

# Interior Ramah Anak pada Area Lobby dan Administrasi PG-K di Sekolah Bogor Raya

Gabriella Fiona Fidelia<sup>1</sup>, Noeratri Andanwert<sup>\*2</sup>, Nikki Indah Andriani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
[gabriella.615190123@stu.untar.ac.id](mailto:gabriella.615190123@stu.untar.ac.id), [noeratria@fsrd.untar.ac.id](mailto:noeratria@fsrd.untar.ac.id), [nikki@fsrd.untar.ac.id](mailto:nikki@fsrd.untar.ac.id)

\*Pen.Korespondensi

**Abstrak** — Rentang usia 2-6 tahun adalah tahap usia seorang anak disebut anak prasekolah. Pendidikan prasekolah merupakan salah satu pendidikan yang cukup penting bagi seorang anak dimana seorang anak belajar diluar dari lingkungan keluarganya. Tujuan dari pendidikan prasekolah ini tentunya terfokuskan pada perkembangan sikap, intelektual, keterampilan fisik dan motorik, sosial, moral, dan juga daya cipta seorang anak sehingga mampu untuk menyesuaikan diri di lingkungan yang baru serta memacu pertumbuhan dan pengembangan ke tahap selanjutnya. Usia 2-6 tahun juga termasuk dalam usia emas (golden age) dimana seorang anak akan mengalami perkembangan yang luar biasa baik secara fisik, kognitif, emosi, dan sosial. Untuk memaksimalkan hal tersebut, PG-K Sekolah Bogor Raya perlu untuk menciptakan pembelajaran aktif dan interaktif yang salah satunya mampu diciptakan dari perancangan interior ruang kelas dengan lingkungan yang ramah anak dimana anak dapat belajar sambil bermain agar aspek kognitif (kreativitas) dan afektif (rasa senang) dapat dioptimalkan. Tata kondisional, tata letak, alur sirkulasi, serta pemilihan material juga perlu menyesuaikan anak prasekolah agar mengoptimalkan aspek psikomotorik (aktivitas) anak.

**Kata kunci:** Interior; Lobby dan Administrasi ; Prasekolah; Ramah Anak

## I. PENDAHULUAN

Masa yang terus berkembang membuat orang tua juga semakin sadar dan mengerti betapa pentingnya pendidikan prasekolah bagi anak-anak. Rentang usia 2-6 tahun adalah tahap usia seorang anak disebut anak prasekolah. Pendidikan prasekolah merupakan salah satu pendidikan yang cukup penting bagi seorang anak dimana seorang anak belajar diluar dari lingkungan keluarganya. Di lingkungan yang baru, seorang anak pun diajak untuk belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya dan tentunya juga berinteraksi dengan orang lain baik kepada otoritas lain (selain orang tuanya) seperti guru atau para pegawai sekolah, juga teman-temannya.

Menurut Dr. Rita Eka Izzaty, M. Si., Psi. dalam bukunya yang berjudul Perilaku Anak Prasekolah menjelaskan bahwa tujuan dari pendidikan prasekolah ini tentunya membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, intelektual, keterampilan fisik dan motorik, sosial, moral, dan juga daya cipta seorang anak sehingga mampu untuk menyesuaikan diri di lingkungan yang baru serta memacu pertumbuhan dan pengembangan ke tahap selanjutnya.

Seorang aktivis pendidikan asal Amerika, John Dewey (1859-1952), yang merupakan salah satu ahli pembaharuan dunia pendidikan pada masanya juga pernah berpendapat bahwa pendidikan harus

dipusatkan kepada anak, aktif dan interaktif, serta melibatkan lingkungan sosial dimana anak berada. Perlu adanya pembelajaran yang lebih signifikan bagi anak-anak prasekolah agar perkembangan fisik, kognitif, emosi, dan sosialnya dapat berkembang secara optimal di fase umur emas (golden age) seorang anak yang berkembang begitu luar biasa. Pembelajaran aktif dan interaktif yang harus diciptakan untuk memberikan pengalaman belajar sambil bermain yang menyenangkan agar aspek kognitif (kreativitas) dan afektif (rasa senang) dapat dioptimalkan.

]Salah satu faktor yang paling penting dalam pendidikan adalah peranan pendidik sebagai fasilitator yang aktif dalam mendorong dan mengembangkan potensi anak. Maka dari itu seorang pendidik harus mempunyai dasar pemahaman yang kuat mengenai pengetahuan umum khususnya pada pendidikan anak usia dini.

PG-K Sekolah Bogor Raya memfokuskan pengasuhan dan pengembangan anak usia dini (usia 2-6 tahun) agar menjadi pribadi yang peduli dan aktif dalam menghadapi perjalanan pembelajaran hidup anak tersebut kedepannya. Pertumbuhan pribadi ini di titik memfokuskan pada kebutuhan sosial,

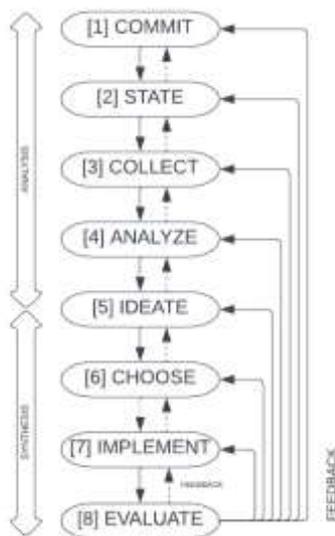
fisik, emosi, dan budaya di samping keterampilan akademik. Melalui pembelajaran berbasis inkuiri dan pendekatan berbasis permainan, Program pembelajaran di Sekolah Bogor Raya ini menantang para anak untuk berpikir sendiri dan bertanggung jawab atas pembelajaran saat sedang mengeksplorasi isu atau peluang baik dari lokal dan secara global dalam konteks kehidupan nyata.

PG-K Sekolah Bogor Raya juga melakukan kegiatan pembelajaran dengan lingkungan belajar yang kaya dan merangsang perkembangan anak dengan tujuan untuk membuat anak dapat merasakan pengalaman yang menarik seperti dari lingkungan alam bebas atau dunia.

Untuk mendukung dan mengoptimalkan perkembangan anak, PG-K Sekolah Bogor Raya perlu memiliki lingkungan yang ramah anak. Hal tersebut dapat dibangun dengan perancangan interior ruang kelas yang memiliki elemen-elemen yang interaktif sehingga dapat memicu perkembangan motorik dan sensorik seorang anak. Tata kondisional, tata letak, alur sirkulasi, serta pemilihan material dan warna juga perlu menyesuaikan anak prasekolah agar mengoptimalkan aspek psikomotorik dan psikologis anak.

## II. METODE

Metode Perancangan yang digunakan merupakan dari Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer tahap mendesain itu dapat dibagi menjadi dua yaitu tahap analisis dan tahap sintesis. Pada tahap pertama yaitu analisis, masalah diidentifikasi, dibedah, ditelaah, diteliti, dianalisa. Desainer membuat proposal ide yang membahas tentang pemecahan masalah pada tahap analisis. Tahap yang kedua adalah sintesis. Pada tahap ini, desainer mengolah data hasil proses analisis untuk menghasilkan konsep desain yang nantinya akan diterapkan pada sebuah perancangan.



Gambar 1: Diagram Proses Desain menurut Rosemary Kilmer. (sumber: Rosemary Kilmer. 2014, p.179)

Berikut ini adalah penjelasan mengenai proses desain menurut Rosemary Kilmer:

1. *Commit (accept the problem)*, di tahap

ini desainer diajak untuk mengenali dan berkomitmen sebagai langkah pertama dalam tahap perancangan sebuah desain. Desainer perlu untuk mencari permasalahan yang benar-benar melekat dengan hati dari situ desainer ditantang untuk tetap berkomitmen dalam proses perancangan dengan mengatur skala prioritas dan pengelolaan waktu yang baik

2. *State (define the problem)*, tahap pengidentifikasian metode yang tepat terhadap suatu permasalahan yang ada. Pada tahap ini, desainer mulai mengembangkan latar belakang dari suatu masalah yang dibahas yaitu sebuah perancangan desain agar desainer mampu memahami sebuah permasalahan desain lebih lagi.
3. *Collect (gather the facts)*, menentukan dan mengumpulkan fakta atau data-data lapangan sebagai kajian proses perancangan seperti kumpulan studi literatur, dokumentasi proyek, wawancara, survey, dan lainnya dengan tujuan untuk membantu desainer dalam penyusunan informasi proyek.
4. *Analyze (tindakan atau proses)*, pada tahap ini data-data proyek dianalisa kembali lalu dikembangkan menjadi

peta-peta konsep yang nantinya akan menjadi parameter sebuah perancangan.

5. *Ideate*, tahap membuat dan menghasilkan ide atau alternatif demi terwujudnya sebuah pemecahan masalah. Pada tahap ini desainer mulai menentukan dan mengembangkan konsep perancangan yang bisa dimulai dengan sketsa atau konsep pernyataan.
6. *Choose (select the best option)*, memilih konsep yang terbaik dan yang paling sesuai dengan memilih konsep yang sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalahnya.
7. *Implement (take action)*, sampai pada tahap dimana desainer mengambil tindakan nyata atas ide dan pengembangan itu yang dapat dilakukan dengan memperbaiki kualitas gambar baik secara 2D dan 3D dengan tujuan untuk mengkomunikasikan desain melalui gambar akhir, rencana, dan rendering. Teknik untuk implementasi dan komunikasi:
  - a. *Final Design Drawings*
  - b. *Time Schedules*
  - c. *Budgets*

d. *Construction Drawings*

e. *Specification*

f. *Contract Administration*

8. *Evaluate (critical review)*, menyusun kesimpulan analisis (sintesis) sebagai pengukur keefektifan solusi desain. Pada tahap ini desainer diajak untuk mengulas kembali proses desain dan menilai dengan kritis apakah desain tersebut sudah benar-benar menyelesaikan masalah yang ada. Teknik dalam mengevaluasi:
  - a. *Self-Analysis*
  - b. *Solicited Opinions*
  - c. *Studio Criticism*
  - d. *Post Occupancy*

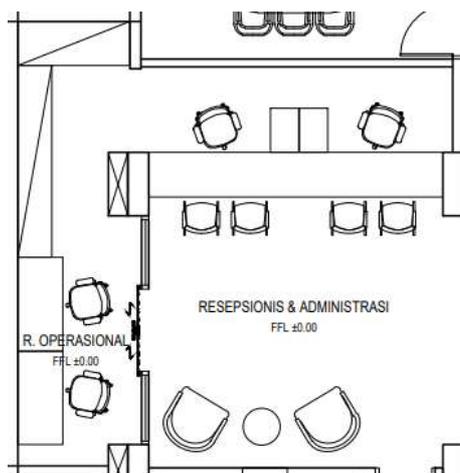
### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Bogor Raya merupakan sekolah dengan standar internasional yang menggunakan kurikulum IB (International Baccalaureate). Karena itu, Sekolah Bogor Raya mencerminkan karakter international school dengan target peserta didik yang ekonomi menengah keatas. Visi dan misi dari Sekolah Bogor Raya adalah membina generasi penerus agar dapat menjadi teladan yang peduli terhadap budaya dan identitas nasional, seorang teladan tidak akan terbentuk tanpa sebuah proses. Pembelajaran untuk menopang visi dan misi

Sekolah Bogor Raya dengan kurikulum IB membuat anak juga dapat belajar dan merasakan pembelajaran dengan bereksplorasi dan bereksperimen secara langsung. Pada Sekolah Bogor Raya, Guru adalah fasilitator dan pembelajaran difokuskan kepada sang anak.

#### A. Konsep Layout & Flow

Layout lobby & administrasi harus dimanfaatkan semaksimal mungkin agar memberikan fungsi ruang yang maksimal walaupun dengan *space* ruang yang terbatas dan *space* ruang yang perlu digabungkan dengan area *operational*.



Gambar 2: Blow Up Layout Lobby & Administrasi  
(Sumber: Fidelia, 2022)

Untuk memberikan sirkulasi ruang yang baik, furnitur dibuat rapat pada dinding-dinding sehingga masih ada area yang cukup luas di area tengah lobby & administrasi untuk memberikan sirkulasi yang baik untuk orang tua atau tamu. Ruang

privat area operasional dan admin dibatasi dengan *sliding door* kaca dengan finish *sandblast* dan *frame* kayu.

#### B. Konsep Citra dan Gaya

Sekolah Bogor Raya ini memberikan beberapa citra yang diantaranya *process, learning & playful, active, dynamic, explore & experience, international, minimalis, geometric*. Maka dari Citra yang digambarkan didapatkan gaya interior *dynamic* dan modern minimalis.

Istilah interior modern mengacu pada gaya populer yang banyak dikenal sebagai '*midcentury-modern*'. Gaya desain interior modern ini berkembang pada sekitar tahun 1920an hingga 1950an. Memiliki ciri khas dan karakteristik tampilan ruangan yang bersih, rapi, dan cenderung minim hiasan atau dekorasi-dekorasi.

Gaya interior dinamis ditunjukkan dengan adanya Garis garis lengkung yang membuat sebuah interior tidak terlihat monoton, justru terlihat "hidup" atau "bergerak".



Gambar 3: Moodboard Sekolah Bogor Raya  
(sumber: Pinterest.com)

### C. Konsep Tema

## THE JOURNEY OF EXPLORATION

Gambar 4: Tipografi Judul Tema (Sumber: Fidelia, 2022)

Seperti Visi-Misi dari Sekolah Bogor Raya dalam membina generasi penerus agar dapat menjadi teladan yang peduli terhadap budaya dan identitas nasional, seorang teladan tidak akan terbentuk tanpa sebuah proses. Tema ini mengajak anak untuk tidak takut bereksplorasi dalam setiap proses yang ada dengan pendekatan yang aktif dan kreatif membuat sebuah pembelajaran menjadi sebuah perjalanan yang menyenangkan.

### D. Kreasi Bentuk Ruang

Untuk mendukung gaya desain ada beberapa untuk kreasi ruang yang diantaranya bentuk, garis, dan tekstur. Konsep bentuk yang diterapkan pada interior menggunakan Bentuk geometris sederhana sehingga memberikan kesan minimalis dan modern. Dengan sudut yang membulat agar tidak membahayakan anak.

Ada pula penggunaan Garis vertikal untuk memberikan kesan ruangan yang tinggi dan garis lengkung untuk memberikan kesan dinamis. Penggunaan

tekstur kayu pada ruangan untuk memberikan aksen-aksen pada ruangan interior.



Gambar 5: Perspektif Ruang Lobby & Administrasi (Sumber: Fidelia, 2022)

### E. Konsep Material dan Warna

Pemilihan material juga menjadi salah satu yang penting untuk membangun suasana ruang yang menggambarkan citra Sekolah Bogor Raya baik pada bagian interior (lantai, dinding, dan plafon) maupun pada *furniture*. Kesan hangat diberikan dari pemilihan material kayu sebagai finishing lantai dan dinding. Sedangkan material yang digunakan untuk finishing dinding dan plafon menggunakan cat untuk mendapatkan warna yang sesuai dengan keinginan. Selain pemilihan material, juga pemilihan warna menggunakan warna korporat yaitu biru, kuning, dan putih untuk memperkuat dan mempertegas citra korporat itu sendiri. Selain itu pemilihan warna ini juga dapat memberikan kesan yang hangat dan ceria

secara bersamaan untuk para tamu yang datang.

#### F. Konsep Desain Furniture

Gaya furniture yang dipilih mengikuti gaya interior ruang agar tidak terkesan terlalu berat. Secara bentuk, furniture yang didesain berbentuk kotak dan lingkaran untuk memberikan kesan modern dan dinamis secara bersamaan.

Pemilihan furnitur pada area tunggu menggunakan loose single sofa berbentuk lingkaran dan di finishing dengan material fabric berwarna biru, diantaranya juga diletakan side table berbentuk lingkaran yang selain jadi pemisah sofa yang satu dengan lainnya, juga bisa digunakan untuk meletakkan barang-barang kecil saat tamu sedang menunggu.



Gambar 6: Perspektif Ruang Lobby & Administrasi  
(Sumber: Fidelia, 2022)

Sedangkan pada area meja administrasi dibuat meja panjang dari kolom ke kolom. Selain untuk memberi ruang yang besar,

meja ini berfungsi untuk menjadi partisi dari ruang publik (tamu duduk) dengan ruang kerja Admin Sekolah Bogor Raya, sehingga tidak perlu ada dibuat dinding pembatas lagi dan dapat memberikan kesan ruang yang lebih luas.



Gambar 7: Perspektif Ruang Lobby & Administrasi  
(sumber: desain dibuat oleh penulis)

#### G. Konsep Pencahayaan

Pada ruang Lobby & Administrasi menggunakan pencahayaan buatan berupa downlight dan spotlight dengan tone *warm white* 3000k untuk memberikan kesan ruangan yang hangat. Penambahan hanging lamp pada area tengah untuk memberikan aksen pada ruang sehingga tidak terlihat membosankan.

## IV. SIMPULAN

Sekolah Bogor Raya merupakan sekolah dengan standar internasional yang menggunakan kurikulum IB (International Baccalaureate). Karena itu, Sekolah Bogor Raya mencerminkan karakter international school dengan target peserta didik yang

ekonomi menengah keatas. Visi dan misi dari Sekolah Bogor Raya adalah membina generasi penerus agar dapat menjadi teladan yang peduli terhadap budaya dan identitas nasional, seorang teladan tidak akan terbentuk tanpa sebuah proses.

Dengan citra dan visi misi dari Sekolah Bogor Raya maka penulis mengangkat tema "*The Journey of Exploration*" dengan tujuan mengajak anak untuk tidak takut bereksplorasi dalam setiap proses yang ada dengan pendekatan yang aktif dan kreatif membuat sebuah pembelajaran menjadi sebuah perjalanan yang menyenangkan.

Maka dari itu kesan utama yang mau diberikan pada PG-K Sekolah Bogor Raya adalah sebuah sambutan hangat namun juga cerita untuk para orang tua dan tamu dengan memberikan kesan minimalis namun tetap elegan. Perancangan Interior ini mengambil warna korporat juga untuk menunjukkan identitas Sekolah Bogor Raya yang diantaranya biru, kuning, dan putih. Penambahan aksen warna kayu selain untuk memberikan tekstur pada ruang, warna kayu juga dapat memberikan kesan hangat pada ruangan.

Penataan Furnitur juga dibuat mendekat pada dinding untuk memberikan space ruang yang lebih luas di tengah area lobby dan administrasi. Bentuk desain

furnitur juga menggunakan bentuk geometri sederhana untuk menciptakan kesan modern dan garis garis lengkung untuk menciptakan kesan dinamis.

## V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak dari Sekolah PG-K Bogor Raya yang sudah memperbolehkan survey.

## DAFTAR PUSTAKA

Artistiana, Nenden Rilla. 2019. Aneka Permainan Kreatif untuk Anak Prasekolah. Bandung: Penerbit Duta.

Departemen Pendidikan Nasional. Pusat Kurikulum-Balitbang Depdiknas. (2007) Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal. (2014). NSPK (Norma, Standar, Prosedur, dan Kriteria) Pedoman Prasarana pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Diyanti, Ayu Oktira, dkk. (2014). Lingkungan Ramah Anak pada Sekolah Taman Kanak-kanak. *Jurnal RUAS*, Volume 12 No 2, ISSN 1693-3702,62-64.
- Harmastuti, Agnes Sukmanita. 2009. Perencanaan dan Perancangan Interior Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Surakarta. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Izzaty, Rita Eka. 2017. Perilaku Anak Prasekolah: Masalah dan Cara Menghadapinya. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis. 2010. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: KENCANA.
- Renata, Audrey Tasya Vidya. 2020. Perancangan Desain Interior Bright Stars Preschool, Jakarta Barat. Skripsi. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Sekolah Bogor Raya. Tanpa Tahun. Kelompok Bermain & Taman Kanak-Kanak (PG-K). <https://sekolahbogorraya.com/play-group-kindergarten-pg-k/>, diakses pada 13 September 2022 pukul 13.30 WIB.
- Widyastari, V S, dkk. (2020). Implementasi International Baccalaureate Curriculum Tingkat Primary Years Programme Sekolah Dasar Surakarta. *Jurnal Pendidikan Ilmiah* 210 - 215, Volume 7 Nomor 3.
- Wiyani, Novan Ardy. 2016. Konsep Dasar PAUD. Yogyakarta: PENERBIT GAVA MEDIA

