

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Masa anak usia dini, dikenal sebagai masa keemasan atau golden age, dimana otak anak berkembang pesat dalam menyerap informasi dari usia 0-6 tahun (Suyadi, 2010; Depkes RI, 2010). Charlesworth (2009) menyatakan bahwa intelektual seorang anak mencapai sekitar 50% kapabilitas kecerdasan manusia ketika berumur 4 tahun. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini sangat penting karena keberhasilan di tahap ini akan berpengaruh pada tahap perkembangan selanjutnya (Fauziddin M, 2016).

PAUD berperan dalam mengembangkan aspek kognitif, motorik kasar, halus, aspek sosial, emosional dan bahasa anak, pada usia 3-6 tahun biasanya mengikuti taman kanak-kanak sebagai tahap prasekolah (Soemiarti, 2003). Sejalan dengan itu, Permendikbud No.37 Tahun 2014 menegaskan pendidikan anak usia dini bertujuan untuk merangsang dan mengoptimalkan perkembangan anak sejak dini. Aktivitas fisik membantu anak belajar kesabaran, kemandirian, dan keterampilan sosial. Menurut Suryana (2013) anak - anak cenderung aktif, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, unik, imajinatif, serta memiliki daya konsentrasi yang pendek.

Menurut Permendikbud 146 Tahun 2014 Bab 1 Pasal 2, Playgroup (KB) adalah PAUD nonformal untuk anak usia 2-4 tahun dengan durasi belajar minimal 360 menit per minggu. Playgroup beroperasi sampai siang hari, dan memiliki pendamping. Adanya playgroup dipercaya dapat memberikan stimulasi yang baik untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan sosial dan motorik.

Berdasarkan hasil survei dan wawancara di Kota Bandung, terdapat lembaga PAUD formal swasta, yaitu TK Tunas Cemerlang yang menerapkan program trilingual dengan kurikulum merdeka dan menyediakan berbagai ekstrakurikuler untuk anak usia 4-6 tahun, dengan 60 murid aktif. Selain itu di Bandung terdapat TK dengan program serupa seperti TK Pelita Fajar School, Harapan Kasih dan Sekolah Terpadu Sedaya Bintang.

Berdasarkan data BPS Kota Bandung, Kecamatan Bojongsoang memiliki 26 TK swasta formal dan 2 nonformal swasta. Namun, kawasan Podomoro Park belum memiliki playgroup dan TK yang menerapkan program trilingual. Padahal sebagai hunian modern bagi keluarga bekerja, wilayah ini memerlukan PAUD inovatif yang dapat menstimulasi bahasa dan

mendukung perkembangan anak secara holistik. Kurangnya fasilitas playgroup & Taman kanak-kanak yang mendukung metode fun learning, fasilitas pembelajaran trilingual, serta tata letak furnitur yang optimal menjadi tantangan yang menghambat tumbuh kembang anak secara optimal. Oleh karena itu dibutuhkan PAUD dengan desain ruang yang menyesuaikan kebutuhan perilaku dan tahap perkembangan anak usia dini. Anak belajar melalui interaksi, bermain, dan stimulasi indera, maka ruang belajar harus menjadi media yang membentuk perilaku positif. desain yang kurang tepat dapat menghambat eksplorasi, konsentrasi dan rasa aman. Melalui pendekatan perilaku seperti zona aktivitas, sirkulasi interaktif, warna, bentuk dan elemen visual pendukung bahasa, desain interior dapat menjadi solusi kebutuhan tersebut

Tujuan utama dari proyek ini adalah menciptakan playgroup & taman kanak – kanak dengan pendekatan perilaku dalam desain lingkungan belajar agar membantu anak belajar dan berinteraksi lebih efektif. Konsep desain mengedepankan Tata ruang yang fleksibel, warna cerah, pencahayaan , dan furnitur yang di rancang baik sehingga aman dan nyaman bagi anak dan orang dewasa. Dengan pendekatan ini, lingkungan belajar yang tercipta diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar, fokus, kemandirian dan kepercayaan diri anak, terutama dalam pembelajaran trilingual.

1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, Playgroup dan Taman kanak – kanak dengan program pembelajaran multibahasa di kawasan podomoro park dirancang dengan menerapkan konsep desain baru (new design). Untuk mengoptimalkan penyediaan fasilitas pendukung aktivitas pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa permasalahan yang ada :

A. Permasalahan terkait objek studi Banding:

1. Dibutuhkannya Organisasi ruang yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, berdasarkan standarisasi dari literatur, studi preseden dan studi banding:
 - Dibutuhkannya ruang kelas yang mendukung pembelajaran multibahasa secara alami melalui interaksi sosial dengan zona eksploratif interaktif serta fasilitas yang menstimulasi bahasa, seperti sudut membaca multibahasa & ruang untuk kegiatan ekstrakurikuler.
 - Dibutuhkannya playgroup & taman kanak-kanak yang mendukung metode fun learning sesuai dengan tahapan usia dan perkembangan perilaku anak
2. Dibutuhkannya fasilitas ruang yang sesuai dengan ergonomi dan antropometri anak usia dini dengan memperhatikan keselamatan anak dalam aktivitas fun learning :

- Dibutuhkannya desain dan Tata letak furnitur yang tidak membatasi ruang gerak anak, agar menunjang perkembangan motorik kasar & halus secara optimal
 - Diperlukannya desain sanitasi yang dirancang sesuai ergonomi khususnya tinggi dan kebutuhan anak usia dini, untuk meningkatkan kemandirian anak dalam penggunaan fasilitas
3. Dibutuhkannya suasana belajar yang menyenangkan yang dapat mendukung perkembangan perilaku kreatif anak.

1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

Adapun Beberapa Rumusan Masalah Berdasarkan Latar Belakang Masalah Dan Identifikasi Masalah Yang Telah Diuraikan Sebelumnya, Yaitu:

1. Bagaimana menciptakan organisasi ruang yang efisien sehingga menunjang kegiatan bermain sambil belajar, pembelajaran multibahasa dan ekstrakurikuler
2. Bagaimana playgroup & taman kanak-kanak dapat mendukung metode fun learning dengan tahapan usia dan perkembangan anak
3. Bagaimana menciptakan fasilitas ruang yang fleksibel dan dapat mengakomodasi berbagai kegiatan fun learning untuk mendukung perkembangan kognitif anak dengan pertimbangan keselamatan anak
4. Bagaimana menciptakan desain fasilitas sanitasi dengan mempertimbangkan ergonomi antropometri anak
5. Bagaimana pemilihan warna yang cerah dan stimulatif membuat suasana ruang belajar menjadi lebih menyenangkan dan mendukung perilaku kreatif anak.

1.4 TINJAU DAN SASARAN PERANCANGAN

1.4.1 Tujuan perancangan

Menciptakan lingkungan ruang belajar yang mendukung metode fun learning yang mengintegrasikan pembelajaran multibahasa serta pendekatan perilaku untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara holistik. Dengan pendekatan perilaku, desain interior dirancang fleksibel untuk mendukung beragam aktivitas, dari pembelajaran individu hingga kolaborasi kelompok, seperti zona eksploratif multibahasa, area bermain, ruang khusus ekstrakurikuler dirancang untuk mendorong eksplorasi, kreativitas, serta mengembangkan bakat anak usia dini.

Fasilitas ini mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan, dan ergonomis bagi anak-anak. Diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran multibahasa, eksplorasi dan kreativitas di setiap tahap perkembangan.

1.4.2 Sasaran perancangan

Sasaran perancangan baru taman kanak-kanak dan tempat penitipan anak di kawasan podomoro park adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan playgroup & taman kanak-kanak yang dapat memenuhi kebutuhan pendidikan anak usia dini di kawasan podomoro park dengan fasilitas ruang kelas dengan adanya zona multibahasa, area bermain yang aman, fasilitas penunjang ruang bahasa, ruang mini theater untuk pengetahuan umum juga ruang aktivitas ekstrakurikuler yang mendukung pengembangan bakat dan kreativitas anak.
2. Merancang layout kelas yang sesuai dengan tahapan usianya agar dapat sesuai dengan usia minat dan kebutuhan anak serta meningkatkan kemampuan anak dalam berbagai aspek seperti kemampuan sosial, emosional, dan kognitif
3. Merancang furnitur ruang yang fleksibel dan dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan fun learning dengan mengoptimalkan suasana ruang yang mendukung perasaan menyenangkan bagi anak
4. Menyediakan desain fasilitas sanitasi dengan mempertimbangkan ergonomi dan antropometri anak
5. Menyediakan area bermain indoor dan outdoor yang seimbang untuk mendukung eksplorasi dan aktivitas fisik anak

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Batasan perancangan pada playgroup dan taman kanak - kanak ini terdiri dari dua lantai dengan pembagian yang jelas untuk masing-masing lantai. Lantai 1 dipergunakan sebagai kelas playgroup, taman kanak-kanak, Ruang bahasa mandarin, ruang makan, mini teater, dan UKS, sedangkan lantai 2 dipergunakan untuk ruang Kepala sekolah, ruang TU & guru, aula, ruang olahraga, ruang perpustakaan, dan ruang ekstrakurikuler. Fokus perancangan terutama pada lantai 1, karena merupakan area utama untuk aktivitas belajar dan bermain anak, di lingkungan yang aman sangat penting untuk mendukung perkembangan sosial dan kreativitas mereka.

Ruang-ruang di lantai 1 harus dirancang sesuai prinsip keamanan, ergonomi dan kebutuhan anak-anak usia dini, termasuk aula, ruang olahraga, ruang perpustakaan, ruang bioskop dan ruang ekstrakurikuler. Selain itu, diperlukan area untuk kegiatan fisik dan ruang terbuka untuk aktivitas luar. Setiap area dirancang untuk mendukung eksplorasi, perilaku kreatif, perkembangan motorik, kognitif dan sosial anak-anak melalui lingkungan aman, nyaman dan sesuai.

Batasan perancangan pada playgroup & taman kanak-kanak ini adalah :

1. Lokasi Perancangan : Podomoro Park Buah Batu - Bandung
2. Luas Perancangan : 2304 m²
3. Luas Denah Khusus : 900 m²
4. Status Proyek : New Design/fiktif
5. Pengguna : Anak usia dini, guru, staff, orang tua
6. Usia pengguna : PG (Kelompok bermain) antara 3 hingga 4 tahun.

TK (Taman Kanak-Kanak) antara 4 hingga 6 tahun

7. Ruangan yang ditawarkan berdasarkan aktivitas yang ditawarkan oleh sekolah seperti : lobby atau ruang tunggu, ruang kelas, ruang bahasa mandarin, ruang makan, mini teater, gudang APE, Sanitasi, mini kitchen.
8. Penerapan pendekatan perilaku menyesuaikan kebutuhan anak usia dini untuk menampung kegiatan aktivitas kreatif dan akademik, serta pengalaman yang menyenangkan dengan edukasi multibahasa

1.6 METODE PERANCANGAN

Berikut adalah tahapan pengumpulan data melalui beberapa metode. Pengumpulan data didapat dengan melakukan analisa data primer dan sekunder yang berisikan data observasi, wawancara, studi lapangan, dan studi preseden yang relevan dengan kasus.

1.6.1 Data primer

Data primer adalah observasi dengan pengamatan mengenai hal yang mendukung objek perancangan. Pengambilan data dilakukan dengan cara :

1. Survey (Observasi)

Kegiatan yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara sistematis, sehingga mendapatkan data yang relevan.

Tahapan observasi playgroup dan taman kanak-kanak mengenai interior dilakukan di beberapa lokasi playgroup dan taman kanak-kanak yaitu TK Telkom buah batu, PG & TK tunas cemara, dan PG & TK Pelita fajar bandung.

Observasi dimulai dengan pengamatan langsung dilapangan dengan mengamati elemen desain, tata letak ruang, pencahayaan, ventilasi dan furnitur yang digunakan oleh anak – anak serta orang dewasa.

2. Studi lapangan

Studi lapangan dilakukan pada 2 playgroup dan 3 taman kanak-kanak yang akan dijadikan sebagai objek studi banding yaitu :

a. Nama :TK Telkom Buah Batu

Alamat : Jl. BKR No.11, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265

Tipologi : Bangunan sekolah Berada di pinggir jalan utama

b. Nama : PG & TK Tunas Cemara Bandung

Alamat : Jl. Soekarno-Hatta No.22, Cibuntu, Kec. Bandung Kulon, Kota Bandung, Jawa Barat 40212

Tipologi : bangunan sekolah , Area pendidikan ini berada di lantai 1 dari bangunan 3 lantai.

c. Nama : PG & TK Pelita Fajar Bandung

Alamat : Jl. Jend. Sudirman No.475, Jamika, Kec. Bojongloa Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40231

Tipologi : Bangunan sekolah

3. Dokumentasi

Mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda dan sebagainya (Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (2006: 231). Metode ini bertujuan untuk memperkuat penjelasan dari metode diatas yang merupakan data bersifat nyata

4. Wawancara

Kepada kepala sekolah dan wali kelas Taman kanak-kanak terkait struktur disekolah, harapan dan informasi penting terkait perilaku anak usia dini. Hasil wawancara kemudian digunakan untuk perancangan interior ruang kelas yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis untuk mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan kenyamanan, keamanan, fungsi, ergonomi dan pencahayaan pada ruangan.

6. Programming

Hasil analisis data dimasukkan ke dalam perencanaan interior. Dimulai dengan menentukan fungsi kebutuhan ruang kelas. Data yang didapat untuk menentukan kapasitas, ukuran, dan hubungan antar ruang yang mendukung sirkulasi yang efisien. Program ruang disusun dengan mempertimbangkan elemen pencahayaan, layout dan material.

7. Konsep

Hasil programming menghasilkan identifikasi masalah dan potensi untuk inovasi konsep desain. Konsep desain dibuat dengan menetapkan tema, konsep, dan moodboard.

8. Hasil akhir perancangan

Hasil akhir perancangan playgroup & taman kanak-kanak dengan output berupa proposal, lembar kerja, Gambar perspektif, dan animasi, serta maket.

1.6.2 Data sekunder

Data Sekunder adalah data yang bukan data yang diusahakan sendiri pengumpulannya, atau data yang diperoleh dari literatur. Pencarian data sekunder meliputi :

1. Studi pustaka

Pengumpulan data dengan melakukan studi literatur terhadap buku – buku yang relevan dan jurnal ilmiah. Data yang diperoleh untuk dasar teoritis dalam perancangan interior yang sesuai dengan kebutuhan.

2. Studi preseden

Dilakukan Untuk mendapatkan data dari sekolah yang berbeda namun memiliki kesamaan sehingga dijadikan referensi. Hasilnya akan digunakan untuk merumuskan perbaikan atau inovasi desain interior taman kanak-kanak yang sesuai dengan kebutuhan.

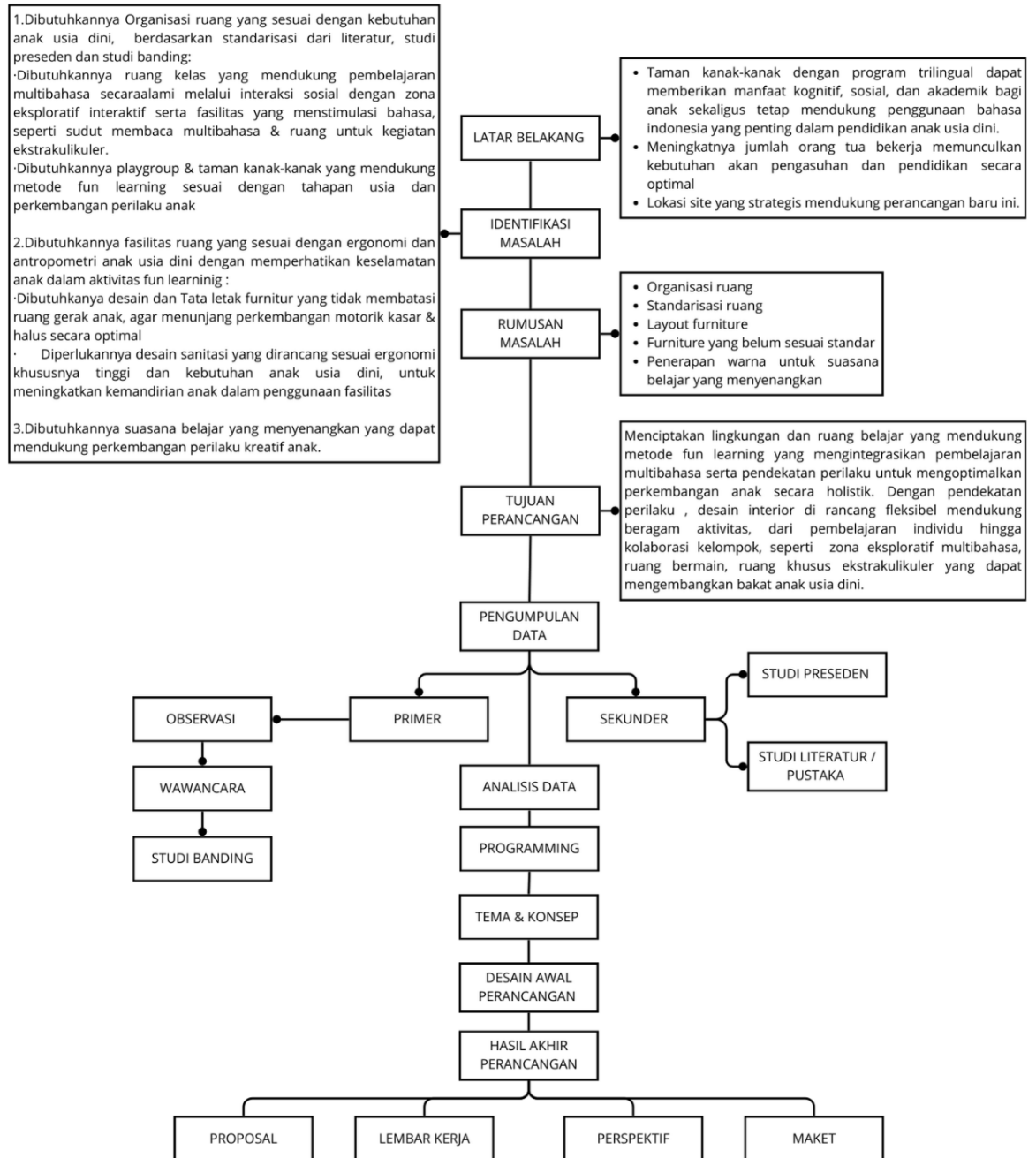
1.7 MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat yang akan diperoleh dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan metode fun learning yang mengintegrasikan pembelajaran multibahasa dan pendekatan perilaku untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh sehingga mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional dan motorik anak.
2. Memberikan rasa aman bagi kedua orang tua yang bekerja, dengan pendidikan & pengasuhan berkualitas bagi anak usia dini.
3. Memberikan wawasan dan referensi desain interior pada perancangan playgroup & taman kanak-kanak dengan metode fun learning yang mengintegrasikan pembelajaran multibahasa dan pendekatan perilaku.

1.8 KERANGKA PIKIR PERANCANGAN

Berikut kerangka berpikir dari proses perancangan Interior



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Sumber : Dokumen Pribadi

1.9 PEMBABAN LAPORAN TA

Pembaban laporan TA adalah uraian singkat tentang setiap pembahasan bab pada laporan TA.

BAB 1 PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian atau perancangan, serta ruang lingkup dan batasan proyek untuk memberikan gambaran awal mengenai topik yang dibahas.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI DESAIN

Teori yang relevan sebagai landasan ilmiah, studi literatur terkait, serta referensi desain yang mendukung proses perancangan.

BAB 3 DESKRIPSI PROJEK DAN DATA ANALISIS

Penjelasan tentang proyek yang dikerjakan, data yang dikumpulkan, metode analisis, dan hasil analisis yang menjadi dasar pengembangan konsep desain.

BAB 4 TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN

Menguraikan tema utama yang dipilih serta konsep desain yang diimplementasikan, termasuk detail perancangan untuk memenuhi kebutuhan proyek.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Merangkum hasil penelitian atau perancangan, menyajikan kesimpulan utama, serta memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut atau penelitian terkait di masa