

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pertumbuhan anak tidak hanya tergantung pada lingkungan keluarga dan pendidikan formal, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh karakteristik fisik ruang di sekitar mereka. Saat ini, perhatian terhadap desain arsitektur untuk anak-anak semakin meningkat, mengakui pentingnya fasilitas anak dalam perkembangan mereka. Dalam konteks ini, penekanan pada meningkatkan petualangan anak melalui eksplorasi fasilitas anak menjadi fokus utama.

Desain interior untuk fasilitas anak bukan hanya tentang membangun bangunan fisik semata, tetapi juga tentang menciptakan lingkungan yang dapat merangsang kreativitas, mengembangkan keterampilan motorik, dan mendorong interaksi sosial. Ruang bermain dan fasilitas anak yang dirancang dengan baik dapat menjadi tempat untuk menjelajahi dunia, membangun rasa percaya diri, dan merangsang imajinasi anak-anak. Stimulasi kreatif menjadi bagian integral dari desain tersebut, dengan mengintegrasikan elemen-elemen yang mampu mendorong anak untuk berpikir *out of the box*, seperti penggunaan material multisensoris, permainan warna, dan bentuk-bentuk unik yang memancing rasa ingin tahu. Dengan merancang ruang yang memungkinkan anak-anak bereksplorasi secara bebas, mereka dapat mengembangkan kreativitas, memecahkan masalah, dan belajar melalui pengalaman langsung.

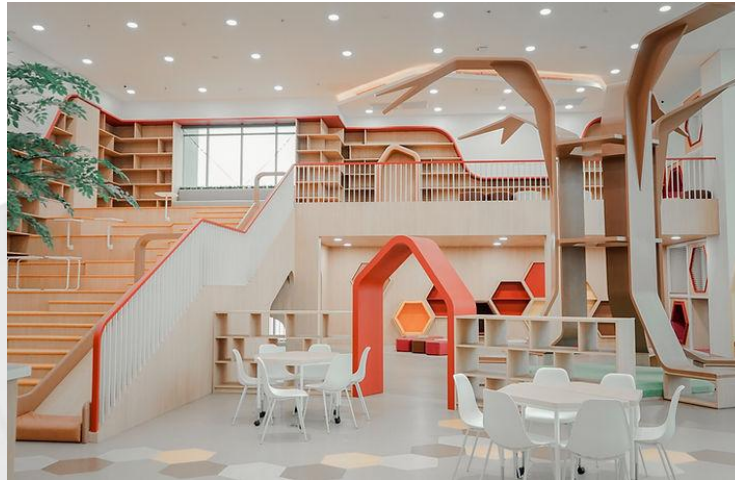


*Gambar 1.1 Desain Play Area Hope Academy
Sumber: Google (2023)*

Dengan menyadari pentingnya pengalaman bermain dalam perkembangan anak, desain interior untuk fasilitas anak menitikberatkan pada integrasi elemen-elemen seperti keamanan, aksesibilitas, dan estetika yang merangsang. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan yang aman namun menantang, mendukung pertumbuhan fisik dan emosional anak-anak, serta mendorong keinginan mereka untuk belajar melalui interaksi dengan lingkungan sekitar.

Melalui pengeksploasian fasilitas anak, kita dapat mengenali bagaimana desain interior yang cermat dapat membentuk pengalaman bermain anak-anak sehingga memberikan dampak positif pada perkembangan mereka. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam tentang hubungan antara desain interior dan perkembangan anak menjadi kunci untuk menciptakan ruang yang memungkinkan petualangan dan pertumbuhan yang optimal selama tahap-tahap kritis masa kecil.

Dengan pemahaman ini sebagai dasar, penting untuk menyoroti aspek-aspek kunci yang terlibat dalam desain arsitektur untuk fasilitas anak. Fokus utama adalah pada keamanan, yang mencakup pemilihan bahan yang aman dan pengorganisasian ruang agar meminimalkan risiko kecelakaan. Estetika yang menarik, kombinasi warna cerah, dan penonjolan elemen desain kreatif memberikan rangsangan visual yang esensial untuk perkembangan anak-anak.



*Gambar1. 2 Desain Area Library Hope Academy
Sumber: Google (2023)*

Selain itu, mendorong interaksi sosial juga menjadi hal yang sangat penting melalui desain ruang yang mendukung kolaborasi dan kegiatan bermain bersama. Pentingnya inklusivitas dalam fasilitas anak menjamin bahwa semua anak, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, dapat mengalami dan menikmati ruang tersebut. Inovasi dalam desain menjadi kunci untuk menciptakan elemen yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendidik, merangsang rasa ingin tahu, dan mengembangkan kreativitas anak-anak.

Dengan memahami secara mendalam keterkaitan antara arsitektur dan perkembangan anak, desain fasilitas anak dapat menjadi sarana efektif dalam membentuk generasi yang memiliki kreativitas, rasa percaya diri, dan semangat yang tinggi. Oleh karena itu, proses eksplorasi fasilitas anak menjadi perjalanan yang melibatkan bukan hanya kegembiraan bermain, melainkan juga penemuan diri dan pembentukan landasan untuk masa depan yang cerah.

Desain interior di lembaga pendidikan, seperti sekolah atau perguruan tinggi, umumnya didasarkan pada prinsip-prinsip ergonomi, fungsionalitas, dan estetika. Poin utamanya adalah menciptakan suatu lingkungan yang mendukung pembelajaran efektif, kolaborasi, dan memberikan kenyamanan bagi siswa. Selain itu, desain ini berperan dalam mencerminkan nilai-nilai dan identitas institusi, yang dapat memperkuat semangat komunitas di kalangan siswa dan staf.

Sebagai contoh nyata dari pendekatan ini, UPH Hope Academy di Lippo Mall Puri menerapkan desain interior dengan teliti untuk memberikan dukungan

maksimal bagi pengguna, terutama para murid. Desain tersebut mempertimbangkan dengan hati-hati dalam aspek ergonomi, fungsionalitas, dan estetika, terutama dalam ruang kelas, ruang pertemuan, perpustakaan, dan area lainnya yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar dan mendukung perkembangan siswa.



*Gambar 1.3 Desain Kelas Hope Academy
Sumber: Google (2023)*

Keberhasilan desain interior di Hope Academy tidak hanya bergantung pada aspek fisik saja, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan lingkungan yang merangsang potensi dan pertumbuhan para pengguna, yakni siswa. Dengan menerapkan prinsip-prinsip desain yang holistik, institusi ini berhasil menciptakan ruang yang tidak hanya memfasilitasi pembelajaran efektif, tetapi juga merangsang kreativitas dan kolaborasi di antara siswa. Oleh karena itu, desain interior di Hope Academy tidak hanya sekadar unsur estetika, tetapi juga sebagai instrumen vital yang mendukung misi pendidikan dan pengembangan karakter siswa.

Dalam konteks ini, desain interior bukan hanya mendukung pembelajaran, tetapi juga menjadi ungkapan visual dari nilai-nilai yang ditanamkan oleh Hope Academy. Hal ini menciptakan identitas unik bagi institusi dan menyampaikan pesan visual tentang lingkungan pembelajaran yang diadvokasi oleh Hope Academy. Dengan demikian, desain interior di Hope Academy bukan hanya sebagai proses estetika semata, tetapi juga sebagai bahasa visual yang menceritakan kisah tentang komitmen terhadap pendidikan yang inovatif dan inklusif.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana desain interior pada studi kasus Hope Academy, terutama mengenai fasilitas anak yang dapat mengintegrasikan elemen-elemen stimulasi kreatif untuk mendukung perkembangan imajinasi, kreativitas, dan keterampilan sosial anak-anak melalui eksplorasi ruang yang menyenangkan dan edukatif?
- b. Bagaimana desain furnitur yang ergonomis dan sesuai dengan dimensi fisiologis anak dapat berkontribusi pada perancangan lingkungan yang mendukung stimulasi kreatif serta mendorong kenyamanan, keamanan, dan kebebasan berekspresi anak-anak?

1.3 Tujuan Perancangan Interior

- a. Merancang interior pada studi kasus Hope Academy, terutama mengenai fasilitas anak yang mengedepankan elemen-elemen kreatif untuk menciptakan lingkungan yang mendorong pengembangan imajinasi, kreativitas, dan interaksi sosial, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung pertumbuhan psikologis anak secara optimal.
- b. Menghasilkan desain furnitur yang ergonomis dan sesuai dengan dimensi tubuh anak, sehingga merancang lingkungan yang aman, nyaman, dan mendukung aktivitas fisik maupun kognitif, serta memberikan stimulasi kreatif melalui elemen desain yang menarik dan edukatif.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

a. Kontribusi Praktis

Hasil dari perancangan ini akan berfokus pada keamanan dan aksesibilitas dalam perancangan interior mendukung lingkungan bermain yang aman dan ramah anak. Pemilihan material yang tepat, pengaturan furnitur yang aman, dan perhatian terhadap kebutuhan akses bagi semua anak berkontribusi pada keberlanjutan dan keberlanjutan fasilitas.

b. Kontribusi Teoretis

Hasil dari perancangan mengenai kontribusi teoretis juga terlihat dalam integrasi teori fisiologi anak-anak dalam desain interior. Memahami kebutuhan fisiologi anak dan merancang ruang bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka menjadi fokus untuk mencapai hasil yang optimal.

1.5 Batasan Perancangan Interior

Dalam pengembangan Hope Academy di lokasi baru, yakni Jakarta, lingkup perancangan akan difokuskan pada jenjang TK dan SD saja. Perancangan ini akan mempertimbangkan kebutuhan spesifik anak usia dini dan anak sekolah dasar, baik dari segi fungsi ruang, furnitur, hingga elemen desain yang mendukung proses pembelajaran. Sebagai bagian dari penerapan kurikulum IB yang menekankan eksplorasi, kreativitas, dan pembelajaran holistik, desain fasilitas ini harus mampu menciptakan ruang yang selaras dengan kebutuhan perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak-anak. Selain itu, penempatan fasilitas juga akan mengadopsi prinsip desain yang diterapkan di Lippo Puri, seperti pengelolaan sirkulasi untuk kemudahan akses, pengaturan ruang yang mendukung pembelajaran inklusif, serta penerapan identitas budaya institusi yang kuat. Dengan demikian, perancangan ini bertujuan tidak hanya menciptakan ruang yang fungsional dan estetik, tetapi juga mendukung visi dan misi Hope Academy dalam memberikan pendidikan yang inovatif dan berkualitas.

Revitalisasi UPH Hope Academy melibatkan beberapa pembatasan yang harus dipertimbangkan dalam perancangan, termasuk pembatasan lingkungan makro, lingkungan mikro, identitas budaya, pengguna ruang, dan ketentuan teknis terkait waktu perancangan dan penelitian proyek ini. Hope Academy di Lippo Puri menunjukkan perhatian khusus terhadap lingkungan makro dan mikro dengan penempatan gedung terpisah untuk mengurangi kemacetan di area mall, memberikan kesan eksklusif, dan menghindari persaingan lahan parkir. Penyediaan parkir yang berdekatan dengan *lobby* juga memudahkan akses, karena parkir tersedia pada lantai yang sama dengan *lobby*.

Selain itu, penataan Hope Academy juga mempertimbangkan faktor cuaca sekitar, termasuk arah angin, kondisi bangunan yang sudah ada, dan pola sirkulasi pengunjung. Hal ini menunjukkan keseriusan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung proses pembelajaran dan interaksi di antara penghuni Hope Academy. Pendekatan ini menekankan kenyamanan dan kepraktisan, menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran yang efektif.

Upaya revitalisasi ini juga mencerminkan identitas budaya yang dijaga, memastikan bahwa desain dan fungsi ruang sesuai dengan nilai-nilai dan budaya institusi. Dengan demikian, para penghuni Hope Academy dapat merasakan identitas kultural yang kuat dalam setiap aspek pembelajaran mereka.

Dalam pengembangan proyek ini, perencanaan juga terikat oleh batasan teknis, termasuk batasan waktu perancangan dan penelitian. Dalam menghadapi kendala-kendala ini, tim perancang perlu bekerja secara efisien dan efektif untuk mencapai tujuan revitalisasi Hope Academy. Secara keseluruhan, batasan-batasan ini menjadi landasan penting dalam merancang ulang Hope Academy agar menjadi lingkungan pembelajaran yang inovatif, fungsional, dan berkelanjutan yang disesuaikan dengan visi dan misi dari Hope Academy itu sendiri, yaitu dengan visi “True Knowledge, Faith in Christ, Godly Character” dan untuk misi “Proclaiming the preeminence of Christ and engaging in the redemptive restoration of all things in Him through holistic education”.

Perancangan Hope Academy di UPH dilakukan dalam jangka waktu 4 bulan pada tahap awalnya. Tahap riset desain pertama dimulai dengan mencari referensi dan menentukan lokasi pelaksanaan, yang kemudian diikuti dengan pembuatan laporan berisi abstrak, latar belakang, perumusan masalah, dan tujuan proyek. Semua langkah tersebut melibatkan pengumpulan data dari sumber yang dapat dipercaya, memberikan dasar yang kuat untuk perancangan selanjutnya. Setelah menyelesaikan tahap pertama, perhatian dialihkan ke riset desain kedua dan riset desain ketiga.

Riset desain kedua menitik beratkan pada penentuan klien dan perencanaan jadwal pelaksanaan proyek. Langkah ini menjadi penting dalam menentukan aspek praktis dan pelaksanaan proyek secara keseluruhan. Di sisi lain, riset desain ketiga

menjadi fokus penilaian dan pemantauan kemajuan proyek. Pada tahap ini, refleksi menggunakan teori desain dan umpan balik dari klien dijadikan dasar untuk pengembangan selanjutnya.

Selama 4 bulan penuh, yakni riset desain pertama, proyek ini menyatukan elemen kreativitas, penelitian mendalam, dan evaluasi yang cermat. Melalui tahapan-tahapan riset desain tersebut, diharapkan revitalisasi Hope Academy dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Keseluruhan proses perancangan ini menjadi landasan untuk pembangunan berikutnya, memastikan setiap langkah menuju pencapaian visi dan misi proyek dilakukan secara optimal.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Proyek ini menggunakan metode pengumpulan data yang holistik dengan melakukan kunjungan langsung ke UPH Hope Academy, melakukan wawancara, dan meriset melalui sumber-sumber yang dapat dipercaya. Pengumpulan data dibagi menjadi dua tahap utama, yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Fokus utama adalah memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Ini mencakup wawancara langsung dengan pihak terkait di Hope Academy. Pendekatan ini memungkinkan penggalian informasi yang lebih mendalam yang mungkin tidak dapat ditemukan melalui sumber lain. Wawancara ini disusun untuk memperoleh pandangan langsung dari pihak internal institusi, dengan mengeksplorasi aspek-aspek khusus yang relevan dengan proyek revitalisasi.

b. Data Sekunder

Melibatkan pengumpulan informasi dari sumber-sumber terpercaya selain kunjungan langsung ke Hope Academy. Ini melibatkan riset melalui publikasi, literatur terkait, dan sumber informasi lain yang dapat memberikan konteks dan dukungan tambahan untuk proyek. Pendekatan ini mengharuskan analisis mendalam terhadap informasi yang sudah ada untuk memahami konteks yang lebih luas dari revitalisasi Hope Academy.

Dengan menggabungkan data primer dan sekunder, proyek ini memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan mencakup semua aspek yang diperlukan dan memberikan dasar yang kokoh untuk analisis dan perancangan selanjutnya. Pendekatan kombinitif ini menjadi landasan yang kuat untuk memastikan bahwa revitalisasi Hope Academy dapat sesuai dengan kebutuhan dan visi yang diinginkan.

1.7 Metode dan Pendekatan dalam Perancangan

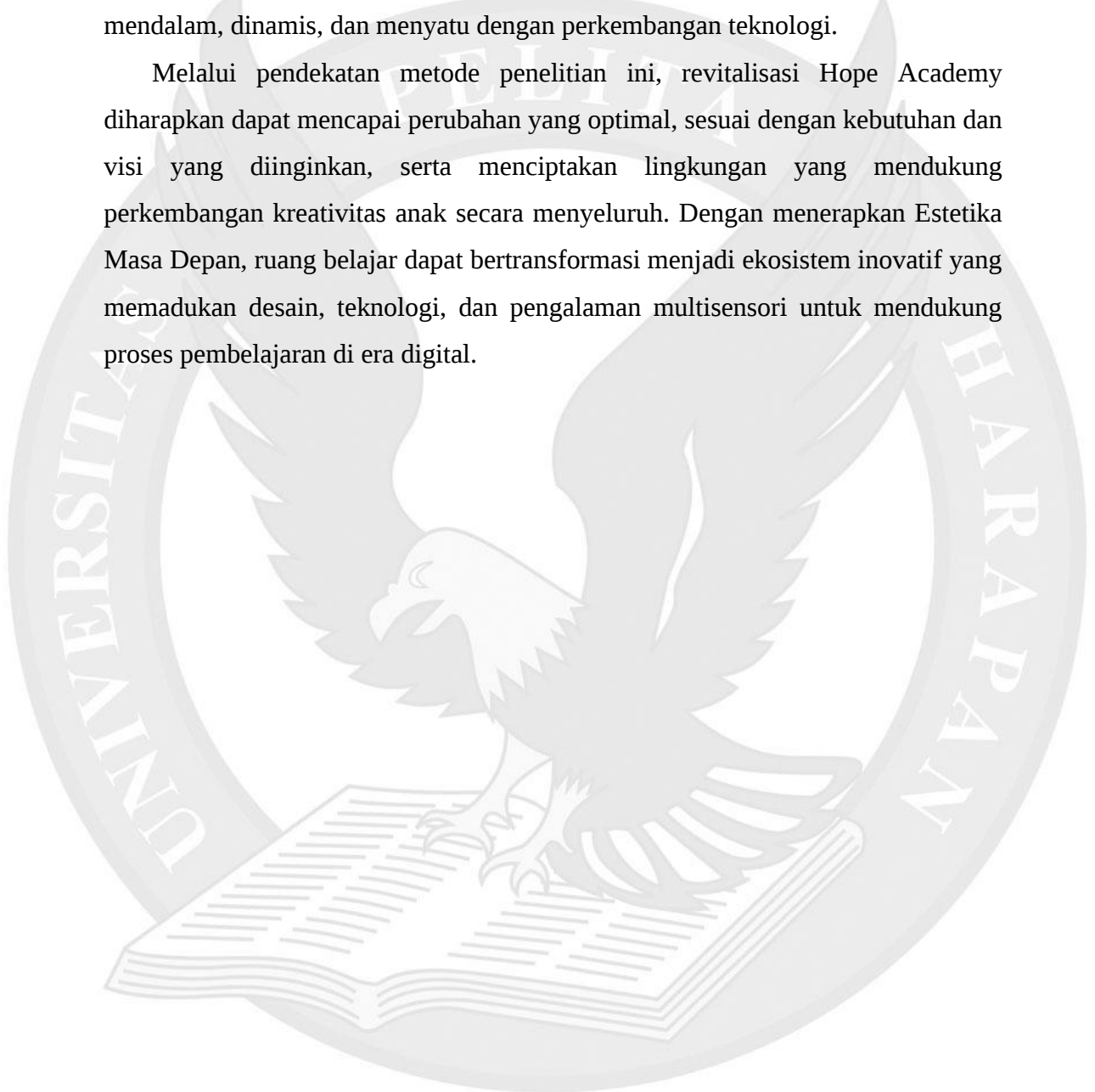
Perancangan interior UPH Hope Academy mengadopsi pendekatan yang menyeluruh untuk memahami keadaan eksisting dan merencanakan peningkatan yang sesuai. Langkah awal melibatkan tinjauan literatur untuk memperoleh pemahaman terkini tentang desain interior dalam konteks pendidikan. Sesi wawancara dengan pihak-pihak terkait, termasuk pengelola, guru, dan siswa, digunakan untuk mengeksplorasi pandangan internal mengenai kebutuhan dan preferensi ruang.

Langkah berikutnya mencakup pemetaan rinci ruang-ruang di Hope Academy dan pelaksanaan survei kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik langsung. Analisis SWOT diterapkan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Pengembangan prototipe desain konseptual muncul sebagai hasil temuan, yang kemudian diverifikasi dengan pihak terkait sebelum tahap implementasi.

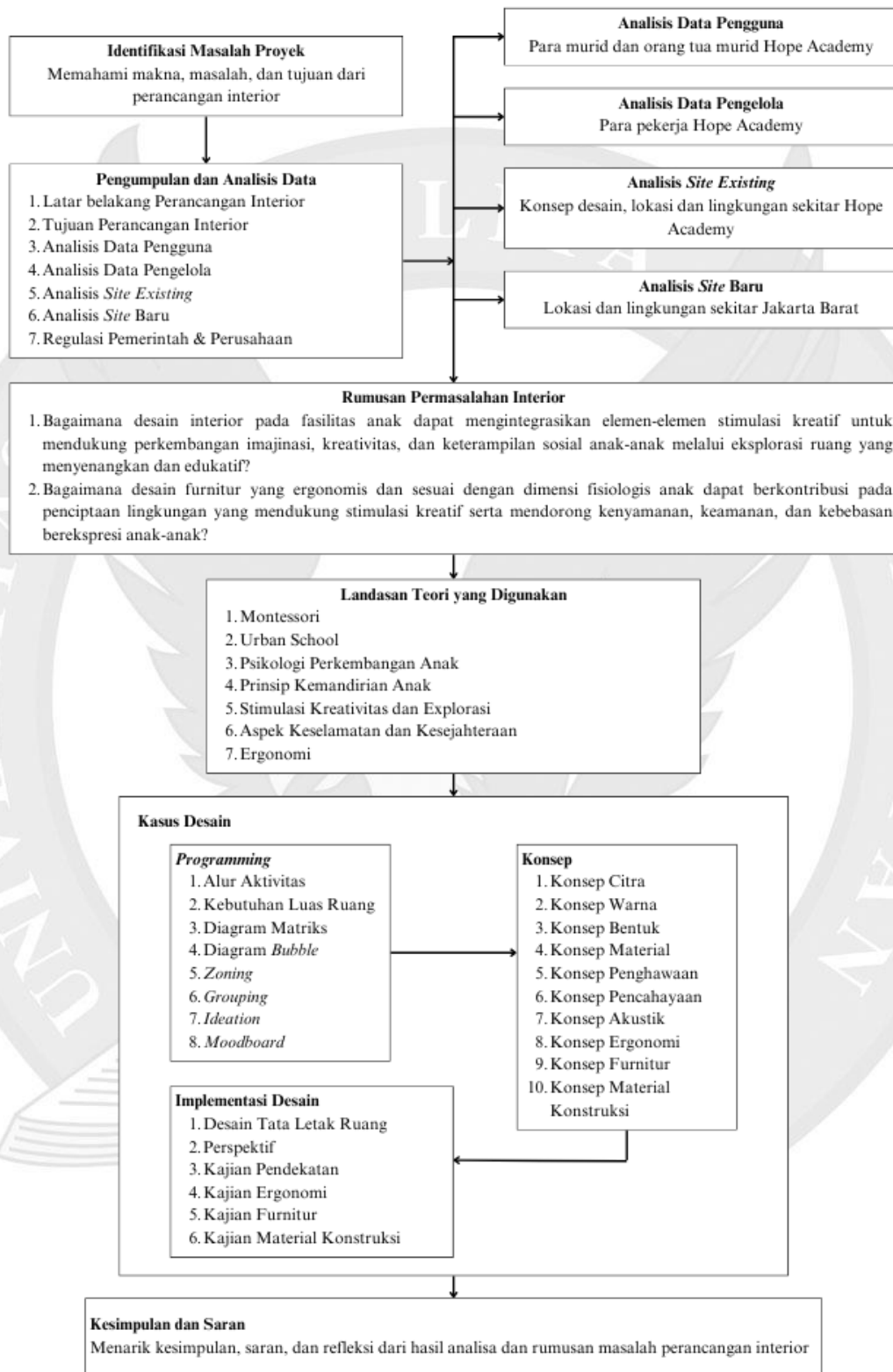
Sebagai bagian dari pendekatan ini, penerapan Estetika Masa Depan sangat ditekankan, dengan tujuan menciptakan ruang yang responsif, interaktif, dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pembelajaran. Pendekatan ini menggabungkan teknologi dan elemen desain inovatif untuk merangsang imajinasi serta proses berpikir kreatif. Elemen-elemen seperti pencahayaan dinamis berbasis sensor, proyeksi interaktif, material adaptif, dan furnitur fleksibel digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menerapkan teknologi sensorik dan desain berbasis responsivitas, ruang belajar tidak hanya menjadi tempat fisik, tetapi juga agen interaktif yang mendukung eksplorasi dan inovasi.

Stimulasi kreatif ini bertujuan untuk menginspirasi rasa ingin tahu dan membangun rasa percaya diri anak-anak dalam proses pembelajaran mereka. Melalui pendekatan berbasis Future Aesthetics, perancangan interior tidak hanya meningkatkan fungsi ruang, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, dinamis, dan menyatu dengan perkembangan teknologi.

Melalui pendekatan metode penelitian ini, revitalisasi Hope Academy diharapkan dapat mencapai perubahan yang optimal, sesuai dengan kebutuhan dan visi yang diinginkan, serta menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas anak secara menyeluruh. Dengan menerapkan Estetika Masa Depan, ruang belajar dapat bertransformasi menjadi ekosistem inovatif yang memadukan desain, teknologi, dan pengalaman multisensori untuk mendukung proses pembelajaran di era digital.



1.8 Kerangka Perancangan Interior



Gambar1. 4 Alur Perancangan Interior
Sumber : Dokumentasi Liliana Jasni (2024)

Revitalisasi UPH Hope Academy telah direncanakan dengan menggunakan suatu kerangka yang terstruktur, dimulai dari pendahuluan yang membahas latar belakang dan tujuan proyek, dan dilanjutkan dengan kajian literatur yang menyoroti tren terbaru dan prinsip-prinsip desain dalam konteks institusi pendidikan. Analisis awal melibatkan pemetaan ruang eksisting secara rinci dan identifikasi kekuatan serta kelemahan yang ada. Pendekatan berbasis kebutuhan dan preferensi pengguna diformulasikan melalui wawancara dengan pihak terkait, guru, dan siswa, serta survei pengguna untuk memahami pandangan langsung mereka.

Desain konsep utama dikembangkan dengan fokus pada kreativitas, inovasi, dan integrasi teknologi yang menyeluruh. Sebagai hasilnya, prototipe desain konseptual disusun, disajikan, dan diverifikasi bersama pihak terkait, dengan penyesuaian yang dilakukan berdasarkan umpan balik yang diterima. Implementasi dilakukan secara bertahap sesuai dengan rencana perancangan interior, dengan koordinasi yang cermat dan pemantauan berkelanjutan selama proses pelaksanaan.

Proses evaluasi dan pemeliharaan dijalankan untuk mengukur kinerja desain terhadap tujuan yang telah ditetapkan. Kesimpulan memberikan gambaran singkat mengenai hasil revitalisasi, pembelajaran yang diperoleh, dan rekomendasi untuk masa depan, menyelesaikan proses perancangan interior dengan pendekatan yang holistik dan berfokus pada kebutuhan pengguna.

1.9 Sistematika Penulisan

Pada bab I, yaitu pendahuluan menjelaskan latar belakang pentingnya desain interior untuk mendukung perkembangan anak di lingkungan pendidikan, terutama dalam merangsang kreativitas dan interaksi sosial. Permasalahan utama yang diangkat adalah bagaimana menciptakan ruang belajar yang aman, nyaman, dan edukatif melalui desain interior yang inovatif. Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan ruang yang mendukung imajinasi, kreativitas, serta kesejahteraan psikologis anak, dengan kontribusi berupa solusi praktis dan teori yang relevan. Dalam bab ini juga dibahas batasan proyek, teknik pengumpulan data yang melibatkan wawancara dan observasi, serta metode perancangan yang sistematis untuk memastikan pendekatan desain yang efektif dan relevan.

Lalu, pada bab II, yaitu landasan teori ini menguraikan teori-teori yang menjadi dasar dalam perancangan desain interior untuk fasilitas pendidikan anak. Teori psikologi perkembangan anak memberikan pemahaman mengenai kebutuhan kognitif, emosional, dan fisik anak yang harus diakomodasi dalam desain. Prinsip Montessori menjadi panduan utama, menekankan kemandirian dan eksplorasi anak melalui lingkungan belajar yang terstruktur. Selain itu, aspek keselamatan, ergonomi, dan stimulasi kreativitas dijelaskan secara mendalam sebagai elemen penting yang harus diintegrasikan dalam perancangan.

Pada bab III, membahas aplikasi teori ke dalam desain konkret di Hope Academy dengan tema *Urban School*. Data lokasi meliputi tata letak fasilitas pendidikan di lingkungan perkotaan, sementara data klien mengidentifikasi kebutuhan spesifik pengguna seperti siswa, guru, dan staf. Analisis kebutuhan pengguna menyoroti aspek ergonomi, keamanan, dan fleksibilitas desain pada ruang-ruang seperti kelas, perpustakaan, dan laboratorium khusus, dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan fungsional.

Bab IV, Bab ini mengintegrasikan hasil survei, wawancara, dan observasi untuk mendukung keputusan desain yang dibuat. Analisis SWOT digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam perancangan. Implementasi desain mencakup pemilihan material, pengaturan ruang, serta elemen visual yang mendukung kebutuhan belajar dan eksplorasi anak, dengan fokus pada keamanan dan daya tarik estetika.

Pada bab V, ini merangkum pencapaian proyek desain interior yang telah memenuhi tujuan perancangan, yaitu menciptakan ruang belajar yang aman, kreatif, dan mendukung perkembangan holistik anak. Kesimpulan memberikan evaluasi terhadap hasil desain, sedangkan saran ditujukan untuk pengembangan lebih lanjut, seperti penerapan desain serupa di fasilitas pendidikan lain dengan fokus pada kebutuhan spesifik pengguna.