan jadwal dengan menggunakan sistem rotasi. Keempat kelompok besar ini akan bertemu dalam satu ruang untuk kegiatan makan siang bersama dan tidur siang. Pada waktu-waktu tertentu yang telah dijadwalkan, setiap kelompok besar secara bergiliran mengadakan acara di luar fasilitas ini. Acara dapat berupa kunjungan ke kebun binatang, ke taman bermain umum, atau sekedar ke *outdoor playground*.

Anak-anak belajar berdasarkan sistem kecerdasan Howard Gardner, dengan cara praktek langsung (*doing*), dengan diberi contoh oleh kakak pembina.

Selain itu, anak-anak juga belajar mandiri dalam hal-hal dasar, seperti makan, membereskan mainan, membersihkan sisa guntingan, dll. Tentu saja dengan didahului contoh dari kakak pembina. Anak-anak pada usia ini biasanya tidak menganggap hal ini sebagai beban. Sebaliknya, malah menganggap hal-hal seperti ini sebagai suatu bentuk permainan, dan mereka dengan senang mengimitasi hal yang dicontohkan oleh kakak pembina.