

Konsep “*Shaping Imagination*” pada Interior Ruang Kelas Seni, Sinar Dharma *Kindergarten*, Jakarta

Yosie Meisindo¹, Aghastya Wiyoso*², Andrey Caesar³

^{1,2} Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

³ Prodi Arsitektur, Fakultas Seni, Desain dan Humaniora, Universitas Matana, Tangerang

yosie.615190130@stu.untar.ac.id, aghastyaa@fsrd.untar.ac.id, andrey.effendi@matanauniversity.ac.id

*Pen.Korespondensi

Abstrak — Pada Pendidikan usia dini merupakan hal yang paling penting dalam tumbuh kembang bagi setiap anak pada generasi sekarang. Sebagian besar orang tua memilih menitipkan anak-anak mereka ke tempat pendidikan usia dini, seperti *playgroup*, *daycare* dan taman kanak-kanak atau tempat pendidikan usia dini yang sesuai. Diketahui usia 3-6 merupakan masa dimana anak dalam *Golden Age*. Pada masa ini, perkembangan otak mereka dapat merespon cepat dalam belajar dan cepat tanggap terhadap apa yang mereka lihat, dan mulai menerima berbagai respon dari luar sebagai bentuk proses ke tahap dewasa. Pada umumnya kegiatan bermain dan belajar di taman kanak-kanak banyak dihabiskan didalam ruangan, sehingga suasana interior ruangan dapat mempengaruhi aktifitas dan perilaku kembang anak. Sehingga dalam perancangan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Interior Sinar Dharma, *Kindergarten*” memfokuskan ruangan belajar dan bermain yang sesuai image taman kanak-kanak, dengan ruang yang ceria serta memiliki keamanan dalam pemilihan material. Dengan memperhatikan unsur bentuk, warna dan elemen interior yang bisa di terapkan pada ruangan anak-anak dengan tujuan memberikan kesempatan bagi anak untuk berimajinasi secara kreatif serta menyalurkan bakat dan minat anak. Metode yang digunakan dalam proses Perancangan Interior Sinar Dharma, *Kindergarten* ini adalah dengan menggunakan teori proses desain 8 proses langkah dari Rosemary Kilmer & W. Ottie Kilmer.

Kata kunci: Bentuk, Citra, Taman Kanak-Kanak, Warna

I. PENDAHULUAN

Pendidikan usia dini merupakan tahapan yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak generasi sekarang. Sebagian besar orang tua memilih untuk mempercayakan anak-anak mereka kepada lembaga pendidikan yang dapat dipercaya dalam membantu dan mengarahkan tumbuh kembang anak mereka. Dengan berkembangnya jaman, adanya adaptasi yang kreatif memberikan perubahan-perubahan yang semakin kompleks (Sari, 2004). Tempat yang sesuai untuk menitipkan anak-anak dari kebanyakan orang tua memilih *playgroup*, *daycare* dan

taman kanak-kanak atau tempat pendidikan usia dini yang sesuai.

Masa usia 3-6 tahun dalam proses tumbuh kembang anak merupakan periode keemasan (*golden age*), dalam usia ini perkembangan dalam merespon anak akan mulai, dimana otak mulai berkembang secara maksimal, begitu pula dengan pertumbuhan fisik yang merupakan bagian dari tahap dewasa (Hurlock, 1980). Tahap keemasan sendiri merupakan masa yang sangat menentukan, karena pada masa ini banyak hal yang dapat mereka pelajari dan menyerap segala informasi yang ada disekelilingnya. Selain itu masa keemasan juga berperan membentuk kepribadian

anak dan pembentukan pola perilaku anak mulai dari sikap dan emosi anak (dr. Theresia Santi, Sp.A, 2022).

Dalam pembentukan karakter salah satu tujuan pendidikan nasional adalah menumbuhkan potensi diri untuk memiliki kepribadian, kecerdasan dan ahlak mulia (Indonesia, 2006). Bentuk pendidikan pra-sekolah untuk anak usia 4-6 tahun dengan jangka lama pendidikan 1-2 tahun dengan tujuan menumbuhkan wawasan serta mempersiapkan anak dalam menempuh Sekolah Dasar (Prasekolah, 1990). Ditinjau dari aspek psiko-sosial, rasa ingin tahu yang tinggi dan rasa inisiatif pada anak yang merupakan permulaan bagi tumbuhnya anak (Thompson, 1962).

Lingkungan fisik dapat berpengaruh terhadap mental dan sikap perilaku seseorang, seperti kondisi fisik hunian, ruang dan berbagai perabotan yang ada. Jika hunian memiliki kondisi yang nyaman untuk dihuni dan beraktifitas, maka dapat menjadi faktor pembentukan perilaku mereka (Preiser, 2004). Setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik (Indonesia, 2006). Pada umumnya kegiatan

bermain dan belajar di taman kanak-kanak banyak dihabiskan didalam ruangan, sehingga suasana interior ruangan dapat mempengaruhi aktifitas dan perilaku kembang anak. Hidup dalam lingkungan dan sarana tertentu akan menunjukkan pola perilaku yang khas dari lingkungan tersebut (Astrini, 2005)

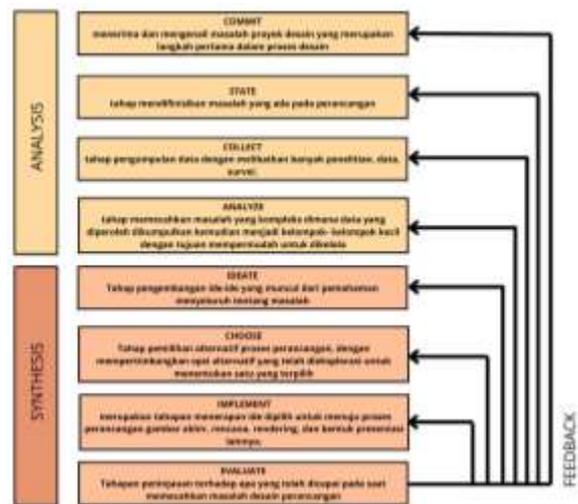
Perkembangan anak meliputi 3 aspek yang saling berkesinambungan yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, aspek kognitif merupakan perkembangan yang berhubungan dengan mental anak dalam pola pikir seperti sikap mengolah, dan memperoleh, aspek afektif merupakan perkembangan yang berhubungan dengan perasaan dan emosi, sedangkan aspek psikomotorik berhubungan dengan aktifitas fisik anak yang berkaitan dengan proses mental (Astrini, 2005). Dalam menunjang aspek pembelajaran perlu adanya lingkungan kelas yang kondusif, tenang dan fokus (De Chiara, 1980). Dengan begitu perlu adanya penggunaan unsur-unsur interior yang seraras dengan prinsip-prinsip interior supaya tidak menimbulkan gangguan pada ruangan (Laksmiwati, 1989).

Taman kanak-kanak Sinar Dharma merupakan sekolah swasta dibawah naungan Yayasan Pendidikan Sinar Dharma yang mewadahi pendidikan nasional dengan kurikulum 13. Tentang sistem

pendidikan nasional yang berbasis kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Indonesia, 2006). Kurikulum 2013 untuk pendidikan usia dini guna untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki persiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya (Pendidikan & Kebudayaan, 2015). Dimana memerlukan kursi belajar yang ergonomi dan antropometri perlu dikembangkan disetiap sekolah, baik sekolah umum atau inklusi (Laswandi, 2021). Selain itu perlu adanya pengimplementasian terhadap interior yang berfungsi memenuhi sarana ruang gerak serta berbagai fasilitas penunjang. Sehingga dalam perancangan tugas akhir ini memfokuskan ruangan belajar dan bermain perlu yang sesuai *image* taman kanak-kanak, dengan ruang yang ceria serta memiliki keamanan dalam pemilihan material. Dengan memperhatikan unsur bentuk, warna dan elemen interior yang bisa di terapkan pada ruangan anak-anak dengan tujuan memberikan kesempatan bagi anak untuk berimajinasi secara kreatif serta menyalurkan bakat dan minat anak.

II. METODE

Metode desain yang digunakan pada proses Perancangan Interior Sinar Dharma, *Kindergarten* ini adalah dengan menggunakan teori proses desain 8 proses langkah dari Rosemary Kilmer & W. Ottie Kilmer(2014).



Gambar 1: Diagram Proses Desain (Sumber: Yosie Meisindo, 2022)

Dimulai dari tahap *commit* dengan menerima dan mengenali masalah proyek desain yang merupakan langkah pertama dalam proses desain, dengan mengajukan tiga judul alternatif perancangan interior untuk menjadikan judul terpilih sebagai objek perancangan yang akan dibahas.

Kedua *State* merupakan tahap mendefinisikan masalah yang ada pada perancangan, umumnya melibatkan berbagai persyaratan masalah, kendala, batasan, dan asumsi yang digunakan pada perancangan ini.

Ketiga *Collect* merupakan tahap pengumpulan data dengan melibatkan banyak penelitian, data, survei. Pada proses ini harus mengumpulkan informasi tambahan tentang objek perancangan, berbagai informasi dapat diperoleh melalui media elektronik serta jurnal pendukung.

Ke empat *Analyze* Merupakan tahap memecahkan masalah yang kompleks dimana data yang diperoleh dikumpulkan kemudian menjadi kelompok- kelompok kecil dengan tujuan mempermudah untuk dikelola, proses ini dapat dilakukan dengan menggunakan ide sketsa, dan diagram kedalam alternatif-alternatif perancangan desain, hal ini membantu untuk mengarah pada pemecahan masalah.

Ke lima *Ideate* Tahap pengembangan ide-ide yang muncul dari pemahaman menyeluruh tentang masalah, seperti yang diuraikan dalam langkah-langkah sebelumnya. Dan menuju fase skema dan fase konsep yang pada fase menghasilkan alternatif-alternatif dengan melibatkan proses gambar diagram, rencana serta sketsa.

Ke enam *Choose* Tahap pemilihan alternatif proses perancangan, dengan mempertimbangkan opsi alternatif yang telah dieksplorasi untuk menentukan satu yang terpilih, dan perancangan gambar awal dapat dimulai. Pada saat yang sama

rancangan yang sedang dikembangkan, dengan proses revisi lebih dahulu dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya gambar desain.

Ke tujuh *Implement* merupakan tahapan menerapkan ide dipilih untuk menuju proses perancangan gambar akhir, rencana, rendering, dan bentuk presentasi lainnya.

Ke delapan *Evaluate* Tahapan peninjauan terhadap apa yang telah dicapai pada saat memecahkan masalah desain perancangan, merupakan tahapan penilaian atas apa yang telah diperoleh dan merupakan tahapan perbaikan dalam proses perancangan yang dimaksudnya sebagai penutupan pada evaluasi.

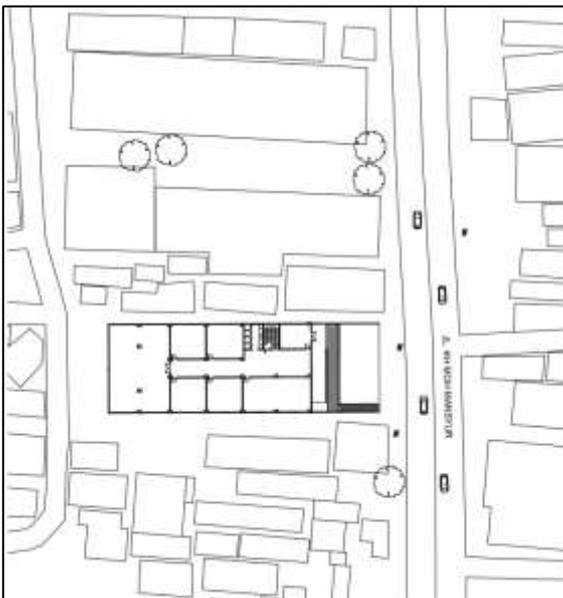
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data sekolah



Gambar 2: Fasad Bangunan Sekolah (Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

Taman kanak-kanak Sinar Dharma ini berlokasi pada lingkungan yang cukup padat, karena letaknya berada pada kawasan ruko serta gudang dan perusahaan, namun padatnya penduduk atau jalan raya dapat terjadi pada jam tertentu karena kawasan jalan akan ramai untuk pejual dan pedagang kaki lima pada malam hari. Jalan yang berada tepat depan kawasan sekolah merupakan jalan dua arah laju, sehingga jarang sekali terjadi kemacetan yang tidak kondusif meskipun berapa pada kawasan yang cukup padat.



Gambar 3: Blok Plan Sekolah (Sumber: Meisindo, 2022)

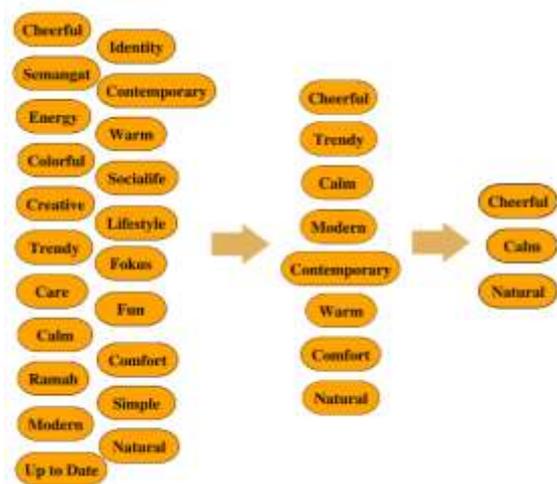
Taman Kanak-Kanak Sinar Dharma yang berlokasi Jalan KH. Moh. Mansyur No. 9. Jembatan Lima, Kec. Tambora, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11270. Pada bagian depan bangunan sekolah adanya trotor kecil yang

diperuntukan pejalan kaki, area taman kanak-kanak memiliki area parkir yang luas, pada area ini biasanya diperuntukan penjemputan dan penurunan murid usai selesai pembelajaran, terdapat juga ramp akses menuju kedalam bangunan. untuk area terdepan terdapat *lobby* sebagai akses keluar masuk menuju dalam sekolah sekaligus area pembeda antara lingkungan taman kanak-kanak dengan lingkungan luar (area parkir).

Fasad bangunan sekolah taman kanak-kanak Sinar Dharma, tampak *modern* dengan didominasi dengan warna abu-abu serta tidak banyak aksesoris yang mencolok pada bagian luarnya. Bangunan sekolah ini tidak terdapat bukaan seperti jendela, hal ini juga berkaitan dengan lokasi bangunan yang padat serta diapit oleh bangunan disampingnya. Bentuk dari bangunan ini berbentuk persegi panjang dengan jumlah 3 lantai: Lantai 1 memiliki luas 900 m²; Lantai dua memiliki luas 467 m²; Lantai tiga memiliki luas 467 m² serta bangunan ini tidak memiliki *rooftop*

B. Konsep citra

Berdasarkan mindmapping analisis citra, citra yang ingin ditampilkan pada Perancangan Interior Sinar Dharma, *Kindergarten* adalah *cheerful*, *calm*, dan *natural*.



Gambar 4: Analisis Citra (Sumber: Meisindo, 2022)

Citra *cheerful* diharapkan memberikan kesan ruangan yang menyenangkan mulai dari warna dan perabotan, untuk *calm* digambarkan dengan ruangan yang tenang dan nyaman, sedangkan citra natural digambarkan ruangan yang memiliki sentuhan alam dalam bentuk ornamen ruang.



Gambar 5. Konsep Citra (Sumber : <https://id.pinterest.com/>, 2022)

C. Konsep tema dan gaya

Tema yang diangkat pada perancangan adalah “*Shaping Imagination*” yang memiliki arti membentuk imajinasi anak

dalam mengekspresikan diri melalui pembelajaran dan bermain di lingkungan sekolah. Tema ini memakai unsur garis lengkung untuk memunculkan citra *calm* dan *cheerful* dengan dipadukan warna-warna alam natural yang tidak mencolok sebagai perpaduan elemen aksen. Sedangkan untuk konsep gaya yang diterapkan pada perancangan ini adalah gaya *modern* kontemporer yang didapatkan dari analisis citra sekolah yang memunculkan citra trendy dan tersematkan *modern* kontemporer.

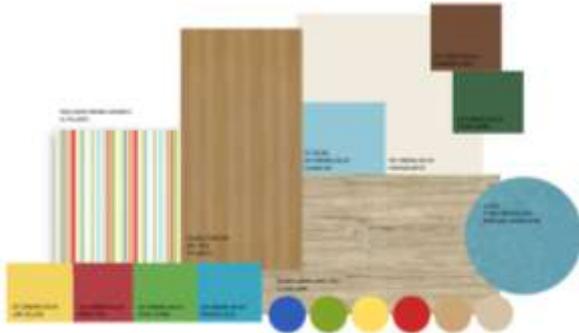


Gambar 6. Moodboard (Sumber : <https://id.pinterest.com/>, 2022)

D. Konsep material dan warna

Pemilihan warna pada furniture dan aksesoris elemen pelengkapya menggunakan warna tetradik, merupakan warna yang kompleks dan beragam seperti biru, hijau, kuning dan merah. Serta kombinasi tambahan untuk warna monokrom *beige* sebagai penyeimbang warna dalam ruangan dimana warna monokrom *beige* ini memberikan kesan

natural. Serta pemilihan material pada ruang kelas ini memakai material yang aman dan mudah dibersihkan.



Gambar 7 : Konsep Material Dan Warna (Sumber: Meisindo, 2022)



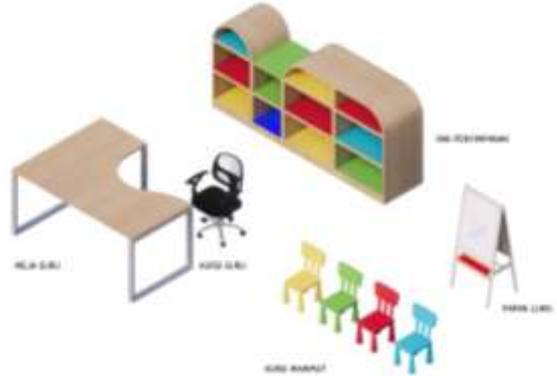
Gambar 8. Konsep Warna (Sumber : [Scheme Color](#), 2022)

E. Konsep furnitur

Furnitur yang digunakan terbuat dari material kayu, dengan ujung yang halus untuk meminimalisirkan benturan. Pada area kelas memakai furniture yang bersifat loose furniture serta ready stock.



Gambar 9. Konsep Furnitur (Sumber : <https://www.ikea.co.id/>, 2022)



Gambar 10. Skema Furnitur Ruang Kelas (Sumber: Meisindo, 2022)

F. Konsep penghawaan

Sirkulasi penghawaan dalam ruang saling seimbang, dimana penghawaan buatan yang paling utama digunakan pada ruangan adalah AC, untuk penghawaan alami terdapat bukaan jendela yang sesekali di buka guna untuk memberika pergantian udara.



Gambar 11 : Konsep Penghawaan (Sumber: Google, 2022)

G. Konsep pencahayaan

Pada ruang kelas menggunakan *Ambient Light* atau *Downlight* sebagai pencahaya buatan yang utama, untuk warna cahayanya menggunakan warna *cool white* dan *hidden lamp* pada *up ceiling*. Serta untuk pencahayaan alami bisa didapatkan melalui bukaan jendela.



Gambar 12: Konsep Pencahayaan
(Sumber: Google, 2022)

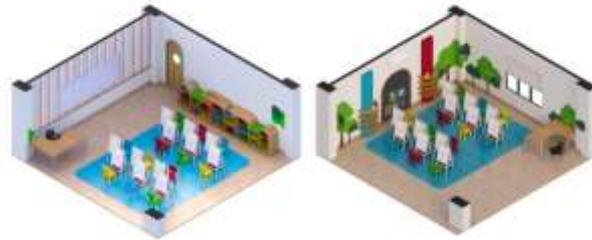


Gambar 16: Perspektif Ruang (Sumber: Meisindo, 2022)

H. Implementasi desain



Gambar 13: Perspektif Ruang (Sumber: Meisindo, 2022)



Gambar 17: Aksonometri (Sumber: Meisindo, 2022)



Gambar 14: Perspektif Ruang (Sumber: Meisindo, 2022)



Gambar 15: Perspektif Ruang (Sumber: Meisindo, 2022)

Pada ruang kelas seni ini menggunakan unsur warna tetradic yang dipadukan dengan warna *monochrome beige* yang memberikan kesan natural. Unsur warna tetradik meliputi warna biru, hijau, kuning dan merah, penerapan warna tersebut bisa diterapkan pada furnitur pada ruangan.

Selain itu pemilihan material lantai memakai *vinyl* dengan motif kayu sehingga memberikan kesan natural dan mudah dibersihkan. Pada bagian *ceiling* menggunakan plafon *up ceiling* dengan *finishing* langit-langit berwarna *beige*. Serta kursi dan meja lukis yang dibutuhkan bersifat *loose furniture* dan *ready stock*, pada furniture rak penyimpanan merupakan *custome furniture* yang bersifat

loose furniture dengan *finishing* HPL pelapis yang ramah untuk anak-anak.

IV. SIMPULAN

Setiap anak memiliki berbagai potensi dalam kecerdasan, pada lingkup pendidikan pembentukan karakter anak sangatlah penting, dalam membentuk kepribadian anak dan pembentuk pola perilaku anak mulai dari sikap dan emosi anak. Sehingga pendidikan pra sekolah sangatlah penting dalam menunjang tumbuh kembang anak, lingkungan fisik dapat berpengaruh terhadap mental dan sikap perilaku. Sehingga perlu adanya implementasi terhadap interior yang berfungsi memenuhi sarana ruang gerak serta berbagai fasilitas penunjang.

Sehingga dalam perancangan tugas akhir ini memfokuskan ruangan belajar dan bermain perlu yang sesuai *image* taman kanak-kanak, dengan ruang yang ceria serta memiliki keamanan dalam pemilihan material. Dengan memperhatikan unsur bentuk, warna dan elemen interior yang bisa di terapkan pada ruangan anak-anak dengan tujuan memberikan kesempatan bagi anak untuk berimajinasi secara kreatif serta menyalurkan bakat dan minat anak.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah Sinar Dharma, Kindergarten yang bersedia memberikan beberapa data informasi yang berguna untuk menyusun jurnal ini, serta berterimakasih kepada rekan-rekan yang telah membantu memberikan data informasi sebagai pelengkap sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Astrini, W. (2005). Pengaruh Interior Ruang Belajar Dan Bermain Terhadap Kognitif Afektif Dan Psikomotorik Anak Di Tk Negeri Pembina Malang. *Dimensi Interior*, 3(1).
- Hurlock, E. B. (1980). Psikologi perkembangan. *Jakarta: Erlangga*.
- Indonesia, P. R. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Kilmer, R. & Otie Kilmer. (2014). *Designing Interiors Second Edition*.
- Laswandi, H. (2021). PERAN PSIKOEDUKASI TENTANG MOTIVASI TERHADAP

KESADARAN BERPRESTASI SISWA DI
PESANTREN. *Prosiding SENAPENMAS*,
973-978.

Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. A. N.
(2015). *MENTERI PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 146 TAHUN 2014 TENTANG
KURIKULUM 2013 PENDIDIKAN ANAK
USIA DINI*.

Prasekolah, P. (1990). *No Title*.

Sari, S. M. (2004). Peran warna interior
terhadap perkembangan dan
pendidikan anak di taman kanak-
kanak. *Dimensi Interior*, 2(1), 22–36.

Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan penilaian
pada Kurikulum 2013. *Jurnal
Penelitian dan Evaluasi
Pendidikan*, 20(2), 166-178.