

Perancangan Interior TK King's Kidz di Surabaya dengan Pendekatan *Human Centered Design*

Zefania Audrey Santoso*, Mariana Wibowo

Program Studi Desain Interior, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto No. 121-131, Siwalankerto, Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis Korespondensi: zefania.santoso@gmail.com

Abstrak. Pendidikan usia dini merupakan hal yang penting bagi seluruh anak Indonesia tanpa terkecuali, namun tidak semua Gedung dan ruangan sekolah memiliki fasilitas serta desain yang sesuai dengan kebutuhan dan standar anak-anak. Dari permasalahan tersebut sekolah *King's Kidz* berupaya untuk memberikan pendidikan gratis yang berkualitas kepada anak-anak usia dini dari keluarga marginal. Berdasarkan hasil temuan data di lapangan ditemukan beberapa masalah yang antara lain ketidaksesuaian ruang dan bangunan dengan standar anak sekolah TK, belum adanya ruang dan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran serta kurang mencerminkan bangunan dari sebuah sekolah TK. Hal ini dikarenakan bangunan tersebut merupakan bangunan bekas kantor properti yang sudah lama tidak digunakan. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode *design thinking* dengan beberapa tahapan yaitu *Preparation; Understanding; Ideation, Implementation & Test; dan Final Output*. Perancangan ini menghasilkan perancangan desain interior dan furniture dengan konsep *Blooming Days* yang diterapkan dengan menggunakan pendekatan *human centered design*. Pendekatan *Human Centered Design* pada TK *King's Kidz* dapat terlihat dari metode, observasi lapangan yang memperhatikan kebiasaan serta kegiatan pengguna serta keinginan pengguna yang akhirnya diterapkan berupa estetika, fungsi, dan elemen yang ada pada desain interior dan furniture TK *King's Kidz*.

Kata Kunci: Desain Interior, *Human Centered Design*, Taman Kanak-kanak, Surabaya, *King's Kidz*

Abstract. Early childhood education is important for all Indonesian children without exception, but not all school buildings and rooms have facilities and designs that suit the needs and standards of children. From these problems, *King's Kidz* school seeks to provide quality free education to early childhood from marginalized families. Based on the results of data findings in the field, several problems were found, including the incompatibility of rooms and buildings with the standards of kindergarten school children, the absence of space and facilities that support learning activities and the lack of reflection of the building of a kindergarten school. This is because the building is a former property office building that has not been used for a long time. The method used in this design is the *design thinking* method with several stages, namely *Preparation; Understanding; Ideation, Implementation & Test; and Final Outputs*. This design resulted in the design of interior and furniture designs with the *Blooming Days* concept which was applied using a *human centered design* approach. The *Human Centered Design* approach to *King's Kidz* Kindergarten can be seen from the method, field observations that pay attention to the habits and activities of the users and the wishes of the users which are finally implemented in the form of aesthetics, functions, and elements in the interior design and furniture of *King's Kidz* Kindergarten.

Keywords: Interior Design, *Human Centered Design*, Kindergarten, Surabaya, *King's Kidz*

Pendahuluan

Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan sangat berperan dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan, pendidikan dan ilmu pengetahuan dapat diperoleh tidak hanya melalui kegiatan membaca dan berhitung melainkan dapat juga diperoleh melalui pengalaman, proses hidup serta lingkungan yang ada di sekitar kita. Pendidikan anak usia dini memiliki berbagai macam program yang melayani anak dari usia awal (usia baru lahir) hingga usia delapan tahun. Pendidikan anak usia dini dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, perkembangan emosi, perkembangan bahasa serta perkembangan fisik anak yang dikemukakan oleh *Bredenkamp* dan *Copple* dalam (Ardina, Nasirun dan Utami 2019 151-152). Menurut Keith Osborn, Burton L. White dan Beyamin S. Bloom (Kulsum and Trenggonowati 2018 48-49) usia dini juga merupakan *golden age* atau masa keemasan dalam tumbuh dan perkembangan anak. Melalui pendidikan juga pola pemikiran serta kepribadian seseorang akan terbentuk secara alami. Salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan pembelajaran anak adalah lingkungan belajar. Lingkungan tempat belajar anak yang lazim biasanya merupakan ruang kelas di dalam sekolah. Ruang kelas harus memiliki keadaan yang baik sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama berjam-jam dalam sehari tersebut dapat selalu berjalan dengan optimal (Widiasworo 2018).

King's Kidz school merupakan sekolah untuk anak usia dini gratis yang pertama kali dicetuskan oleh Ibu Ruth Julia. Sekolah gratis ini akan menggunakan sebuah gedung bekas kantor property yang belum memenuhi standar sekolah taman kanak-kanak. Meskipun merupakan sekolah gratis pihak penyelenggara sekolah menginginkan pembangunan sekolah untuk diberikan fasilitas terbaik yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

Design sekolah ini menggunakan pendekatan *Human Centered Design* yang menjadikan pengguna sebagai pusat dari proses mendesain. *Human Centered Design* merupakan pendekatan kreatif yang memiliki focus terhadap pengguna yang akan menggunakan dan membutuhkan desain yang dirancang. Prinsip *Human Centered Design* ini memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan dan memberikan solusi khusus untuk pengguna dan pelaku kegiatan di sekolah tersebut. *Human Centered Design* pada perancangan sekolah ini diterapkan melalui berbagai macam metode *Design Thinking* untuk membuat desain sekolah ini. Penggunaan pendekatan *Human Centered Design* ini juga membuat seluruh pengguna yang ada dapat beraktifitas dengan baik meski memiliki perbedaan kebutuhan seperti antara guru dengan murid. sehingga dari penggunaan pendekatan *Human Centered Design* ini pengguna baik guru maupun murid dapat merasa nyaman Ketika beraktifitas dan menggunakan sarana yang ada di sekolah (Surya, Thamrin, dan Tjandra 2019 425).

Dalam perancangan TK *King's Kidz* ini terdapat beberapa permasalahan yang diantaranya adalah ketidak sesuaian ruangan dengan standar sekolah TK, tidak mencerminkan bangunan dari sebuah sekolah TK, serta ruangan masih belum layak dipakai karena belum terpenuhinya fasilitas serta prasarana. Ketidaksesuaian ini dikarenakan bangunan dan ruangan yang akan digunakan sebagai TK *King's Kidz* tersebut merupakan bangunan bekas kantor properti yang sudah lama tidak digunakan. Bangunan dan ruangan tersebut hanya memiliki beberapa perabot dengan keadaan interior yang masih belum sesuai dengan standar. Ruangan-ruangan pada bangunan ini juga tidak dapat langsung digunakan karena terasa tidak nyaman dan tidak dapat mendukung pembelajaran dengan baik. Maka dari itu diperlukan sebuah desain ruang yang dapat memenuhi kebutuhan anak-anak serta guru yang akan beraktifitas di sekolah tersebut.

Metode

Untuk menjawab permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis menggunakan dan mengembangkan metode *design thinking* dari *Stanford* (School Stanford 2009) yang memiliki tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. *Design Thinking* (Bagan dibuat oleh penulis 2022)

Preparation

Pada tahap ini penulis akan mengumpulkan data awal berupa data research dan data observasi. Data research yang dicari berupa data literatur dan kajian Pustaka mengenai standar sekolah TK dan informasi awal yang dibutuhkan. Sedangkan data observasi yang dikumpulkan berupa Analisa gedung TK King’s Kidz, data kebiasaan gurudan murid sebagai pengguna ruang serta data wawancara dengan klien yang merupakan pemilik sekolah.

Understanding

Merupakan tahap untuk mendapatkan pemahaman mengenai masalah yang akan dicoba untuk diselesaikan sesuai dengan keinginan dan keadaan TK King’s Kidz. Pada tahap ini dilakukan pengertian dan perencanaan awal mengenai hal-hal yang dibutuhkan dalam desain sekolah. Pada tahap ini beberapa metode yang digunakan antara lain programming yang menghasilkan struktur desain awal dari desain TK King’s Kidz, problem dan solusi awal dari Observasi dan Analisa TK King’s Kidz, dan emphaty map sebagai hasil Analisa dari wawancara dengan Klien pemilik sekolah.

Ideation, Implementation and Test

Merupakan tahap dimana penulis menerapkan hasil dari tahap-tahap sebelumnya menjadi konsep dan perancangan awal. Pada tahap ini penulis juga meminta feedback dan evaluasi dari pemilik sekolah sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan dari desain yang telah dibuat. Pada tahap ini dihasilkan konsep desain “Blooming Days”, desain awal TK King’s Kidz serta feedback dari Klien.

Final Output

Penulis telah menentukan hasil akhir perancangan yang dihasilkan melalui pembuatan 3D visual dan Final Desain TK King's Kidz sebagai metode untuk mempresentasikan desain akhir tersebut kepada TK King's Kidz sebagai klien pada perancangan ini.

Hasil dan Pembahasan

Data Literatur

Taman kanak-kanak

Taman kanak-kanak merupakan salah satu Pendidikan formal anak usia dini (PAUD) yang menangani pendidikan anak-anak berusia 4- 6 tahun hingga masuk pendidikan dasar (Kemendikbud 2015). Kurikulum Taman kanak-kanak menekankan pada pemberian rangsangan Pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.(Ariyanti 2016) Pendidikan anak usia dini termasuk di antaranya adalah taman kanak-kanak, merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan serta perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak (Aziza, Siregar, Susanti 2022) Tujuan belajar di taman kanak-kanak antara lain meningkatkan daya cipta serta memacu anak-anak untuk belajar bagaimana cara mengenal berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, sosial, emosional, fisik, motorik, kognitif, bahasa, seni, dan kemandirian. (Aslamiah 2011) Semua hal ini dirancang sebagai upaya mengembangkan daya pikir dan peranan anak-anak dalam kehidupannya. Selain hal tersebut taman kanak-kanak juga berfungsi untuk membantu meletakkan dasar perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta anak-anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan tingkat penalaran anak didik serta perkembangan selanjutnya (Afidah, Reswita, Wahyuni 2020, 298).

Human Centered Design

Human centered design merupakan Proses desain yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman user maupun pengguna baik secara individu maupun kelompok. Human centered design juga merupakan desain yang berpusat pada manusia dan kegiatannya dalam proses menciptakan serta sangat berfokus pada keadaan psikologi serta pandangan manusia. Apapun hal yang dirancang dengan menggunakan pendekatan Human centered design berpusat pada manusia dan kehidupannya berdasarkan psikologi, fisiologi, sosiologi, dan ilmu lain yang menganalisis kehidupan manusia dan interaksi dengan lingkungan, hal ini juga membuktikan produk dan desain yang berpusat pada manusia tidak hanya akan menghasilkan hasil yang baik namun tetap fungsional sesuai dengan ciri-ciri dan keadaan manusia. Menurut Nick (Nick Babich 2018), terdapat 4 prinsip utama dalam melakukan Human Centered Design yang diantaranya adalah Berfokus pada orang yang menjalankan kegiatan atau produk tersebut, Mencari masalah yang sebenarnya dari keadaan sekitar manusia, Semua bagian dari rancangan merupakan bagian dari sistem serta Selalu melakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat dengan melibatkan manusia atau pengguna. Pada proses human centered design terdapat tiga fase, tiga fase tersebut yang pertama adalah Inspiration Phase. Inspiration Phase merupakan proses dimana desainer harus mempelajari secara langsung bagaimana cara menangani masalah yang dihadapi dan mencarikan solusi dengan memposisikan diri sebagai user dengan cara memposisikan diri sebagai pengguna sehingga desainer dapat mengerti bagaimana jika pengguna akan menggunakan solusi dari hasil pemecahan masalah desainer tersebut. Fase yang kedua merupakan fase Ideation Phase dimana desainer akan berusaha untuk merealisasikan ide dan



solusi yang telah dipelajari dan dipikirkan sebelumnya dengan melakukan identifikasi peluang-peluang yang ada hingga perancangan prototype yang juga dikomunikasikan dengan pengguna dan user yang akan menggunakan hasil desain tersebut (M Sholahuddin 24-25). *Human centered design* diperlukan karena meskipun Desain Interior telah mempelajari seluk beluk manusia, manusia tetap membutuhkan penyelesaian yang berbeda setiap individunya karena keunikan dan perbedaan tiap-tiap manusia (Wasista 2021).

Color Psychology

Warna dalam ilmu psikologi memiliki pengaruh yang kuat yang dapat mempengaruhi suasana hati serta emosi manusia. Warna juga dapat membuat suasana ruangan menjadi panas maupun dingin, simpatis maupun provokatif, menggairahkan maupun menenangkan, dan lain sebagainya. Warna merupakan sebuah sensasi yang dihasilkan oleh cahaya yang masuk melalui mata dan diproses oleh otak. Warna yang memiliki pengaruh terhadap kejiwaan terbagi ke dalam 2 kategori yaitu *warm color* atau yang biasa disebut dengan warna panas serta *cool colors* atau yang biasa disebut dengan warna dingin. Diantara warna panas dan dingin tersebut disebut sebagai *intermediates* atau warna antara (Birren 2016).

Warna merah, jingga, dan kuning yang termasuk ke dalam *warm color* memiliki pengaruh psikologi yang panas, menggembirakan dan merangsang. Warna hijau dan biru yang termasuk ke dalam *cool color* memiliki pengaruh psikologi yang menenangkan dan damai. Warna ungu memiliki pengaruh yang menyedihkan. Warna putih memiliki pengaruh psikologi yang bersih, terang dan terbuka sedangkan warna hitam memberikan pengaruh psikologi yang formal, berat serta tidak menyenangkan Sari, Sriti M Dalam (Mayangsari 2003, 141-156; Surya, Thamrin, dan Tjandra 2019, 425).

9 Elemen Interior Dalam Sekolah

Menurut Anthony Sully terdapat 9 elemen yang mempengaruhi keadaan suatu ruang. 9 elemen tersebut antara lain adalah *environment; enclosure; space; ground plane; light; support; display, storage and worksurface; decoration* dan *information*. 9 elemen interior ini merupakan elemen-elemen yang berhubungan langsung dengan guru dan murid-murid sebagai pengguna sekolah yang ada di lingkungan sekolah, sehingga dengan menggunakan penerapan dan penjabaran 9 elemen ini akan memudahkan desainer dalam membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan penghuni serta kegiatan sekolah. Berikut merupakan penjabaran serta pengertian dari 9 elemen interior tersebut (Anthony sully 2002).

1. *Environment*

Lingkungan sekitar yang aman sangat dibutuhkan dalam desain sekolah karena akan banyak digunakan oleh anak-anak dibawah umur berusia 4 hingga 6 tahun. Maka dari itu dapat digunakan sistem keamanan aktif berupa security serta sistem keamanan pasif berupa gembok dan kunci. Selain keamanan proteksi kebakaran juga merupakan hal yang penting dan dibutuhkan di dalam sekolah yang dimana dapat digunakan fire extinguisher atau APAR sebagai sistem proteksi kebakaran di sekolah

2. *Enclosure*

Enclosure pada bangunan terdiri dari elemen pembentukan ruang yang adalah lantai, dinding dan plafon. Selain elemen pembentukan ruang terdapat juga elemen bukaan atau elemen sirkulasi ruang yaitu jendela dan pintu. Elemen pembentuk ruang dan elemen sirkulasi ruang sebaiknya di desain sesuai konsep sehingga karakteristik dan keunikan ruang dapat terlihat dari elemen-elemen tersebut. Main entrance yang merupakan pintu masuk utama juga sebaiknya di desain dengan menarik, indah dan nyaman sehingga menarik minat dan semangat siswa ataupun orang tua Ketika akan memasuki area sekolah.

3. *Space*

Space ataupun ruang pada sekolah merupakan elemen penting yang mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah. *Space* atau ruang harus di desain senyaman mungkin mulai dari warna dan penataannya sehingga tercipta ruang yang dapat dengan maksimal mendukung kegiatan serta pembelajaran di sekolah.

4. *Ground Plane*

Merupakan bagian dari ruang dan bangunan berupa sebuah kenaikan atau elevasi dari lantai maupun tanah. Material yang digunakan dan ketinggian pada tiap lantai dapat berbeda, hal ini membuat pembagian tiap ruang dalam bangunan dapat dengan mudah diidentifikasi.

5. *Light*

Pencahayaan merupakan aspek penting dalam desain sekolah, cahaya sendiri dibedakan ke dalam 2 jenis yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami sangat dibutuhkan oleh sekolah sehingga bukaan yang memungkinkan masuknya cahaya seperti jendela sangat dibutuhkan. Pencahayaan buatan berupa lampu juga merupakan aspek penting yang menunjang kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah. Pencahayaan buatan pada sekolah dapat berupa lampu downlight dan TL sebagai pencahayaan utama serta task lamp dan accent lighting sebagai pencahayaan aksen yang membangun suasana pencahayaan sekolah.

6. *Support*

Pada area sekolah penggunaan support juga sangat penting untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah. Support tambahan seperti sound system, alat music dan fasilitas lainnya seperti lighting dan Layar akan sangat berpengaruh dan mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar di sekolah

7. *Display, Storage, and Worksurface*

Display, Storage dan Worksurface pada sekolah merupakan elemen penting yang mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah. *Display, storage dan worksurface* harus di desain sesuai keperluan dan ukuran pengguna (sesuai antropometri) dengan mempertimbangkan estetika serta keamanan perabot tersebut (ujung yang tumpul atau melingkar sehingga aman untuk anak).

8. *Decoration*

Decoration pada area sekolah disesuaikan dengan konsep serta kebutuhan murid dan guru yang ada. Dekorasi pada sekolah dapat berupa infografis serta dekorasi interaktif seperti papan tulis yang dapat membantu murid di tk tersebut untuk lebih mengeksplor diri.

9. *Information*

Informasi pada area sekolah dapat dikemas dengan menggunakan infografis yang menarik untuk anak. Informasi-informasi tersebut dapat berupa pengetahuan baru maupun peraturan setiap ruangnya. Informasi pada sekolah ini sebaiknya dikemas dengan sebagik mungkin dan sejelas mungkin sehingga Ketika membacanya tidak merasa bingung maupun jenuh. *Information* pada sekolah dapat berupa infografis, signage maupun peraturan sekolah.

Standar Antropometri

Berikut merupakan standar antropometri yang digunakan dalam perancangan sekolah ini.

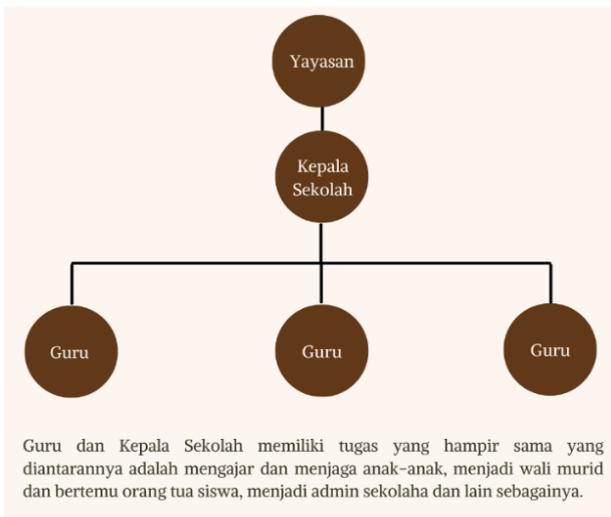


Dimensi	Keterangan	5th	50th	95th	SD
D1	Tinggi tubuh	117.54	152.58	167.63	21.3
D2	Tinggi mata	108.24	142.22	176.2	20.66
D3	Tinggi bahu	96.6	126.79	156.99	18.36
D4	Tinggi siku	73.13	95.65	118.17	13.69
D5	Tinggi pinggul	55.33	87.3	119.27	19.43
D6	Tinggi tulang rusuk	48.58	66.51	84.44	10.9
D7	Tinggi ujung jari	40.56	60.39	80.21	12.05
D8	Tinggi dalam posisi duduk	60.93	78.1	95.28	10.44
D9	Tinggi mata dalam posisi duduk	51.11	67.89	84.68	10.2
D10	Tinggi bahu dalam posisi duduk	37.75	54.89	72.03	10.42
D11	Tinggi siku dalam posisi duduk	10.84	24.65	38.47	8.4
D12	Tebal paha	3.75	14.7	25.65	6.66
D13	Panjang lutut	37.72	49.9	62.08	7.41
D14	Panjang popliteal	30.1	39.88	49.65	5.94
D15	Tinggi lutut	36.16	48.12	60.08	7.27
D16	Tinggi popliteal	31.03	40.07	49.1	5.49
D17	Lebar sisi bahu	26.35	38.75	51.16	7.54
D18	Lebar bahu bagian atas	15.44	31.32	47.19	9.65
D19	Lebar pinggul	21.65	32.32	43	6.49
D20	Tebal dada	9.73	19.22	28.71	5.77
D21	Tebal perut	11.02	20.58	30.14	5.81
D22	Panjang lengan atas	21.85	32.04	42.23	6.2
D23	Panjang lengan bawah	26.66	40.53	54.4	8.43
D24	Panjang rentang tangan ke depan	48.36	66.18	84	10.83
D25	Panjang bahu-genggaman tangan ke depan	43.75	56.72	69.7	7.89
D26	Panjang kepala	10.77	17.91	25.05	4.34
D27	Lebar kepala	12.47	16.05	19.64	2.18
D28	Panjang tangan	11.64	17.05	22.47	3.29
D29	Lebar tangan	3.69	9.43	15.17	3.49
D30	Panjang kaki	14.59	22.73	30.87	4.95
D31	Lebar kaki	6.29	9.14	11.98	1.73
D32	Panjang rentangan tangan ke samping	111.41	152.71	194	25.1
D33	Panjang rentangan siku	57.17	79.88	102.59	13.81
D34	Tinggi genggaman tangan ke atas dalam posisi berdiri	138.32	185.76	233.2	28.84
D35	Tinggi genggaman ke atas dalam posisi duduk	80.24	113.42	146.61	20.17
D36	Panjang genggaman tangan ke depan	45.52	64.51	83.5	11.54

Gambar 2. Tabel standar antropometri (ilustrasi: Antropometri Indonesia 2013)

Understanding
Tentang Sekolah King’s Kidz

Sekolah TK King’s Kidz merupakan sekolah anak usia dini berusia 4-6 tahun yang pertama kali dicetuskan oleh ibu Ruth Julia. Sekolah gratis ini berlokasi di Jl. Raya Darmo Indah K7, Tandes Kidul, Kec. Tandes, Kota SBY, Jawa Timur 60187. Gedung 3 lantai yang berlokasi di jalan raya darmo ini rencananya akan direnovasi yang awalnya merupakan bangunan perusahaan property menjadi sekolah yang sesuai dengan standard sekolah taman kanak-kanak. Sekolah ini direncanakan akan beroperasi pada hari senin hingga jumat pukul 07.30-13.00 untuk guru dan pukul 08.00-12.00 untuk jam masuk dan pulang murid sekolah.



Gambar 3. Bagan Organisasi Sekolah (Bagan dibuat oleh penulis 2022)

Kurikulum Sekolah

TK King's Kidz menerapkan pendidikan yang megutamakan pertumbuhan karakter secara kristiani serta pertumbuhan intelektual melalui pengalaman dan kegiatan di sekitar anak-anak. Untuk mendukung hal tersebut sekolah mengadakan beberapa kegiatan utama dalam meningkatkan karakter dan pengetahuan anak, kegiatan tersebut antara lain:

1. 8 Area Kegiatan

Penyediaan 8 area kegiatan yang antara lain adalah area balok, area matematika, area perpustakaan, area private space, area roleplay, area sains, area art & craft, area music untuk meningkatkan pengetahuan dan kreativitas anak

2. Sistem Point

Adanya sistem point dan penukaran point yang nantinya akan ditukarkan dengan hadiah. Di sini mereka dapat belajar bahwa ketika bekerja keras dan berbuat baik mereka juga akan mendapatkann hasil yang baik pula

Tapak dan Eksisting Sekolah



Gambar 4. Eksisting King's Kid (Gambar dibuat oleh penulis 2022)

Bangunan pada TK King's Kidz ini menghadap ke arah Barat. Jenis tembok pemisah pada bangunan ini adalah tembok yang berdempetan dengan tembok bangunan sebelahnya. Batas bangunan sebelah kiri dari bangunan sekolah ini adalah bangunan yang digunakan sebagai pet shop sedangkan batas bangunan sebelah kanannya adalah bangunan yang masih belum dihuni. Tapak dalam pada bangunan king's kidz ini adalah adanya banyak jendela yang dapat menjadi bukaan pada lantai 1 dan 2 sehingga sirkulasi udara dan pencahayaan dapat masuk dengan mudah ke dalam area bangunan. Sedangkan untuk lantai 3 dari bangunan ini merupakan tempat terbuka sehingga pencahayaan dan penghawaan dapat dengan mudah masuk ke dalam Gedung.

Empathy Map



Gambar 5. *Empathy Map* (Gambar dibuat oleh penulis 2022)

Wawancara dilakukan dengan ibu Ruth Julia sebagai pemilik sekolah yang kemudian isi dari wawancara tersebut dipetakan menggunakan emphyaty map. Sehingga dapat terlihat inti dan konklusi dari keinginan pihak sekolah mengenai desain sekolah King's Kidz ini. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 13 agustus 2022 secara daring melalui aplikasi zoom.

Ideation, Implementation and Test

Konsep



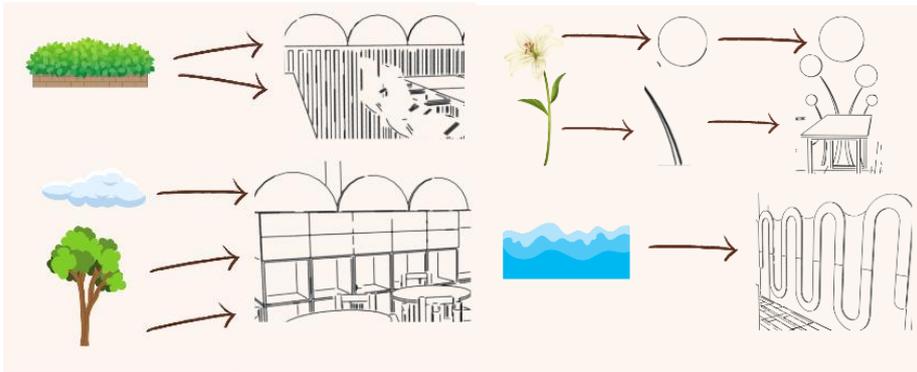
Gambar 6. Konsep (Gambar dibuat oleh penulis 2022)

Pada perancangan TK *King's Kidz* ini menggunakan konsep *Blooming Days* yang didapatkan melalui pendekatan serta Analisa dari tahap-tahap sebelumnya. Konsep *Blooming Days* ini dihasilkan melalui beberapa tahapan sebelumnya yang dikaji menggunakan pendekatan *Human Centered Design* sehingga terciptalah konsep *Blooming Days* tersebut. Konsep *Blooming Days* memiliki karakteristik desain yang *Cheerful*, *Homy*, dan *Child Friendly* yang menggambarkan keceriaan dan kebahagiaan anak-anakTK Ketika belajar dan bermain di area sekolah. *Blooming days* menggambarkan anak-anak yang terus tumbuh di sebuah taman (Taman kanak-kanak) dan pada akhirnya akan menjadi sebuah bunga yang mekar di kehidupannya masing-masing. Tahap mekar dan pertumbuhan anak-anak dalam konsep ini memerlukan waktu berhari-hari sehingga dapat menjadi pribadi yang semakin lebih baik.

Material

Pada konsep *blooming days* dengan pendekatan *human centered design* ini banyak menggunakan material yang aman dan sesuai untuk anak-anak maupun guru pada sekolah ini. Material tersebut antara lain adalah plastik yang banyak digunakan untuk meja dan kursi anak di sekolah, plywood dan HPL yang kuat dan tahan lama, serta menggunakan cat waterbase sehingga tidak beracun dan berbahaya bagi anak- anak

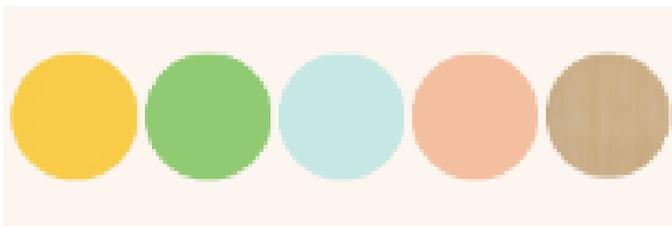
Bentuk



Gambar 7. *Pengaplikasian Konsep* (Gambar dibuat oleh penulis 2022)

Konsep *blooming days* pada TK King's Kidz ini menggunakan bentuk yang abstrak, non-organik dan melingkar sebagai representasi dari konsep *blooming* serta menggunakan bentuk organik, geometris dan repetisi sebagai representasi dari konsep *Days*. Bentuk-bentuk yang digunakan pada area anak-anak rata-rata menggunakan bentuk dengan ujung yang tumpul sehingga ketika sedang bermain atau beraktifitas anak-anak akan lebih terjaga keamanannya.

Warna



Gambar 8. *Pengaplikasian Konsep* (Gambar dibuat oleh penulis 2022)

Konsep *Blooming Days* diaplikasikan dengan menggunakan warna-warna yang cerah sehingga menarik perhatian anak-anak. warna yang cerah dan beragam membuat anak-anak tidak bosan dan dapat lebih bersemangat ketika masuk ke dalam area sekolah. Warna-warna yang digunakan pada desain TK King's Kidz ini antara lain

1. Warna kuning pada desain ini merupakan warna brand image dari TK King's Kidz yang pada desain ini digunakan sebagai warna elemen matahari dan elemen bunga yang memiliki makna psikologis keceriaan dan kebahagiaan.
2. Warna biru muda pada desain ini merupakan warna yang pada desain ini menggambarkan air dan awan serta memiliki makna psikologi ketenangan dan focus.
3. Warna merah muda pastel pada desain ini merupakan warna yang pada desain ini menggambarkan bunga dan memiliki makna psikologi kelembutan dan ketenangan.
4. Warna putih pada desain ini menggambarkan bunga serta merupakan warna dominan dari desain *blooming days* ini karena merupakan warna netral. warna ini memiliki makna kesucian.
5. Warna hijau pada desain ini menggambarkan daun dan batang bunga yang memiliki makna psikologis kesegaran dan warna yang membumi.
6. Warna coklat pada desain ini menggambarkan tanah dan batang serta memiliki makna psikologi warna yang tenang.

Test



Final Output

Setelah mendapatkan masukan oleh klien serta dilakukannya revisi maka dihasilkan desain akhir sekolah sebagai berikut:

1. Layout TK King's Kidz



Gambar 9. *Layout King's Kidz* (gambar dibuat oleh penulis 2022)

Sirkulasi pada layout sekolah king's kidz ini dibuat dengan menggunakan pola sirkulasi Linear. seperti taman yang memiliki jalan lurus dengan bunga dan tanaman di kanan dan kirinya. pola sirkulasi linear pada area tk ini juga membuat pengguna ruangnya dapat dengan mudah mengakses ruangan-ruangan lain yang dekat dengan area sirkulasi sehingga ketika sedang berkegiatan waktu tidak akan habis hanya untuk berpindah dari satu ruang ke ruang lainnya.

2. Main Entrance & Façade



Gambar 10. *Main Entrance* (gambar dibuat oleh penulis 2022)

Pada area depan bangunan ini terdapat tempat parkir sepeda motor untuk guru maupun orang tua murid. pada area main entrance ini disediakan juga mainan anak untuk memfasilitasi keinginan dan keperluan anak untuk bermain. Pada area ini juga terdapat sebuah bangku panjang sebagai tempat orang tua menunggu anak-anaknya Ketika sedang bermain. Konsep desain pada area ini diimplementasikan pada penggunaan ACP berwarna hijau muda yang dipadukan dengan bunga berwarna kuning pada fasad bangunan ini.

3. Area Tunggu

Pada area ini merupakan tempat dimana orangtua dapat menunggu anak-anaknya pulang atau dapat digunakan juga sebagai tempat murid-murid menunggu penjemput Ketika pulang sekolah. Selain itu area ini juga dapat difungsikan sebagai area tunggu orang tua Ketika akan menerima rapot anak mereka. Area ruang tunggu dibuat senyaman mungkin sesuai dengan konsep *blooming days*. Konsep desain yang diterapkan pada ruang ini antara lain adalah penggunaan warna dan material yang cerah namun tenang (sedikit warna kuning, warna coklat dan warna biru muda). Pada ruang ini juga terdapat elemen dekorasi dinding berbentuk tunas berdaun berwarna hijau yang menggambarkan pertumbuhan anak-anak dan guru dalam sekolah.



Gambar 11. Area Tunggu (gambar dibuat oleh penulis 2022)

4. Dapur



Gambar 12. Dapur (gambar dibuat oleh penulis 2022)

Area dapur merupakan area dimana para guru dapat beristirahat dan makan. Ruang ini merupakan tempat sementara dimana guru maupun orang tua meletakkan makanan untuk kegiatan makan Bersama yang setelahnya akan dipindahkan ke kelas masing-masing. Pada dapur ini banyak menggunakan warna kuning serta terdapat dekorasi dinding di sebelah kanan yang menggambarkan sekumpulan bunga.

5. UKS



Gambar 13. UKS (gambar dibuat oleh penulis 2022)

Ruang uks bersifat fleksibel sehingga selain sebagai ruang uks dapat juga digunakan sebagai ruangan terima tamu Ketika masa penerimaan rapot. area ini juga terdapat Kasur uks sehingga anak-anak yang sakit dapat diobati ataupun tidur sementara. Jika ingin menggunakan keduanya secara bersamaan terdapat sekat berupa gordena. Tempat tidur uks dirancang sesuai dengan ukuran anak-anak TK pada ruangan ini diterapkan warna-warna konsep serta diterapkan pula bentuk-bentuk organik dan non- organik yang mendukung konsep “Blooming Days” ini

6. *Receptionist*



Gambar 14. *Receptionist* (gambar dibuat oleh penulis 2022)

Pada area resepsionis digunakan warna kuning yang merupakan warna brand image sekolah serta adanya perubahan warna top table dari kuning menjadi hijau muda sesuai dengan permintaan pengguna. Selain itu juga terdapat tv yang dapat digunakan untuk memutar video promosi sekolah sesuai dengan kebutuhan sekolah pada ruangan ini digunakan warna hijau untuk meja resepsionis yang menggambarkan rumput di dataran tinggi serta warna kuning pada backdrop dinding resepsionis yang menggambarkan cerahnya sinar matahari.

7. *Ruang Guru*



Gambar 15. *Ruang Guru* (gambar dibuat oleh penulis 2022)

Ruang guru memiliki 4 meja guru yang ditata dan didempetkan sehingga sudah mengelompok dan memudahkan kegiatan rapat di ruangan tersebut. Pada area ini juga terdapat satu meja kepala sekolah yang dilengkapi dengan kursi tamu sehingga kepala sekolah dapat langsung menerima tamu Ketika ada tamu yang berkunjung. Pada ruang guru ini menggunakan material plywood yang difinishing dengan menggunakan HPL dan cat waterbase serta metal yang difinishing dengan menggunakan powdercoating. Ruang guru ini juga di desain sesuai dengan konsep “Blooming Days” sehingga guru-guru tidak akan merasa jenuh Ketika bekerja di ruang guru ini (karena penggunaan warna yang cerah).

8. Ruang Kelas



Gambar 16. Ruang Kelas (gambar dibuat oleh penulis 2022)

Ruang kelas pada sekolah ini memiliki desain yang kurang lebih sama anatara satu kelas dengann yang lain. Pada kelas-kelas ini terdapat meja guru, papan tulis, lemari barang yang ukurannya disesuaikan untuk anak-anak. pada ruangan ini terdapat laci karya yang difungsika untuk mengumpulkan dan meletakkan pekerjaan mereka yang setiap akhir semester akan diberikan kepada orang tua mereka. Pada area kelas juga terdapat papan pajangan untuk memajang karya terbaik sehingga meningkatkan semangat belajar anak serta kursi dan meja plastik anak yang mudah dibersihkan. Pada ruang ini digunakan plastic sebagai material kursi dan meja anak sehingga mudah di cuci dan dibersihkan dari berbagai macam noda (pensil warna, spidol, dan lain sebagainya)

9. Tempat Penukaran Poin



Gambar 17. Penukaran Point (gambar dibuat oleh penulis 2022)

Tempat penukaran poin dibuat untuk memfasilitasi kurikulum king's kidz dan memiliki display yang dbuat sesuai dengan ukuran anak-anak. Tempat ini dibuat sehingga anak-anak dapat dengan nyaan memilih hadiah mereka saat penukaran point. Area ini di desain dengan warna dan bentuk yang seusai konsep serta di desain agar anak-anak dapat dengan mudah memilih serta menukarkan poin mereka dengan hadiah yang telah disediakan pihak sekolah di area tersebut.

10. Toilet



Gambar 18. Toilet (gambar dibuat oleh penulis 2022)

Area toilet memiliki desain yang kurang lebih sama namun pada area lantai satu toilet kebanyakan disesuaikan sesuai dengan ukuran orang dewasa sedangkan pada lantai 2 toilet kebanyakan disesuaikan dengan antropometri anak-anak. Toilet menggunakan keramik bermotif bunga dengan warna yang cerah sesuai dengan konsep “Blooming Days”.

11. Ruang Eksplorasi



Gambar 19. Ruang Eksplorasi (gambar dibuat oleh penulis 2022)

Ruangan ini memiliki beberapa bagian seperti costum play, music, art and craft, sains, matematika dan area balok sehingga murid-murid dapat mengembangkan talenta mereka selama jam istirahat sesuai dengan kurikulum tk kings kidz. Tema Wall panel dan walldecor pada area ini didesain sesuai dengan setiap spot yang ada pada area ini. Pada area ini juga digunakan kursi dan meja plastic anak yang mudah di stacking dan dipindahkan Ketika akan diubah menjadi ruangan serbaguan.

12. Perpustakaan



Gambar 20. Perpustakaan (gambar dibuat oleh penulis 2022)

Area perpustakaan merupakan area yang dapat digunakan sebagai area membaca dan area tenang karena terdapat private space yang dapat digunakan anak-anak Ketika ingin menyendiri atau merenung. Pada area ini juga terdapat rak buku yang bukunya menghadap kedepan sehingga membuat anak-anak menjadi lebih tertarik membaca dan bersemangat Ketika melihat buku yang dipajang menghadap ke depan tersebut (meningkatkan minat

baca anak). Warna yang digunakan merupakan warna dan bentuk yang digunakan merupakan warna dan bentuk yang sesuai dengan konsep *blooming days* serta digunakan juga bahan plywood, HPL, Cat waterbase serta kursi dan meja plastic sebagai elemen dan perabot pada ruangan ini.

13. Area Indoor Lantai 3



Gambar 21. Area Indoor Lantai 3 (gambar dibuat oleh penulis 2022)

Pada area ini dapat dimanfaatkan sebagai area briefing Ketika akan berkegiatan di area menanam serta area sepeda roda tiga. Pada area ini juga terdapat storage untuk menyimpan pot, biji tanaman serta keperluan menanam lainnya. Pada area indoor ini digunakan juga hidden lamp sebagai lampu aksen serta digunakannya HPL dan Plywood sebagai bahan pembuatan sofa seta wallpanel dari ruangan ini.

14. Area Menanam dan Sepedah Roda 3



Gambar 22. Area Menanam dan Sepedah Roda 3 (gambar dibuat oleh penulis 2022)

Pada area menanam terdapat rak-rak pot yang dapat digunakan sebagai tempat meletakkan pot tanaman yang telah ditanam oleh murid-murid *king's kidz*. Area di sebelah area menanam merupakan area bermain sepeda roda tiga yang telah dilengkapi dengan beberapa signage rambu lalulintas sehingga Ketika bermain di sini anak anak dapat belajar juga mengenai rambu rambu dan peraturan lalulintas. Signage tersebut terbuat dari acp yang ditempel dengan sticker yang diberi warna dan gambar sesuai dengan signage yang sebenarnya.

Simpulan

Menjawab rumusan masalah yang telah dibahas pada pendahuluan, dapat terlihat bahwa dengan menggunakan konsep "*blooming days*" melalui pengaplikasian pendekatan *human centered design*, desainer dapat membuat bangunan yang awalnya gedung bekas

perusahaan property menjadi desain interior sekolah yang sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan penghuni sekolah. Prinsip human centered design yang diterapkan pada pembuatan konsep Blooming days (bentuk, warna, dan bahan) serta analisis data membuat desain interior sekolah menjadi sebuah desain yang sesuai kebutuhan, nyaman untuk setiap penghuni sekolah, serta memberikan kesan yang baik terhadap orang tua, guru maupun murid-murid yang akan datang untuk belajar.

Daftar Pustaka

- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Babich, N. (2018). *Top 4 Principles of Human-Centered Design*. Retrieved form <https://uxplanet.org/top-4-principles-of-human-centered-design-5e02751e65b1>
- Birren, F. (2016). *Color psychology and color therapy; a factual study of the influence of color on human life*. Pickle Partners Publishing.
- Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). Analisis faktor optimalisasi golden age anak usia dini studi kasus di kota cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 4(1). <https://doi.org/10.36055/jiss.v4i1.4088>
- Tjandra, E., Thamrin, D., & Suryanata, L. (2019). Implementasi Human-centered Design pada Perancangan Interior Stress-Relieve and Entertainment Centre di Surabaya. *Intra*, 7(2), 423-431.
- Google. (2013). *Antropometri Indonesia*. Taman Kanak-Kanak. Last modified 2013. http://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri
- Wasista, I. P. U. (2021, February). Human Centered Design dalam Desain Interior. In *SANDI: Seminar Nasional Desain* (Vol. 1, pp. 73-81).
- Kemendikbud. (2015). *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak*.
- Sholahuddin, M. (2015). Desain Interior Melalui Pendekatan Kebutuhan Pemakai Pada Hunian Terbatas. *Jurnal Pengetahuan & Perancangan Interior* Hal.21-29. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2441>
- Utami, T. W. P., Nasirun, M., & Ardina, M. (2019). Studi Deskriptif Kemandirian Anak Kelompok B di PAUD Segugus Lavender. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 151-160. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.151-160>
- Murtiasih, D., Sawiji, H., & Susilowati, T. (2014). Pengaruh Lingkungan Fisik Kelas dan Dukungan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Sebelas Maret*, 4(1), 117309.
- Susanti, N., Aziza, A. D., Siregar, R. M., Safriyanti, S., Sahputri, W., Safitri, Y., & Joefanny, L. (2022). Implementasi Perencanaan dan Perancangan Interior Pendidikan Anak Usia Dini di RA Islamiyah NU. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 1625-1636. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6431/5153>
- Sari, S. M. (2003). Peran warna pada interior rumah sakit berwawasan healing environment terhadap proses penyembuhan pasien. *Dimensi interior*, 1(2), 141-156.

Wahyuni, S., & Reswita, R. (2020). Pengembangan model pembelajaran sains, technology, art, engineering and mathemathic pada kurikulum PAUD. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 297-309. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2441>

Sully, A. (2012). *Interior design: theory and process*. A. & C. Black. London

Suriansyah, A., & Aslamiah, A. (2011). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini.

Widiasworo, E. (2018). *Cerdas pengelolaan kelas*. Diva Press.

