

# Perancangan Interior Fasilitas *Dolanan* Edutainment untuk Anak Usia 4-12 Tahun di Surabaya

Safira Caroline Christina dan Filipus Priyo Suprobo  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* m41413119@john.petra.ac.id ; priyosuprobo@widyakartika.ac.id

**Abstrak**— Perancangan ini dirancang karena dibutuhkannya tempat rekreasi berupa hiburan dan edukasi untuk anak di Surabaya. Namun fasilitas seperti ini masih sangat terbatas sehingga banyak anak-anak yang tidak merasakan pengalaman ini. Perancangan ini sangat berbeda dan hadir dengan tampilan yang baru yaitu dikemas dengan konsep modern dan budaya Jawa Timur. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat mewadahi serta memberikan pengetahuan kepada anak mengenai budaya Jawa Timur di Surabaya.

**Kata Kunci**— Fasilitas, Edutainment, Budaya Jawa Timur, Modern.

**Abstrac**— This facility was designed based on the need for recreation spaces such as entertainment and education facilities for children in Surabaya. Reality shows that facilities like this are still limited and many children cannot enjoy the experience of it. This design is different and comes with a new look that is packed with the new concept and the culture of East Java. The aim of this design is to accommodate and educate children about the culture of East Java.

**Keyword**— Facility, Edutainment, The Culture of East Java, Modern.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan kecerdasan anak, pada usia lima tahun ke bawah merupakan masa keemasan (*golden ages*). Salah satu hasil penelitian dari Direktur Pendidikan Anak Dini Usia (PADU), Depdiknas, Dr. Gutama, menyebutkan pada usia 4 tahun kapasitas kecerdasan anak telah mencapai 50%, kapasitas 80% dicapai di usia 8 tahun (Gautama, 2012). Ini menunjukkan pentingnya memberikan perangsangan pada anak usia dini sebelum masuk sekolah. Bahkan anak di usia 1 sampai 5 tahun diketahui punya kemampuan *photographic memory*, mengingat seperti mata kamera. Di usia inilah merupakan waktu yang paling tepat untuk mulai mendidik seorang anak. Dengan mendapatkan pendidikan di usia dini, anak dikenalkan dengan pola pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pola pembelajaran yang kreatif akan membuat anak lebih cepat menangkap pembelajaran yang ada. Mereka

menjadi senang untuk belajar hal – hal yang baru karena proses pembelajarannya terasa seperti bermain.

Saat ini pendidikan tidak hanya secara formal namun dapat dilakukan secara informal. Pendidikan secara informal dapat dilakukan di luar sekolah, contohnya di mall. Untuk masyarakat modern saat ini mall adalah salah satu tempat yang sering dikunjungi. Kesempatan ini dapat dijadikan salah satu tempat pendidikan informal bagi anak. Salah satu contoh fasilitas informal untuk anak di Indonesia adalah Kidzania dan Pinisi *science and edutainment park*, di mana kedua tempat ini menyediakan pendidikan informal dengan konsep *edutainment (education and entertainment)*, yang berlokasi di salah satu mall yang ada di Jakarta.

Sama halnya dengan Jakarta, Surabaya juga merupakan kota yang berkembang dan memiliki banyak penduduk. Surabaya memiliki banyak mall namun sangat minim tempat permainan *edutainment* untuk anak. Yang banyak ada di mall adalah yang bersifat entertainment seperti Timezone, Mr. Token dan lainnya. Jika orangtua ingin mencari tempat rekreasi dan bermain sekaligus belajar untuk anak mereka, maka orang tua harus pergi ke luar kota. Terbatasnya tempat *edutainment* untuk anak-anak di Surabaya menjadi alasan penulis untuk merancang sebuah ruangan pembelajaran informal berbasis *edutainment* di Surabaya.

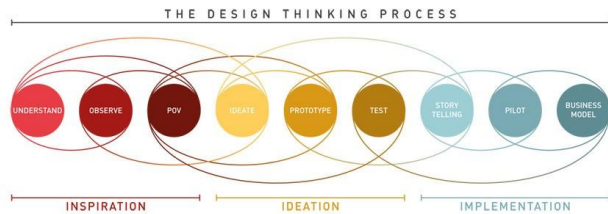
Alasan penulis memilih lokasi di Lenmarc dikarenakan Lenmarc merupakan mall yang memiliki lahan luas yang dapat dikembangkan dan lokasi Lenmarc yang berada di daerah yang tenang dan asri yaitu di Surabaya Barat.

Perancangan ini sangat berbeda dan hadir dengan tampilan yang baru yaitu dikemas dengan konsep modern dan budaya Jawa Timur. Saat ini penulis melihat anak-anak cenderung menghabiskan waktu dengan gadget dan mulai meninggalkan permainan tradisional dan bermain bersama di rumah teman. Maka dari itu penulis ingin mengangkat konsep budaya Jawa Timur yang dikemas dengan modern agar anak-anak dapat belajar budaya dengan cara yang menyenangkan.

Penulis berharap tempat ini akan menjadi salah satu solusi bagi orangtua dan anak-anak yang ingin mencari tempat rekreasi di dalam kota.

## II. URAIAN PENELITIAN

Metode Percangan yang akan digunakan menurut Bryan Lawson terbagi menjadi 4 tahapan, yaitu:



Gambar 1. *Design Thinking*

Sumber: [https://www.interaction-](https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-a-quick-overview)

[design.org/literature/article/design-thinking-a-quick-overview](https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-a-quick-overview)

### a. *Inspiration*

Pada tahap *Understand*, pertama penulis memahami masalah dan kebutuhan di Surabaya kemudian perancang melakukan studi literatur pada buku dan jurnal. Tahap selanjutnya adalah *Observe*, penulis melakukan studi lapangan atau survei terkait tempat *edutainment* dan melakukan wawancara, dokumentasi serta pengamatan pada aktivitas pengunjung. Selanjutnya tahap terakhir adalah *Point of View*, penulis menemukan solusi dan kebutuhan dari aktivitas anak-anak yang terdokumentasi.

### b. *Ideation*

Pada tahap ini solusi yang didapat kemudian diaplikasikan ke dalam konsep. Kemudian disketsakan dari inspirasi-inspirasi yang didapat dari internet dan dari sketsa alternatif dipilih yang dapat menjawab kebutuhan anak-anak secara detail. Tahap selanjutnya *Prototype*, desain yang ada kemudian dibuat maket sesuai skala untuk mengetahui besar yang sesuai dengan ruangan maupun sirkulasi. Tahap terakhir adalah *Test*, desain yang ada akan di ujikan dan dievaluasi oleh diri sendiri dan dosen untuk mengetahui kekurangan desain agar memperoleh hasil yang optimal

### c. *Implementation*

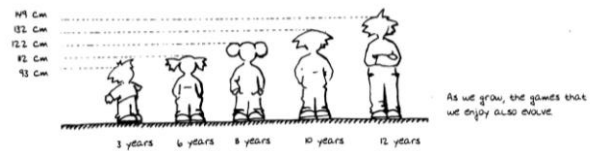
Pada tahap ini *Story Telling*, penulis mempresentasikan atau menceritakan hasil desain kepada pengguna yang diharapkan dapat menjadi kebutuhan masyarakat Surabaya. Tahap selanjutnya *Pilot*, desain yang ada dapat dinyatakan berhasil apabila menjawab kebutuhan dan masalah, sedangkan desain dinyatakan gagal apabila tidak menjawab kebutuhan dan masalah. Tahap terakhir adalah *Business Model*, penulis berharap desain dapat menguntungkan bagi pihak yang terlibat. [1]

## III. KAJIAN PUSTAKA

### A. *Pertumbuhan Anak*

Anak-anak melalui berbagai tahap ditandai dengan berkembangnya cara bermain saat mereka tumbuh. Sementara itu, kita perlu memahami tahapan ini dalam rangka untuk

menciptakan ruang bermain yang cocok untuk masing-masing kelompok umur. Preferensi dan kebutuhan dapat bervariasi antara kelompok usia.



Gambar 2 Dimensi Pertumbuhan Anak

Sumber: Broto (2006, p. 6)

#### a. 0-3 tahun

Anak-anak memperoleh pengalaman formatif mereka dan belajar untuk mengontrol gerakan mereka sendiri dalam tiga tahun pertama kehidupan mereka. Mereka selalu bermain sendiri dan cenderung ke arah eksperimen dengan sentuhan, penglihatan dan suara. Bermain di pasir, tanah liat, ayunan dan slide (dua terakhir dengan bantuan orang dewasa) adalah permainan yang sesuai dengan tahap ini.

#### b. 3-6 tahun

Antara usia 3 sampai 6 tahun, sudah mulai muncul kesadaran sosial, sehingga anak-anak selalu bermain dalam kelompok, di mana mereka membina hubungan interpersonal dan sosialisasi. Anak-anak dalam kelompok usia ini menikmati kegiatan yang mewakili sesuatu yang lain: misalnya, mereka bermain dengan unsur-unsur abstrak, tabel, bangku, serta dengan ayunan, slide dan peralatan bergerak.

#### c. 6-8 tahun

Dari usia 6 sampai 8 anak tertarik ke arah kegiatan yang melibatkan gerakan dan tindakan: kegiatan yang mengembangkan baik organisasi dan ketrampilan fisik. Anak-anak dalam kelompok usia ini menikmati menguji ketangkasan mereka dengan unsur-unsur seperti memanjat jaring dan lebih atau kurang struktur yang kompleks lain yang memanggil respon motorik yang berbeda.

#### d. 8-10 tahun, keatas

Mendekati masa remaja, anak-anak memilih untuk berkelompok bersama, tapi tanpa pengawasan orang dewasa atau gangguan dari anak-anak muda. Permainan terstruktur dengan tujuan aturan bermain di kelompok atau tim cenderung mendominasi pada usia ini. Mereka juga ingin menunjukkan kekuatan mereka, keseimbangan dan koordinasi lebih dalam peralatan panjang yang rumit. [2]

Model permainan yang dapat menambah perkembangan anak-anak, yaitu:

#### a. Permainan fisik

Permainan fisik mencakup permainan yang menggerakkan bagian tubuh seperti melompat, bersepeda, merangkak, memanjat atau berseluncur, sehingga memerlukan tempat yang menunjang keselamatan dari permainan tersebut untuk mencegah kecelakaan dalam bermain.

b. Permainan yang mengasah kreativitas anak

Dalam permainan ini, material yang digunakan dapat berupa pasir, rumput, air atau *clay*. Material ini membuat anak-anak membentuk sesuatu ataupun memanfaatkan material ini menjadi sesuatu yang mereka inginkan.

c. Permainan secara berkelompok

Permainan yang termasuk dalam kategori ini adalah permainan seperti petak umpet, walaupun terkesan sederhana tetapi permainan ini dapat mengasah imajinasi anak-anak untuk jadi lebih aktif dan dapat beradaptasi sesuai dengan keinginannya.

d. Permainan yang melatih sensori anak

Permainan dalam kategori ini cenderung kearah bereksperimen seperti bermain dengan menggunakan sensori anak yaitu dengan meraba, melihat ataupun mendengarkan. Contoh dalam permainan ini adalah dengan melakukan komunikasi dengan alat bantu *cup* minuman yang disambungkan dengan benang.

e. Permainan yang tenang

Permainan dalam kategori ini termasuk permainan menggunakan pasir didalam *box*, anak-anak cenderung diam (tidak berbicara), meskipun begitu anak-anak akan tetap menikmati permainan ini. [2]

## B. Perkembangan Anak

Menurut Desmita dalam buku Psikologi Perkembangan yang dikutip oleh Mitasari (25-26), secara garis besar Perkembangan anak-anak dapat dikelompokkan dalam tahap-tahap berikut:

a. *Infants* (lahir-1 tahun)

- Sangat bergantung pada individu yang lebih dewasa
- Penyesuaian diri dari reaksi pasif ke aktif
- Perkembangan koordinasi sensor motorik
- Mulai mengerti kontak dengan dunia luar (interaksi sosial, komunikasi verbal, dan kecenderungan bertingkah laku dan bermain)

b. *Toddlers* (1-3 tahun)

- Permulaan kemandirian
- Permainan individual

c. *Pre-school child*s (3-6 tahun)

- Transisi dari egosentrik ke anak-anak berumur 3 tahun yang mulai bisa membaca, menulis dan mengolah data.
- Berpikir intuisi dan kognitif
- Perkembangan persepsi dengan ketrampilan dalam sosialisasi
- Kemandirian mulai terlihat tetapi harus ada pengawasan dan arahan dari individu yang lebih dewasa
- Pemikiran prakonseptual: mengembangkan kemampuan untuk menggambarkan atau membayangkan secara mental suatu obyek yang tidak ada atau tidak terlihat

d. *School-age* (6-12 tahun)

- Ketergantungan dengan individu lain berkembang

- Bersifat spontan, keingin tahuan cenderung menyelidik mengintimidasi lingkungan dan menarik perhatian
- Koordinasi sensor motorik telah berkembang baik
- Permainan cenderung pada *teamwork* dengan aturan tertentu
- Proses sosialisasi semakin baik
- Dapat menganalisa menggunakan logika

## C. Sifat – Sifat Anak

Menurut Hurlock macam sifat anak pada usia 0-6 tahun:

a. Usia 0 -1 tahun

- Sangat bergantung pada lingkungan
- Membutuhkan bantuan sepenuhnya dari lingkungan
- Membutuhkan rasa aman
- Indera mulai berkembang
- Intelegensi mulai berkembang dan terwujud dalam gerakan motorik

b. Usia 1-3 tahun

- Mencapai kecakapan motorik dan berbicara
- Timbul kebutuhan akan berjalan, memanjat, memegang, bercakap-cakap
- Dapat membedakan orang tua dan orang lainnya
- Sering merasa takut dan cemas apabila didekati orang lain
- Berpikir statis
- Terpaku pada kesan pertama
- Tidak bisa berpikir sebaliknya

c. Usia 3-6 tahun

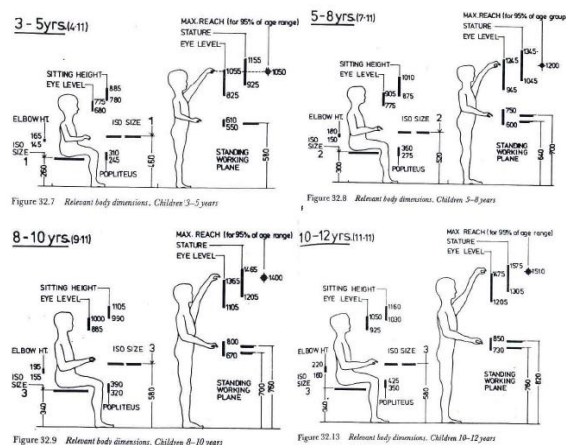
- Sangat giat tetapi cepat lelah
- Kebanyakan dari mereka suka bergerak
- Memiliki reaksi spontan
- Ingin tahu melalui permainan
- Mulai belajar bergaul dan menyesuaikan diri dengan orang lain
- Membutuhkan kasih dan perlindungan
- Cara berpikir anak statis, ia tidak mampu menggambarkan suatu proses

d. Usia 6-12 tahun

- Sangat aktif
- Mempunyai kemampuan belajar
- Mempunyai daya fantasi yang benar
- Ingin melihat, mendengar dan menjamah
- Suka meniru
- Banyak bertanya
- Memerlukan kasih dan jaminan

## D. Dimensi Tubuh Anak

Dimensi untuk Anak berdasarkan umur Berikut adalah dimensi ketika anak-anak duduk maupun berdiri sesuai dengan usia dari anak-anak tersebut: [3]



Gambar 3. Dimensi untuk Anak-Anak  
Sumber: Mills (1983, p.492-493)

### E. Bermain

Anak tidak dapat memisahkan antara bermain dan bekerja. Bagi anak, bermain merupakan aktifitas anak seperti bekerja dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, perawatan, cinta kasih, dan lain – lain. Melalui bermain, anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan otot-ototnya, tetapi lebih dari itu kesenangan merupakan salah satu elemen pokok dalam bermain.

Melalui bermain anak akan mengalami pengalaman hidup yang nyata. Anak akan menemukan kekuatan serta kelemahan sendiri. Bermain adalah unsur yang paling penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial [4]

### F. Alat Permainan Edukatif

Yang dimaksud dengan APE adalah permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya serta berguna untuk:

- Pengembangan aspek fisik: kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak
- Pengembangan bahasa: dengan melatih berbicara menggunakan kalimat yang benar
- Pengembangan aspek kognitif: pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna, dan sebagainya.
- Pengembangan aspek sosial: hubungan interaksi antara ibu dan anak, keluarga dan masyarakat.

APE memiliki syarat sebagai berikut:

- Aman. Alat permainan anak dibawah usia 2 tahun tidak boleh terlalu kecil, catnya tidak boleh mengandung racun, tidak ada bagian-bagian yang tajam dan tidak ada bagian-bagian yang mudah pecah.
- Ukuran dan berat. APE harus sesuai dengan usia anak. Bila ukuran terlalu besar akan sulit dijangkau anak, sebaliknya bila terlalu kecil berbahaya karena dapat ditelan anak. Sedangkan kalau terlalu berat, anak akan sulit untuk memindahkan dan akan bahaya bila jatuh dan mengenai anak.

- Desain harus jelas. APE harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Seperti motorik, Bahasa, kecerdasan, dan sosialisasi.
- Harus dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tetapi juga jangan terlalu sulit.
- Walau bentuknya sederhana harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya. Bila bersuara harus jelas.
- APE harus mudah diterima oleh semua kebudayaan karena bentuknya sangat umum.
- APE harus tidak mudah rusak dan pemeliharaannya mudah

Ciri-ciri permainan anak dibawah 5 tahun:

- 0-12 bulan

Tujuan: melatih refleks (1 bulan), misalnya:

Mengisap, menggenggam.

- Melatih kerja sama mata dan tangan
  - Melatih kerja sama mata dan telinga
  - Melatih mencari objek yang ada tetapi tidak kelihatan
  - Melatih mengenal sumber asal suara
  - Melatih kepekaan perabaan
  - Melatih ketrampilan dengan gerakan yang berulang-ulang
- Alat permainan yang dianjurkan
  - Benda-benda yang aman untuk dimasukkan mulut atau genggam
  - Alat permainan yang berupa gambar atau bentuk muka
  - Alat permainan lunak berupa boneka orang atau binatang
  - Alat permainan yang dapat digoyangkan dan keluar suara
  - Alat permainan berupa selimut dan boneka
  - Giring-giring
- Tujuan:
  - Mencari sumber suara / mengikuti sumber suara
  - Memperkenalkan sumber suara

### G. Fungsi Permainan

Permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Hetherigton dan Parke (1979) yang dikutip dalam Mat'at 141-142, menyebutkan tiga fungsi utama dari permainan, yaitu:

Fungsi kognitif permainan membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Piaget (1962) percaya bahwa struktur-struktur kognitif anak perlu dilatih, dan permainan merupakan *setting* yang sempurna bagi latihan ini. Melalui permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan.

Fungsi sosial permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar

memahami orang lain dan peran – peran yang akan ia mainkan di kemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.

Fungsi emosi permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Karena tekanan-tekanan batin terlepaskan di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan.

**H. Jenis-Jenis Permainan**

Studi klasik terhadap aktivitas permaianan anak-anak prasekolah dilakukan oleh Milderd Parten. Berdasarkan observasinya terhadap anak-anak usia 2 hingga 5 tahun, parten menemukan 6 kategori permainan anak-anak yaitu:

1. Permainan *Unoccupied*. Anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol.
2. Permainan *Solitary*. Anak dalam sebuah kelompok asyik bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli terhadap apa pun yang terjadi.
3. Permainan *Onlooker*. Anak melihat dan memperhatikan anak-anak lain bermain. Anak ikut berbicara dengan anak-anak lain itu dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, tetapi ia tidak ikut terlibat dalam aktivitas permainan tersebut.
4. Permainan *parallel*. Anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat permainan.
5. Permainan *Assosiative*. Anak bermain bersama-sama saling pinjam alat permainan, tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peranan dan pembagian alat-alat permainan.
6. Permainan *Cooperative*. Anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, di mana setiap anak mempunyai peranan sendiri-sendiri. Kelompok ini dipimpin dan diarahkan oleh satu atau dua orang anak sebagai pimpinan kelompok. [5]

**I. Warna-Warna**

Warna-warna yang dibutuhkan untuk menunjang perkembangan tersebut di atas adalah warna yang dapat memberikan suasana aman, hangat, nyaman, bebas dan rangsang. Warna-warna pastel dengan intensitas yang berbeda-beda dapat menunjang suasana ruang-ruang tersebut di atas. Warna pastel aman dalam arti warna tidak menyilaukan, membuat mata cepat lelah, menyenangkan, tidak menakutkan dalam arti warna dapat memotivasi anak untuk beraktifitas, bergembira dan kreatif. [6]

Tabel 1. Warna-warna yang mendukung kebutuhan anak dalam ruang

Kebutuhan Anak dalam Ruang	Suasana Ruang	Warna
Rasa Bebas	Fleksibel, tidak terlalu padat	
Rasa aman	Tidak menakutkan, menegangkan	Tidak menyilaukan, sehingga tidak menyebabkan: - Mata cepat lelah - Sakit kepala - Tegang Dibutuhkan warna-warna pastel (warna dicampur dengan putih sehingga nilai dan intensitas warna lemah sampai sedang)
Rasa nyaman	Suasana hangat hangat	Komposisi warna-warna hangat dengan intensitas rendah
Rangsang, merangsang anak untuk beraktifitas, gembira dan kreatif	Suasana hangat, meriah	- Warna-warna hangat - Komposisi warna kontras - Komposisi warna-warna terang

Sumber: Sari (2004, p.32)

**J. Pencahayaan dan Penghawaan**

Menurut Alfred Roth, pencahayaan dan penghawaan alami menyehatkan dan dapat menghadirkan suasana cerah dan segar yang disukai anak usia prasekolah. Apabila cahaya alami tidak memadai, maka perlu ditambahkan dengan pencahayaan dan penghawaan buatan.

Tabel 2. Kebutuhan Iluminasi

No.	Kerja Visual	Illuminasi (lux)	Indeks Kesilauan
1.	Penglihatan biasa	100	28
2.	Kerja kasar dengan detail besar	200	25-28
3.	Kerja umum dengan detail wajar	400	25
4.	Kerja yang lumayan keras dengan detail kecil (studio gambar, menjahit)	600	19-22
5.	Kerja keras, lama, detail kecil (perakitan barang halus, menjahit dengan tangan)	900	16-22
6.	Kerja sangat keras, lama, detail sangat kecil (pemotongan batu mulia, tisik halus, mengukur benda-benda sangat kecil)	1.300-2.000	13.-16
7.	Kerja luar biasa keras dengan detail sangat kecil (arloji dan pembuatan instrumen)	2.000-3.000	10

Sumber: Satwiko (2004, p.93)

**K. Akustik**

Dalam perancangan suatu gedung pasti kita harus memikirkan bagaimana privasi seseorang tidak terganggu dengan kebisingan yang berasal dari luar gedung, atau kebisingan dari dalam tidak sampai ke luar. Untuk itu dibutuhkan peredaman bunyi yang efektif. Berikut adalah

panduan pemakaian bahan peredam bunyi yang benar. Pertama, pasanglah bahan-bahan peredam bunyi pada permukaan yang dapat menyebabkan waktu dengung berlebihan, gema mengganggu, dan titik api bunyi. Dengan menggandakan luas permukaan peredam akan mengurangi waktu dengung hingga setengahnya. Lalu, jangan memakai bahan peredam bunyi pada permukaan yang dapat bermanfaat sebagai pemantul. Kemudian jika lantai anda tidak berkarpet dan dinding tidak berlapis korden yang tebal serta di dalam ruang tidak ada perabot yang dapat meredam bunyi, maka gunakanlah langit-langit sebagai pengendali kebisingan. Yang terakhir tempatkanlah peredam pada dinding-dinding ruang yang sangat tinggi, kecil, lorong yang panjang, [7]

#### L. Lokasi

Pengaturan komponen lokasi didasari pada persoalan penempatan lokasi bermain yang terganggu aktivitas diluar tapak atau justru kegiatan bermain mengganggu wilayah di luar tapak (misal dari suara anak-anak bermain). Pengaturan lokasi ini juga didasarkan pada pertimbangan bahwa konsumen taman bermain adalah anak-anak dimana belum mempunyai kesadaran yang tinggi akan lingkungan sekitarnya. Prinsip perancangan untuk komponen pengendalian lokasi adalah: [8]

#### Keselamatan

- Lokasi taman bermain anak memanfaatkan ruang publik yang tidak menimbulkan bahaya atau mengancam keselamatan anak-anak.
- Penempatan lokasi pada area yang seminimal mungkin anak-anak tidak mendapatkan gangguan/ konflik saat perjalanan mencapai lokasi.
- Lokasi taman bermain secara fisik terlindungi dengan pagar yang tidak mudah dipanjat oleh anak-anak.

#### Kesehatan

- Lokasi taman bermain tidak ditempatkan pada area dengan tingkat gangguan kesehatan yang tinggi terutama polusi udara, air, bunyi dan penciuman (bau) yang dapat mempengaruhi aktivitas bermain anak.
- Lokasi harus dihindari pada area yang sensitif terhadap suara yang ditimbulkan anak-anak bermain.

#### Kenyamanan

- Penetapan lokasi taman bermain didasarkan kebutuhan dan keinginan *stakeholders* setempat.
- Taman bermain tidak mengganggu aktivitas yang terjadi di luar kawasan.
- Lokasi taman bermain mempunyai iklim mikro yang nyaman dengan memanfaatkan area yang ternaungi oleh vegetasi atau struktur bangunan.

#### Kemudahan

- Lokasi taman bermain mudah dijangkau dengan sarana aksesibilitas yang baik oleh anak-anak dari semua latar belakang dan kemampuan (termasuk anak dengan keterbatasan fisik dan mental).
- Sistem informasi menuju lokasi dan gerbang taman bermain mudah terlihat dan dikenali.

#### Keamanan

- Akses masuk lokasi bermain anak-anak dibatasi jumlahnya untuk melindungi anak-anak dari gangguan fisik dari luar kawasan sehingga kejahatan dapat diminimalisir dan dikontrol dengan baik.
- Taman bermain anak harus terlindungi dengan pagar yang secara fisik membatasi pergerakan dari dalam maupun dari luar kawasan.

#### Keindahan

Penetapan lokasi taman bermain memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga anak-anak merasa nyaman secara visual.

Tabel 3. Kriteria dan Indikator dalam Perancangan Taman Bermain Anak

Kriteria	Indikator
Keselamatan	Fisik fasilitas permainan tidak menimbulkan/memungkinkannya terjadi kecelakaan saat digunakan bermain.
Kesehatan	Bebas terhadap hal-hal yang menyebabkan terganggunya kesehatan dalam jangka pendek maupun jangka panjang.
Kenyamanan	Kenyamanan Fisik: kebebasan dalam penggunaan fasilitas bermain, tidak terganggu dalam beraktivitas. Kenyamanan Psikologis: memiliki rasa aman dari lingkungan sekitar, terlindung dari iklim yang mengganggu
Kenudahan	Semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti dan dijangkau oleh semua anak-anak
Keamanan	Bebas terhadap hal-hal yang memungkinkan terjadinya tindak kejahatan ataupun vandalisme
Keindahan	Menarik secara visual, mendorong orang untuk datang dan memiliki citra dan identitas khusus sebagai taman bermain anak

Sumber: Baskara (2011, p. 32)

#### M. Tata letak (layout)

Pengaturan komponen tata letak didasari pada persoalan kesalahan tata letak fasilitas permainan sehingga terjadi konflik antar jenis permainan yang berakibat pada resiko terjadi kecelakaan dan terganggunya kenyamanan saat bermain. Prinsip perancangan untuk komponen pengendalian tata letak adalah: [8]

#### Keselamatan

- Tata letak taman bermain anak didasari zonasi aktivitas bermain aktif-pasif, kelompok umur dan jenis permainan. Pemisahan diperlukan untuk memastikan tidak saling terganggunya antar kegiatan bermain.
- Peletakan fasilitas-fasilitas bermain didasari pergerakan dan meminimalkan terjadi benturan antar anak maupun anak-anak dengan peralatan permainan yang bergerak (misal ayunan, jungkat-jungkit dan lainnya).

#### Kenyamanan

- Tata letak memungkinkan anak-anak bebas bergerak dari satu area permainan ke area permainan lainnya.
- Tata letak permainan memberikan pilihan bagi anak-anak untuk bebas memilih jenis permainan yang berbeda.
- Terdapat pembagian lokasi permainan yang ternaungi dan yang terbuka sehingga terkena sinar matahari langsung.
- Tersedianya fasilitas *rest area* yang dapat digunakan untuk beristirahat setelah bermain maupun area tunggu bagi orang tua dan pendamping lainnya.
- Tersedianya fasilitas berlindung saat terjadi kondisi hujan dan gangguan alam lainnya.

**Kemudahan**

- a. Tata letak didukung dengan sarana sirkulasi yang mudah dilalui semua anak-anak baik yang datar maupun naik turun ramp.
- b. Sistem informasi di dalam taman bermain terlihat dan dikenali.

**Keamanan**

Tata letak taman bermain memungkinkan orang tua maupun pendamping dapat mengawasi dengan mudah anak-anak yang sedang bermain.

**Keindahan**

Tata letak memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga pada titik tertentu pengunjung taman bermain dapat menikmati pemandangan yang indah di dalam maupun di luar kawasan taman.

- d. Area pinggir dan pojokan harus dibentuk dengan tingkat kelengkungan tinggi dan dihindari bentuk yang tajam dan membentuk sudut.

**Kesehatan**

- a. Material yang digunakan tidak mengandung racun bagi tubuh anak-anak seperti bahan pestisida pengawet kayu yang berbahaya baik jangka pendek maupun jangka panjang.
- b. Material pelindung karat pada logam harus mempunyai kekuatan yang tinggi sehingga tidak mudah mengelupas dan terhirup yang sangat membahayakan kesehatan anak-anak.

**Kenyamanan**

- a. Pada area dengan intensitas penyinaran matahari tinggi tidak digunakan bahan yang mudah menghantarkan panas.
- b. Material yang dipilih harus mempunyai daya tahan tinggi, higienis dan mudah secara pemeliharaan.

Tabel 4. Komponen dan Kriteria Pengendalian Taman Bermain Anak

Komponen	Kriteria					
	Keselamatan	Kesehatan	Kenyamanan	Kemudahan	Keamanan	Keindahan
Lokasi	•	•	•	•	•	•
Tata Letak	•		•	•	•	•
Peralatan Permainan	•		•	•		•
Konstruksi	•					•
Material/ Bahan	•	•	•			

Catatan: Tabel 1 dan 2 merupakan analisis penulis.

Sumber: Baskara (2011, p. 32)

*N. Material*

Pengaturan komponen material didasari pada persoalan sensitivitas tubuh anak-anak terhadap bahan dan material aman sekalipun bagi orang dewasa. Material yang digunakan pada taman bermain akan banyak bersentuhan langsung dengan anak-anak baik melalui indera peraba, penglihatan dan penciuman. Prinsip perancangan untuk komponen pengendalian tata letak adalah: [8]

**Keselamatan**

- a. Bahan yang bersentuhan langsung pada kulit anak-anak dengan intensitas tinggi harus mempunyai tingkat tekstur yang halus.
- b. Bahan pijakan harus mampu meminimalisasikan terjadinya *slip* saat anak-anak melakukan kegiatan bermain.
- c. Bahan pegangan tangan tidak bersifat licin dan mudah *slip* serta berdimensi yang memudahkan tangan berpegangan secara kuat.

*O. Konstruksi*

Pengaturan dan pengendalian komponen konstruksi didasari pada persoalan kekuatan peralatan sehingga mampu menahan beban kegiatan bermain anak. Prinsip perancangan untuk komponen pengendalian tata letak adalah: [8]

**Keselamatan**

- a. Konstruksi taman bermain harus memenuhi ketentuan kekuatan berdasarkan standar SNI seperti beban, rangka, pondasi, dan ketinggian.
- b. Sambungan peralatan permainan harus dipasang dengan meminimalisasi terjadinya tonjolan.
- c. Kekuatan bahan konstruksi dalam perhitungan harus lebih besar dari beban daya tampung maksimal anak-anak dalam satu waktu.

**Keindahan**

Desain struktur harus diperhitungkan sehingga tercipta satuan estetika dengan fasilitas taman lainnya serta lingkungan wilayah sekitar.

*P. Edutainment*

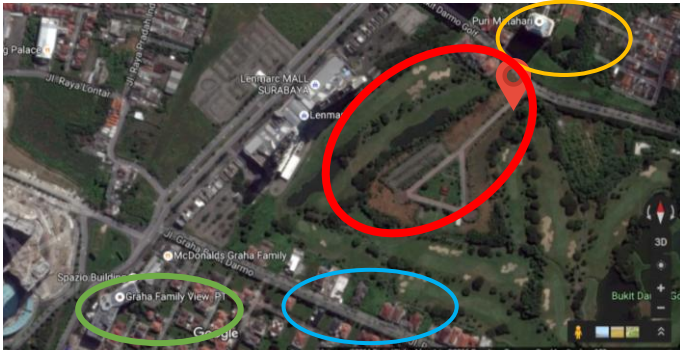
*Edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*) dan demonstrasi. [9]

IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. Lokasi Obyek Perancangan

Lokasi Perancangan ini adalah Lenmarc Mall Surabaya yang berada di kawasan Surabaya bagian barat yang merupakan kawasan berkembang dan tropis. Lokasi mall ini terletak dekat dengan apartemen Puri Matahari yang terletak di jalan Mayjen Yono Suwoyo, Pradah Kali Kendal, Dukuh Pakis, Kota Surabaya, Jawa Timur 60225.

B. Tapak Bangunan



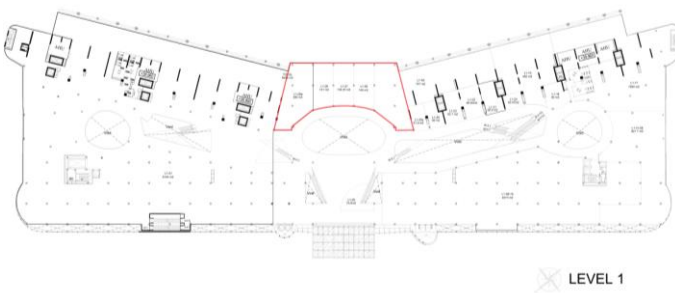
Gambar 4. Lokasi Lenmarc Mall Surabaya  
Sumber:

<https://www.google.co.id/maps/place/Lenmarc+Mall+Surabaya/@-7.285378,112.6791229,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x2dd7fc39f10b38fb:0xae4039b8cc134ed1!8m2!3d-7.2853833!4d112.681317?hl=id>

Keterangan gambar:

- Lenmarc Mall Surabaya
- Spazio Building
- McD Graha Family
- Puri Matahari

C. Layout Lenmarc Mall



Gambar 5. Lokasi Perancangan  
Sumber: Lenmarc Mall, 2017

Pada perancangan interior fasilitas *dolanan edutainment* untuk anak usia 4-12 tahun di Surabaya ini, mengambil *layout* pada bagian yang berada di kotak merah di area tengah dengan luasan ±975 m<sup>2</sup>. *Layout* yang dipilih itu strategis karena berada dekat *void* yang bisa dilihat dari lantai LG sampai lantai 3.

D. Kelebihan dan Kekurangan Site yang Dipilih

Kelebihan *site* yang dipilih:

- Terletak di kawasan daerah yang berkembang
- *Site* berada di jalan utama
- *Site* memiliki lahan yang luas yang dapat dikembangkan

Kekurangan *site* yang dipilih:

- Terdapat retail pasif pada Lenmarc Mall

E. Sistem Elemen Interior

a. Pencahayaan

Menggunakan lampu *downlight* berwarna *cool white*, *hidden lamp* dan *spot light* berwarna *warm white*. Pada area *void* di siang hari pencahayaan berasal dari *skylight* dan terdapat jendela pasif.



Gambar 6. Pencahayaan Lenmarc Mall  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

b. Penghawaan

Menggunakan AC sentral dan *exhaust fan*



Gambar 7. Penghawaan Lenmarc Mall  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

c. Sistem Mekanikal Elektrikal

Terdapat stop kontak pada setiap pilar.



Gambar 8. Sistem Mekanikal Elektrikal Lenmarc Mall  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



**d. Sistem Proteksi**

Untuk sistem keamanan terdapat CCTV sedangkan untuk proteksi kebakaran terdapat *hydrant*, APAR dan *sprinkler*.



Gambar 9. Sistem Proteksi Lenmarc Mall  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

**e. Sistem Plumbing**

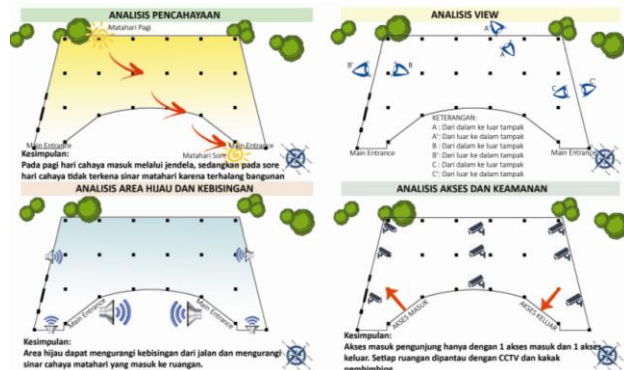
Air bersih berasal dari pompa air yang disalurkan ke wastafel maupun toilet, sedangkan air kotor dibuang ke septitank.

**f. Manajemen Sampah**

Berbagai jenis sampah pengunjung mall dibuang ke tempat sampah yang telah disediakan dan setiap saat petugas *cleaning service* dapat membersihkannya.

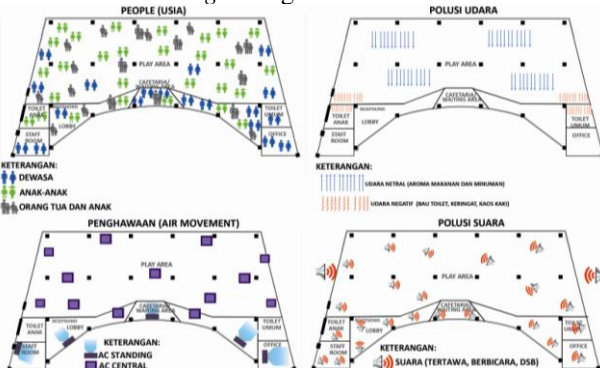
**g. Analisa Data Fisik**

**a. Analisa Site**



Gambar 10. Analisa Site Lenmarc Mall  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

**b. Analisa Indexing Ruang**



Gambar 11. Analisa Indexing Ruang  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

**F. Pengguna Bangunan**

Pada perancangan ini, pengguna dari tempat permainan edukatif untuk anak adalah:

1. Pengunjung Anak-anak  
Pengunjung adalah anak-anak berusia 4-12 tahun. Aktivitas anak-anak adalah anak-anak dapat memainkan permainan seperti berbelanja di pasar mini, mencoba membuat makanan dari bahan yang dibeli di pasar mini menari, menyanyi, membuat, memainkan peran legenda Jawa Timur, bermain alat musik tradisional dan permainan tradisional (gobak sodor, engklek, congklak).
2. Orang tua atau Pendamping  
Peran orang tua bisa sebagai pendamping anak. Aktivitas orang tua adalah mengantarkan anak bermain, menemani anak bermain atau menunggu anak bermain.
3. *General manager*  
Orang yang memimpin, mengelola dan bertanggung jawab. Aktivitas *general manager* adalah mengontrol dan memastikan semua berjalan dengan baik.
4. Karyawan  
Karyawan merupakan pembimbing yang membantu anak-anak dan menjelaskan budaya yang ada di Jawa Timur. Aktivitas karyawan adalah memberi pengarahan kepada anak mengenai cara bermain.

**G. Visi dan Misi Perancangan**

Melihat visi misi dari beberapa tempat *edutainment* yang sudah ada seperti: KidZania dan PINISI *Science and Edutainment Park*, pada perancangan kali ini visi misi yang akan perancang buat sebagai berikut.

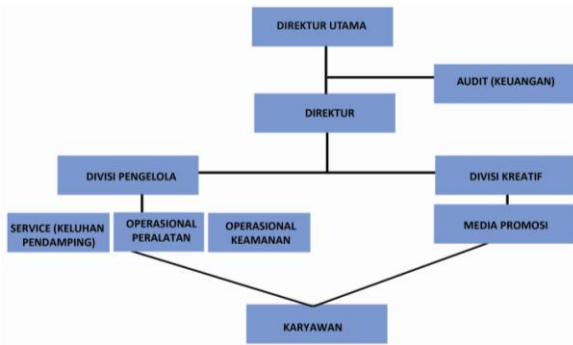
Visi: menjadi sarana edukasi dan *entertainment* bagi anak-anak berciri khas Jawa Timur yang siap menglobal.

Misi:

- Memberikan wadah bagi keluarga sebagai tempat budaya Jawa Timur dikenalkan kepada anak-anak sejak dini.
- Memfasilitasi kebutuhan anak-anak akan hiburan yang berkaitan dengan pendidikan.
- Membantu anak-anak agar terampil dan kreatif untuk bekal di masa depan.

**H. Struktur Organisasi**

Melihat struktur organisasi yang sudah ada seperti KidZania dan PINISI *Science and Edutainment Park*, maka struktur organisasi pada perancangan kali ini sebagai berikut:



Bagan 1. Sturuktur Organisasi  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

I. Jam Operasional

Dalam perancangan interior fasilitas *dolanan edutainment* untuk anak usia 4-12 tahun di Surabaya ini, jam operasional yaitu:

- a. Senin-Kamis : pukul 10.00 WIB – pukul 18.00 WIB
- b. Jumat-Minggu : pukul 10.00 WIB – pukul 21.00 WIB

Dengan durasi perkelas 30 menit dengan kapasitas 10 orang.

J. Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran perancangan interior fasilitas *dolanan edutainment* untuk anak usia 4-12 tahun di Surabaya ini, sebagai berikut:

- a. Anak usia 4-12 tahun : Rp. 150.000,00
- b. Dewasa/ Pendamping : Rp. 100.000,00

K. Branding

Logo Perancangan

Pada logo perancangan ini tulisan “*Dolanan*” menggunakan warna coklat yang memiliki arti kenyamanan yang berkesan natural dan gambar gangsing kayu berwarna merah, kuning, biru dan hijau yang menyimbolkan permainan tradisional.



Gambar 12. Logo Perancangan  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

L. Prosedur Aktivitas Tiap Ruang

Ruang aktivitas bermain pada *dolanan edutainment* ini terdiri dari 6 kelas. Aktivitas per ruang dilakukan oleh

maksimal 10 orang per kelompok dengan 1-2 kakak pembina yang rincian aktivitasnya dapat dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Prosedur Aktivitas Tiap Ruang

NO.	RUANG	AKTIVITAS	WAKTU	MAKSIMAL KELOMPOK		
1.	VOKAL	1. SAMBUTAN DAN ARAHAN KAKAK PEMBIMBING	5 MENIT	30 MENIT	2-3 Orang	
		2. MENYANYIKAN LAGU DAERAH "REK AYU REK"	3 MENIT			
		3. MENYANYIKAN LAGU DAERAH "CUBLAK-CUBLAK SUWENG"	3 MENIT			
		4. MENYANYIKAN LAGU DAERAH "KARABAN SAPE"	3 MENIT			
		5. BERMAIN MANDIRI	10 MENIT			
		6. ARAHAN DAN REWARD DARI KAKAK PEMBIMBING	6 MENIT			
2.	MUSIK	1. SAMBUTAN DAN ARAHAN KAKAK PEMBIMBING	5 MENIT	30 MENIT	5 Orang	
		2. MEMAINKAN GAMELAN	20 MENIT			4 Orang
		3. MEMAINKAN ANGKLUNG REOG				1 Orang
		4. MEMAINKAN CIMPLUNG	5 MENIT			
		5. BERMAIN MANDIRI				
		6. ARAHAN DAN REWARD DARI KAKAK PEMBIMBING				
3.	BATIK	1. SAMBUTAN DAN ARAHAN KAKAK PEMBIMBING	5 MENIT	30 MENIT	8-10 Orang	
		2. MEMBATIK	15 MENIT			
		3. BERMAIN MANDIRI	10 MENIT			
		4. ARAHAN DAN REWARD DARI KAKAK PEMBIMBING	5 MENIT			
4.	TARI	1. SAMBUTAN DAN ARAHAN KAKAK PEMBIMBING	5 MENIT	30 MENIT	8-10 Orang	
		2. MENARI "TARIAN GANDRUNG"	15 MENIT			
		3. MENARI "TARIAN PUPUT BAYU"				
		4. MENARI "TARIAN SEBLANG"	5 MENIT			
		5. BERMAIN MANDIRI				
		6. ARAHAN DAN REWARD DARI KAKAK PEMBIMBING	5 MENIT			
5.	DRAMA	1. SAMBUTAN DAN ARAHAN KAKAK PEMBIMBING	2 MENIT	30 MENIT	5-8 Orang	
		2. PERSIAPAN KOSTUM DAN PROPERTI OLEH ANAK-ANAK	5 MENIT			
		3. MEMERANKAN "LEGENDA BAJANG RATU"	15 MENIT			
		4. BERMAIN MANDIRI	5 MENIT			
		5. ARAHAN DAN REWARD DARI KAKAK PEMBIMBING	3 MENIT			
6.	MASAK	1. SAMBUTAN DAN ARAHAN KAKAK PEMBIMBING	2 MENIT	30 MENIT	5-8 Orang	
		2. MEMBUAT ADONAN DAN MEMASAK	20 MENIT			
		3. BERMAIN MANDIRI	5 MENIT			
		4. ARAHAN DAN REWARD DARI KAKAK PEMBIMBING	3 MENIT			

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

M. Ruang Lingkup Perancangan

a. Batasan Tempat

Lenmarc Mall Surabaya di jalan Bukit Darmo Golf, Pradah Kali Kendal, Dukuh Pakis.

b. Batasan Waktu

Bangunan Lenmarc Mall didirikan pada bulan Desember tahun 2010. Sampai saat ini bentuk bangunan tidak pernah diganti.

c. Batasan Objek/Ruang

Dalam perancangan interior fasilitas *dolanan edutainment* anak usia 4-12 tahun di Surabaya yang akan dirancang memiliki ruang serta fasilitas penunjang untuk pengunjung. Berikut beberapa area yang ingin dihadirkan adalah:

1. Lobby dan Resepsionis

Area ini merupakan tempat untuk membeli tiket masuk bagi orang-orang yang ingin memasuki area *edutainment*. Area ini juga berfungsi sebagai pusat informasi pengunjung.

2. Waiting Area

Area ini terletak di luar area permainan. Area ini merupakan tempat menunggu dan melihat anak-anak bermain.

3. Area *edutainment*

Area ini terbagi menjadi enam bagian. Area pertama adalah ruang *vocal* dan ruang musik yang mewakili

indera *auditory*. Area kedua adalah ruang batik yang mewakili indera *touch*. Area ketiga adalah ruang drama yang mewakili indera *visual*. Area keempat adalah ruang masak dan pasar mini yang mewakili indera *smell* dan *taste*. Area kelima adalah ruang tari yang mewakili indera *kinestetik*.

Pada area permainan ini anak-anak diajak untuk mengenal budaya Jawa Timur yang diaplikasikan dari sensorik.

4. Kantor dan ruang karyawan

Merupakan ruang pengelola atau pemilik yang bekerja untuk mengurus sistem atau mengontrol dan tempat karyawan beristirahat.

5. Toilet anak dan toilet umum

Merupakan *rest area* bagi anak-anak yang didesain dengan skala anak. Sedangkan toilet umum dirancang untuk orang dewasa.

d. Batasan fisik

Aspek bahasan perancangan dilihat dari bentuk dan warna, yaitu:

- Arsitektur Lenmarc Mall, meliputi tampak luar, *main entrance*, dan *layout*.
- Interior Fasilitas *Edutainment*:
  - Elemen pembentuk ruang, meliputi: lantai, dinding, plafon dan kolom.
  - Elemen transisi, meliputi: pintu dan jendela.
  - Elemen pendukung ruang, meliputi: perabot.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

Pemilihan konsep desain yang diambil berdasarkan permasalahan yang ada yaitu minimnya atau terbatasnya tempat *edutainment* untuk anak di Surabaya dan perlunya memupuk rasa cinta anak-anak kepada budaya Indonesia khususnya Jawa Timur. Mall dapat dijadikan tempat pendidikan secara informal bagi anak, di mana tempat tersebut menjadi tempat rekreasi sekaligus belajar bagi anak-anak. Anak-anak butuh tempat hiburan dengan skala anak-anak dan saat ini dalam perkembangan dunia pariwisata, banyak orang yang membutuhkan tempat rekreasi keluarga dan mall menjadi pilihan yang tepat untuk liburan.

Konsep desain yang diangkat dalam perancangan ini adalah “*Etnomodern in Sensorical*”. Pemilihan kata “*Etnomodern*” dan “*Sensorical*” dipilih karena penulis ingin desain yang akan ditampilkan dapat membuat pengunjung dapat merasakan budaya Jawa Timur yang dikemas dengan desain yang modern. Modern karena menggunakan teknologi sensor dan dinding interaktif. Sedangkan *sensorical* yaitu penulis mengaplikasikan 5 indera ke dalam 8 ruang yaitu ruang vokal, ruang musik, ruang batik, ruang tari, ruang masak, ruang *theater*, area pasar mini dan area permainan tradisional. Ruang vokal yang bersangkutan dengan indera *auditory*, diwakili oleh Nana yang berumur 6 tahun. Nana memiliki hobi bernyanyi, bercita-cita menjadi penyanyi terkenal dan membawa budaya Madura. Ruang musik bersangkutan dengan

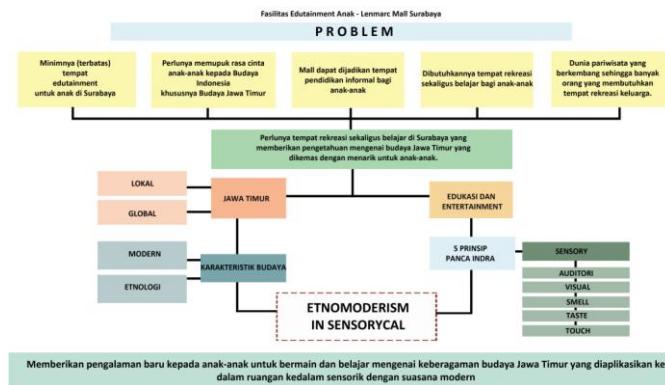
indera *auditory*, *visual* dan *touch* yang diwakilkan oleh Olan yang berumur 7 tahun. Olan berasal dari Ponorogo, mempunyai hobi bermain musik dan bercita-cita ingin menjadi pemusik terkenal. Ruang batik diwakilkan oleh Dola yang berumur 10 tahun. Dola berasal dari Pasuruan, memiliki hobi bermain nekeran dan membatik, berita-cita ingin menjadi pembatik terkenal. Ruang Tari diwakilkan oleh Lala yang berumur 8 tahun. Lala berasal dari Banyuwangi, memiliki hobi menari dan bermain engklek. Ruang drama diwakilkan oleh Didi yang berumur 11 tahun. Didi berasal dari Mojokerto, memiliki hobi memasak dan bermain patil lele. Didi bercita-cita ingin menjadi aktor terkenal. Ruang masak diwakili oleh Ona yang berumur 9 tahun. Ona berasal dari Surabaya, memiliki hobi memasak dan bercita-cita ingin menjadi koki terkenal. Ruang *theater* adalah tempat mereka menampilkan segala bakat yang mereka miliki menjadi kolaborasi yang menarik.

Konsep ini terinspirasi dari pengalaman bermain anak-anak, yang di mana satu orang mengajak teman yang lain bermain di luar rumah maupun di dalam rumah.

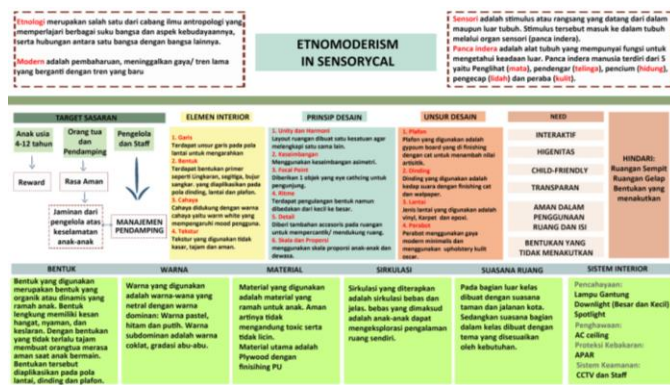
Alur ceritanya adalah sebagai berikut: Pada sore hari di sebuah kota di Jawa Timur ada 2 orang anak yang bernama Dega dan Lili yang ingin mengajak teman-temannya bermain. Pertama - tama Lili mengunjungi rumah Nana yang memiliki hobi bernyanyi, setelah itu mereka menghampiri rumah Lala yang memiliki hobi menari. Kemudian yang terakhir Lili menghampiri rumah Ona yang memiliki hobi memasak. Sedangkan Dega menghampiri rumah Olan yang di rumahnya banyak sekali alat music. Setelah itu menghampiri rumah Dola yang hobinya membatik dan yang terakhir Dega menghampiri rumah Didi yang memiliki bakat berakting. Setelah berkumpul semua, mereka bermain di halaman rumah mereka karena rumah mereka 1 kompleks. Mereka memiliki tempat favorit yang mereka sebut markas, yang mereka bayangkan seperti ruang *theater* tempat untuk mereka menampilkan masing-masing bakat mereka. Mereka semua sekelompok anak yang membawa budaya mereka masing-masing dengan bakat mereka yang berbeda. Mereka semua membantu anak-anak lain untuk belajar dan bermain bersama mereka.



Gambar 13. Maskot Perancangan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 14. Alur Pemikiran Konsep  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 15. Konsep Desain  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

**B. Implementasi pada perancangan interior**

**Bentuk**

Bentuk yang digunakan dalam perancangan ini merupakan bentuk yang organik atau dinamis yang ramah anak. Dengan bentukan yang tidak terlalu tajam membuat orang tua merasa aman saat anak bermain.

**Warna**

Warna yang digunakan dalam perancangan ini merupakan warna-warna yang netral. Warna dominan adalah warna pastel, hitam dan putih.

**Material**

Material yang digunakan pada perancangan ini merupakan material yang ramah untuk anak. Aman artinya tidak menggunakan *toxic* serta tidak licin. Material utama adalah *plywood*.

**Pencahayaan**

Dalam perancangan ini, bangunan lenmarc menghadap barat dan memiliki bukaan jendela yang lebar sehingga dapat memperoleh cahaya matahari pagi yang bersifat positif bagi psikologi anak.

Ruang-ruang yang tidak terkena cahaya langsung dapat menggunakan pencahayaan buatan seperti lampu LED, *downlight*, *spotlight* yang disesuaikan dengan kebutuhan ruangan lainnya.

**Penghawaan**

Penghawaan yang digunakan dalam perancangan ini adalah penghawaan alami dan buatan. Penghawaan buatan menggunakan AC *split* dan *standing*.

**Sirkulasi**

Sirkulasi yang diterapkan dalam perancangan ini adalah sirkulasi yang jelas dan bebas. Bebas yang dimaksud adalah anak-anak dapat mengeksplorasi pengalamannya saat berada pada ruangan.

**C. Desain Akhir**

**Rencana Layout**

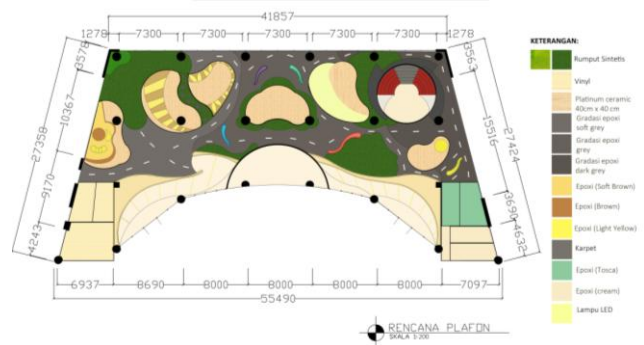
Dari *layout* yang terpilih pada transformasi desain, kemudian dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Perubahan ditunjukkan pada permainan edukatif yang dipilih.



Gambar 16. Rencana Layout  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

**Rencana Lantai**

Dari lantai yang terpilih pada transformasi desain, kemudian dikembangkan sehingga penataan lantai berubah menjadi lebih baik lagi. Pemilihan warna lantai serta pola lantai tidak berubah banyak.

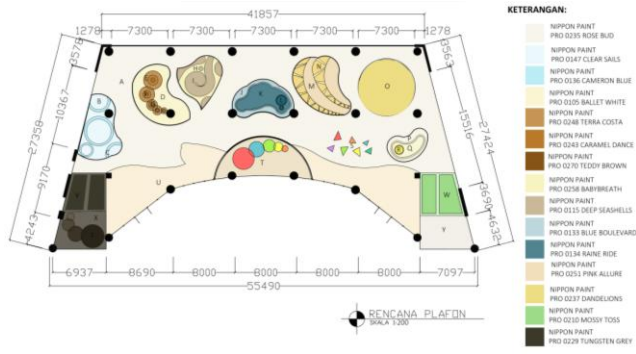


Gambar 17. Rencana Lantai  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

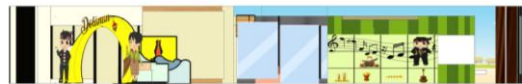
**Rencana Plafon**

Dari Plafon yang telah terpilih pada transformasi desain, kemudian dikembangkan sehingga pola plafon menjadi lebih baik lagi. Perubahan plafon ditunjukkan dengan adanya

tambahan pola plafon pada ruang staff serta menambah unsur estetika.



Gambar 18. Rencana Plafon  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



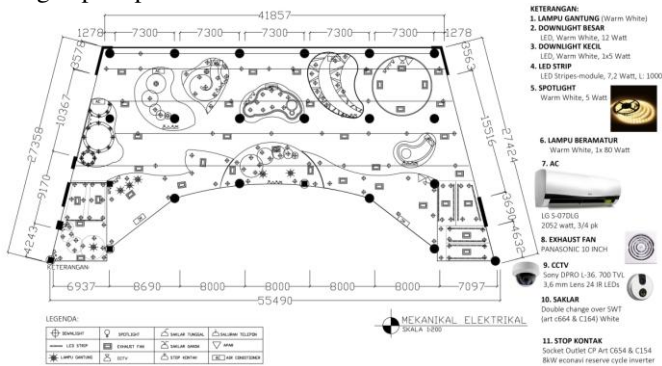
Gambar 22. Potongan C-C'  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 23. Potongan D-D'  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

**Rencana Mekanikal Elektrikal**

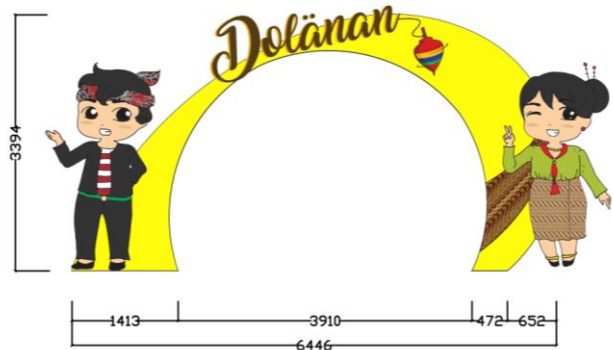
Rencana mekanikal elektrikal yang terpilih pada transformasi desain tidak banyak berubah hanya pada kontrol kelistrikan ruang kantor. Penataan titik lampu disesuaikan dengan pola plafon.



Gambar 19. Mekanikal Elektrikal  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

**Main Entrance**

Main entrance dibuat pada transformasi desain banyak berubah. Pemilihan bentuk pada transformasi desain kurang menarik, namun pada desain akhir disesuaikan dengan karakter modern agar menarik perhatian pengunjung. Material yang digunakan menggunakan material natural seperti *plywood*. Bentuk yang dipilih juga tidak kaku.



Gambar 24. Main Entrance  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

**Tampak Potongan**

Tampak potongan ini menunjukkan secara keseluruhan ruangan yang berbeda-beda.



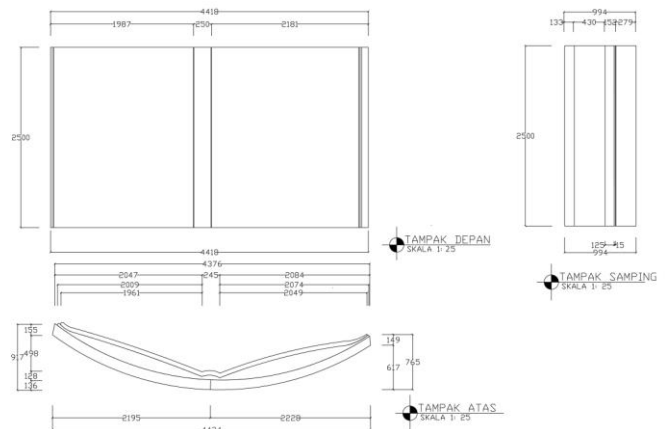
Gambar 20. Potongan A-A'  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

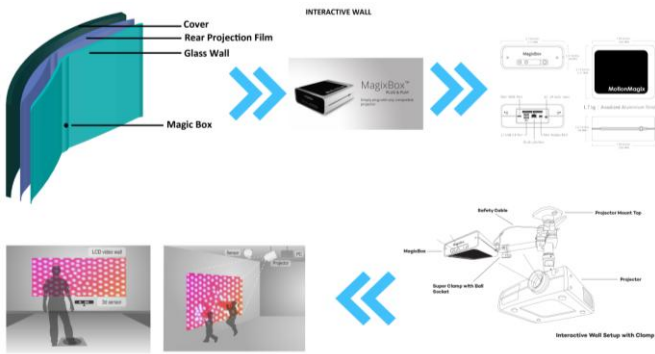


Gambar 21. Potongan B-B'  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

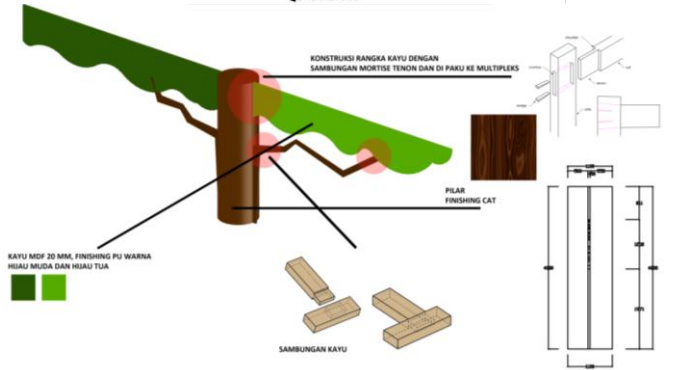
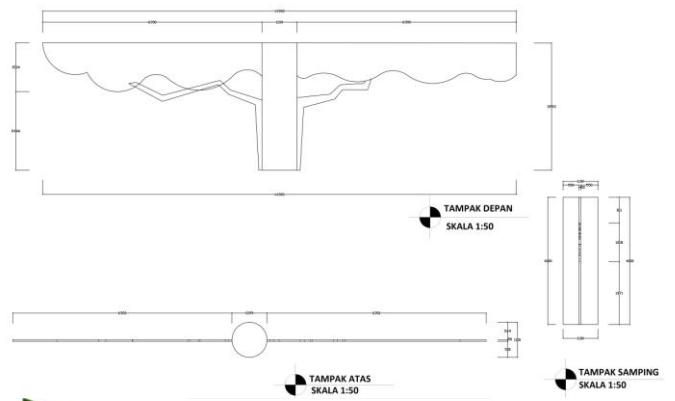
**Detail Interior**

Pada elemen interior ada beberapa detail yang dijelaskan pada perancangan ini. Detail interior yang dimaksudkan dapat dilihat pada gambar berikut.

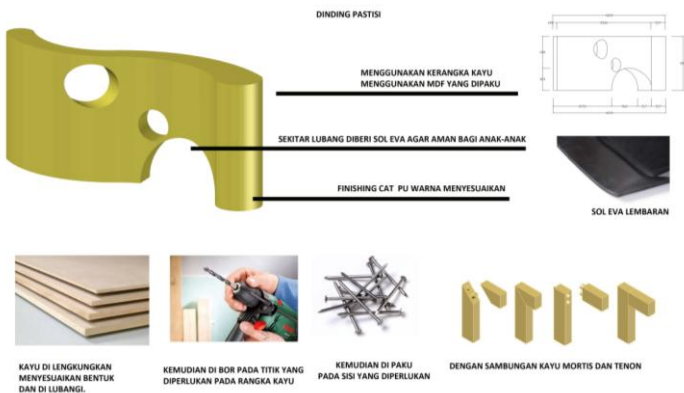
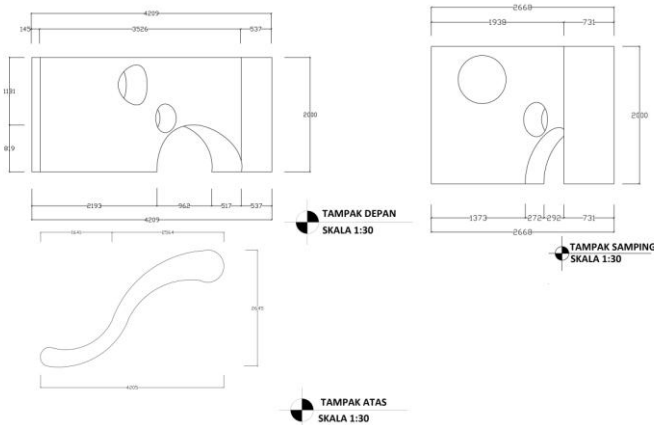




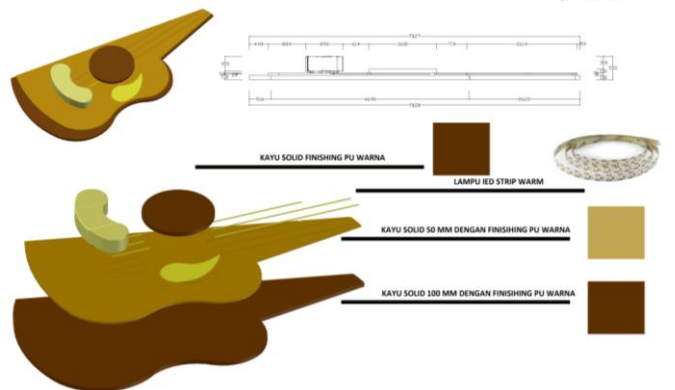
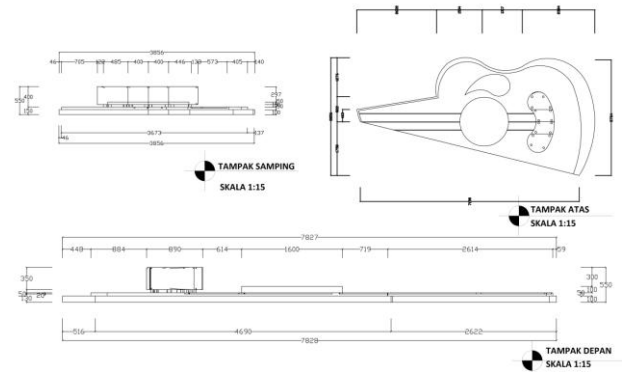
Gambar 25. Detail Interior *interactive wall*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



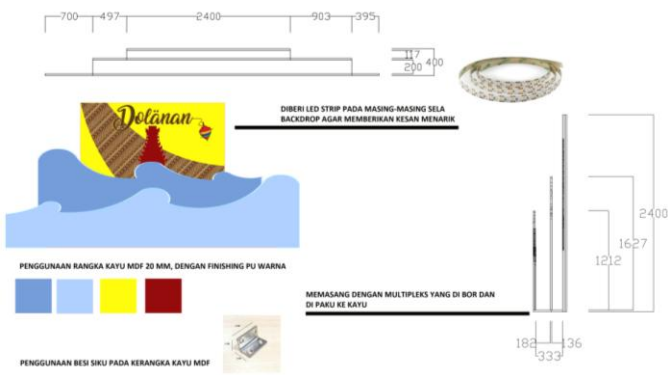
Gambar 27. Detail Interior Pilar Pohon  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 26. Detail Interior Dinding Partisi  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

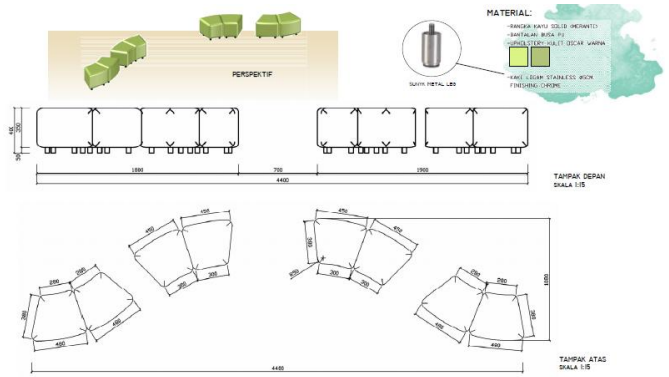


Gambar 28. Detail Interior Lantai Gitar  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 29 Detail Interior *Backdrop Receptionis*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

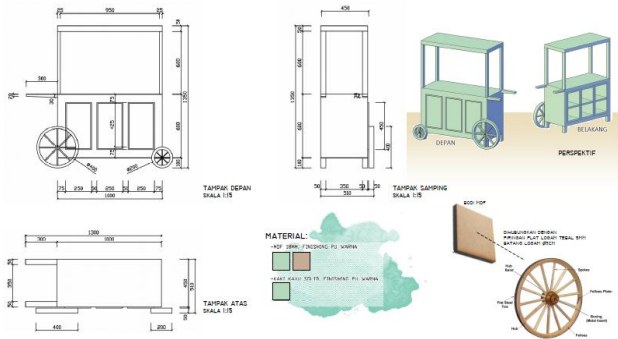


Gambar 32. Detail Perabot *Bench* Kelas

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

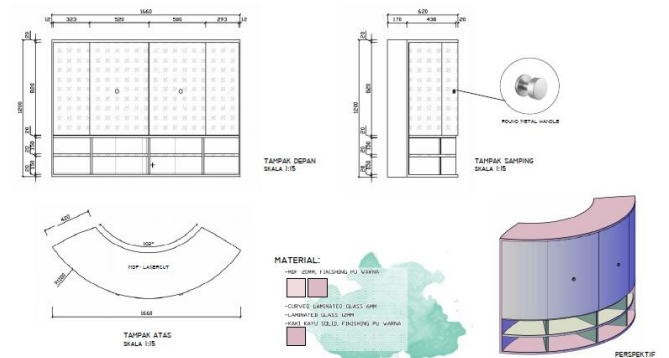
**Detail Perabot dan Konstruksi**

Pada perabot ada beberapa detail dan konstruksi yang dijelaskan pada perancangan ini. Detail perabot yang dimaksud dapat dilihat pada gambar berikut.



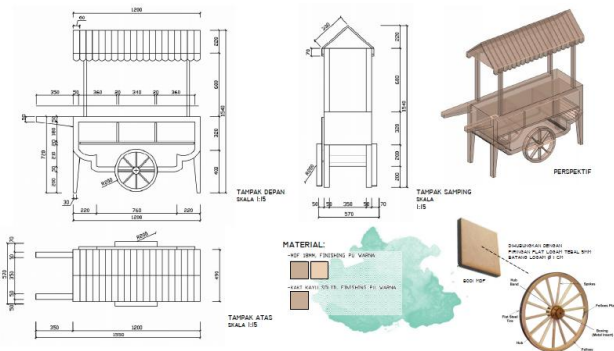
Gambar 30. Detail Perabot *Market 1*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



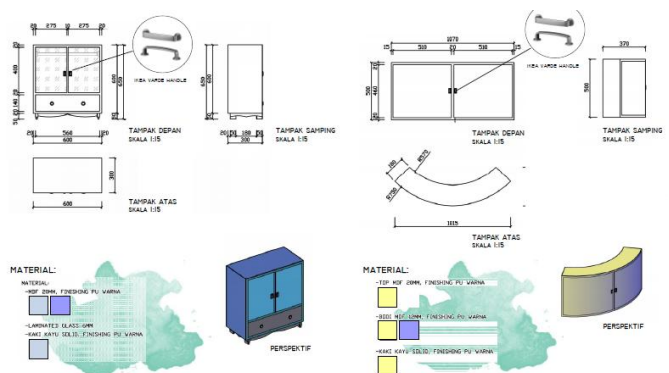
Gambar 33. Detail Perabot Lemari *Storage*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



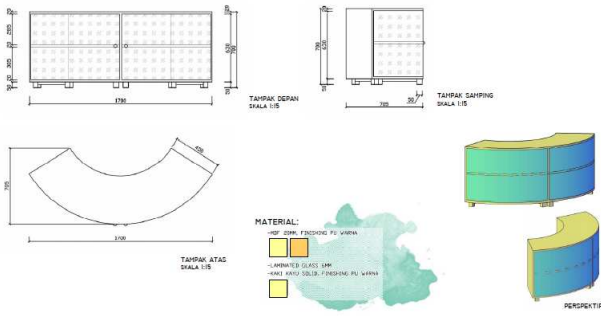
Gambar 31. Detail Perabot *Market 2*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 34. Detail Perabot *Storage*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



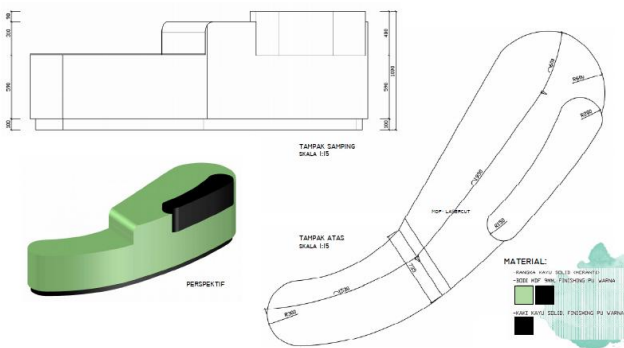
Gambar 35. Detail Perabot *Storage Musik*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 38. Perspektif Area Resepsionis

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



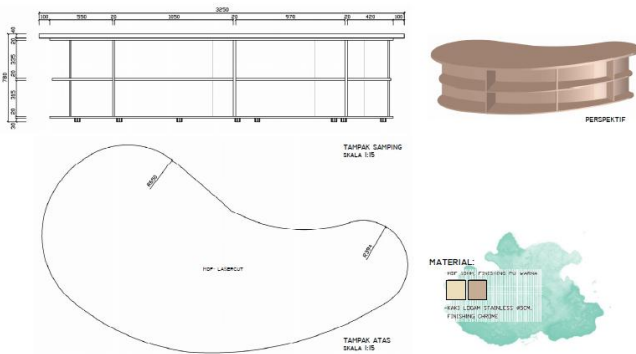
Gambar 36. Detail Perabot *Meja Resepsionis*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 39. Perspektif Ruang Vocal

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 37. Detail Perabot *Meja*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

**Perspektif Interior**

Aplikasi konsep pada ruang terlihat pada penataan bentuk dan warna yang ada disetiap ruangan yang didesain.



Gambar 40. Perspektif Ruang Musik

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017





Gambar 41. Perspektif Ruang Batik  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 44. Perspektif Ruang Masak  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 42. Persepektif Ruang Tari  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 45. Perspektif Toilet Anak  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 43. Perspektif Ruang Drama  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 46. Perspektif Toilet Umum  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 47. Perspektif Ruang Kantor  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017



Gambar 48. Perspektif Ruang Staff  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

## VI. KESIMPULAN

Perancangan interior fasilitas *dolanan* edutainment untuk anak usia 4-12 tahun di Surabaya ini didasari dari latar belakang yang ada untuk memenuhi kebutuhan belajar secara informal bagi anak, selain itu memberikan pengetahuan dan rasa cinta akan budaya Jawa Timur.

Berdasarkan hasil laporan diatas, perancangan interior fasilitas *dolanan* edutainment untuk anak usia 4-12 tahun di Surabaya ini dapat memberikan nuansa tempat untuk anak-anak yang nyaman layaknya tempat bermain di halaman rumah. Dimana setiap anak dapat mengeksplorasi setiap ruangan yang ada. Dari latar belakang yang ada, perancangan interior fasilitas *dolanan* edutainment untuk anak usia 4-12 tahun di Surabaya ini telah memberikan pengetahuan kepada anak-anak mengenai budaya Jawa Timur yang dikemas dengan modern.

Perancangan ini terdiri dari 3 area yaitu: area publik, semi private, private dan servis. Area public adalah area *lobby* dan ruang tunggu. Area semi private adalah play area (ruang

vocal, ruang music, ruang batik, ruang tari, ruang drama, ruang masak, ruang theater, area pasar mini dan area permainan tradisional), area private adalah ruang kantor dan ruang staff, sedangkan area servis adalah toilet umum dan anak.

## SARAN

Perancangan interior fasilitas *dolanan* edutainment untuk anak usia 4-12 tahun di Surabaya memiliki tujuan untuk merancang fasilitas edukasi dan hiburan yang mampu memenuhi kebutuhan bagi anak-anak. Oleh karena itu dalam mencapai tujuan ada banyak hal yang perlu diperhatikan seperti kesensitifan *space*, material dan *finishing* yang dipilih serta teknis detail interior. Selain itu desain yang ramah bagi anak-anak.

Banyak hal yang perlu diperhatikan lagi didalam sebuah perancangan untuk menghasilkan karya desain yang lebih baik lagi. Perlu adanya wawancara, survei dan penelitian untuk mengetahui dan menentukan keberhasilan desain serta pemilihan konsep yang dapat menjawab permasalahan desain ataupun yang mendukung solusi desain.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Bapak Yudhistiro selaku marcomm department dari Lenmarc Mall, yang telah memberikan ijin dan informasi tentang Lenmarc Mall.
2. Bapak Filipus Priyo Suprobo selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan saran serta bimbingan tugas akhir ini.
3. Ibu Grace Setiati Kattu, S.Sn., M.Ds, selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan saran serta bimbingan tugas akhir ini.
4. Ibu Ir. Hedy C. Indrani, M.T, selaku ketua Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra.
5. Ibu Poppy F. Nilasari, S.T., M.T, selaku koordinator Tugas Akhir tahun ajaran 2016-2017.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberikan bantuan moral dan material.
7. Keluarga kedua di Surabaya, yaitu Cynthia, Christovel, Daniel, Johsua, Yohanes, Verina, Kezia, Grace, Fanny, Sophie, dan Vina.
8. Teman-teman terbaik, yaitu Aurellia, Jesica A, Sistha, Merliana, Easter, Nerissa yang selalu menemani saat suka dan duka serta saling mendukung dan memberi masukan untuk penulis selama pengerjaan tugas akhir ini.
9. Teman seperjuangan di akhir semester, yaitu Karen yang telah mendukung dan membantu penulis selama pengerjaan tugas Akhir ini.
10. Teman kost, yaitu Cynthia P yang selalu mendukung serta membantu penulis dalam memberikan masukan selama pengerjaan tugas akhir ini.

11. Kelompok tugas akhir di kelompok 12B, yaitu Jessica A, Jimmy, Gani.
12. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini, dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lawson, Bryan. *How Designer Think. Forth Edition*, 2005.
- Lueder, Rani & Rice, Valerie J. Berg. *Ergonomic for Children*. Newyork: Taylor & Francis Group, 2008.
- [2] Broto, Carles. *Design for Fun: Play Space*. Singapore: Page One Publishing Private Limited, 2006.
- [3] Mills, Edward D. *The Architectural Handbook*. UK: Bufler and Tanner Ltd. 1985.
- [4] Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 1997.
- [5] Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- [6] Sari, Sriti Mayang. "Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-Kanak". *Jurnal Dimensi Interior* 2(1), (2004), 22-36.
- [7] Satwiko, Prasasto. *Fisika Bangunan 2*. Yogyakarta: Andi, 2004.
- [8] Baskara, Medha. "Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak Di Ruang Publik." *Jurnal Lanskap Indonesia* 3 no.1 (2011), 31-34.
- [9] Hamid, Moh. Sholeh. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.