

# CHILD DEVELOPMENT CENTER FOR THE ARTS

April Ramadhan 17308028      Dr. Andriyanto Wibisono, M.T

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email : eypous@yahoo.com

**Kata Kunci** : *Child-development; Non-formal education; Arts.*

---

## Abstrak

Sebagai penerus bangsa, anak memiliki peranan penting dalam menggali dan mempergunakan potensi dirinya secara baik agar dapat berguna bagi lingkungannya. Perkembangan anak merupakan hal krusial yang perlu diperhatikan karena dapat menentukan masa depan seorang anak. Di usia masa sekolah dasar yang masih terbilang muda, sebagian besar anak belum mampu menemukan bakat maupun mengetahui minat akan kegiatan yang ingin ditekuni semasa waktu luangnya. Pendidikan formal yaitu sekolah pun, tidak menyediakan fasilitas atau pembinaan terhadap pencarian potensi setiap anak dan lebih terfokus pada keahlian dalam ilmu pasti yang dominan terhadap penggunaan otak kanan. Mengingat Indonesia merupakan negara yang berbudaya dan kental dengan kesenian, seperti seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater, pengadaan fasilitas untuk bidang keahlian seni menjadi cukup penting keberadaannya, agar anak sebagai seorang individu dapat beradaptasi dengan perkembangan seni di dalam negeri maupun dalam tingkat internasional, sekaligus berfungsi untuk mengoptimalkan kinerja otak kiri anak-anak pada usia muda. Fasilitas ini pun mempermudah anak dalam berekspresi yang ke depannya akan berpengaruh dalam pembentukan karakter masing – masing.

## Abstract

*As the future generations, kids play a major role in figuring out and making use of their potentials as wisely as possible for their surroundings. Child development is such a crucial issue to follow through because a child's future depends on it. For elementary students which is still considered as an early age, most kids have not found their talents or notice what they would love to do during their free time outside of school. Formal education which is school does not provide the facility or guidance for the discovery of each kid's specific potentials and are more focused on educations dominant to their right brain. As a country with rich culture and very close-knit to the arts, skills on different kinds of art which includes fine art, performance arts, and literary arts could give a chance for kids to adapt with the improvements in global or even international art. This public space could help kids find their passion and reach their goals by expressing themselves freely in an activity that suits their best interest, which in the end affects their character building in growth.*

---

## 1. Pendahuluan

### Latar Belakang

Untuk memenuhi kebutuhan hidup yang semakin meningkat khususnya bagi keluarga yang memiliki anak, para orang tua pun dihadapkan dengan kondisi dimana satu maupun keduanya harus mencari nafkah untuk dapat membiayai keseharian keluarganya. Dengan jam kerja yang padat, sebagian besar dari mereka pun akhirnya kurang memperhatikan kegiatan anak di luar jam sekolah dan kurang peka terhadap kebutuhan anak dalam hal pengembangan bakat.

Minat dan bakat anak berkembang sesuai dengan bertambahnya umur dan tingkat kemampuan. Untuk mengembangkan bakat seorang anak, diperlukan pengakuan dan perhatian, pemberian kesempatan mengembangkan minat, kerja keras, keuletan, serta latihan terus menerus. Dalam menyalurkan minat dan bakat serta imajinas yang sedang berkembang, anak membutuhkan bimbingan dan arahan pihak yang lebih dewasa, orang tuanya sendiri maupun staf pendidik. Penyaluran minat dan bakat bisa didapat dari kegiatan formal (sekolah) maupun non-formal (kursus).

Fasilitas edukasi yang bersifat non-formal ini dapat memberikan informasi yang dibutuhkan para orang tua maupun anak akan kegiatan kesenian yang dapat diikuti dan juga menyediakan jasa konsultasi mengenai kegiatan yang sesuai untuk ditekuni anak, baik dilihat dari bakat yang terpendam maupun minat anak itu sendiri. Kesetiap anak diberi kesempatan untuk mengikuti berbagai macam program yang disediakan dan menyalurkan kemampuannya di depan publik setiap diadakannya acara pementasan atau pemajangan karya.

Kurangnya fasilitas dan peralatan dalam proses pembelajaran di sekolah maupun tempat-tempat pembelajaran yang tersedia saat ini dapat menghambat proses pengembangan bakat seorang anak, khususnya sekolah yang memiliki masalah dalam pendanaan. Keterbatasan waktu pun sering dialami karena kesenian bukan merupakan salah satu kelas yang utama untuk dipelajari di sekolah.

Tersedianya sarana pengembangan bakat di sekitar lingkungan tempat tinggal anak dapat membantu mereka untuk mengembangkan imajinasi dan kreatifitas di masa awal pertumbuhan mereka. Dari sarana tersebut, anak dapat belajar

spontanitas, disiplin, berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya dan mengembangkan kepribadiannya secara utuh. Untuk mewujudkan semua itu, diperlukan fasilitas yang memadai, aman dan kondusif dimana anak-anak dapat tumbuh dan mengembangkan intelegensinya (Wilkinson dalam Syahrul, 2006.)

### **Latar Belakang Khusus**

Melalui berbagai penelitian dari berbagai disiplin ilmu, musik diketahui dapat memberikan manfaat penting bagi perkembangan jiwa manusia, dimulai dari yang berhubungan dengan intelegensia hingga fungsi otak dan perasaan. Ketika seorang anak tumbuh, keterampilan sosial dan akademiknya dapat ditingkatkan melalui keakraban dengan musik. Musik dapat mencerminkan emosi-emosinya yang baru separuh dipahaminya membantunya belajar mengekspresikan perasaannya. Dalam tahun-tahun belakangan ini sebagai sebuah reaksi dari pendekatan formal, musik telah menjadi bagian dari aktivitas anak-anak sehari-hari. Dibutuhkan adanya suatu perkembangan dalam kemampuan, tujuan belajar, mental dan disiplin yang ketat karena musik sangat penting bagi pendidikan anak-anak, dengan kata lain semakin dini seorang anak diperkenalkan dengan musik akan semakin memberi dampak yang baik dalam perkembangan karakter, jiwa, dan intelektual anak. Kebutuhan akan musik bagi anak sama halnya dengan seni rupa, seni tari dan juga seni drama/teater.

Tersedianya sarana pengembangan bakat di sekitar lingkungan tempat tinggal anak sangat membantu mereka untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas di masa awal pertumbuhan mereka. Dari sarana tersebut, anak itu belajar spontanitas, belajar interaksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya serta belajar disiplin dan mengembangkan kepribadiannya secara utuh. Untuk mewujudkan semua itu, diperlukan fasilitas yang memadai, aman dan kondusif dimana anak-anak dapat tumbuh dan mengembangkan intelegensinya (Wilkinson dalam Syahrul, 2006.)

Pemerintah mengeluarkan Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Pasal 11 pada Undang-Undang itu mengatur bahwa setiap anak berhak beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak sebaya, bermain, berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri.

### **Isu/Masalah yang diangkat**

Bagaimana mengoptimasi lingkungan fisik sebuah interior agar dapat memberikan pengaruh ke arah positif bagi proses pengembangan anak, bagaimana meningkatkan animo masyarakat terhadap pentingnya kebutuhan fasilitas pendidikan on-formal bagi anak, serta bagaimana memberikan kenyamanan yang maksimal bagi pengguna fasilitas.

### **Batasan Masalah**

Kurangnya perhatian mengenai kebutuhan pendidikan non-formal anak di luar kurikulum sekolah, animo masyarakat khususnya orang tua terhadap bakat dan minat anaknya yang perlu dikembangkan dan diasah, pembahasan masalah ditujukan pada perencanaan sebuah fasilitas pengembangan bakat anak di kota Jakarta, dan target market dari fasilitas ini adalah anak – anak berusia 5 tahun hingga 12 tahun.

### **Tujuan**

Dengan adanya perancangan fasilitas nonformal ini, diharapkan masyarakat banyak khususnya orang tua lebih memperhatikan dan memiliki pandangan lebih luas tentang pentingnya pengembangan bakat anak di usia mudah karena memiliki masa tertentu dimana kreatifitasnya perlu untuk diasah dan dikembangkan. Dan diharapkan masyarakat memahami manfaat setiap kegiatan yang berhubungan dengan seni rupa, seni musik, seni tari maupun seni drama/teater bagi anak – anaknya selama masa pertumbuhan.

## **2. Proses Studi Kreatif**

Mengingat fasilitas perancangan nonformal yang mayoritas penggunaannya adalah anak – anak, terdapat beberapa kriteria khusus atau standar yang diperlukan dari berbagai aspek agar fasilitas ini aman penggunaannya bagi anak. Kriteria yang harus dipenuhi tersebut antarlain adalah :

- Menghindari penggunaan bahan – bahan yang mudah terbakar
- Menghindari penggunaan bahan – bahan yang dapat berbahaya terhadap penyakit potensial, seperti binatang mati dan bahan tanaman yang membusuk
- Penerapan ujung tumpul pada setiap furniture yang berhubungan langsung dengan anak
- Menghindari penggunaan tanaman, binatang, bahan kimia, dan perlengkapan yang beracun di dalam kelas atau apapun

- Tidak meletakkan atau menyimpan peralatan dan benda – benda tajam yang mudah rusak yang dapat dijangkau oleh anak
- Menjaga kebersihan tiap ruang karena dapat mempengaruhi suasana pembelajaran anak agar lebih aktif dan merasa nyaman
- Penerapan pengisi elemen interior yang disesuaikan dengan antropometri khusus untuk anak
- Menggunakan material yang aman dan tidak licin sebagai material lantai untuk mengantisipasi untuk mengurangi potensi terjadinya kecelakaan pada anak
- Menggunakan material anti-toxic dan bersifat mudah dibersihkan
- Material yang diterapkan, nyaman digunakan untuk anak dan harus dapat mengakomodasi kebutuhan anak untuk bergerak bebas.

Dalam pemilihan tema desain yang digunakan dalam perancangan pun, karakter anak – anak sebagai pengguna fasilitas dijadikan sebagai acuan dasar perancangan. Fasilitas yang bersifat edukatif seringkali dianggap berkesan formal dan mengingatkan anak pada suasana sekolah yang cenderung monoton. Karena edukasi yang diberikan bersifat non-formal maka desain yang ingin dicapai dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak mengingatkan anak pada proses belajar yang kaku melainkan proses bermain sambil belajar.

Untuk mendapatkan kesan tersebut, maka tema yang akan diterapkan dalam perancangan fasilitas ini adalah “*Playground*”. *Playground* pada fasilitas ini memiliki pengertian menciptakan sebuah arena bermain *outdoor* anak ke dalam perancangan ruang interior. Pemilihan tema ini atas dasar sifat anak yang mayoritas menyukai aktivitas bermain di alam bebas.

*Playground* merupakan area bermain anak yang di dalamnya terdapat banyak sekali aneka permainan . Hal-hal ini disukai anak – anak sehingga impresi yang didapatkan merupakan perasaan yang tidak asing terhadap keadaan sekitar. Area bermain maupun permainan anak ini sangat identik dengan penggunaan warna-warna maupun bentuk yang memberikan kesan ceria sehingga anak merasa betah dan tidak bosan. Tema *playground* ini disesuaikan dengan karakter anak yang *dynamic* dan *active* agar dapat membuat anak merasa aman dan betah berada di dalam fasilitas.

### **Dynamic**

Dinamis diangkat menjadi tema, antara lain karena sangat merepresentasikan karakter anak – anak yang memiliki kecenderungan bergerak tanpa henti dan selalu berubah – ubah. Untuk itu akan diterapkan bentuk – bentuk yang bersifat tidak kaku dan monoton pada berbagai elemen interior perancangan.

### **Active**

Di samping dinamis, anak – anak juga memiliki karakter yang bersifat aktif, Artian aktif disini adalah, mereka memiliki semangat yang sangat tinggi dalam melakukan berbagai hal dan selalu ingin tahu akan semua hal yang berada di sekitarnya. Ruang yang ada, dirancang agar dapat memfasilitasi karakter aktif dari anak. Selain itu, ruang pun bersifat merangsang anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya secara lebih baik.

*Playground* terdiri dari dua jenis, ditinjau dari segi letaknya yaitu *indoor* dan *outdoor*. Jenis yang akan diterapkan pada perancangan adalah *outdoor*, karena lebih identik dengan area bermain untuk anak-anak, sehingga dengan pengaplikasian konsep *outdoor* di dalam ruang akan membuat anak – anak merasa lupa bahwa dirinya sedang melakukan aktivitas pembelajaran.

*Playful* dipilih sebagai konsep perancangan fasilitas antara lain dilatarbelakangi oleh keinginan untuk memvisualisasikan keadaan area bermain dan *board-games* anak. Gaya ini dapat merepresentasikan hal-hal yang terdapat pada area bermain, sehingga menciptakan suasana yang familiar dan tidak asing bagi anak – anak. Suasana yang familiar dan tidak asing dapat memberikan rasa aman dan nyaman bagi seorang anak, sehingga dapat mempermudah untuk beradaptasi dengan lingkungan baru tersebut dan mulai tidak bergantung pada kehadiran orang tuanya.

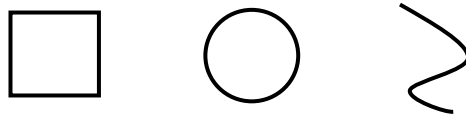
Gaya *playful* merepresentasikan keadaan area bermain yang seringkali ditemui oleh anak - anak di lingkungan sekitar rumahnya maupun yang sering mereka lihat di program-program televisi. Karakteristik dari gaya *playful* ini adalah adanya penggunaan bentuk-bentuk yang dinamis dan pemakaian warna – warna terang dan cerah. Karakteristik dari *playful* tersebut, sangat sesuai dengan karakter anak yang bersifat aktif.



Gambar 1. Citra ruang yang dijadikan dasar perancangan ruang interior

### Konsep Bentuk

Bentuk-bentuk geometris seperti bentuk kotak diterapkan sebagai bentuk dasar ruang yang bertujuan untuk mempermudah pengawasan serta memberikan rasa aman bagi anak. Selain itu, penggunaan bentuk lingkaran dan lengkung diaplikasikan untuk menghilangkan suasana formal yang cenderung membuat anak merasa segan dan tegang.



### Konsep Warna

Warna sebagai salah satu elemen pembentuk interior pada fasilitas perancangan diharapkan dapat mempengaruhi efek psikologis anak sehingga membuatnya selalu tertarik dan terstimuli untuk mau belajar sehingga perkembangan anak dapat optimal. Anak memiliki beberapa kebutuhan warna khusus di dalam suatu ruang untuk mendapatkan perasaan aman, nyaman, hangat serta yang dapat merangsang anak untuk beraktivitas dan menjadi kreatif.

Untuk menciptakan rasa aman, warna yang akan diterapkan bersifat tidak menyilaukan sehingga tidak menyebabkan sakit kepala maupun perasaan tegang. Maka dari itu, dibutuhkan warna-warna pastel (warna dicampur dengan putih sehingga nilai dan intensitas warna lemah sampai sedang).



Gambar 2. Palet warna yang digunakan sebagai aksesoris ruang. Penggunaan warna-warna ini dapat memberikan rasa aman pada anak.

Untuk menciptakan suasana nyaman dan hangat akan diterapkan penggunaan warna-warna hangat yang juga dapat menciptakan kesan dinamis, ceria, dan mendekatkan jarak. Komposisi warna-warna hangat dan terang dapat merangsang anak untuk beraktivitas, gembira dan kreatif.



**Gambar 3.** Palet warna yang dapat memberikan kesan ceria dan meningkatkan kreatifitas anak dalam berkarya.

**Konsep Material**

Material yang akan diterapkan pada perancangan fasilitas, turut memperhatikan dan mempertimbangkan kebutuhan anak, khususnya kesehatan mereka sehingga material harus bersifat aman dan tidak mengandung zat-zat yang berbahaya. Pemilihan material pun disesuaikan dengan karakteristik anak. Mengingat aktifitas mereka yang cukup tinggi, material yang digunakan sebaiknya tidak licin dan mudah perawatannya. Anak harus tetap merasa nyaman selama beraktifitas, meminimalisasi benturan ketika terjatuh dan meminimalisasi kecelakaan dengan menggunakan material yang memiliki permukaan yang lunak. Anak memiliki kekuatan fisik terbatas, pengendalian motorik terbatas dan sedang giat mengembangkan kemampuan motoriknya sehingga material-material yang aman dan lunak menjadi prioritas utama dalam pemilihan material.

Material yang digunakan dalam perancangan fasilitas ini antara lain adalah :

- *Rubber-Flooring*, merupakan lantai karet yang memiliki tingkat kelunakan cukup tinggi. Diaplikasikan sebagai aksan pada lantai ruangan
- *Linoleum*, digunakan pada area seperti kelas dengan pertimbangan mudah untuk dibersihkan
- *Stain-resistant carpet*, material ini diterapkan pada area – area yang bermobilitas dengan tujuan untuk mengurangi tingkat kebisingan dari bunyi langkah kaki



**Gambar 4.** Material yang digunakan dalam perancangan. (Ki-Ka searah jarum jam: lantai karet yang lunak; lantai linoleum yang tidak mengandung zat berbahaya; karpet yang memiliki permukaan lunak dan nyaman di kaki)

Mudah untuk hilang konsentrasi pada saat proses pembelajaran berlangsung adalah salah satu karakteristik yang umum terjadi pada kebanyakan anak - anak. Sebagai sebuah sarana pembelajaran anak, masalah tersebut diantisipasi dengan penggunaan material peredam suara pada lantai maupun dinding ruangan. Perawatan akustik pada elemen ruang dapat membantu anak agar tetap terjaga konsentrasinya dan tidak terganggu oleh aktifitas yang terjadi diluar ruangan. Begitupun sebaliknya, aktifitas di luar ruangan tidak terganggu dengan pembelajaran yang terjadi khususnya suara yang berasal dari kelas musik

**Konsep Pencahayaan**

Sistem pencahayaan pada fasilitas ini dibagi menjadi dua yaitu penggunaan cahaya alami dan buatan. Penerapan pencahayaan alami dalam konsep perancangan, selain bersifat hemat energi juga bersifat sangat penting bagi kesehatan anak dan akan diperoleh semaksimal mungkin melalui bukaan jendela. Pencahayaan alami juga memberikan akses yang mudah menuju ruang luar untuk anak agar anak merasa tidak berpisah dengan dunia luar yang membuatnya akan merasa lebih nyaman. Penggunaan lampu sebagai sumber pencahayaan artificial yaitu lampu yang dapat memperjelas bentuk dan warna alat bermain sehingga anak tertarik menggunakannya dan dapat berkonsentrasi lebih lama.

Child care center lighting suggestion	
Room/Area	Recommended lighting types
Classrooms	Ambient light from wall-mounted coves or sconces with direct/indirect distributions, spots and floods in recessed cans, halogens, tracks, tubes, task-specific light can include table and desk lamp, sconces, tracks, and hanging lamps.
Corridor	Wall-mounted coves, cans, or sconces, with direct/indirect distribution; ceiling recessed cans; snake lights to emphasize wall areas.
Office	Wall-mounted coves, cans, or sconces, with direct/indirect distribution; ceiling recessed cans, tracks; task-specific desk, table and hanging lamps.
Staff & conference areas	Wall-mounted coves, cans, or sconces, with direct/indirect

	distribution; ceiling recessed cans, tracks; task-specific desk, table and hanging lamps.
<b>Kitchens</b>	Ceiling recessed cans and tracks; overhead fluorescents; under-cabinet task-lights.
<b>Kafetaria</b>	Wall-mounted coves, cans, or sconces, with direct/indirect distribution; ceiling recessed cans, tracks, hanging lamps above tables.
<b>Art work, bulletin boards</b>	Wall-mounted goose-neck and snake lights, tracks, minihalogens, fluorescent wall washing.

**Tabel 1.** *Child Care Center Lighting Suggestion*

### Konsep Penghawaan

Fasilitas ini menggunakan penghawaan buatan untuk menciptakan suasana yang nyaman bagi anak dalam beraktivitas karena sebagian besar ruang dalam bangunan bersifat tertutup sebagai usaha untuk pengendalian bising. Berbeda halnya dengan ruangan – ruangan yang bersifat informal seperti kafetaria akan menggunakan penghawaan alami yang diperoleh dari bukaan yang besar

### Konsep Akustik

Pengendalian suara dibagi berdasarkan sumber suara yaitu dari luar bangunan dan dalam bangunan. Untuk mengendalikan suara dari luar bangunan, maka digunakan tanaman vegetasi dan penggunaan fix window di setiap ruang dalam untuk meredamnya. Sedangkan untuk mengendalikan kebisingan dari dalam bangunan, digunakan material – material yang bersifat meredam pada bagian dalam interior seperti lantai, dinding, maupun partisi dan juga langit – langit ruangan. Penggunaan bahan akustik ini bersifat aman dan mudah perawatannya.

## 3. Hasil Studi dan Pembahasan

Pada perancangan fasilitas edukasi non-formal ini, tema yang diterapkan pada desain interior ruang merupakan *playground*. Tema tersebut diwujudkan dengan menampilkan suasana *outdoor playground* pada perancangan. Untuk menunjukkan tema itu pun, dipilih kata *playful* yang memiliki karakter dinamis dan aktif.

Pembagian ruang pada fasilitas ini didasari oleh fungsinya yang kemudian terbagi menjadi beberapa area yaitu, area edukatif, area rekreatif, area administratif, area konsultatif, area utilitas, dan area servis.

Bentuk yang diterapkan dalam perancangan merupakan bentuk-bentuk yang merepresentasikan karakteristik anak-anak yang dinamis sehingga tidak menciptakan kesan formal maupun kaku pada ruang. Bentuk yang dinamis diaplikasikan pada perabot dan juga *floor treatment*. Bentuk dinamis diwujudkan dengan bentuk lengkung dan sudut – sudut tumpul, dengan pertimbangan keamanan untuk anak – anak.

Warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna – warna alami untuk menampilkan kesan *outdoor playground*, yang dikombinasikan dengan warna – warna yang memiliki tone terang untuk menampilkan karakter ceria dari anak – anak. Untuk implementasi warna – warna pada elemen interior; dinding, lantai, dan langit – langit benar – benar dirancang sedemikian rupa agar terkesan seperti berada di arena bermain *outdoor*. Lantai berwarna hijau dianalogikan sebagai rumput, coklat dianalogikan sebagai pasir, dan abu – abu yang dianalogikan sebagai semen. Pada dinding digunakan warna netral, yaitu biru muda yang dianalogikan sebagai langit. Perpaduan kedua elemen interior dengan penerapan warna tersebut diharapkan dapat memberikan citra alam bebas yang tidak memiliki batas. Warna – warna dengan tone terang, seperti merah, oranye, kuning, biru, nila, dan ungu digunakan sebagai aksen pada perancangan untuk mewujudkan karakter ceria yang juga bertujuan untuk menyeimbangkan visual warna agar tidak terlalu terkesan datar atau flat. Warna – warna ini sebagian besar diterapkan pada furniture dan *wall treatment*.

Disamping dapat merepresentasikan tema perancangan, material yang diterapkan haruslah yang mengutamakan keamanan anak – anak sebagai pengguna mayoritas. Misalnya furniture ruang kelas, seperti meja dan kursi yang menggunakan material plastik yang tidak berbahaya dan mudah untuk dibersihkan. Kemudian untuk lantai, digunakan material yang tidak keras dan bersifat lunak, sehingga tidak akan melukai anak – anak apabila ada yang terjatuh. Misalnya penggunaan material *rubber-flooring* pada area bermain yang memiliki tingkat kemungkinan anak akan jatuh cukup rentan dan karpet yang digunakan pada area dengan mobilitas tinggi, seperti : lounge

Fasilitas ini sebagian besar menggunakan *fixed furniture*. Jenis furniture ini diaplikasikan pada perancangan, di samping untuk melatih kedisiplinan anak – anak agar bertindak dan berlaku sesuai aturan tanpa menghalangi proses aktivitas anak itu sendiri, juga bertujuan agar tidak merusak layout yang telah dibuat sehingga dapat mengoptimalkan fungsi ruang.

Pada area ruang pameran dan kelas yang merupakan area dominan mereka sebagai pengguna, digunakan *loose furniture* untuk mempermudah anak – anak pada saat mengangkat atau memindahkan sendiri furniture tersebut, karenanya furniture *loose* ini haruslah terbuat dari bahan yang ringan. Material yang diterapkan pada furniture adalah material yang aman untuk anak – anak, mudah dibersihkan serta *anti-toxic*.

Pencahayaan alami akan diterapkan pada area –a area publik yang bersifat terbuka dalam rangka menghemat pemakaian energi listrik. Sedangkan untuk pencahayaan buatan, banyak digunakan pada area dengan aktivitas tinggi seperti ruang – ruang kelas. Enis – jenis pencahayaan buatan yang digunakan pada tiap ruang pun berbeda, karena disesuaikan dengan fungsi masing – masing ruang.

Untuk pengkondisian udara dalam fasilitas ini, digunakan penghawaan buatan dengan bantuan air conditioning. Jenis AC yang akan digunakan pada fasilitas ini adalah AC *ducting split / central* agar pendistribusian udara dapat menyebar secara merata.

Pengolahan akustik diterapkan pada semua ruangan yang dimaksudkan untuk mengurangi kebisingan yang timbul, baik dari dalam maupun dari luar bangunan. Perancangan akustik pada fasilitas ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu biasa dan khusus. Untuk pengolahan biasa menggunakan material – material yang dapat meredam suara seperti gypsum board dan karpet. Contoh : Area sirkulasi, area publik, dan beberapa kelas

Untuk pengolahan khusus, diterapkan pada ruang – ruang yang dapat menimbulkan kebisingan cukup tinggi namun membutuhkan kebisingan dari luar yang sangat rendah agar dapat berkonsentrasi penuh pada aktivitas yang dilakukan di dalam ruang, seperti ruang tari, musik, dan orkestra. Adapun pengolahan khusus yang dilakukan adalah selain menggunakan material yang dapat meredam, juga mengaplikasikan *accoustic panel* sebagai *wall treatment*.

Alat keamanan yang digunakan merupakan alat keamanan standar berupa *sprinkler, smoke detector, hydrant, fire extinguisher*, alarm, CCTV dan jasa manusia yaitu petugas keamanan. Penggunaan CCTV berada di setiap ruang untuk mengawasi kondisi penerimaan tamu maupun proses pembelajaran dari hal-hal yang tidak diinginkan. Sirkulasi di dalam fasilitas ini dibuat seluas mungkin untuk memberikan akses yang mudah menuju luar bangunan dalam keadaan darurat, dengan penempatan *sign system* yang jelas bagi pengguna.

#### **4. Penutup / Kesimpulan**

Dalam perancangan fasilitas *Child Development Center for the Arts* yang berorientasi pada anak usia masa sekolah dasar ini, desainer mendapat tantangan untuk menciptakan sebuah fasilitas yang mempertimbangkan rancangan desain dengan kebutuhan anak berdasarkan sifat, karakteristik, maupun antropometri anak – anak. Proses perancangan fasilitas ini telah mengajarkan desainer untuk dapat memecahkan masalah secara kreatif dan mempertimbangkan desain melalui perspektif kedua pihak pengguna fasilitas, yaitu anak dan orang tua.

Setiap anak memiliki minat dan bakat yang berbeda dan perlu untuk diketahui sedini mungkin agar dapat diasah untuk menjadi diri yang lebih matang di kemudian hari. Untuk mencapainya, hal ini dapat didukung dengan menyediakan fasilitas yang memadai bagi kelancaran pembelajaran anak dengan memperhatikan penggunaan dari otak kiri. Karakter serta kebutuhan anak yang berbeda dengan orang dewasa menjadi tantangan dalam menciptakan sebuah desain yang dapat merangsang kreatifitas agar anak dapat berkarya dan mengekspresikan dirinya secara maksimal. Pengaplikasian interior dengan bentuk-bentuk yang familiar dengan lingkungan bermain anak-anak diharapkan dapat membuat anak merasa nyaman dan juga betah berada pada fasilitas tersebut.

#### **Ucapan Terima Kasih**

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Mata Kuliah Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Interior FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh Dr. Andriyanto Wibisono, M.T.

## Daftar Pustaka

Jalal, F. (2004). *Arah Kebijakan Nasional PAUD*. Materi Seminar dan Lokakarya Nasional PAUD, UNJ 9 Oktober 2004. Jakarta: Tidak diterbitkan.

Hadis, F.A. (1996). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Guru Ditjen Dikti Depdikbud.

Helms, D.B & Turner, J.S. (1893). *Exploring Child Behaviour*. New York: Holt Rinehartand Winston.

MSH Lesminingtyas. *Pengembangan Anak Usia Dini Sebagai Upaya Mewujudkan Kesejahteraan Anak*. Artikel untuk Institute for Community and Development Studies, CCF Indonesia.

Olds, Anita Rui. *Child Care Design Guide*. 2001. McGraw-Hill. USA.

Zulkifli L., Drs. *Psikologi Perkembangan*. 1993. Rosdakarya. Bandung.

OWP/P Architects, VS Furniture, and Bruce Mau Design. *The Third Teacher*. New York: Abrams.

Time-Saver Standards for Building Types, Second Edition; *Data Arsitek Jilid 2*, Edisi 33.