

Analisis Citra dan Tema Desain pada Perancangan Interior *Kids Club* di Apartemen The Summit Kelapa Gading

Steffanie Hidajat¹, Adi Ismanto²

^{1,2} Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta
steffanie.615180138@stu.untar.ac.id, adii@fsrd.untar.ac.id

Abstrak — *The Summit* merupakan kompleks apartemen kelas atas yang memiliki 2 menara, Everest dan Alpen, dengan 28 lantai dan total 386 unit hunian. Apartemen yang dirancang oleh Ong & Ong Architect dan dikembangkan oleh grup Summarecon Agung ini selesai dibangun pada tahun 2007 tepat di sebelah Mall Kelapa Gading. Pada tahun 2020, pemilik dari *The Summit* berencana untuk melakukan renovasi secara menyeluruh pada interior apartemen, termasuk *kids club*. Perancangan *kids club* dengan tema *Summer to Remember* bertujuan untuk menciptakan tempat bermain anak yang menawarkan berbagai macam aktivitas yang menyenangkan sesuai dengan fokusnya pada musim panas dan dapat menjadi mediasi dalam pembentukan kreativitas serta kemampuan bersosialisasi anak. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat pemahaman dan dilakukan melalui pengamatan serta wawancara terkait dengan hubungan variabel-variabel yang diamati dalam proses penelitian, yakni citra dan tema dari perancangan *kids club*. Penerapan tema *Summer to Remember* pada perancangan interior *kids club* di Apartemen *The Summit* memperlihatkan citra fun, colorful, youthful, soft, comfortable, dan active. Perancangan ini mempertimbangkan aspek keamanan, keselamatan, kebersihan, dan kenyamanan yang berhubungan langsung dengan penghuni serta lingkungan apartemen.

Kata kunci: Citra; Desain; Interior; Kids Club; Tema

I. PENDAHULUAN

Anak merupakan periode perkembangan yang merentang dari masa bayi hingga pubertas. Dalam siklus kehidupan, masa anak-anak merupakan fase dimana anak mengalami tumbuh kembang sehingga optimalisasi perkembangan diperlukan agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang sehat jasmani dan rohani, cerdas, dan bermoral tinggi.

Berdasarkan penelitian dari *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, anak akan memiliki kesehatan mental yang baik dan lebih mudah berteman jika kemampuan sosialisasinya berkembang dengan baik. Kemampuan sosialisasi ini dapat dipelajari dan dikembangkan melalui permainan. Bermain merupakan salah satu

aktivitas penting dalam fase perkembangan yang bermanfaat bagi seorang anak untuk mengenal diri sendiri, masyarakat, dan lingkungan. Melalui permainan, anak-anak diberikan pondasi untuk mengembangkan keahlian emosi, kognitif, sosial, dan fisik. Selain itu, permainan juga memberikan anak-anak pembelajaran mengenai penyelesaian masalah dan pengaturan batasan personal. Setiap hal yang terlibat dalam permainan berasal dari proses interaksi sosial yang merupakan hubungan sosial yang dinamis antara perseorangan, perseorangan dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok (Tubbs, 1984: 5).

Menurut Yayasan Fondasi Hidup Indonesia, *kids club* merupakan sebuah kelompok

bermain dan belajar untuk anak-anak yang bertujuan untuk membentuk perilaku dan mengembangkan kemampuan dasar anak yang disesuaikan dengan tahap perkembangan masing-masing anak. Area *kids club* tentu memerlukan sebuah desain interior yang tidak hanya mempertimbangkan kenyamanan dan keamanan, namun juga tema dan citra yang sesuai.

Desain interior yang bertujuan untuk memastikan bahwa kebutuhan sebuah ruang terpenuhi akan selalu berkaitan dengan citra yang ingin diciptakan oleh seorang individu atau sebuah organisasi. Sebagai sebuah ruangan yang menampung kegiatan, desain interior dari sebuah ruangan akan mencitrakan pengguna, organisasi, aktivitas ataupun pemiliknya. Seperti yang dikemukakan oleh Laswell (1979) mengenai ekspresi bangunan, suatu bangunan wajib menyajikan suatu citra atau *image* yang berkaitan dengan pemilik, kegiatan, dan fungsinya. Citra yang akan dibentuk pada sebuah ruangan akan diungkapkan melalui penyusunan unsur-unsur desain interiornya sebagai sebuah tanda visual ungkapan ruang, ditransfer sebagai wujud yang menstimulasi atau merangsang perhatian dan kepribadian pengunjungnya, kemudian dipersepsi oleh pengamat sebagai sebuah nilai yang mempengaruhi pembentukan *image* dari organisasi atau korporasi tersebut. Penciptaan

suasana dalam sebuah ruang menurut citra dan konsep tertentu dapat mempengaruhi kegiatan yang dilakukan oleh pengguna ruangan tersebut. Menurut Gunawan Tjahyono, tema atau konsep merupakan pijakan bagi sebuah tajuk dimana individu yang terlibat terangkat untuk melakukan bahasan, ulasan, dan tindakan (intelektual). Dengan demikian, tema melandaskan seluruh olahan berkarya dan tindakan intelektual atau seni. Dalam perancangan, elemen-elemen buatan berpotensi untuk membangun arti simbolis bagi pengamat. Identifikasi mengenai makna simbolis tersebut menjadi suatu cara yang penting dimana pengamat dapat menghasilkan suatu *sense* dari sebuah ruangan (Lang, 1987).

Dalam perancangan sebuah *kids club*, dibutuhkan kualitas suasana ruang yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Kebutuhan seorang anak terhadap ruang adalah untuk memperoleh rasa bebas, aman, nyaman, dan hangat (Eilleen, 1988: 69). Untuk memenuhi rasa bebas, seorang anak memerlukan suasana ruang yang fleksibel, tidak terlalu padat, dan didukung dengan warna terang serta netral sebagai warna yang paling fleksibel (Ching, 1996). Bentuk pada desain interior dapat digabungkan sehingga terbentuk kesan yang lebih kuat. Misalnya, penggunaan sebuah lingkaran dan sebuah segitiga akan

menghasilkan kesan energetik dan dinamik atau penggunaan sebuah lingkaran dan sebuah persegi untuk menghasilkan kesan hangat dan aman (Kristianto, 2002). Kebutuhan akan ruang yang dapat merangsang anak untuk beraktivitas dan berkreasi dapat ditemukan dalam suasana ruang yang hangat dan meriah. Suasana tersebut didukung oleh warna hangat, komposisi warna kontras, dan komposisi warna terang (Pile, 1995 dan Birren, 1961).

The Summit merupakan kompleks apartemen kelas atas yang memiliki 2 menara, Everest dan Alpen, dengan 28 lantai dan total 386 unit. Apartemen yang dirancang oleh Ong & Ong Architect dan dikembangkan oleh grup Summarecon Agung ini selesai dibangun pada tahun 2007 tepat di sebelah Mall Kelapa Gading. The Summit menyediakan fasilitas yang cukup lengkap seperti kolam renang, taman bermain *outdoor*, *kids club*, perpustakaan, *gym*, ruang biliar, ruang karaoke, lapangan tenis, *area barbeque*, dan sebagainya. Pada tahun 2020, pemilik dari The Summit berencana untuk melakukan renovasi secara menyeluruh pada interior apartemen, termasuk *kids club*.

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah desain *kids club* bertema *Summer to Remember* yang mempertimbangkan dan menerapkan aspek keamanan, keselamatan, kebersihan serta

kenyamanan bagi pengguna. Perancangan *kids club* juga akan memperhatikan *furniture* yang digunakan yang mengutamakan kenyamanan, kekuatan, dan keamanan serta ergonomis sesuai dengan kebutuhan pengguna.

II. METODE

Metode perancangan ini menggunakan metode kualitatif yang meliputi

A. Studi Pustaka

Mengamati data-data teori yang dapat digunakan sebagai landasan teori dalam bentuk perancangan, seperti data literatur yang diperoleh dari media massa serta jurnal maupun laporan tugas akhir mengenai *kids club*.

B. Wawancara dan Observasi

1. Melakukan *site visit* untuk melihat kondisi *existing kids club* dan melakukan pengukuran ruangan
2. Melakukan meeting dengan pihak apartemen untuk membahas mengenai perancangan
3. Melakukan dokumentasi dalam bentuk foto dan video

C. Analisis Masalah dan Problem Solving

1. Menjabarkan masalah yang terdapat pada *kids club* baik dari *existing* maupun pengguna
2. Menganalisis masalah dan menentukan solusi yang tepat

- D. Pengembangan Konsep Perancangan
 1. Membuat konsep desain sebagai proposal perancangan awal
 2. Melakukan revisi perancangan
 3. Membuat alternatif perancangan
- E. Desain Akhir
 1. Membuat gambar penyajian sebagai hasil perancangan final *kids club*
 2. Penyusunan *bill of quantity kids club*

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proyek *kids club* di Apartemen The Summit diawali dengan dilaksanakannya observasi lapangan dan wawancara dengan pihak apartemen. Melalui wawancara tersebut, pihak apartemen mengajukan keinginan dan kebutuhan dalam perancangan *kids club* serta membahas mengenai beberapa permasalahan yang terdapat pada ruangan *existing* seperti tinggi dari plafon yang cukup rendah. Pihak apartemen menginginkan sebuah tempat bermain anak yang penuh warna, menarik, menyenangkan, nyaman, aman, dan dapat menawarkan berbagai macam aktivitas bagi pengguna.

KONSEP PERANCANGAN

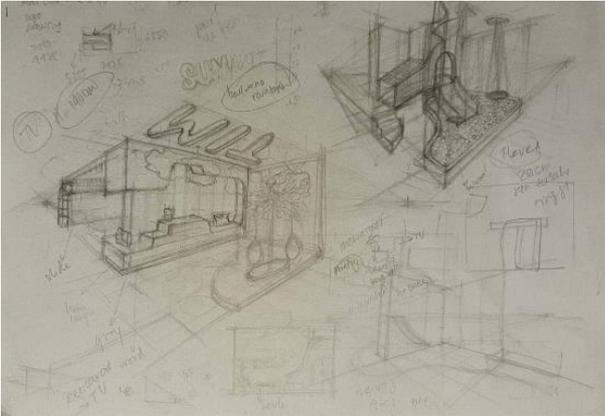
Luas *kids club* di Apartemen The Summit tidak terlalu besar, hanya sekitar 52.85 m², dengan tinggi 2.8 m. Letak ruangan ini berhadapan dengan perpustakaan apartemen dan memiliki pemandangan kolam

renang *outdoor*. Ruang *kids club* sebagian besar disekat oleh sebuah kolom dan dikelilingi oleh kaca sehingga menerima banyak cahaya alami yang memberikan kesan luas dan ekstensif pada ruangan.



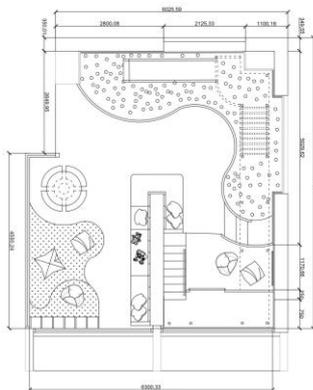
Gambar 1: Existing Kids Club (Sumber: Steffanie Hidayat, 2021)

Perancangan *kids club* di Apartemen The Summit mengangkat tema “*Summer to Remember*” melalui persetujuan dengan pihak apartemen. Tema dengan arti sebuah musim panas untuk dikenang ini, memberikan kesempatan bagi area *kids club* untuk menawarkan berbagai macam aktivitas karena fokusnya pada musim panas yang kerap menghadirkan cuaca hangat dengan suasana menenangkan sehingga menjadikannya waktu terbaik untuk beraktivitas dan melakukan berbagai kegiatan menyenangkan seperti berenang, *sleepover*, piknik, festival, *traveling*, *barbeque*, dan lain sebagainya.



Gambar 2: Sketsa Awal Perancangan Kids Club (Sumber: Steffanie Hidajat, 2021)

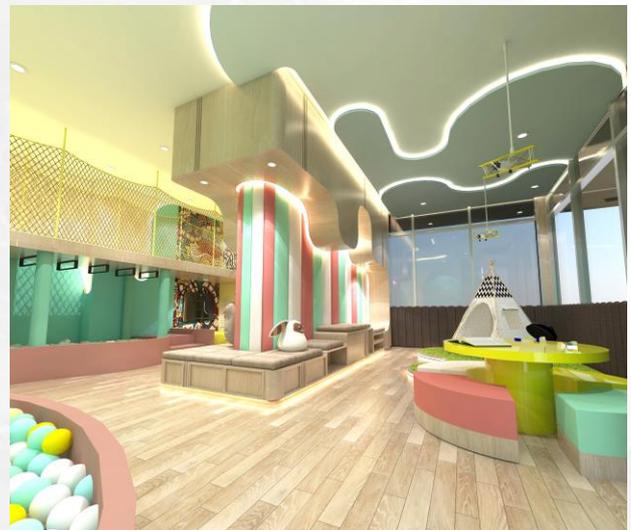
Proses perancangan *kids club* diawali dengan sketsa desain sebagai proposal perancangan awal. Ide yang tertuang dalam sketsa meliputi sebuah *kids club* yang melukiskan musim panas dengan terdapatnya *ball pit*, *palm tree merry-go-round*, jembatan dan perosotan, *chalkboard wall*, *u-turn bench and table*, dan area relaksasi (*TV and reading area*). Ide awal ini kemudian dikembangkan kembali dengan lebih mempertimbangkan keamanan bagi anak-anak sehingga terjadi beberapa perubahan pada aktivitas dan permainan.



Gambar 3: Layout Kids Club (Sumber: Steffanie Hidajat, 2021)

Pada perancangan final *kids club*, permainan yang terpilih tetap sesuai dengan

temanya, *Summer to Remember*. Beberapa permainan dari ide awal seperti *ball pit*, jembatan dan perosotan, *chalkboard wall*, dan *u-turn bench and table* tetap diaplikasikan pada perancangan. Desain yang ditambahkan pada perancangan merupakan *stage* dengan *artificial grass carpet*, *secret hallway*, tangga dengan *hidden storage*, meja *lego*, *round bench-sofa*, *wall climbing*, dan *monkey bar*.



Gambar 4: Render 3D Kids Club View 1 (Sumber: Steffanie Hidajat, 2021)



Gambar 5: Render 3D Kids Club View 2 (Sumber: Steffanie Hidajat, 2021)

Setiap atribut yang terdapat dalam perancangan *kids club* menampilkan dan

menceritakan tema perancangan secara berbeda. *Ball pit* berbentuk *wavy* menggambarkan sebuah kolam renang dengan lengkungan yang mengekspresikan gelombang air di pantai. Pada *stage* yang terbuat dari *galvanized steel hollow section*, permukaannya dilapisi oleh HPL dan *artificial grass carpet* sehingga area tersebut terkesan seperti *outdoor* dimana anak-anak dapat melakukan permainan *camping* dan *barbeque* dengan disediakannya tenda dan *kids barbeque set*.

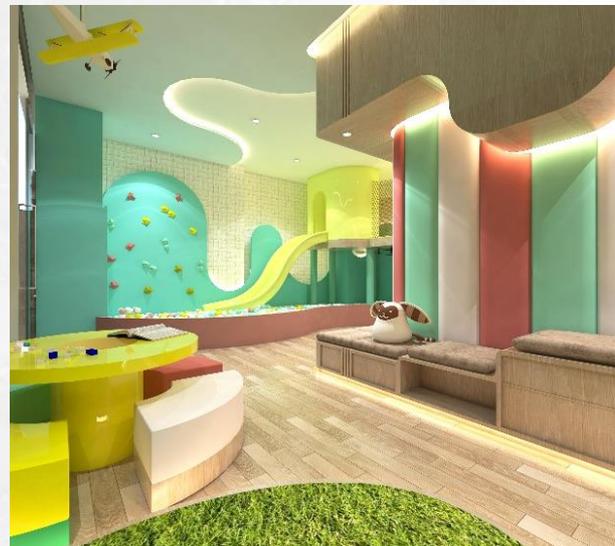


Gambar 6: Render 3D *Kids Club View 3* (Sumber: Steffanie Hidajat, 2021)

Area TV pada *kids club* menceritakan musim panas sebagai waktu untuk bersantai. Pada area ini, terdapat bean bag yang nyaman dan lantainya merupakan sebuah *stage* pendek yang dilapisi oleh matras busa berwarna coklat yang merepresentasikan pasir pantai. Di area ini juga terdapat partisi dengan bolongan pintu dan jendela palsu yang berperan sebagai rumah-rumahan

dimana anak-anak dapat menyelenggarakan *sleepover* didalamnya.

Permainan lainnya seperti *lego*, *wall climbing*, dan *monkey bar* tidak secara eksklusif menceritakan musim panas seperti tema yang diajukan, namun permainan-permainan tersebut memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi dan bermain bersama sehingga menghasilkan *kids club* yang lebih menyenangkan dan aktif.



Gambar 7: Render 3D *Kids Club View 4* (Sumber: Steffanie Hidajat, 2021)

Bentuk pada perancangan *kids club* sebagian besar menggunakan bentuk melengkung dengan tujuan agar ruangan *kids club* terlihat lebih fleksibel. Bentuk melengkung ini dapat ditemukan di hampir setiap *furniture*, tembok, lantai, dan plafon. Beberapa diantaranya seperti *wavy background* pada area *ball pit* yang melukiskan ombak dan *guard ball pit* yang melukiskan gelombang air, *drop ceiling* dengan gradasi warna biru yang

menggambarkan awan, meja lego, *round bench-sofa*, *u-turn bench and table*, *stage* dengan karpet rumput, pintu pada *secret hallway*, dan perosotan.



Gambar 8: Render 3D Kids Club View 5 (Sumber: Steffanie Hidajat, 2021)

Warna yang digunakan merupakan warna-warna terang yang menarik dan dapat merepresentasikan musim panas. Pihak apartemen menginginkan perancangan untuk menerapkan warna-warna *soft*, *neutral*, dan *unisex* seperti warna hijau dan kuning dengan pengecualian apabila penggunaan warna yang cenderung terkesan maskulin atau *feminine* dapat dipadukan sehingga tidak terkesan terlalu kuat pada ruangan. Walaupun tema yang diangkat berpusat pada musim panas, pihak apartemen tidak menginginkan penggunaan warna oranye ataupun ungu pada interior *kids club*.



Gambar 9: Color Palette pada Perancangan Kids Club

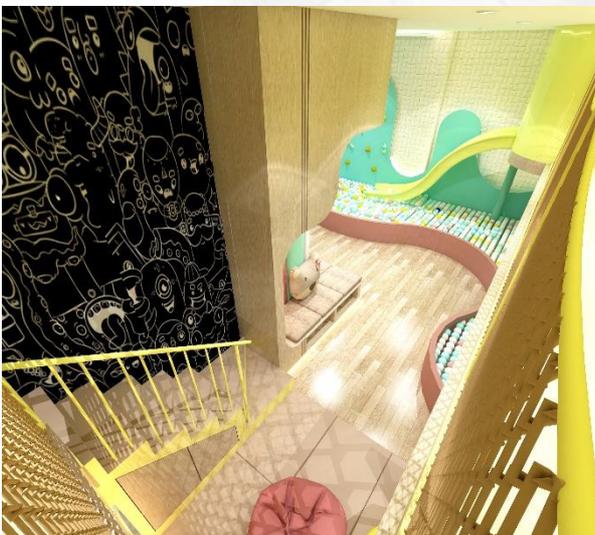
Perancangan ini menggunakan warna pastel yang memberikan kesan lembut pada ruangan. Warna-warna yang digunakan seperti warna merah muda, biru, coklat muda, hijau, *broken white*, dan kuning. Warna merah muda dan biru diaplikasikan pada titik fokus dari interior, yaitu *u-turn bench and table* dan pada area *ball pit* karena kedua warna menggambarkan *tropical summer*. *Drop ceiling* pada *kids club* juga menggunakan gradasi warna biru yang mencerminkan awan. Warna hijau diaplikasikan pada *artificial grass carpet*, warna kuning digunakan karena warnanya yang kerap dikaitkan dengan matahari dan musim panas, dan warna coklat muda pada HPL, matras, dan parquet yang merepresentasikan pasir pantai. *Kids club* dirancang dengan berbagai warna agar menghasilkan citra ruangan yang kekanak-kanakan dan menyenangkan.



Gambar 9: Render 3D Kids Club View 6 (Sumber: Steffanie Hidajat, 2021)



Gambar 10: Render 3D Kids Club View 7 (Sumber: Steffanie Hidajat, 2021)



Gambar 11: Render 3D Kids Club View 8 (Sumber: Steffanie Hidajat, 2021)

Furniture pada *kids club* sebagian besar dilapisi oleh material *PVC leather* yang tahan terhadap noda dan mudah untuk dibersihkan. Penggunaan material ini bertujuan agar anak-anak dapat lebih nyaman saat beraktivitas dan untuk mengurangi cedera bila anak terjatuh atau terbentur. Kain ini juga memberikan kesan halus dan nyaman pada ruangan. Selain *PVC leather*, busa juga banyak digunakan untuk faktor keamanan dan

agar keseluruhan dari desain dapat memperlihatkan *image* fleksibel dan nyaman. Jembatan pada *kids club* diberikan *railing* dengan *mesh netting* sebagai pelindung yang elastis sehingga memberikan kesan *fun*, aman, dan aktif.

IV. SIMPULAN

Pada tahun 2020, pemilik dari The Summit berencana untuk melakukan renovasi secara menyeluruh pada interior apartemen, termasuk pada *kids club* dengan luasan 52.85 m². Pihak apartemen menginginkan sebuah *kids club* yang penuh warna, menarik, menyenangkan, nyaman, aman, dan dapat menawarkan berbagai macam aktivitas bagi pengguna sehingga terangkat tema “*Summer to Remember*” untuk perancangan ini. Tema ini berfokus pada musim panas yang kerap merupakan waktu terbaik untuk beraktivitas dan melakukan berbagai kegiatan menyenangkan.

Sesuai dengan temanya, perancangan *kids club* menawarkan berbagai fasilitas dan aktivitas seperti *ball pit*, jembatan dan perosotan, *chalkboard wall*, *reading and sitting area*, area TV, *camping*, *barbeque*, *sleepover*, tangga dengan *hidden storage*, *lego*, *wall climbing*, dan *monkey bar*.

Kids club dirancang dengan bentuk dan berbagai macam warna yang melukiskan dan merepresentasikan musim panas.

Furniture yang dipilih menggunakan material yang lembut dan memprioritaskan keamanan dan kenyamanan bagi pengguna. Dari perancangan ini, terlihat citra *kids club* yang *colorful, fun, active, comfortable, soft*, dan juga *youthful*.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada PT Concepto Interior Indonesia dan Apartemen The Summit Kelapa Gading atas kesempatan untuk melakukan perancangan dan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Birren, Faber. (1961). *Colour Psychology and Colour Therapy*. New York : University Books Inc.

Cherry, Kendra. (2019). *Social and Emotional Development in Early Childhood*, <https://www.verywellmind.com/social-and-emotional-development-in-early-childhood-2795106>, diakses pada 6 Mei 2021.

Ching, Francis, D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.

Dewi, Yearika P. dan R. Adi Wardoyo. (2016). *Pengaruh Tema Laut Pada Interior Lantai Fasilitas Apartemen Voila*

Terhadap Kenyamanan Penghuni. Jurnal Sains dan Seni ITS, 5(2), 1.

Eilleen. (1988). *Lingkungan Fisik dan Pendidikan Anak*. ASRI : Edisi April.

Hidjaz, Taufan. (2004). *Terbentuknya Citra dalam Konteks Suasana Ruang*. Jurnal Dimensi Interior, 2(1), 53.

Julien. (2020). *The Summit*, <http://all-jakarta-apartments.com/upscale/the-summit/>, diakses pada 11 Mei 2021.

Jurusan Arsitektur FTUI. (2000). *Kilas*. Jurnal Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia, 2(10), 79.

Kristianto, Dwi. (2002). *Bentuk Dasar*, <http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/hurufwarna/bentukdasar.html>, diakses pada 11 Mei 2021.

Lang, Jon. (1987). *Creating Architectural Theory: The Role of Behavioral Sciences in Environmental Design*. New York : Van Nostrand Reinhold Publishers.

Pile, John F. (1995). *Interior Design*. New York : Harry N. Abrams Inc.

Samalo, Yessy. (2015). *Perancangan Furniture dan Aksesoris Library/Playroom Ican Kids Club di Jakarta*. Skripsi. Desain Interior. Binus.

Stewart, Darienne. (2018). *Developmental Milestones: Socialization*,
https://www.babycenter.com/baby/baby-development/developmental-milestones-socialization_6576, diakses pada 6 Mei 2021.

Tubbs, Stewart, L. & Moss, Sylvia. (1996). *Human Communication*. Bandung: P.T. Remaja Rosda Karya.