

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan *Child Friendly Environment*

*Child* menurut kamus bahasa Inggris yang berarti anak, dan *friendly* berarti ramah, sedangkan *environment* berarti lingkungan. Jadi dapat diartikan sebagai lingkungan yang ramah terhadap anak.

Menurut UNICEF, dari sepanjang masa kanak-kanak, semua bayi dan anak-anak memerlukan suatu yang aman dan dijamin dalam suatu lingkungan yang ramah. Pada masa kanak-kanak adalah pertumbuhan fisik dan suatu periode dimana anak-anak peka terhadap dunia di sekitarnya.

Pada masa anak-anak kesehatan dianggap sebagai suatu periode kritis anak-anak membutuhkan perlindungan, rangsangan dan interaktif. Lingkungan yang ramah dan aman, baik untuk anak-anak sehingga anak-anak merasa nyaman dalam belajar sehingga memperoleh ketrampilan baru dan akhirnya berkembang semua potensinya yang berguna untuk masa depannya.

Selama masa anak-anak, mereka belajar sehingga disiapkan dengan baik untuk sekolah dan dengan demikian bermanfaat lebih bagi pendidikan. mereka juga menjadi lebih percaya diri dalam interaksi sosial dalam keluarga dan lingkungan sosial.

Menurut Zomerplaag, J., & A. Mooijman(2005) Mendesain ruang yang bersifat *Child-friendly* berdasarkan prinsip berikut :

- a. Gunakan dimensi sesuai dengan kondisi fisik anak.
- b. Desain fasilitas sesuai dengan kapasitasnya sehingga didalam anak ruang merasa bebas.

Cara mendesain ruang *Child Friendly* menurut *Home Decorating Made Easy* sebagai berikut :

- a. Disesuaikan dengan aktivitas dan kesukaan anak.
- b. Ruang harus fleksibel dan multifungsional sehingga anak bebas berkreasi.
- c. Ruangan harus aman untuk anak dan mudah dalam pengawasan.
- d. Diperlukan wadah tempat untuk semua barang anak – anak yang sesuai dengan ukuran mereka seperti rak atau loker.
- e. Pencahayaan cukup untuk menerangi semua ruangan.
- f. Memberikan ornamen dan dekorasi pada dinding yang bertekstur halus.
- g. Semua perabot dalam ruang disesuaikan dengan kondisi fisik anak dan fleksibel untuk diubah penataannya.

Dari kriteria-kriteria ruang yang ada diatas maka ruang dengan menerapkan *Child Friendly Environment* yaitu dengan menerapkan aspek :

- a. Aman
- b. Nyaman
- c. Menyenangkan.

Ketiga aspek diatas merupakan aspek yang penting dalam ruang anak karena dapat merangsang pertumbuhan dan kreativitas anak sehingga anak dapat merasa aman, nyaman dan menyenangkan berada didalam ruang.

Untuk dapat menerapkan konsep *Child friendly Environment* maka dari ketiga aspek tersebut dapat diterapkan dalam elemen-elemen pembentuk ruang. Elemen pembentuk ruang dengan menerapkan unsur perancangan yang sesuai dengan ketiga aspek tersebut yaitu aman, nyaman dan menyenangkan. Dengan menerapkan unsur perancangan pada elemen pembentuk ruang dengan mempertimbangkan 3 aspek itu maka ruang yang bersahabat dengan anak dapat terpenuhi dan dapat membantu pertumbuhannya baik fisik maupun non fisik.

### 2.1.2 Kriteria Perancangan

Dengan melihat prinsip ruang dengan menerapkan *Child Friendly Environment* maka dapat dengan mempertimbangkan 3 aspek diatas. 3aspek diatas dapat diterapkan pada kriteria perancangan ruang untuk anak.

Untuk mempertimbangkan aspek aman maka dengan kriteria perancangan sebagai berikut :

#### a. Menciptakan Lingkungan Sehat Untuk Anak

Menurut Dr. Adini dan Dr. Adriani dalam majalah serial rumah interior “Furnitur Anak”. Anak merupakan masa pertumbuhan oleh karena itu perlu menciptakan lingkungan yang aman dan higienis dengan cara menghindari polusi didalam ruang yang disebabkan oleh polusi dan unsur-unsur kimiawi, unsur biologis dan psikologis.

##### a. Polusi kimia

Unsur kimia yang menjadi penyebab polusi adalah :

###### 1. *Formaldehyde*

*Formaldehyde* merupakan zat kimia yang terkandung pada bahan pelapis furniture. Zat ini dapat mengganggu sistem respirasi dan sistem saraf pusat. Dampaknya dapat menyebabkan stress, gangguan keseimbangan.

###### 2. Timbal

Timbal merupakan salah satu unsur logam berat yang sangat beracun bagi tubuh jika dikonsumsi, cat jenis lama yang mengandung timbale pada pigmen warnanya, dapat member efek jangka panjang. Tidak hanya berefek kepada fisik tubuh, berkaitan dengan kesulitan belajar, keterlambatan mental bahkan *skizofrenia* (penyakit otak yang timbul akibat ketidakseimbangan pada dopamine, salah satu sel kimia dalam otak. *Skizofrenia* adalah gangguan jiwa psikotik paling lazim, dengan cirri hilangnya perasaan afektif atau respon emosional dan menarik diri dari hubungan antarpribadi normal.

###### 3. Mercury

Merupakan bahan pengawet dan untuk mengurangi bau pada cat. Penggunaan bahan mercury dapat mengakibatkan gangguan pada sistem sarf pusat yang dapat menyebabkan penurunan konsentrasi.

###### 4. Asbes

Salah satu bahan yang memiliki kekuatan dan ketahan tinggi, terhadap api, panas serta zat kimia. Tetapi tidak dapat diurai oleh alam. Debu asbes ini sangat berbahaya bagi kesehatan paru-paru dan dapat mengakibatkan

penyakit asbestosis (batuk akut, dan nyeri di dada), kanker paru-paru, dan mesothelioma (tumor ganas pada membran paru-paru).

#### 5. Lead

Salah satu kandungan berbahaya yang terdapat dalam cat adalah lead. Lead merupakan bahan kimia dalam cat sebagai bahan anti jamur dan membuat cat lebih kuat dan tahan lama. Pada proses pengamplesan cat yang mengandung lead sangat berbahaya, karena debu lead yang terhirup akan mengakibatkan keracunan. Keracunan dalam jangka panjang dapat menghambat perkembangan mental dan penurunan IQ.

#### b. Polusi biologis

Yang termasuk unsur biologis antara lain jamur, bakteri, serangga, maupun mikroorganisme lainnya. Mikroorganisme akan berkembang biak pada dengan baik pada kondisi lembab dan dapat menyebabkan Infeksi Saluran Pernafasan Atas (ISPA), penyakit kulit, alergi dan infeksi paru-paru.

Indonesia merupakan negara tropis yang memiliki tingkat kelembapan tinggi. Untuk itu kelembapan yang baik untuk ruang adalah 40%-60% dengan suhu normal antara 22°-26°C. menggunakan cat dengan *waterproof* atau anti lembab, cahaya sinar matahari yang cukup dan ventilasi yang memadai akan membantu menciptakan lingkungan ruang yang ideal dan sehat untuk anak.

Karpet dan matras adalah bahan yang dapat dijadikan media pertumbuhan mikroorganisme. Oleh karena itu karpet kurang disarankan digunakan dalam ruang anak, tetapi lebih disarankan untuk menggunakan bahan *vinyl* atau *parquette* yang diberi lapisan *coating* dengan *polyurethane* sebagai bahan penutup lantai.

#### c. Polusi psikologis

Polusi psikologis disebabkan kurangnya kenyamanan didalam ruangan yang dapat mempengaruhi panca indera. Hal ini dapat diakibatkan oleh pencahayaan didalam ruangan yang terlalu terang atau pencahayaan yang kurang memadai. warna ruang yang tidak tepat juga dapat menghasilkan efek iluminasi yang terlalu menyilaukan atau terlalu redup. Sedangkan warna yang monoton dapat membuat anak-anak bosan.

### **b. Perabot yang Aman untuk Anak**

Menurut Dr. Adini dan Dr. Adriani dalam majalah serial rumah interior “Furnitur Anak”. Anak-anak pada usia sekolah sedang mengalami perkembangan fisik, motorik dan kognitif yang sangat pesat. Oleh karena itu rasa ingin tahu yang sangat besar sehingga kemampuan mereka mengeksplorasi lingkungan semakin besar.

Faktor keamanan menjadi faktor utama yang perlu diperhatikan untuk merancang perabot yang akan digunakan. Dengan aktivitas anak yang aktif maka bentuk perabot perlu disesuaikan dengan jenis kegiatan anak dan keluasaan gerak.

Berdasarkan kebutuhan tersebut maka dalam merancang bentuk perabot dalam ruang anak perlu mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- a. Bentuk perabot tanpa sudut yang tajam sehingga membuat anak merasa lebih aman dan nyaman, bentuk ini memiliki nilai positif dari aspek keamanan.
- b. Bentuk juga dapat membantu mengurangi aktivitas anak yang selalu bergerak oleh karena itu bentuk juga bentuk perabot yang massif dan kokoh untuk menghindari resiko kecelakaan akibat gerak anak.

Selain mempertimbangkan faktor keamanan dan aktivitas anak maka perlu dalam pengolahan bentuk dan pemilihan warna dengan mempertimbangkan fungsi dari ruang tersebut. Berdasarkan fungsinya ruang anak dibagi menjadi 2 yaitu : ruang kegiatan fisik dan non fisik. Kedua ruang tersebut memiliki fungsi edukasi bagi anak dengan karakter yang berbeda.

- a. Ruang kegiatan fisik yaitu ruang yang digunakan untuk kegiatan yang memiliki banyak aktivitas. Oleh karena itu digunakan bentuk dan warna yang memiliki efek psikologis dan membantu memotivasi anak lebih aktif dan kreatif. Penggunaan bentuk dan warna yang lebih beragam pada perabot dapat memberikan stimulasi anak lebih aktif dan kreatif serta dapat berfungsi sebagai sarana belajar melatih anak mengenal berbagai macam bentuk dan warna sejak dini.

Bentuk lingkaran dan lengkung dengan warna-warna terang dan kontras seperti merah, kuning, biru sangat baik untuk anak karena karakter yang

dihasilkan oleh bentuk dan warna sesuai karakteristik kegiatan anak yang dilakukan pada usia sekolah.

- b. Ruang kegiatan non fisik yaitu ruang yang lebih banyak digunakan untuk aktivitas otak maupun tempat beristirahat maka dari itu perlu ketenangan dan konsentrasi. Penggunaan bentuk dan warna pada kegiatan non fisik memberikan efek psikologis yang menenangkan pada anak. Bentuk yang dapat digunakan adalah bentuk segi empat yang bersifat stabil serta bentuk sederhana massif. Warna yang dipilih menggunakan warna pada golongan warna dingin seperti hijau, biru dan ungu.

Parabot yang aman adalah perabot yang tidak membahayakan tubuh anak, yaitu dengan kriteria sebagai berikut :

- a. Menggunakan bahan material *non toxic*
- b. Perabot tidak memiliki sudut yang tajam
- c. Memiliki keseimbangan dan kekuatan konstruksi yang cukup baik
- d. Tekstur bahan yang digunakan tidak terlalu licin untuk menjaga agar tidak terpeleset atau slip. Dan tidak terlalu kasar agar tidak melukai kulit anak.

Untuk mempertimbangkan aspek nyaman maka dengan kriteria perancangan sebagai berikut :

**c. Perabot yang Nyaman untuk Anak**

Menurut Dr. Adini dan Dr. Adriani dalam majalah serial rumah interior “Furnitur Anak”. Faktor kenyamanan pada perabot anak yaitu mempertimbangkan faktor ergonomis yang merupakan syarat yang utama pada ruang anak. Ergonomis memberikan kenyamanan yang berdasarkan pada proporsi dan postur tubuh anak atau antropometrik. Sehingga kenyamanan sangat berpengaruh dan berdampak bagus untuk kesehatan fisik dan psikis.

Selain itu juga untuk memberikan nyaman dapat juga dengan penggunaan sudut tumpul pada perabot yang digunakan dan menggunakan tekstur yang halus dan lembut. Selain itu juga dapat merangsang panca indera mereka yaitu indera peraba.

#### d. Pencahayaan dan Penghawaan

Menurut Olds, Kualitas suatu ruang tergantung keadaan pencahayaan alaminya daripada faktor yang lain. Pencahayaan alami perlahan-lahan berubah secara bertahap seiring pergantian hari dan musim, sehingga dapat menjelaskan ruangan dalam kondisi yang berbeda dari segi penerangannya. Pencahayaan alami dapat membantu mempertahankan siklus *circadian* (aktivitas tubuh) dan mempengaruhi hubungan kesehatan dan faktor psikologis.

Pencahayaan buatan dibutuhkan sebagai tambahan cahaya alami pada malam hari, idealnya cahaya listrik harus didesain memiliki kualitas yang sama dengan pencahayaan alami. Pencahayaan buatan dapat diatur yang sesuai dengan aktivitas.

Jumlah pencahayaan dan penghawaan tergantung atas apada ukuran bukaan dalam suatu ruangan, letak bangunan dan arah hadap. Pembagian ukuran bukaan :

- a. Jendela dgn *sill* tinggi (24-30 inci atau lebih), memberikan rasa aman psikologis dalam ruangan yang lebih tinggi dari tanah. Jendela yang tinggi dapat menampilkan langit terbuka dan asupan cahaya yang masuk.
- b. Desain pintu dengan bentuk, bahan, suara, berat dan operasional pintu. Pintu dibuat dengan bersahabat anak yaitu dengan menggunakan bahan kayu daripada logam atau kaca.

#### e. Suara dalam Lingkungan Anak Menurut Olds :

- a. Anak memiliki beberapa respon terhadap pengaruh kebisingan dan tidak dapat mengatur apa yang mereka dengar. Suara yang anak dengar dapat mempengaruhi sel tubuh mereka, jaringan *immature* (pertumbuhan)anak dapat terpengaruh oleh getaran, kebisingan yang intensif.

- b. Suara yang harmonis mendukung organ abai dan perkembangan jaringan. Suara juga penting untuk orientasi, keamanan, khususnya untuk anak-anak. Seperti pada anak yang menangis karena ada sesuatu yang tidak dikenalnya dan keadaan sepi yang menjadi kecemasannya. Dengan kata lain suara yang dikenal anak seperti suara yang manis, musik yang lembut,

suara burung, desiran angin, suara yang nyaman dan menyenangkan, khususnya pada tempat yang asing.

Untuk mempertimbangkan aspek menyenangkan maka dengan kriteria perancangan sebagai berikut :

#### f. Ruang yang menyenangkan untuk anak

Menurut Dr. Adini dan Dr. Adriani dalam majalah serial rumah interior “Furnitur Anak”. Dalam pertumbuhan anak, dalam ruang fisik anak ruang dapat menimbulkan efek secara psikologis terhadap anak. Efek tersebut dapat berupa efek positif maupun efek negatif. Dengan karakter anak yang dinamis maka diperlukan ruang yang dapat membantu pertumbuhan fisik dan non fisik anak yaitu dengan warna dan bentuk. Warna berperan penting pada perkembangan anak secara psikologis. Dalam lingkaran warna, setiap warna dapat memiliki arti dan karakter sendiri-sendiri yang dapat membantu perkembangan anak. Terdapat warna hangat dan warna dingin pada lingkaran warna. Warna hangat terutama warna-warna yang berbeda dari merah ke kuning. Warna memiliki efek emosional yang paling tajam dibandingkan warna lainnya. Sedangkan warna dingin yang terletak dari hijau ke ungu melalui biru, warna tersebut dapat memberi efek yaitu tenang, dewasa, dan matang. Melalui terapi warna dingin dapat membantu anak dalam meredam emosinya.

Dari warna hangat dan dingin juga memiliki karakter dan arti untuk anak yaitu sebagai berikut :

Warna hangat		Warna dingin	
Merah	Cinta, energi, kuasa, kekuatan, panas	Biru	Keheningan, mencintai, kesetiaan, keamanan, percaya
Merah muda	Sehat, bahagia, manis, feminisme, rasa kasihan	Biru muda	Imajinatif, menenangkan, nyaman
Kuning	Cerdas, energi, kreativitas, akal, bahagia.	Hijau	Pertumbuhan, kesuburan, kesegaran
Oranye	Kepercayaan, keberanian, kehangatan, keramahan, keakraban.	Pirus / hijau biru.	Rohani, perlindungan.
Ungu	Kebangsawanan, kerohanian, ningrat, kemewahan, ambisi		



Dari karakter dan arti warna tersebut maka untuk memberikan suasana yang menyenangkan dalam ruang dapat dengan menerapkan warna sesuai dengan fungsi ruangnya. Sehingga anak dapat merasa nyaman dan menyenangkan berada didalam ruangan.

Selain warna, bentuk juga dapat memberikan peran penting dalam perkembangan anak. Bentuk-bentuk juga dapat membantu dalam merangsang imajinatif dan kreativitas anak melalui bentuk dasar yaitu lurus (kubus dan segi empat), bersudut (segitiga dan pyramid), lengkung (lingkaran, silinder). Bentuk-bentuk tersebut dapat menambahkan pengetahuan terhadap bentuk kepada anak.

Untuk menciptakan ruang dengan penerapan *child friendly environment* maka dapat dengan mempertimbangkan aspek dari kriteria-kriteria perancangan yaitu aman, nyaman dan menyenangkan. Dari uraian diatas mengenai aspek perancangan maka dapat disimpulkan yaitu :

a. Aman

Dari aspek aman yaitu dengan mempertimbangkan kesehatan, dan keselamatan anak. Untuk mempertimbangkan aspek kesehatan yaitu dengan menerapkan unsur perancangan yaitu dari segi bahan yang aman untuk kesehatan anak. Sedangkan untuk mempertimbangkan aspek keselamatan anak dapat dengan menerapkan unsur perancangan yaitu dari segi bentuk perabot yang digunakan oleh anak.

b. Nyaman

Dari aspek nyaman yaitu dengan mempertimbangkan proporsi, pencahayaan, penghawaan, akustik dan tekstur anak. Untuk mempertimbangkan aspek proporsi yaitu dengan menerapkan unsur perancangan yaitu dari segi bentuk perabot yang sesuai dengan anthropometrik anak.

c. Menyenangkan

Dari aspek menyenangkan yaitu dengan menciptakan suasana ruang untuk anak dengan mempertimbangkan warna. Selain itu juga dengan menerapkan unsur perancangan yang lain yaitu garis dan motif untuk menciptakan suasana yang menyenangkan untuk anak.

## 2.2 Tinjauan Umum Perkembangan Anak.

### 2.2.1 Karakteristik Anak

Pada perancangan sebuah tempat pendidikan dasar ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan dan perancangannya. Sebelum merancang suatu tempat pendidikan maka perlu mengetahui terlebih dahulu tentang siapa dan bagaimana calon dari penggunaanya. Untuk perancangan ruang kelasnya juga harus memperhatikan hal tersebut. Berikut adalah beberapa pendapat tentang perkembangan anak. Menurut Anita Rui Olds (2001) empat kebutuhan dasar anak pada lingkungan yaitu lingkungan tersebut harus memberikan ruang pada anak untuk aktif bergerak, mendorong anak untuk lebih mandiri, memberi kenyamanan pada anak, dan mendorong kepekan kontrol anak.

Dari pendapat tentang perkembangan anak diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam perkembangannya, pola pikir dan perkembangan mental dari anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan disekitarnya, baik itu lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan sosial lainnya. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungannya akan dengan mudah terekam oleh anak sehingga mempengaruhi perkembangan anak.

Masa pertumbuhan dan perkembangan anak (Hurlock, 1992)

- a. Pertumbuhan : suatu proses fisik yang ditandai dengan bertambah besarnya anggota-anggota tubuh.
- b. Perkembangan : proses perubahan psikologis yang ditandai dengan kemajuan berpikir, mengingat, dan menganalisa.

Aspek-aspek yang mempengaruhi perkembangan anak (Ahmadi, 1977) :

- a. Aspek fisik, meliputi perkembangan fisik, anatomis, dan kesehatan.
- b. Aspek psikis, meliputi perkembangan kejiwaan diantaranya intelektual, emosional, sosial, moral, dan kepribadian.

Cara mempermudah memahami perkembangan anak-anak adalah dengan mengadakan periodisasi perkembangan menurut Elizabeth Hurlock (1996), berikut tabel fase perkembangan anak.

**Tabel 2.1** Masa Pubertas Tumpang Tindih dengan Akhir Masa Kanak-kanak dan Permulaan Masa Remaja.

Masa perkembangan	Usia (tahun)	
	Perempuan	Laki-laki
<b>Anak-anak</b>	0-11	0-12
<b>Pubertas</b>	12-14	13-15
<b>Remaja</b>	15-18	15-18

Sumber : Psikologi Perkembangan, Elizabeth Hurlock, 1996.

Karakteristik anak-anak pada usia sekolah dasar Usia antara 6-12 tahun.

(Prof.Dr.Sarlito : 1992) :

- Mebutuhkan suatu kehidupan yang bersosial
- Ingin mengenali diri
- Senang melakukan hal-hal yang menarik.

Sedangkan karakteristik anak pada usia 6-12 tahun menurut Elizabeth Hurlock (1978) yaitu :

- Pada masa ini anak telah menyesuaikan diri dengan realitas konkret dan haus pengetahuan.
- Masa ini seharusnya diupayakan peningkatan kualitas perkembangan kognitif, dan pendidikan lebih ditujukan pada latihan penelitian dan penemuan.
- Pada umur ini memperlihatkan suatu perkembangan ke arah kemajuan.

Selain itu juga ada karakter perkembangan anak menurut (Dattner,1974)

*The Concrete Phase* (7 -11 tahun). Berikut ciri-ciri perkembangan anak :

- Mulai mengorganisasikan pengalaman ke dalam kelas-kelas.
- Selau ingin tahu bagaimana sesuatu bekerja
- Aktif menurut kemampuan diri sendiri
- Interaksi permainan dengan menggunakan peraturan, semakin tinggi memahami sudut pandang anak lain dan membentuk aktivitas.

- e. Perkembangan fisik :
  1. Tanggap
  2. Vitalitas besar
  3. Berolah raga
- f. Kebutuhan :
  1. Mandiri dan dipercaya
  2. Kegiatan fisik, kesempatan untuk bermain
  3. Lingkungan akademis yang beraneka ragam.
- g. Permainan :
  1. Permainan elektronik, komputer
  2. Permainan yang dapat menunjukkan kemampuan pengguna dan ketepatan.

### 2.2.2 Proses Kematangan dan Belajar Anak

Proses kematangan adalah proses terbukanya karakteristik yang secara potensial ada pada individu yang berasal dari warisan genetik individu, sedangkan belajar adalah proses perkembangan yang berasal melalui proses latihan dan usaha. Seorang anak memiliki kesiapan belajar sendiri tanpa harus dirangsang dari orang lain, adapun kriteria untuk menentukan kesiapan belajar menurut Elizabeth Hurlock (1978) :

- a. Minat belajar  
Anak-anak akan menunjukkan minat belajar mereka dengan keinginan untuk dididik atau belajar sendiri.
- b. Minat bertahan  
Ketika anak telah siap belajar, minat mereka tetap walaupun mereka menghadapi hambatan dan kesulitan.
- c. Kemajuan  
Dengan berlatih, anak yang telah siap belajar akan menunjukkan kemajuan walupun sedikit dan berangsur-angsur.

Seorang anak harus mendapatkan kesempatan belajar, jika tidak anak tersebut akan terhambat proses kematangan dirinya. Berikut pengaruh antar

hubungan proses belajar dan kematangan anak menurut Elizabeth Hurlock (1978) yaitu :

- a. Variasi pola perkembangan
- b. Kematangan membatasi perkembangan
- c. Batas kematangan jarang dicapai
- d. Hilangnya kesempatan belajar membatasi perkembangan
- e. Rangsangan diperlukan untuk perkembangan yang purna
- f. Keefektifan belajar bergantung pada ketepatan waktu

### 2.2.3 Perkembangan Bakat dan Kreativitas Anak

Dalam perkembangan seorang anak banyak hal yang mempengaruhinya. Selain pendidikan, bakat dan kreativitas anak juga mempengaruhi perkembangan anak tersebut. Menurut Abu Ahmadi (1991). Kemampuan anak berbakat bisa diukur melalui kemampuan, diantaranya :

- a. Kemampuan intelektual, akademik khusus  
Merupakan pengembangan pola daya pikir dan bahasa melalui pengalaman pengetahuan seperti bahasa dan iptek.
- b. Psikomotorik  
Merupakan perkembangan fisik atau jasmani serta merangsang kreativitas anak melalui permainan ditempat terbuka dengan mengasah atau melatih alat panca indera dan koordinasi sensomotorik.
- c. Memimpin  
Merupakan proses pengembangan bersosialisasi dan emosional melalui pengenalan diri terhadap lingkungannya yaitu : berdiskusi, belajar, bergaul, berdisiplin, menghargai orang lain, mengedalikan orang lain.
- d. Bidang seni  
Merupakan pengembangan estetika melalui ketrampilan atau kesenian yaitu : melukis, membuat patung, memainkan musik.

Untuk anak pada usia sekolah dasar juga memiliki karakter tentang bakatnya tersendiri seperti berikut Menurut Ahmadi (1991):

Tabel 2.2 Studi Bakat

Usia	Perilaku	Bakat yang muncul
6 – 8 Tahun	Anak dapat bersandiwara dan mengerti aturan.	Bakat seni drama
8 – 12 Tahun	Lebih ingin menonjol satu kelebihan dan memahaminya.	Segala jenis bakat ( seni, ilmiah, bahasa)

Sumber : Psikologi Perkembangan, Abu Ahmadi, 1991.

Kreativitas anak adalah tanggapan alami anak terhadap lingkungannya dan merupakan salah satu cara berinteraksi dengan dunia sekitarnya (Bean, 1995).

Beberapa manfaat yang diperoleh anak melalui kreativitas :

- a. Kreativitas membangun harga diri
- b. Kreativitas menguatkan kesadaran diri
- c. Kreativitas meningkatkan kemampuan berkomunikasi
- d. Kreativitas menumbuhkan rasa integritas pribadi.

Ciri-ciri kegiatan anak-anak menurut kelompok umur anak usia sekolah dasar yaitu :

- a. Kelompok usia 6-8 tahun
  1. Kegiatan mulai mengarah pada kegiatan kelompok
  2. Ketergantungan pada individu yang lebih dewasa berkurang
- b. Kelompok usia 8-12 tahun
  1. Kegiatan sudah mengarah pada kegiatan kelompok
  2. Sudah mulai mandiri
  3. Sudah memahami peraturan-peraturan tertentu
  4. Sudah mulai berani mencoba kegiatan-kegiatan yang memerlukan ketabahan.

### 2.3 Tinjauan Umum Pendidikan *Full Day*.

Dengan keberadaan *full day* merupakan sebuah wadah yang potensial untuk pengembangan pendidikan dan juga perubahan pada sistem pendidikan yang tidak lagi mengacu pada seratus persen teori melainkan keaktifan siswa.

Konsep belajar sehari penuh di sekolah (*full day school*) ini dapat meningkatkan kreatifitas anak didik lebih cepat karena waktu mereka di sekolah lebih panjang. Selain diajarkan ilmu pengetahuan, mereka juga dididik ilmu agama sehingga seimbang, kata Kepala Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Nurul Ilmi, Mus,ab Chaniago, di Medan

Pembelajaran dan metode pendidikan *full day* dalam Skripsi FTSP UII sebagai berikut :

### 2.3.1 Sistem pembelajaran yang digunakan adalah

- a. Sistem pembelajaran Sekolah *full day* menggunakan kolaborasi kurikulum Pendidikan Nasional dan pengembangan kurikulum yang diolah tim pengembang kurikulum yang handal dan professional.
- b. Sistem pembelajaran *full day* dimulai (pukul 7.30– 16.00 WIB).
- c. Lama pendidikan sekolah dasar ini selama 6 tahun Seluruh mata pelajaran menggunakan pendekatan metode pengajaran *Learning by Doing*, maksudnya adalah menggunakan metode pengajaran yang membuat siswa faham dan bukan hanya sekedar tahu/hafal, yaitu dengan cara siswa diajak untuk melakukan, melihat, mendengar, merasakan secara langsung objek yang sedang dipelajari, sehingga siswa dapat benar – benar memahaminya, Sarana penunjang untuk mengembangkan metode ini diantaranya adalah alat peraga, perpustakaan, laboratorium komputer, audio visual.
- d. Jumlah siswa dalam satu kelas maksimal 20 orang, karena semakin sedikit jumlah siswa maka semakin besar keaktifan siswa tersebut dan semakin mudah dalam hal pengawasan dan perhatian guru terhadap siswa
- e. Setiap kelas ditangani oleh 2 orang guru.

### 2.3.2 Metode Pembelajaran

Metode yang dipakai dalam *full day* ini adalah untuk meningkatkan interaksi sosialnya diantaranya :

- a. Metode Diskusi

Metode ini sangat efektif untuk melatih keberanian dan keterampilan anak dalam berkomunikasi dan mengemukakan pendapat.

b. Metode Tanya Jawab

Metode ini baik sekali dalam memberikan rangsangan untuk menggiatkan anak berpikir, dengan melatih kekritisannya pertanyaan yang diajukan ataupun melatih kemampuan dalam menjawab pertanyaan.

c. Metode Kerja Kelompok

Metode mengajar yang membawa anak-anak sebagai kelompok dan secara bersama-sama berusaha untuk memecahkan suatu masalah atau melakukan suatu tugas

d. Metode Karyawisata

Metode mengajar yang pelaksanaannya mengajak siswa untuk langsung mengamati objek atau sasaran yang ada di lingkungan sekitar ataupun di tempat lain.

### 2.3.3 Kegiatan Sekolah

Kegiatan yang ada di sekolah baik diluar maupun di luar lingkungan sekolah :

- Kegiatan Ekstra Kurikuler yang disesuaikan minat siswa.
- Kegiatan bimbingan pelajaran setiap hari sebagai pengganti PR
- Kegiatan belajar Komputer
- Kegiatan belajar Pendidikan Seni
- Kegiatan Penanaman Budi Pekerti
- Kegiatan Senam Pagi
- Kegiatan kunjungan wisata setiap bulan sekali
- Kegiatan sholat berjamaah di musholla.

## 2.4 Tinjauan Arsitektur Sekolah Dasar

Ketentuan mengenai prasarana beserta sarana yang ada didalam bangunan diatur dalam Peraturan Menteri pendidikan nasional nomor 24 tahun 2007.

Adapun ketentuan mengenai prasarana beserta sarana diuraikan sebagai berikut :



### 2.4.1 Ruang Kelas

Fungsi ruang kelas adalah tempat kegiatan pembelajaran teori, praktek yang tidak memerlukan peralatan khusus, atau praktek dengan alat khusus yang mudah dihadirkan.

- a. Banyak minimum ruang kelas sama dengan banyak rombongan belajar.
- b. Kapasitas maksimum ruang kelas 28 peserta didik untuk SD dan MI.
- c. Rasio minimum luas ruang kelas  $2 \text{ m}^2$ /peserta didik.
- d. Untuk rombongan belajar dengan peserta didik kurang dari 15 orang, luas minimum ruang kelas  $30 \text{ m}^2$ .
- e. Lebar minimum ruang kelas 5 m.
- f. Secara umum semua dinding harus murah pemeliharaannya. Hal ini bisa diselesaikan dengan menggunakan material yang tidak mudah kotor atau biaya pemeliharaan yang memang rendah. Secara konstruktif, dinding hendaknya bersifat partisi supaya memiliki fleksibilitas yang tinggi untuk kepentingan rehabilitasi ringan.
- g. Ruang kelas memiliki pintu yang memadai agar peserta didik dan guru dapat segera keluar ruangan jika terjadi bahaya, dan dapat dikunci dengan baik saat tidak digunakan. Ukuran pintu untuk bangunan pendidikan harus bisa dilewati alat dan perabot yang ada dalam ruang tersebut.
- h. Jendela untuk ruang pendidikan, disamping untuk penerangan dan penghawaan untuk ruang pendidikan direncanakan dengan ambang bawah setinggi 1,5 m dari muka lantai. Perkecualian bisa dilakukan apabila pada dinding dimana jendela tersebut berada digunakan untuk kepentingan yang lain. Desain jendela dibuat sesederhana mungkin sehingga mudah dibersihkan. Penempatan jendela yang tinggi hendaknya sudah diperhitungkan terhadap kemudahan pemeliharaannya.
- i. Ruang kelas memiliki bukaan yang memungkinkan pencahayaan yang memadai namun tetap menjaga ketertiban proses belajar mengajar.

- j. Ruang kelas dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada tabel di bawah ini.

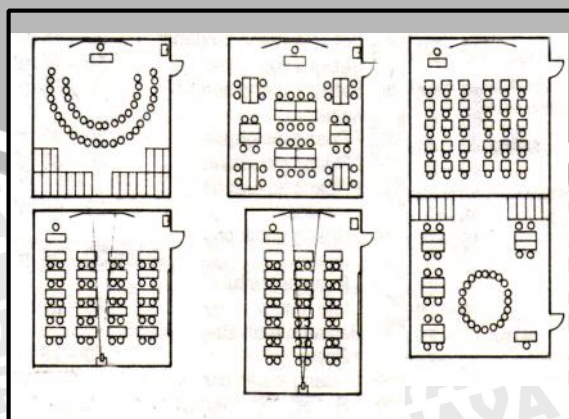
**Tabel 2.3** Sarana ruang kelas

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
<b>1 Perabot</b>			
1.1	Kursi Peserta didik	1 buah/ peserta didik.	Kuat, stabil, dan mudah dipindahkan oleh peserta didik. Ukuran sesuai dengan kelompok usia peserta didik dan mendukung pembentukan postur tubuh yang baik, minimum dibedakan untuk kelas 1-3 dan kelas 4-6. Desain dudukan dan sandaran membuat peserta didik nyaman belajar.
1.2	Meja peserta didik.	1 buah/ peserta didik.	Kuat, stabil, dan mudah dipindahkan oleh peserta didik. Ukuran sesuai dengan kelompok usia peserta didik dan mendukung pembentukan postur tubuh yang baik, minimum dibedakan untuk kelas 1-3 dan kelas 4-6. Desain memungkinkan kaki peserta didik masuk dengan leluasa ke bawah meja.
1.3	Kursi guru	1 buah/ guru	Kuat, stabil, dan mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman.
1.4	Meja guru	1 buah/ guru	Kuat, stabil, dan mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk bekerja dengan nyaman.
1.5	Lemari	1 buah/ruang	Ukuran memadai untuk menyimpan perlengkapan yang diperlukan kelas. Tertutup dan dapat dikunci.
1.6	Rak hasil karya peserta didik	1 buah/ruang	Ukuran memadai untuk meletakkan hasil karya seluruh peserta didik yang ada dikelas. Dapat berupa rak terbuka atau lemari.
1.7	Papan pajang	1 buah/ruang	Ukuran minimum 60 cm x 120 cm.
2.1	Peralatan peraga	1 buah/ruang	
<b>2 Media pendidikan</b>			
2.1	Papan tulis	1 buah/ruang	Ukuran minimum 90 cm x 200 cm.

			Ditempatkan pada posisi yang memungkinkan seluruh peserta didik melihatnya dengan jelas.
2.2	Gambar-gambar penunjang belajar mengajar.	Sesuai kebutuhan kurikulum.	
2.3	Peralatan peraga	1 buah/ruang	
<b>3 Perlengkapan lain</b>			
3.1	Tempat sampah	1 buah/ruang	
3.2	Tempat cuci tangan	1 buah/ruang	
3.3	Jam dinding	1 buah/ruang	
3.4	Soket listrik 1 buah/ruang	1 buah/ruang	

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 24 , 2007

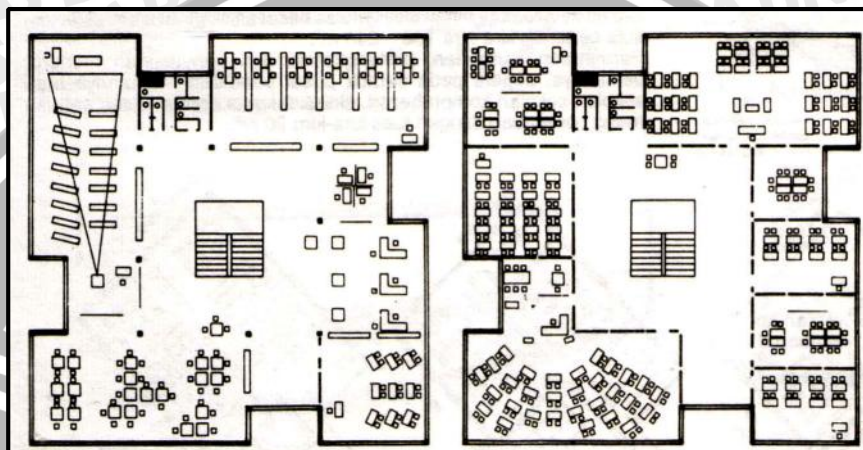
Neufert (1991) menyebutkan bahwa penataan perabot disesuaikan dengan aktivitas dan kegiatan belajar yang akan diwadahi. Penataan perabot pada ruang kelas akan berbeda dengan penataan perabot pada labolatorium ataupun perpustakaan. Tempat keperluan untuk ruang kelas kira-kira 2 m<sup>2</sup>/tempat, dengan alat peraga. Bentuk ruang yang standard adalah berbentuk bujur sangkar sampai dengan persegi panjang. Untuk pelajaran umum dapat digunakan penataan perabot seperti di pengadilan dengan bentuk perabot bebas. Adapun beberapa contoh penataan ruang kelas beserta perabotnya dapat dilihat pada gambar-gambar berikut ini.



Gambar 2.1 Variasi Penataan Perabot Sekolah Dasar 1

Sumber: Neufret, 1991

Variasi penataan perabot ruang kelas dalam satu bangunan dapat bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas dengan bidang penggunaan yang berbeda. Penataan perabot dalam satu bangunan dapat berbeda beda. Penataan tersebut ada yang formal, dan adapula yang kelompok. Penataan perabot kelas formal bermacam-macam. Penataan perabot kelas dapat disusun lurus ataupun membentuk sudut dengan arah hadap ke layar proyektor.



**Gambar 2.2** Variasi Penataan Perabot Sekolah Dasar 2

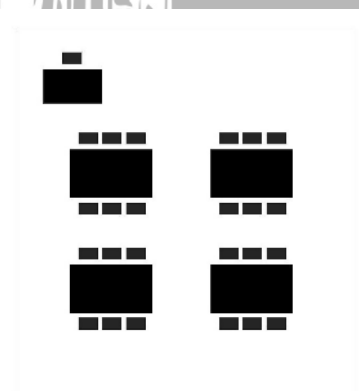
Sumber: Neufret, 1991

Penataan perabot di dalam ruang belajar menurut Depdiknas diklasifikasi menjadi 2 macam yaitu penataan formal seperti pada sekolah-sekolah lainnya dan penataan kelompok yang biasa digunakan untuk kegiatan berdiskusi.



**Gambar 2.3** Penataan Perabot Model Belajar Formal

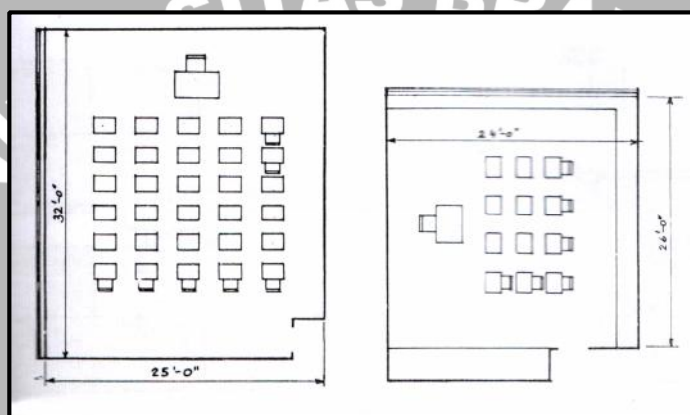
Sumber: Depdiknas, 2004



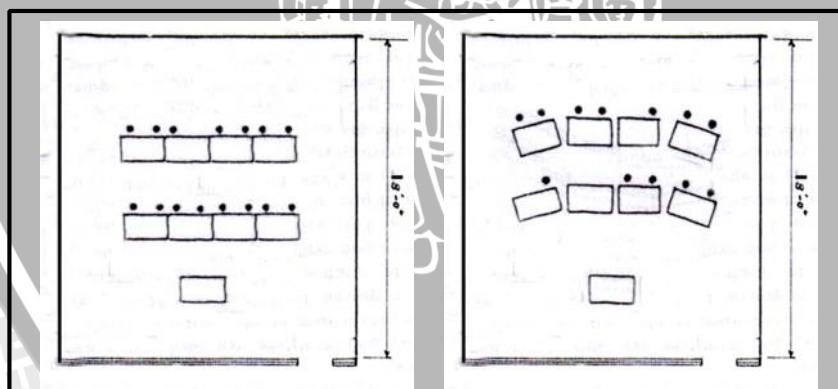
**Gambar 2.4** Penataan Perabot Model Belajar Kelompok

Sumber: Depdiknas, 2004

Menurut Depdiknas, Ketentuan sarana dan prasarana sesuai dengan kebutuhan pendidikan SD dan MI dimana didalamnya ditambah dengan kelengkapan sarana dan prasarana sesuai dengan kebutuhan dari ketunaan yang diwadahi. Ruang kelas didesain sesuai dengan jumlah pengguna. Ukuran ruang kelas untuk penggunaan ruang kelas umum lebih besar dibandingkan ruang kelas yang digunakan untuk kelompok kecil (untuk 10-15 siswa). ukuran ruang kelas bermacam-macam sesuai dengan tuntutan keperluan yang diwadahi. Adapun standard kelas dan standard pengaturan perabot Sekolah Dasar dalam *Time saver standard for building type* adalah sebagai berikut.



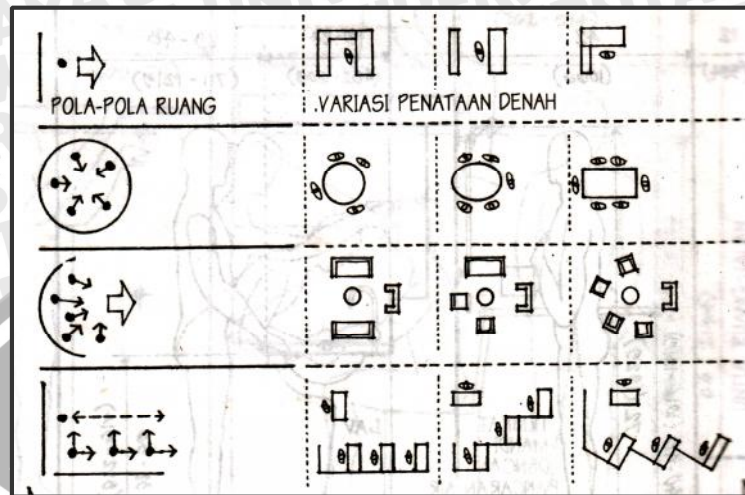
**Gambar 2.5** Standart Penataan Perabot Ruang Kelas  
Sumber: De Chiara, 1995



**Gambar 2.6** Penataan Perabot Ruang Kelas  
Sumber: De Chiara, 1995

Perencanaan tata letak perabot disesuaikan dengan hasil analisis aktivitas-aktivitas yang akan diwadahi oleh suatu ruang. Variasi pola ruang juga akan mempengaruhi penataan perabot. Terdapat berbagai penataan perabot, baik

itu penataan untuk pemakaian individu ataupun kelompok. Beberapa variasi penataan perabot dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 2.7** Variasi Penataan Perabot  
Sumber: Ching, 1996

## 2.5 Tinjauan Perancangan Interior.

### 2.5.1 Tinjauan unsur-unsur dalam interior

Menurut Laksmiwati (1989), unsur-unsur perancangan interior meliputi:

#### B. Garis

Garis dapat membangkitkan perasaan tertentu pada perancangan interior. Tipe garis yang berlainan menimbulkan perasaan yang berbeda.

1. Garis vertikal, memberi kesan kuat, agung, jantan, dan sifat resmi, mempunyai kecenderungan untuk menunjukkan ketinggian ruangan.
2. Garis horisontal, memberi kesan tenang, istirahat, informal, dan memperlebar ruang.
3. Garis diagonal, menimbulkan kesan gerak, dinamis dan membuat mata bergerak terus mengikutinya.
4. Garis tak beraturan, memberi kesan keanekaan.
5. Garis lengkung, bersifat romantis dan puitis, variasi garis lengkung dapat mengekspresikan bermacam-macam suasana. Garis berupa lingkaran penuh

dapat mengekspresikan suasana riang gembira. Lengkungan yang lebih halus seperti huruf "S", mencerminkan sesuatu yang halus dan manis. Garis semacam ini dapat menarik perhatian tanpa terlalu bersifat dinamis, namun jika terlalu banyak penggunaannya dalam ruangan maka akan menimbulkan kesan ramai/tegang.



**Gambar 2.8** Penggunaan garis dalam ruang baca

Sumber: [www.designshare.com](http://www.designshare.com)

Dari teori dan gambar diatas, maka dapat diterapkan penggunaan garis lengkung atau tidak bersudut pada bentuk perabot maupun motif pada dinding kelas, karena dapat menarik perhatian anak.

### C. Bentuk

Bentuk dapat digunakan untuk mendukung ruang yang imajinatif, karena salah satu proses belajar pada anak dapat dilakukan melalui bentuk visual. Menurut Adjie (1996) dan Wong (1972), bentuk dibagi menjadi beberapa jenis yaitu:

2. Bentuk visual. Bentuk yang dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri visual, misalnya dari wujud, dimensi, tekstur, dll.
3. Bentuk natural. Bentuk yang mengadaptasi bentuk-bentuk yang ada di alam, biasanya cenderung non-geometris karena memang bentuk-bentuk di alam adalah bentuk organik, misalnya daun.
4. Bentuk abstrak. Bentuk yang non-presentatif atau tidak mewakili sesuatu.
5. Bentuk geometris. Bentuk yang berdasarkan matematika. Misalnya, segitiga, bujursangkar, lingkaran.

6. Bentuk negatif. Bentuk yang merupakan bagian yang dihilangkan dari bentuk aslinya, atau bentuk yang dipandang sebagai ruang kosong dan dikelilingi ruang yang terisi.
7. Bentuk positif. Bentuk yang merupakan suatu penambahan pada permukaan atau bentuk yang dipandang sebagai pengisi ruang.
8. Bentuk dua dimensi. Bentuk yang rata berupa bidang dasar, persegi, lingkaran, segitiga.
9. Bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dengan penambahan kedalaman volume.

Ada tiga macam bentuk dasar, yaitu sebagai berikut:

1. Bentuk lurus (kubus dan segi empat)
2. Bersudut (segitiga dan piramid)
3. Lengkung (lingkaran, bola, dan silinder)

Pengolahan bentuk ruang dan perabot harus:

1. Fungsional, memiliki bentuk sesuai dengan fungsinya, yang bertujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.
2. Dinamis, bentuk ruang atau perabot yang sesuai dengan sifat anak-anak yang bebas bergerak.
3. Realitis, bentuk yang sesuai dengan apa yang dikenal dan disukai anak-anak sehingga merangsang imajinasi anak.



**Gambar 2.9** Penggunaan bentuk lengkung dalam ruang kelas

Sumber: [www.designshare.com](http://www.designshare.com)



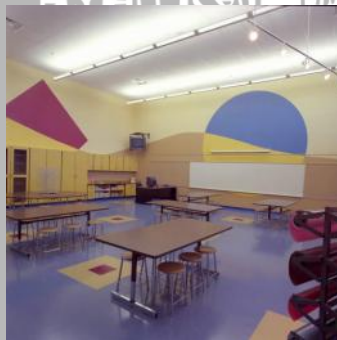
#### D. Motif

Menurut Sanjaya dalam Senastri (2007), melalui penggunaan motif atau corak, anak bisa belajar dan mengenal lingkungan dan dunia sekitarnya. Motif berpengaruh pada perkembangan daya imajinasi anak.

Motif merupakan ornamen dua atau tiga dimensi yang disusun menjadi pola-pola atau ragam tertentu. Motif dibentuk dari tekstur dan bentuk. Motif memiliki arah gerak, maka penempatannya harus sejalan dengan irama ruangan.

Agar motif pada ruangan mempunyai hasil yang baik maka:

- Agar suatu motif kelihatan menonjol maka, sebaiknya ada latar belakang yang netral atau polos.
- Menggunakan motif yang sama pada beberapa benda dapat menghasilkan suatu keharmonisan dan kesatuan.
- Dua macam motif yang sama bisa dikombinasikan bila gaya dan skala proporsinya sama, atau motif yang sama tetapi dalam warna lain bisa dikombinasikan di dalam satu ruangan.
- Motif geometri bisa digabung dengan motif tumbuh-tumbuhan bila warnanya sama, warna yang dominan pada motif-motif tadi bisa digunakan pula pada bidang-bidang polos.



**Gambar 2.10** Motif geometri pada ruang kelas

Sumber: [www.krmontgomery.com](http://www.krmontgomery.com)

#### E. Tekstur

Tekstur ini meliputi halus kasarnya permukaan benda atau material, baik yang diraba maupun yang dapat dilihat. Tekstur kasar memberikan kesan kuat, maskulin, sedangkan tekstur halus mencerminkan hal-hal resmi dan elegan.

Intensitas penggunaan tekstur pada ruang berbeda, disesuaikan dengan suasana apa yang ingin ditonjolkan.

Dilihat dari perkembangan fisik psikologi dan perilaku anak, maka anak-anak mempunyai kecenderungan menyukai tekstur halus, licin, lunak, dan juga hangat. Permainan tekstur pada ruang anak akan memberikan suasana yang lebih akrab.

## F. Ruang

Ruang adalah suatu wadah dari objek-objek yang keadaanya dapat dirasakan secara subjektif. Ruang berhubungan erat dengan ukuran-ukuran manusia dengan kebutuhan dan mentalnya. Ruang fisik dibedakan menjadi:

1. Ruang-ruang yang berkesan tertutup  
Ruang ini terbentuk karena bidang-bidang material yang masif.
2. Ruang-ruang yang berkesan terbuka  
Ruang ini terbentuk karena mempunyai hubungan langsung dengan ruang luar, sehingga memerlukan suatu penataan yang utuh dalam satu kesatuan.
3. Ruang-ruang yang samar/transparan  
Ruang ini mempunyai hubungan dengan ruang luar, namun dipisahkan oleh sekat yang tembus pandang (bisa berupa kaca atau kain tipis).

Kebutuhan anak akan ruang berdasarkan kebutuhan pada perkembangan psikis dan fisiknya. Dengan demikian dibutuhkan suatu kualitas ruang yang memadai dan sesuai kebutuhan bagi perkembangan kreatifitas anak tersebut (Sari, 2004). Untuk memenuhi rasa bebas dalam ruang, anak memerlukan suasana ruang yang fleksibel dan tidak terlalu padat (Ching, 1996).



**Gambar 2.11** Ruang kelas anak

Sumber: [www.cbcel.ca](http://www.cbcel.ca)

Berdasarkan perilakunya anak-anak menyukai kebebasan dalam bergerak, sehingga pola ruang yang digunakan lebih sesuai jika bersifat dinamis (ruang yang mengandung arah dan gerak). Hal ini dapat dicapai dengan penggunaan ruang-ruang yang transparan, tanpa sekat atau dengan permainan level ketinggian pada ruang sehingga antar ruang saling berkaitan.

Kebutuhan besaran dan bentuk ruang anak-anak sebaiknya memperhatikan beberapa faktor:

1. Dimensi pokok anak dan persyaratan ruangnya
2. Pengaturan perabot
3. Jumlah siswa yang akan ditampung
4. Jenis aktivitas yang akan dilakukan

Shape of Classroom	Classroom Area Sq. m.	Perimeter of wall	Unused Area	Area % of Area	No. of Students	Area per Pupil Sq. m
	43.66	25.92	13.65	31.2 %	40	1.09
	44.59	23.76	9.29	20.83 %	40	1.12
	44.96	26.84	13.00	29.1 %	40	1.12
	44.22	25.30	12.36	29.9 %	40	1.10
	44.96	24.98	12.36	27.4 %	40 44	1.12 1.02
	41.34	24.38	9.29	22.5 %	40	1.03

**Gambar 2.12** : Perbandingan ukuran dari bentuk ruang non konvensional.

Sumber : *School Building Design & Construction*, Srivastava, 1991

### G. Warna

Menurut Darmaprawira (2001) para psikolog telah melakukan beberapa eksperimen yang telah dapat dibuktikan bahwa penggunaan warna yang tepat untuk sekolah dapat meningkatkan proses belajar-mengajar. Warna yang dirancang harus menyenangkan yang belajar maupun mengajar. Warna yang cocok dan disarankan untuk sekolah adalah memberikan lingkungan yang hangat dan cerah yaitu kuning lembut, warna koral, warna buah persik. Karena perhatian baik visual maupun emosional bersifat keluar atau ekstrovert, dinamis, dan mengundang hubungan keluar bebas.

Kelas yang posisi tempat duduknya yang menghadap ke satu arah disarankan mempergunakan warna yang menyenangkan dan bermanfaat untuk belajar. Warna pilihannya adalah putih oyster, warna pasir, beige. Untuk kedua dinding dipinggirnya dan belakang bisa mempergunakan warna terra cotta, warna kuning mas, kuning alpokat, hijau, biru turquoise dan biru safir. Manfaat dari warna-warna tersebut adalah:

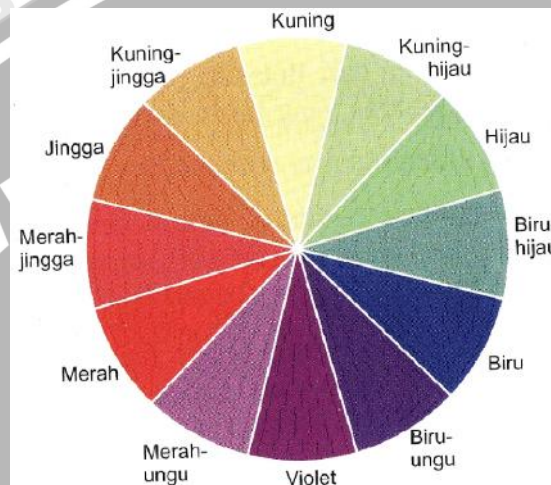
1. Agak santai sehingga mata siswa jadi segar
2. Penglihatan kepada guru, mata pelajaran, dan alat bantu belajar lebih jelas.
3. Dapat memecah kemonotonan, karena penampilan warna yang berbeda pada tiap sisi.

Anak usia sekolah dasar pada umumnya lebih menyukai warna dan mulai menyukai bentuk. Selain itu warna dapat digunakan sebagai stimuli. Warna juga secara psikologis dapat memberi pengaruh yang kuat terhadap anak.

Berdasarkan teori yang digunakan dalam penelitian Sari (2004:30) tentang warna yang mendukung kebutuhan anak dalam ruang. diantaranya adalah:

- a. Untuk memenuhi rasa aman dalam ruang, anak memerlukan suasana ruang yang fleksibel, tidak terlalu padat dan didukung dengan warna terang dan netral.(ching, 1996)
- b. Aman dalam warna adalah warna yang tidak menyilaukan sehingga tidak menyebabkan mata cepat lelah, sakit kepala dan tegang.(birren, 1996)

- c. Warna yang dapat mendukung rasa nyaman dan hangat dalam ruang adalah komposisi warna hangat dengan intensitas rendah. Untuk suasana yang merangsang kreativitas maka diperlukan warna-warna hangat, komposisi warna kontras, dan komposisi warna-warna terang.



**Gambar 2.13** : Skema Warna

Sumber : Darmaprawira,2002

Sari (2004), menyimpulkan bahwa warna dapat menciptakan suasana tertentu yang secara psikologis akan mempengaruhi anak sehingga anak merasa nyaman, termotivasi untuk berkreaitivitas, dan berkonsentrasi dalam belajar. Penggunaan warna yang sesuai dengan kebutuhan anak didalam ruang kelas berperan sebagai faktor eksternal yang dapat membantu perkembangan potensi anak serta memberika stimuli bagi anak melalui tampilan warna didalam ruang.

Satu pembagian istimewa dari warna-warna terletak pada pengaruh psikologi dari warna. Warna-warna sejuk memberikan perasaan tentram seperti : ungu, biru, kehijau-hijauan. Warna yang disukai pada anak umur 6-8 tahun tidak jauh berbeda dengan golongan usia sebelumnya yaitu warna primer yang memberikan kekontrasan yang tinggi.

## 1. Karakter warna

Menurut Olds (2001) pengaruh warna terhadap anak adalah sebagai berikut:

### **Merah**

Warna merah dapat merangsang emosi semangat, energi, kekuatan, nafsu, dan kehidupan. Sesuai digunakan untuk ruang bermain. Variasi warna merah seperti merah muda, merah marun, coral, merah muda dengan intensitas lainnya lebih tepat untuk ruang khusus anak-anak.

### **Biru**

Warna ini melambangkan ketenangan yang sempurna. Bersifat sejuk, segar, dan dapat mengurangi rangsangan sehingga membangun orang untuk berkonsentrasi. Warna ini baik digunakan berdampingan dengan warna lain karena kesan dingin yang ditimbulkan.

### **Kuning**

Warna ini melambangkan kegembiraan. Warna ini mempunyai sifat : Leluasa dan santai, panas, memberi inspirasi, mewakili intelektualitas, penerangan dan komunikasi. Bersemangat dan dapat menggairahkan suasana. Sangat sesuai untuk ruang yang membutuhkan konsentrasi.

### **Hijau**

Warna ini memberi kesan sejuk, hidup, relaks, menyegarkan, serta dapat menciptakan kesenangan. Menunjukkan pertumbuhan, kelahiran, kematian, transformasi, keseimbangan, harmoni dan penyembuhan.

### **Jingga**

Bersifat lebih hangat daripada warna kuning, tetapi lebih sejuk daripada warna merah. Jingga menimbulkan rasa optimis, percaya diri, sosial, menarik perhatian dan menyemarakkan suasana ruang.

### **Abu-Abu**

Warna ini tidak menunjukkan kesan keras kepala, perjuangan, kematian, dan kelahiran kembali. Sebenarnya ruanagn ini kurang sesuai untuk ruang anak, namun warna abu-abu cerah dengan warna putih sangat sesuai untuk ruang istirahat.

### **Hitam**

Menimbulkan kesan misterius, kekuatan, keburukan, kerusakan, kehampaan. Sebaiknya warna hitam digunakan untuk aksen dalam jumlah kecil.

### Ungu

Warna ini adalah campuran warna merah dan biru yang menimbulkan kesan mulia, agung, tenang, dan inspiratif. Warna ungu kemerahan sesuai digunakan untuk perabot anak sedangkan warna ungu kebiruan sesuai digunakan untuk ruang tidur anak.

### Putih

Putih memberi kesan menggairahkan jika digunakan dengan warna merah, kuning atau jingga. Warna putih juga melambangkan kemurnian, kebersihan, kesempurnaan, kesejukan, dan keterbukaan. Warna ini sesuai untuk ruang yang menuntut kebersihan.

### Coklat

Warna coklat menunjukkan keseimbangan dan bumi. Warna ini dapat membantu daya konsentrasi tetapi mempunyai kesan berat. Baik untuk lantai, dinding, dan perabot yang dihadirkan dengan warna kayu.


**Tabel 2.4:** warna-warna yang mendukung kebutuhan anak dalam ruang.



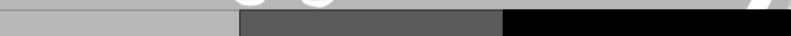
Kebutuhan Anak dalam Ruang	Suasana Ruang	Warna
<b>Rasa bebas</b>	Fleksibel, tidak terlalu padat	Warna yang bebas dan terang
<b>Rasa aman</b>	Tidak menakutkan, menegangkan	Tidak menyilaukan, sehingga tidak menyebabkan: § Mata cepat lelah § Sakit kepala § Tegang Dibutuhkan warna-warna pastel (warna dicampur dengan putih sehingga nilai dan intensitas warna lemah sampai sedang)

<b>Rasa nyaman, hangat</b>	Suasana hangat	Komposisi warna-warna hangat dengan intensitas rendah
<b>Rangsang, merangsang anak untuk beraktifitas, gembira dan kreatif.</b>	Suasana hangat, meriah	Warna-warna hangat · Komposisi warna kontras · Komposisi warna-warna terang

Sumber : Dimensi Interior, Vol. 2, No. 1, Juni 2004: 32

Berdasarkan karakternya warna dapat dibedakan menjadi empat macam.

- a. Warna panas 

Warna panas memiliki sifat-sifat dan pengaruh hangat, segar, menyenangkan, menggairahkan, dan merangsang. Warna panas dapat merangsang saraf motorik anak. Misalnya warna merah, jingga.
- b. Warna dingin 
  - 1. Kontraksi mata ringan
  - 2. Berkesan menyejukkan mata
  - 3. Memberi kesan dingin, tetapi bila terlalu banyak akan berkesan pasif, steril bahkan depresif. Misalnya warna hijau, biru
- c. Warna sendu 
  - 1. Berkesan sendu, sehingga baik jika dikombinasikan dengan aksesoris cerah
  - 2. Permainan intensitas warna berperan untuk menguatkan kesan yang diinginkan. Misalnya warna ungu.
- d. Warna netral 
  - 1. Merupakan jembatan warna
  - 2. Bisa memperkuat atau menengahi kontras
  - 3. Hitam, putih, abu-abu
  - 4. Pengaruh emosi tergantung penggunaan jenis warna dan intensitasnya.

**H. Penerangan**

Pada prinsipnya penerangan ada dua macam:

- a. Penerangan alami





Penerangan akibat benda-benda alamyang memancarkan sinar seperti, matahari, bulan dan lain-lain. Intensitas cahaya yang boleh masuk berbeda-beda berdasarkan aktivitas yang dilakukan di dalam ruang tersebut.

b. Penerangan buatan

Penerangan yang terjadi akibat sumber cahaya yang dibuat manusia seperti lampu, obor, lilin, dll. Penerangan buatan lebih memberikan kebebasan untuk berkreasi daripada penerangan alami.

Menurut daerah yang diteranginya, penerangan buatan ada dua macam, yaitu:

a. Penerangan umum

Penerangan ini menerangi seluruh ruangan dengan merata. Penerangan ini biasanya digunakan untuk kegiatan umum bersama dan tidak memerlukan ketelitian.

b. Penerangan setempat

Penerangan ini hanya menyorot pada salah satu titik tertentu. Biasanya digunakan untuk penerangan tempat kerja yang memerlukan ketelitian dan ketekunan serta diletakkan pada tempat-tempat tertentu untuk menarik perhatian.



**Gambar 2.14** penerangan pada ruang kelas anak  
Sumber: [www.aigscs.com](http://www.aigscs.com)

Untuk penerangan pada ruangan sekolah menggunakan 2 jenis penerangan, baik penerangan alami maupun buatan. Kegiatan belajar di sekolah berlangsung pada pagi sampai siang hari sehingga dapat mengoptimalkan cahaya matahari sebanyak-banyaknya dengan adanya bukaan jendela. Sedangkan untuk

penerangan buatan atau bantuan lampu digunakan sebagai pembantu penerangan akibat cuaca buruk.

### I. Akustik

Suara terjadi didalam ruangan, baik yang timbul karena sengaja maupun tidak disengaja harus diatur sedemikian rupa sehingga suara tersebut tidak mengganggu pendengaran. Pada perancangan suatu bangunan terdapat dua jenis sistem akustik yang digunakan, yaitu:

1. Sistem natural akustik, adalah sistem pengkondisian ruang terhadap suara dengan menggunakan unsur-unsur alam. Misalnya panel kayu.
2. Sistem *artificial* akustik, adalah sistem pengkondisian udara dalam ruang oleh unsur- unsur buatan seperti bahan pelapis busa, atau material cetakan pabrik lainnya.

Sistem akustik ruang kelas untuk mengatur suara baik dari dalam maupun luar sehingga tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar dapat diaplikasikan pada sistem finishing pentup lantai, plafon maupun dinding.

### J. Bahan

Bahan finishing berupa bahan yang melapisi bagian luar elemen ruang atau struktur bangunan. Bahan finishing yang dipakai dalam perancangan interior antara lain:

#### 1. Lantai

Fungsi lantai dalam desain interior adalah:

- a. Dapat memberi karakter dan memperjelas, kesan, tema, gaya juga sifat ruang
- b. Dapat menunjang fungsi atau kegiatan yang terjadi dalam ruang
- c. Isolasi suara, isolasi panas berfungsi untuk mendukung kenyamanan ruang.
- d. Bahan-bahan penyelesaian lantai secara umum yaitu, karpet, vinyl, keramik, beton, kayu, dan permadani.

Menurut Olds (2001:234), pemilihan material lantai tergantung pada aktifitas yang harus didukung oleh lantai, dan apakah anak-anak akan duduk dipermukaan lantai atau tidak. Material lantai yang biasa digunakan adalah :

### b. keramik

Macam dari keramik tergantung pada *tekstur, permukaan, warna* juga *motif* yang ada. Tekstur kasar biasanya digunakan di area sirkulasi aktif, misalnya koridor dan kamar mandi. Sedangkan tekstur halus digunakan untuk area sirkulasi tenang. Warna dari lantai tergantung dari kesan, tema, dan gaya yang ingin disampaikan. Motif pada lantai harus memperhatikan fungsi dari lantai.



**Gambar 2.15** Lantai keramik pada ruang kelas anak

Sumber: [www.designshare.com](http://www.designshare.com)



**Gambar 2.16** Lantai karpet ruang kelas anak

Sumber: [www.cbcel.ca](http://www.cbcel.ca)

### c. karpet

Pemilihan karpet pada lantai harus memperhatikan kegunaannya, bahan dan cara menenunnya. Ciri-ciri umum karpet yang baik adalah Tenunannya rapat, bersifat elastis, tidak mudah luntur. Karpet yang memiliki kedalaman dan tumpukan, adalah salah satu cara utama untuk memastikan adanya kelembutan didalam ruangan dan membuat ruangan nyaman bagi anak-anak yang duduk dilantai.

### d. vinyl

Biasanya dipergunakan pada area toilet, yang melibatkan penggunaan cat, air, pasir, dan area lainnya yang membutuhkan permukaan lantai yang dapat dengan mudah dibersihkan dan tidak licin karena basah.

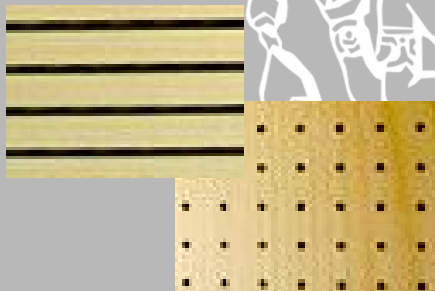
### e. karet sintesis

Bahan ini sesuai digunakan untuk area bermain anak yang lebih suka memanjat, karena sifatnya yang empuk sehingga aman untuk aktivitas anak serta dapat berfungsi sebagai instalator dingin pada lantai.

## 2. Plafond

Fungsi plafond antara lain adalah :

1. Pelindung kegiatan manusia, sekaligus berfungsi sebagai atap
2. Sirkulasi udara, penekanan fungsi ruang
3. Sebagai skyligt, dapat berfungsi untuk meneruskan cahaya alamiah kedalam bangunan
4. Menonjolkan konstruksi pada bangunan
5. Sebagai peredam suara/ akustik
6. Merupakan rongga untuk berbagai instalasi
7. Dapat memberikan kesan tertentu pada ruang, mis : ruang berkesan tinggi, pendek, mengundang dsb.



**Gambar 2.17** Bahan Plafon Kayu  
Sumber: [www.goodconn.com](http://www.goodconn.com)



**Gambar 2.18** Plafon pada ruang kelas  
Sumber: [www.designshare.com](http://www.designshare.com)

Untuk ketinggian plafond harus disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi ruang. Ragamkan ketinggian plafond untuk menandai perubahan-perubahan dalam penggunaan ruang dan membedakan tingkat keintiman, untuk memberi variasi dan pembatas area. Material yang sering digunakan untuk plafond adalah kayu, ubin mozaik, kaca, gypsum, dll. Penggunaan material untuk plafond disesuaikan dengan bentuk dan fungsi ruang.

Plafon dapat dipasang sebagai sebuah fitur yang menarik dan menyenangkan dari sebuah ruangan. Variasi ketinggian plafon juga dapat

membantu dalam pengolahan akustik ruangan. Plafon yang rendah identik dengan keintiman/keakraban, sedangkan plafon yang tinggi identik dengan suasana formal. Meskipun demikian, plafon dapat ditinggikan pada ruangan yang sempit. Adapun pengaturan ketinggian plafon sebagai berikut:

- a. Zone masuk (*entry zone*) : 8 kaki (2,44 m)
- b. Zona *messy* dan aktif : 9-12 kaki (2,74 m - 3,66 m)
- c. Zona tenang (*quiet zone*) : 8-10 kaki (2,44 m – 3,05 m)
- d. Ruangan kecil tanpa pintu : 6-7 kaki (1,83 m – 2,13 m)

Ketinggian plafon dapat disiasati dengan pemakaian bahan ornamen. Pemakaian bahan dengan berbagi tekstur dan warna pada langit-langit dapat memberi kesan tinggi rendah suatu ruang. Selain pemakaian bahan, penggunaan ornamen juga dapat dimanfaatkan untuk menggantung hasil karya anak-anak, sehingga memberikan ruang dengan dimensi anak-anak.

### 3. Dinding

Munculnya gambar-gambar tangan anak-anak pada dinding menunjukkan diperlukannya dinding yang mudah dibersihkan. Sandjaya dalam Senastri (2007) menambahkan bahwa untuk mendukung anak yang senang menggambar, sebaiknya disediakan papan tulis pada ruangan yang diletakkan pada dinding dengan ketinggian yang disesuaikan dengan jangkauan anak. Material finishing pada dinding dapat menggunakan:

- a. Cat dinding. Sesuai digunakan pada area kering. Cat sebaiknya dipilih yang tidak mengandung *toxic* sehingga aman bagi anak.
- b. Vinyl. Sesuai untuk digunakan pada zona *messy* atau area permainan yang mudah kotor karena sifatnya yang mudah dibersihkan untuk segala jenis permukaan.

Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk pengolahan dinding adalah, sebagai berikut:

1. Variasi ketinggian dan kedalaman

Dinding juga dapat diolah dengan variasi ketinggian dan kedalaman.

Dinding dengan variasi ketinggian dan kedalaman dapat menciptakan tempat yang fungsional untuk kegiatan anak.

## 2. Dinding fungsional

Sebagai pemisah antar dua ruang, dapat dibuat dinding fungsional yang menghubungkan struktur dan perubahan ketinggian seperti panggung, meja, pintu geser, dan variasi kedalaman dinding.

## 3. Dinding partisi

Dinding juga dapat diolah untuk memenuhi kebutuhan privasi anak. Dinding partisi sesuai dimensi anak memberi kesempatan anak untuk bermain dalam ruang yang masih dapat dikontrol oleh orang dewasa.

## 4. Dinding untuk pajangan

Beberapa kebutuhan dapat dipajang pada dinding, diantaranya hasil pekerjaan anak, dokumentasi, bahan yang mendidik, tanda-tanda informasi. Untuk ini diperlukan dinding yang luas.

## 5. Pemilihan bahan

Pertimbangan lainnya dalam pemilihan dinding antara lain:

- a. Pemakaian bahan kayu, plester semen, batu, gabus, batu bata pada dinding dapat memberikan warna dan sentuhan kualitas pada sebuah ruang.
- b. Tekstur dan warna dinding dapat membantu mengontrol suara, menciptakan batas, dan membantu anak untuk mengenal fungsi ruang tertentu.
- c. Permukaan dari plastik atau bahan yang mudah dibersihkan sangat bermanfaat bagi anak yang ingin menyalurkan keinginan untuk menulis, menggambar, atau corat coret.

## K. Perabot

### 1. Syarat perabot untuk anak

Perabot merupakan salah satu elemen pada ruang dalam yang memerlukan suatu pengolahan khusus dalam kaitannya dengan anak-anak. Perabot anak dipilih yang sesuai dengan ukuran tubuh dan tinggi anak supaya mudah dijangkau, seperti satu set meja dan kursi, serta rak buku rendah sampai kelantai. Menurut Sanjaya dalam Senastri (2007: II-32), dalam pemilihan perabot untuk anak harus memperhatikan beberapa hal, antara lain

1. Ukuran harus sesuai dengan tubuh anak
2. Perabot harus kokoh dan tidak mudah roboh
3. menghindari perabot dengan sisi sempit an tajam untuk menghindari luka pada anak
4. Perabot yang dapat digerakkan menggunakan bahan yang ringan sehingga anakdapat mengatur ataupun memindahkan dengan mudah.
5. Untuk rak atau lemari koleksi disesuaikan dengan proporsi anak agar anak dapat mengembalikan barang dengan mudah

## 2. Jenis dan ukuran perabot pada ruang kelas sekolah dasar

Pada umumnya perabot dan fasilitas ruang kelas sekolah dasar antara lain adalah:

### a. Meja

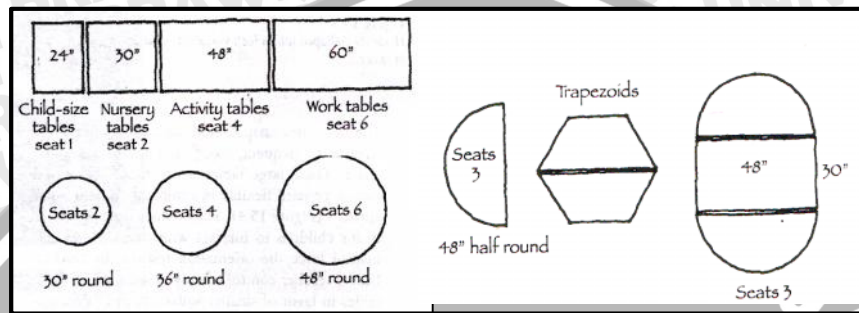
Menurut Depdibud (1992:9), meja anak terdiri dari meja besar dan meja kecil. Adapun ukuran meja besar, yaitu panjangnya 120 cm, lebarnya 75 cm, serta tingginya 50 cm (untuk anak kelas I-III) dan 60 cm (untuk kelas IV-VI) Ukuran meja kecil, yaitu panjangnya 60 cm, lebarnya 40 cm dan tingginya sama dengan meja besar.



**Gambar 2.19** Bentuk Meja untuk Anak

Sumber: [www.kidzfunshop.com](http://www.kidzfunshop.com)

Berdasarkan teori Olds (2001) dan ketentuan standar dari Depdikbud (1992) di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tinggi meja untuk anak-anak  $\pm$  47-60 cm. Berada di dalam lingkaran kecil, meja berbentuk persegi, persegi panjang, dan trapesium dapat mendukung interaksi verbal anak-anak. Adapun variasi bentuk dan dimensi meja dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 2.20** Variasi Bentuk dan Dimensi Meja  
Sumber: Old, 2001

**b. Kursi**








Menurut Depdikbud (1992), kursi anak sebaiknya tidak memakai tempat tangan. Adapun ukuran kursi untuk anak didik kelas I-III ,yaitu panjangnya 32 cm, lebarnya 27 cm, dan tingginya 42 cm. Kursi untuk anak didik kelas IV-VI , yaitu panjangnya 35 cm, lebarnya 30 cm, dan tingginya 47 cm. Sandaran punggung disesuaikan dengan ukuran dan bentuk kursinya.



**Gambar 2.21** Bentuk Kursi untuk Anak  
Sumber: [www.kidzfunshop.com](http://www.kidzfunshop.com)



Bentuk bangku yang paling banyak berupa persegi panjang. Desain kursi memiliki dua bentuk dasar, yaitu persegi panjang dan persegi empat. (Martadi, 2006:78)

No	DIMENSI TUBUH	PERCENTIL	USIA (Tahun)								
			5	6	7	8	9	10	11	12	
01.	Standing worktop Heights 	High counter height (HCH)	62.5	66.2	70	75	78.7	82.5	85	87.5	
		Low counter height (LCH)	52.5	56.2	60	63.7	67.5	71.2	75	77.5	
02.	Standing Worktop Depth 	50 %	42.4	45	48.7	51.2	53.7	56.2	58.7	61.3	
03.	Seated Worktop Height 	50 %	48.7	50	55	57.5	60	62.5	65	67.5	
04.	Seated Worktop Depth 	50 %	37.5	41.2	45	47.5	50	52.5	55	57.5	
05.	Seat Width 	50 %	20	21.2	21.9	23	24.4	25	26.3	27.5	
06.	Seat Height 	50 %	25	27.5	28.7	31.2	32.5	33.7	35	37.5	
07.	Seat Depth 	5 %	24.5	26.2	28.7	30	32.5	33.7	35	37.5	
		50 %	26.2	27.5	30	32.5	35	36.2	38.7	40	
		95 %	30	32	34.5	36.2	38.7	41.2	42.5	45	

**Gambar 2.22** : Standart Dimensi Perlengkapan Anak

Sumber : *Standard Dimensions Of Children's Built Environments menurut Design Standarts for Children Environments* (dalam satuan Cm) dalam *DIMENSI INTERIOR, VOL.4, NO.2, DESEMBER 2006: 77*

Berdasarkan ketentuan standar dari Depdikbud (1992) di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kursi anak berukuran panjang  $\pm 32\text{-}35$  cm, lebar  $\pm 27\text{-}30$  cm, dan tingginya  $\pm 45$  cm.

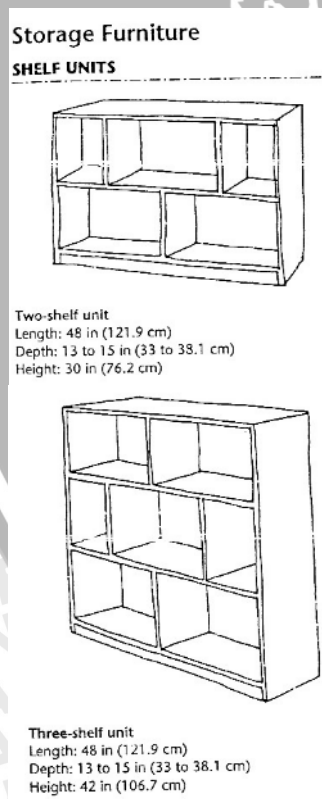
### c. Tempat penyimpanan

#### 1. Rak untuk alat-alat pendidikan

Rak untuk alat-alat pendidikan sebaiknya jangan terlalu tinggi. Anak didik harus dapat dengan mudah mengambil dan mengembalikannya sendiri alat-alat rak tersebut. Adapun ukuran rak untuk alat pendidikan yaitu panjangnya 150 cm, lebar dan dalamnya 40 cm, dan tingginya 65 cm. Rak tersebut harus terdiri dari dua tingkatan yang disekat dan setiap kelas memerlukan dua buah rak.

Menurut De Chiara (180:164), tinggi rak-rak penyimpanan alat mempunyai tinggi 24'' (60 cm) dan kedalamannya 12'' (30 cm).

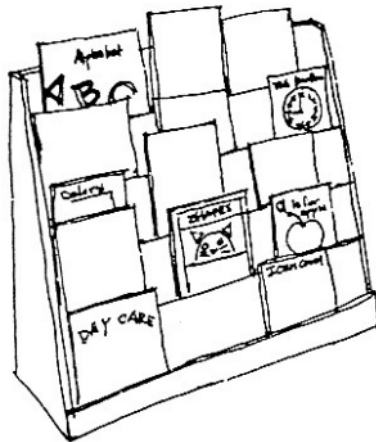
Berikut ini adalah berbagai macam bentuk dan ukuran rak penyimpanan:



**Gambar 2.23** Macam bentuk loker  
Sumber: Linda Cain Ruth 1999

**Gambar 2.24** Bentuk Loker untuk Anak  
Sumber: [www.kidzfunshop.com](http://www.kidzfunshop.com)

**BOOK STORAGE**



Length: 36 in (91.4 cm)  
 Depth: 13 in (33 cm)  
 Height: 29 in (73.7 cm)



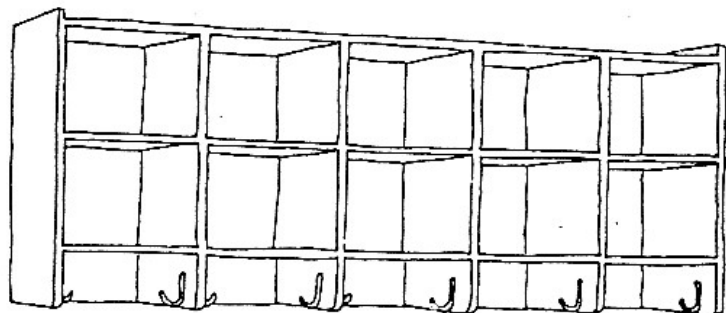
**Gambar 2.25** Bentuk Penyimpanan Buku  
 Sumber: Linda Cain Ruth 1999

**Gambar 2.26** Bentuk Penyimpanan Buku  
 Sumber: [www.kidzfunshop.com](http://www.kidzfunshop.com)

**Rak untuk menyimpan alat milik anak didik (loker)**

Rak/loker ini merupakan rak besar yang berkotak-kotak. Tiap anak didik mendapatkan satu kotak dengan gambar pengenalnya. Jumlah kotak pada rak ini disesuaikan dengan jumlah anak didiknya. Adapun ukuran tiap kotak dalam rak tersebut adalah: panjang 30 cm, lebar 30 cm, kedalaman 35 cm, dan tingginya ± 100 cm. Panjang rak/ loker tergantung pada jumlah kotaknya.

Beberapa bentuk dan dimensi loker untuk anak:



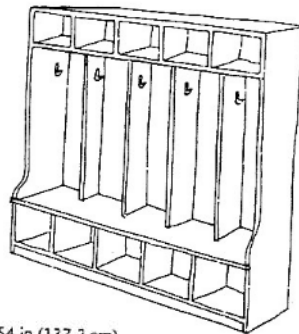
Length: 49½ in (126.4 cm)  
 Depth: 13¼ in (34.9 cm)  
 Height: 19½ in (49.5 cm)

**Gambar 2.27** Macam bentuk loker  
 Sumber: Linda Cain Ruth 1999

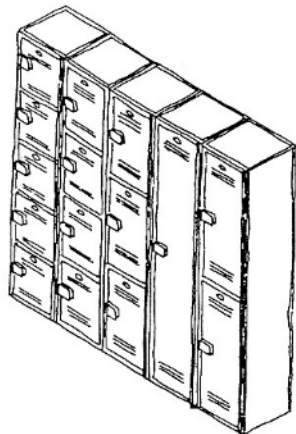


**Gambar 2.28** Bentuk Loker untuk Anak  
 Sumber: [www.kidzfunshop.com](http://www.kidzfunshop.com)

**CUBBIES AND LOCKERS**



Length: 54 in (137.2 cm)  
 Depth: 11 in (27.9 cm) at top, 14 in (35.6 cm) at base  
 Height: 48 in (121.9 cm)



Lockers  
 Width of one unit: 12 in (30.5 cm)  
 Depth: 12, 15, or 18 in (30.5, 38.1, or 45.7 cm)  
 Height: 60 in (152.4 cm)



**Gambar 2.29** Macam bentuk loker  
 Sumber: Linda Cain Ruth 1999

**Gambar 2.30** Bentuk Loker untuk Anak  
 Sumber: [www.kidzfunshop.com](http://www.kidzfunshop.com)



## L. Tanda/ornamen/dekorasi

Ornamen/dekorasi merupakan elemen visual yang menonjol dan dapat menjadi simbol yang unik sehingga dapat menandai rancangan aktivitas mereka. Estetika dan ornament yang digunakan dapat memelihara jiwa anak-anak. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan ornamen antara lain:

- Menggunakan mobil-mobilan, layang-layang, bendera, permadani, hiasan dinding, dan *soft sculpture* untuk digantung pada dinding dan plafond akan memberikan visual yang menarik.
- Kesenian etnik dan kerajinan juga memberikan daya tarik yang tinggi bagi anak-anak. Demikian pula seni lukis tentang alam dan hewan.

Memajang dan menampilkan hasil karya anak-anak dapat membantu mereka untuk mencapai rasa positif tentang dirinya. Pajangan yang dipasang didalam ruang kelas juga harus sesuai dengan situasi/tema yang sedang dibicarakan. Adapun beberapa ketentuan mengenai pajangan kelas yaitu sebagai berikut:

- Pajangan kelas harus dapat dibaca anak (menarik, jelas, tidak membuat mata anak-anak tidak nyaman)
- Memiliki tempat untuk display hasil karya seluruh anak
- Memiliki tempat yang sepi dari pajangan untuk menyediakan tempat bagi anak yang terlalu aktif.



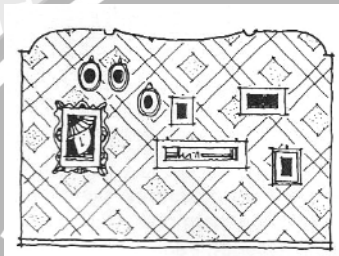
**Gambar 2.31** Ornamen pada Dinding Ruang Kelas

Sumber: [www.ncbuilding.org](http://www.ncbuilding.org)

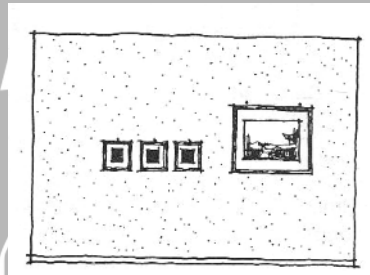
## 2.5.2 Tinjauan prinsip-prinsip perancangan interior

### A. Harmoni/ keselarasan

Harmoni/keselarasan dapat tercapai dengan menggunakan unsur-unsur perancangan interior yang sama sifatnya, namun harus ada variasi sebagai sesuatu yang menarik sehingga tidak monoton. Masing-masing unsur yang digunakan tersebut harus menunjang tema perancangannya. Namun penggunaan variasi juga jangan terlalu banyak sehingga menimbulkan kesan ramai dan kacau.



**Gambar 2.32** Susunan Kurang Harmonis  
Sumber: Wilkening, 1987



**Gambar 2.33** Susunan yang Harmonis  
Sumber: Wilkening, 1987



**Gambar 2.34** Harmoni dalam Ruang Kelas  
Sumber: [www.mbinet.org](http://www.mbinet.org)

### B. Proporsi dan skala

Proporsi dan skala mengacu pada hubungan antar bagian dari satu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Proporsi dan skala manusia adalah ukuran dan elemen bangunan atau ruang dalam hubungannya dengan dimensi dan proporsi tubuh atau badan manusia.

Skala anak-anak berbeda dengan skala ukuran orang dewasa dalam sebuah bangunan sehingga unsur yang ada didalam sebuah bangunan untuk anak diperlukan suatu penyesuaian. Ukuran bentuk ruangan menentukan jumlah dan ukuran perabot didalamnya. Suatu elemen atau perabot yang tidak sesuai dengan ukuran anak akan menyebabkan ketidaknyamanan pada anak-anak.



**Gambar 2.35** Proporsi dalam Ruang Kelas  
Sumber: [www.graphic8.nytimes.com](http://www.graphic8.nytimes.com)

Pada skala anak-anak, ruang yang ada akan tampak lebih kecil dari ukuran sebenarnya sehingga menghasilkan suasana yang hangat dan akrab karena sesuai dengan jangkauan mereka.

### **C. Keseimbangan (*balance*)**

Suatu desain interior yang seimbang akan memberikan rasa nyaman dan ketenangan, sedangkan ketidakseimbangan akan menimbulkan perasaan kurang nyaman dan tidak tenang. Macam keseimbangan terbagi menjadi dua, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

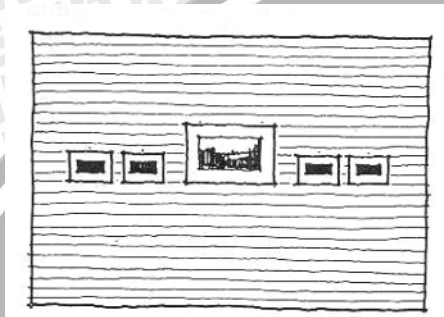
#### **- Keseimbangan simetris/formal**

Keseimbangan simetris/formal bisa dicapai dengan perletakan perabot-perabot yang mempunyai bobot visual sama pada jarak yang sama terhadap suatu titik pusat yang imajiner. Keseimbangan ini bersifat statis dan tenang.

- Keseimbangan asimetris/informal

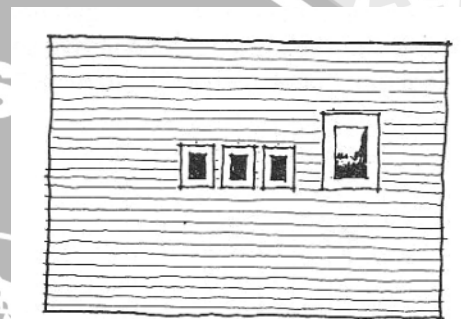
Keseimbangan informal bisa dicapai dengan menyusun benda-benda yang tidak sama bobot visualnya di sekitar suatu titik pusat atau sumbu.

Berdasarkan sifat anak yang cenderung cepat bosan pada suatu objek, maka keseimbangan yang sesuai digunakan untuk mendesain ruang anak adalah keseimbangan asimetris/informal.



**Gambar 2.36** Keseimbangan simetris

Sumber: Wilkening, 1987



**Gambar 2.37** Keseimbangan yang harmonis

Sumber: Wilkening, 1987

#### D. Irama

Dalam merancang tata ruang dalam, maka kita bergerak menurut irama tertentu dari suatu benda ke benda lainnya. Irama dalam suatu ruangan dapat dicapai melalui:

- Garis yang tidak terputus  
Garis yang tidak terputus memiliki sifat yang mengalir.
- Perulangan (garis, warna, bentuk, cahaya, tekstur, motif, dan ruang)  
Pengulangan dapat mengontrol gerak mata sehingga menuju arah yang kita inginkan. Perulangan garis vertikal yang disusun dalam barisan yang horisontal membawa mata bergerak dari sisi ke sisi.
- Gradasi  
Gradasi dalam garis, warna, bentuk, cahaya, tekstur, dan motif akan membawa mata bergerak lebih dinamis daripada perulangan



d. Radiasi

Radiasi merupakan garis-garis yang menyebar keluar dari satu titik pusat ini memang tidak membuat mata bergerak dengan lancar dari satu bagian kebagian lain dari suatu desain, tetapi radiasi ini bertujuan untuk mencapai efek tertentu.

e. Pergantian

Pergantian merupakan irama yang dicapai dengan pergantian yang diulang-ulang. Dengan membuat suatu penyimpangan dari irama tersebut maka akan diperoleh variasi yang menarik.

Berdasarkan karakter dan sifat anak yang dinamis, maka irama untuk ruang anak dapat dicapai melalui teori gradasi warna, garis, bentuk, cahaya, tekstur, dan motif akan membawa mata bergerak lebih dinamis.



**Gambar 2.38** Irama dalam Koridor Sekolah  
Sumber: [www.arsmtrong.com](http://www.arsmtrong.com)

**E. Titik berat**

Desain suatu ruangan dapat dikatakan baik jika memiliki titik berat yang menarik perhatian, namun jika terlalu banyak maka akan menimbulkan kekacauan. Penekanan titik berat dapat melalui:

a. Perulangan

Perulangan suatu unsur desain dapat memberi penekanan pada unsur desain tersebut. Agar tidak membosankan jangan terlalu banyak terdapat perulangan.

b. Ukuran

Ukuran benda yang menjadi titik pusat perhatian harus sesuai perbandingannya terhadap ruangan. Untuk ruangan yang besar dan tinggi, diperlukan titik berat yang tidak tenggelam dalam kemegahan ruang.

c. Kontras

Dua warna yang kontras dan dipakai secara bersamaan akan saling menguatkan dan menonjolkan.

d. Susunan

Tata letak perabot dan benda-benda lain bisa diatur sedemikian rupa, sehingga mengarahkan pandangan ke tempat objek yang menjadi pusat perhatian.

e. Hal yang tidak terduga

Hal yang tidak terduga atau tidak lazim dapat terlihat menonjol karena menciptakan sesuatu yang unik.

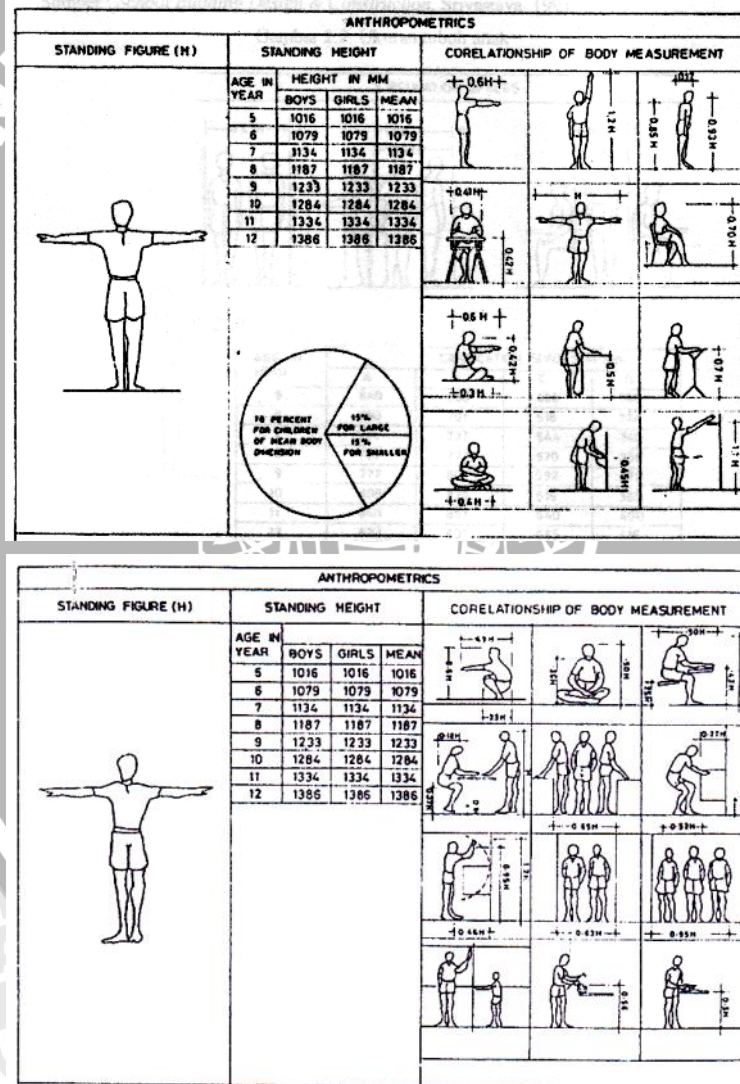


**Gambar 2.39** Titik Berat dalam Ruang Kelas  
Sumber: [www.mbinet.org](http://www.mbinet.org)

Penekanan titik berat pada ruangan untuk anak dapat dicapai melalui kontras, karena anak cenderung menyukai sesuatu yang menarik perhatian. Penerapannya dapat dilakukan pada pemberian warna yang kontras pada salah satu bagian dinding pada ruang anak agar dapat menarik perhatian.

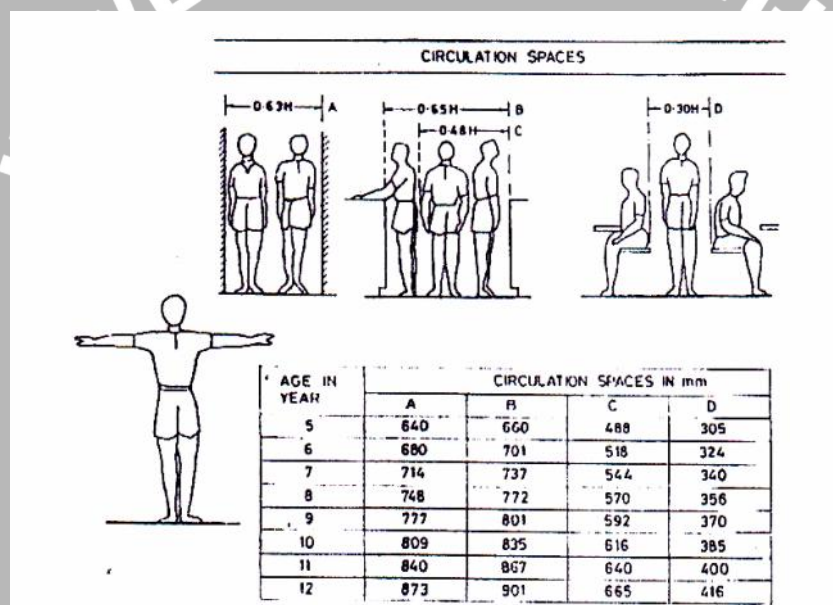
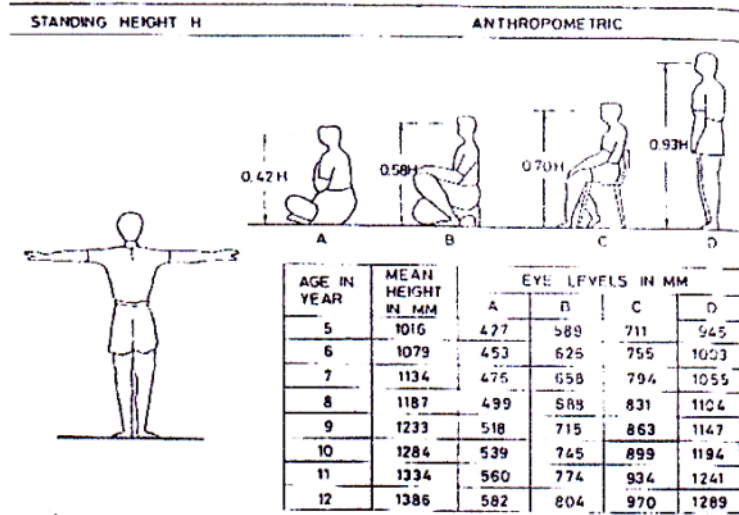
## 2.6 Tinjauan Awal Anthropometri Anak

Anthropometri berasal dari kata anthropos yang berarti manusia, dan metrikos yang berarti pengukuran. Anthropometri diartikan sebagai suatu ilmu yang digunakan untuk menentukan ukuran tubuh manusia yang digunakan untuk menentukan perbedaan pada individu, kelompok, dan sebagainya. Anthropometri merupakan bagian dari ilmu ergonomi, yaitu ilmu yang menemukan dan mengumpulkan informasi tentang tingkah laku, kemampuan, keterbatasan, dan karakteristik manusia untuk merancang mesin, peralatan, sistem kerja, dan lingkungan yang produktif, aman, nyaman dan efektif bagi manusia (Wardani dalam Astrini, 2005).



Gambar 2.40: Ukuran Tubuh anak

Sumber : School Building Design & Construction, Srivastava, 1991



Gambar 2.41 : Ukuran Tubuh anak

Sumber : *School Building Design & Construction*, Srivastava, 1991

Manusia merupakan faktor utama perancangan desain, sehingga hal-hal yang berhubungan dengan faktor anatomi tubuh manusia harus diperhatikan, demikian pula dengan dimensi atau ukuran tubuh manusia. Kegunaan dari data antropometrik dalam perancangan perabot adalah untuk menghasilkan perabot yang nyaman dan fungsional, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

