

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Anak

Masa anak merupakan masa yang unik dan penting dalam kehidupan manusia, karena pada masa ini biasanya identitas mulai terbentuk dan dibawa hingga dewasa. Tinjauan terhadap anak adalah untuk mengetahui perkembangan serta karakteristik anak. Hasil tinjauan digunakan sebagai acuan dalam menganalisis kebutuhan karakteristik anak di dalam ruangan.

2.1.1 Tahap perkembangan anak

Perkembangan anak digunakan untuk menunjukkan perubahan yang terjadi pada fisik maupun emosional anak pada masa pertumbuhannya. Menurut Musinger (1975), perkembangan anak dari lahir hingga remaja dapat dibagi menjadi beberapa tahap, antara lain:

1. *Newborn*, usia lahir hingga 1 minggu
2. *Neonate*, usia 1 minggu hingga 1 bulan
3. *Infani*, usia 1 bulan hingga 1 tahun
4. *Toddler*, usia 1-3 tahun
5. *Prescholl child*, usia 3-6 tahun
6. *School child*, usia 6-12 tahun
7. *Adolescent*, usia 12-17 tahun

Usia anak prasekolah (*preschool child*) dan sekolah (*school child*) merupakan usia keemasan. Kedua kelompok usia anak tersebut merupakan periode usia optimal perkembangan anak. Pada periode ini perkembangan fisik dan psikologis anak berlangsung dengan cepat, sehingga dianggap mampu secara optimal untuk menumbuhkan kebiasaan atau kebudayaan membaca sejak dini. Melihat hal tersebut, penelitian selanjutnya difokuskan pada kelompok usia anak prasekolah (*preschool child*) dan usia anak sekolah (*school child*).

1. Usia anak prasekolah / *preschool child* (usia 3-6 tahun)

Pada usia ini terjadi transisi pada anak dari balita menjadi anak usia siap didik dalam ruangan (membaca, menulis, menggambar). Pada periode ini, anak

mulai berpikir secara intuitif, belum mampu berpikir terbalik, dan mudah dibuat bingung oleh permasalahan yang agak rumit. Pada periode ini pula pemahaman persepsi mulai berkembang, dan anak mulai dapat berinteraksi sosial dengan teman seusianya.

2. Usia anak sekolah / *school child* (usia 6-12 tahun)

Pada usia ini, anak mulai mengenal kompetisi, dan sudah lebih mampu berpikir. Anak pada periode ini sudah mampu berpikir secara terbalik, berpikir simbolik, memahami ruang dan ukuran serta beberapa kemajuan yang lain. Usia sekolah merupakan masa belajar menguasai keterampilan teknis. Dalam berinteraksi sosial, pada periode ini anak akan cenderung lebih senang bermain dengan teman sesama jenis.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah sebagai berikut:

1. Faktor dalam, yaitu meliputi segala potensi, bakat, dan kemampuan atau pembawaan yang dimiliki anak sejak lahir.
2. Faktor luar, yaitu meliputi suasana, pergaulan, pendidikan, keadaan iklim sosial ekonomi, kebudayaan, kegiatan sosial, dan sebagainya.
3. Kegiatan anak itu sendiri, yaitu meliputi kemauan dan keaktifan yang akan mempengaruhi kemampuan anak dalam mencapai kesempurnaan.

Secara umum anak-anak mempunyai ciri-ciri tahap perkembangan yang hampir sama, walaupun masing-masing anak mempunyai perkembangan yang berbeda satu sama lain. Atas dasar kesamaan dalam satu periode, maka para ahli menetapkan bahwa terdapat 3 tahapan perkembangan yang terjadi pada anak, yaitu:

1. Tahapan biologis, tahapan ini berdasarkan pada gejala-gejala perubahan fisik anak atau pada proses biologis tertentu.
2. Tahapan psikologis, tahapan ini berdasarkan pada keadaan dan ciri khas kejiwaan anak pada masa tertentu.
3. Tahapan deduktis, tahapan ini berdasarkan pada materi dan cara bagaimana mendidik anak pada masa-masa tertentu. (Hurlock, 1997)

2.1.2 Karakteristik anak

Karakter anak secara umum terbagi menjadi 3, yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Rahman (2009), ketiga karakteristik anak tersebut pada dua kelompok usia anak prasekolah dan usia anak sekolah adalah sebagai berikut:

1. Usia anak prasekolah / *preschool child* (usia 3-6 tahun)

Karakteristik kognitif, afektif dan psikomotorik usia anak prasekolah / *preschool child* (usia 3-6 tahun) menurut Rahman (2009), dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Karakteristik Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Usia Anak Prasekolah / *Preschool Child* (Usia 3-6 Tahun)

Kognitif	Afektif	Spikomotorik
Anak-anak sudah dapat mengelompokkan benda-benda yang sejenis, mengelompokkan bentuk, membedakan rasa, membedakan bau, membedakan warna, dan dapat menyebutkan bilangan (1-10).	Anak-anak sudah dapat mengenal aturan, berorientasi bermain, belajar tentang kerja sama dan berbagi, selalu ingin mencoba sendiri, menunjukkan ekspresi emosi, responsif terhadap dorongan dan pujian, belajar menerima tanggung jawab pribadi dan kemandirian, rasa ingin tahu yang tinggi, serta imajinatif.	Anak-anak mengalami pertumbuhan yang cukup pesat, dapat melompat dan berdiri dengan satu kaki, berjalan menyusuri tangga dengan cepat, seimbang saat berjalan mundur, melompati rintangan, melempar dan menangkap bola, menggambar, manusia, mencuci sendiri, membentuk bentuk dari plastisin, membuat garis lurus dan lingkaran cukup rap, serta menggantung dengan cukup baik.

Sumber: Rahman, 2009

2. Usia anak sekolah / *school child* (usia 6-12 tahun)

Karakteristik kognitif, afektif dan psikomotorik usia anak sekolah / *school child* (usia 6-12 tahun) menurut Rahman (2009), dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Karakteristik Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Usia Anak Sekolah / *School Child* (Usia 6-12 Tahun)

Kognitif	Afektif	Spikomotorik
Anak-anak mulai suka berbicara dan mengeluarkan pendapat, memiliki minat besar dalam belajar dan keterampilan, ingin coba-coba dan selalu ingin tahu sesuatu, perhatian terhadap sesuatu sangat singkat, serta mulai memahami konsep seperti menghitung tanpa menggunakan benda	Anak-anak suka berteman, rasa ingin tahu yang tinggi, sangat erat dengan teman sejenis, suka bermain, mulai tidak suka terikat dengan orang dewasa, menunjukkan keceriaan dalam berbagai aktivitas bersama kelompok teman sebaya, menunjukkan sikap marah dalam kondisi yang wajar, serta menunjukkan sikap empati terhadap suatu kondisi.	Anak-anak mengalami pertumbuhan lambat dan teratur, memiliki gerakan bebas dan aman, memiliki kemampuan dalam melakukan koordinasi dan keseimbangan badan, dapat memperkirakan kegiatan / gerakan yang berbahaya dan tidak berbahaya, dapat memakai pakaian dengan rapi, serta dapat menunjukkan kebersihan dalam berpakaian, badan, dan alat-alat yang dibawa.

Sumber: Rahman, 2009

Menurut Rogers dalam *Child Psychology* (1969), ketika beberapa orang diminta untuk menuliskan kata-kata yang berhubungan dengan anak-anak, beberapa hal berikut ini yang terbilang umum disebutkan, yakni: aktif, suka bermain, suka

memberontak, suka bertanya, gembira, rebut. imajinatif; dan bersemangat. Dalam *Creating a How, Designing and Planning a Playroom*, dijelaskan bahwa dalam perancangan suatu interior anak harus terdapat suatu daya tarik atau *visual appeal* terdiri bagi anak-anak. Anak-anak sangat menyukai warna-warna yang ceria seperti merah, kuning, dan biru. Warna-warna tersebut secara psikologis dapat membuat mereka tertarik untuk beraktivitas. Penggunaan gambar kartun yang dapat memberikan kesan bahwa lingkungan tersebut diperuntukan untuk anak-anak.

Laksmiwati (2012) menjelaskan bahwa penggunaan unsur dan prinsip yang tepat dalam perancangan interior dapat memberikan kesan di dalam suatu ruangan. Untuk menghadirkan daya tarik bagi anak-anak, perancangan interior layanan perpustakaan anak tersebut nantinya akan menggunakan kesan yang sesuai dengan karakteristik anak.

2.1.3 Proses bermain dan belajar pada anak

Dunia anak merupakan dunia belajar dan bermain. Beberapa teori mengenai proses belajar pada anak, antara lain:

1. Belajar secara asosiatif, menyangkut antara rangsangan dan perbuatan (respon). Peranan dari luar penting dan mutlak dalam mengembangkan proses belajar ini.
2. Belajar menurut hukum pertautan, merupakan rangkaian hubungan antara rangsangan dan perbuatan. Dengan tindakan yang dilakukan berulang-ulang, rangsangan tertanam dan terkait sehingga dapat diperlihatkan dalam tingkah laku kemudia (hukum pengulangan). Bila tindakan tersebut memberikan kepuasan, maka terjadi kecenderungan melakukannya lagi (hukum kepuasan).
3. Belajar secara bersyarat (*conditioning*), yaitu pembentukan kebiasaan dengan hubungan suatu rangsang yang kuat dan leah secara serempak.
4. Belajar secara tidak sengaja, yaitu bila proses terjadi tanpa tujuan untuk mempelajari sesuatu yang baru.

Beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar antara lain:

1. Keadaan pribadi seseorang, yaitu kemampuan, kehendak, atau umur.
2. Keadaan bahan yang dipelajari.
3. Faktor-fator yang berhubungan dengan cara belajar.

Namun pada umumnya bermain selalu dianggap sebagai lawan dari belajar atau bekerja. Bermain sering kali dianggap hanya sekedar untuk selingan melepas lelah agar anak dapat kembali pada urusan yang lebih penting seperti belajar atau

bekerja, dengan kata lain bermain merupakan sekedar hiburan. Namun pandangan modern mengatakan bahwa bermain merupakan suatu cara untuk mengembangkan intelegensitas atau proses belajar. bermain merupakan suatu cara yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak untuk belajar mengenai diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar.

Menurut Clarke-Stewart dan Koch (1983), pada usia pra sekolah, anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Jenis permainan yang dimainkan antara lain:

1. Permainan eksploratif, di mana anak mengenali benda dan menggunakannya untuk bermain-main.
2. Permainan dramatik, merupakan permainan simbolik dengan berpura-pura mengenai sesuatu. Masa anak-anak merupakan masa suka meniru (imitasi).
3. Permainan dengan benda, jenis permainan ini mendukung proses bermain eksploratif dan merangsang perkembangan kemampuan mental.

2.2 Tinjauan Perpustakaan Anak

Salah satu layanan yang diselenggarakan oleh perpustakaan adalah layanan anak. Berbagai kegiatan disediakan untuk memenuhi kebutuhan anak dari pemilihan bahan pustaka sampai kepada pelayanannya yang disesuaikan menurut kebutuhan dan karakteristik anak.

Menurut Reitz (2004), layanan anak pada perpustakaan adalah yang ditunjukkan untuk anak sampai berumur 12-13 tahun, di dalamnya termasuk pengembangan koleksi anak muda, *lapsit services*, mendongeng, dan membantu pengajaran dalam mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah.

Dengan demikian perpustakaan anak merupakan tempat koleksi pustaka dalam bangunan yang dipersembahkan seluruhnya untuk anak, seperti kebutuhan ruang yang memperhitungkan standar keamanan dan kenyamanan pada anak.

2.2.1 Tujuan perpustakaan anak

Perpustakaan anak tersedia untuk sebanyak mungkin menarik minat baca pada anak, dari sedini mungkin mengenal dan akrab dengan perpustakaan. Tujuan penyelenggaraan perpustakaan anak, antara lain:

1. Mengembangkan dan memelihara kesenangan membaca dan membuatnya sebagai hobi dengan menyediakan koleksi berbagai bentuk bahan pustaka dan menyajikannya secara menarik.

2. Membantu anak untuk mengembangkan kecakapannya dan menambah pengetahuan sosial.
3. Berfungsi sebagai kegiatan sosial dalam masyarakat untuk menyejahterakan anak-anak.
4. Anak-anak dapat menggunakan semua sumber yang ada di perpustakaan untuk menunjang kegiatan belajar.

2.2.2 Jenis layanan perpustakaan anak

Koleksi bahan pustaka bagi anak berbeda dengan koleksi yang ditujukan untuk orang dewasa. Menurut para pakar pendidikan, perpustakaan anak perlu menyediakan buku, majalah, surat kabar, gambar, rekaman, film strip, dan mainan. Bahan pustaka secara audio visual membantu anak memperkaya pengetahuan tentang apresiasi musik dan seni lainnya serta kebudayaan.

Selain koleksi, perpustakaan juga menyediakan layanan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Layanan yang disediakan bagi anak-anak antara lain dapat berupa:

1. Layanan membaca

Perpustakaan menyediakan bahan-bahan bacaan untuk anak-anak balita sampai anak usia 12 tahun dengan koleksi yang berbeda sesuai dengan tingkatan umur. Dengan demikian mereka diarahkan untuk dapat mengembangkan imajinasi, meningkatkan minat baca, dan rekreasi yang mendidik.

2. Bimbingan membaca

Layanan ini diperlukan bagi anak-anak yang membutuhkan bacaan khusus namun sulit untuk memahaminya. Pada tahap awal anak-anak diperkenalkan dengan buku bergambar tanpa teks, buku teks sederhana, dan kemudian buku dengan teks yang lebih kompleks.

3. Layanan rujukan anak

Anak-anak dilatih untuk mengenal bahan bacaan referensi dan tata cara penggunaannya. Koleksi bahan pustaka harus lengkap, meliputi kamus, ensiklopedia, majalah, atlas, dan lain sebagainya. Ruang baca yang ada dapat digunakan untuk belajar ataupun mengerjakan tugas sekolah dengan memanfaatkan bahan rujukan yang tersedia. Dimungkinkan bagi anak untuk membaca di luar dan tidak harus duduk di kursi.

4. Acara mendongeng

Mendongeng merupakan salah satu kegiatan yang digemari oleh anak-anak. Pengelola perpustakaan dapat bekerja sama dengan guru ataupun orang tua untuk mengisi acara tersebut. Penyediaan alat peraga, iringan music, dan dialog sangat penting untuk menunjang acara tersebut. Di waktu lain dapat dilakukan acara mendongeng yang dilakukan oleh anak-anak sendiri. Pada saat itulah anak-anak dapat berbagi pengalaman dan mengekspresikan diri sesuai dengan kemauan mereka.

5. Pertunjukan film

Untuk penyelenggaraan pertunjukan film, perpustakaan dapat bekerja sama dengan pihak lain yang menyediakan koleksi film. Pertunjukan film untuk anak-anak dapat berupa film dokumenter tentang flora, fauna, kebudayaan, penemuan ilmiah angkasa luar, film dari cerita sastra dan musik, dan lain sebagainya, sehingga dapat membangkitkan imajinasi pada anak. Untuk anak yang masih berusia balita dapat diperkenalkan film animasi. Setelah pertunjukan tersebut dapat dibuka kesempatan berdiskusi untuk melatih anak belajar menyampaikan pendapat dan berkomunikasi dengan orang lain.

6. Permainan yang bersifat menghibur

Aneka alat permainan yang menunjang perkembangan mental dan fisik pada anak disediakan, seperti papan luncur, jungkat-jungkit, lego, *puzzle*, dan alat permainan edukatif lainnya.

2.2.3 Persyaratan layanan perpustakaan anak

Dalam Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum (!992) dijelaskan bahwa yang menjadi persyaratan khusus sebuah perpustakaan anak, yaitu:

1. Perabot disesuaikan dengan tinggi badan rata-rata anak.
2. Pemilihan bentuk dan material disesuaikan dengan gerak dan tingkah laku anak-anak untuk memberikan kenyamanan dan keamanan pada saat dipergunakan.
3. Pemilihan elemen interior ruang yang ditampilkan harus disesuaikan dengan karakter dan kondisi kejiwaan anak-anak, sehingga mampu membuat anak-anak menjadi gembira, senang, dan tidak tertekan.

2.2.4 Faktor penarik minat baca anak

Menurut Crow (1995) bahwa dalam menciptakan susunan suatu ruangan faktor warna dan bentuk merupakan penampilan pertama yang dapat dinikmati, sebab kedua faktor ini langsung berhubungan dengan penglihatan tanpa melalui proses penghayatan terlebih dahulu. Bagi anak-anak yang mempunyai taraf penghayatan yang masih terlalu sederhana maka yang dapat dinikmati sebagai faktor yang menarik bagi anak adalah faktor warna dan bentuk saja. Kedua faktor tersebut nantinya menjadi variabel yang digunakan dalam perancangan interior layanan perpustakaan anak dalam upaya meningkatkan minat baca pada anak.

Menurut Olds (2001), penyelesaian interior (*finishing*) berpengaruh sangat besar terhadap anak-anak dari pada desain bangunan secara keseluruhan. Demikian pula jenis bahan-bahan yang digunakan dalam penyelesaian interior dapat menentukan respon anak-anak terhadap interior. Penyelesaian interior tersebut antara lain meliputi tekstur, lantai, dinding, langit-langit, tanda dan seni, serta perabot. Dalam proses selanjutnya, hanya menggunakan elemen penyelesaian interior pada lantai, dinding, langit-langit, tanda dan seni, serta perabot saja karena tekstur merupakan unsur yang selalu terkait ke dalam elemen-elemen tersebut.

Hal-hal yang menarik bagi anak sangat relevan jika menjadi faktor dalam menumbuhkan minat baca pada anak. Hal tersebut telah dijelaskan oleh Kamah (2002) bahwa selera atau kesenangan yang menjadi daya tarik bagi anak dapat menjadi faktor penumbuh minat baca.

2.3 Tinjauan Elemen Pembentuk Ruang untuk Anak

Ruang terbentuk dari beberapa elemen. Menurut Olds (2001), untuk mendapatkan desain yang sesuai pada fasilitas layanan khusus anak harus ditunjang dengan penyelesaian elemen interior ruang yang tepat. Elemen-elemen interior yang dimaksud adalah lantai, dinding, langit-langit, tanda dan dekorasi, serta perabot.

2.3.1 Lantai

Lantai tidak hanya berfungsi sebagai sirkulasi, tetapi juga sebagai area untuk bermain, area duduk-duduk, area beraktivitas, serta obyek eksplorasi. Lantai ideal untuk anak-anak adalah yang hangat saat disentuh, mudah dibersihkan, tahan kelembaban, antimikroba, tidak beracun, dan tidak menghasilkan listrik statis. Dalam kebutuhan layanan anak, lantai dianggap sebagai bagian dari perabot. Anak-

anak lebih cenderung memilih bermain di lantai dari pada duduk di kursi. Sehingga perlu tersedia lantai yang nyaman dan tidak terhalang oleh perabot lainnya.

2.3.2 Dinding

Dinding merupakan pembatas ruang, dinding berfungsi untuk melindungi. Untuk anak-anak dinding yang menarik adalah dinding yang diberi berbagai warna atau diberikan gambar-gambar. Munculnya gambar-gambar atau coretan-coretan pada dinding menunjukkan diperlukannya dinding yang mudah dibersihkan. Untuk mendukung anak yang senang menggambar sebaiknya dinding dilengkapi media yang juga dapat berfungsi untuk menggambar, setinggi jangkauan tangan anak.

Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk pengolahan dinding adalah:

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 yang sesuai dengan dimensi anak memberikan kesempatan bagi anak untuk bermain atau belajar dalam ruang yang masih dapat dikontrol oleh orang dewasa.

4. Dinding untuk pajangan

Beberapa kebutuhan dapat dipajang pada dinding, diantaranya yaitu hasil pekerjaan anak, dokumentasi, bahan yang mendidik, serta tanda-tanda informasi. Untuk itu diperlukan dinding yang kuat.

2.3.3 Langit-langit

Ketinggian langit-langit dapat mempertegas kesan ruang. Pada langit-langit yang rendah dapat membuat kesan ruang menyempit, sedangkan pada langit-langit yang lebih tinggi ruang akan berkesan meluas. Hal tersebut juga berlaku pada ruang

yang khusus difungsikan bagi anak-anak. Karena variasi pada ketinggian langit-langit dapat mendukung kualitas pengalaman anak-anak.

2.3.4 Perabot

Perabot (*furniture*) di perpustakaan adalah barang-barang yang berfungsi sebagai wadah atau wahana penunjang kegiatan perpustakaan seperti meja, kursi, rak buku, papan peraga, dan sebagainya. Syarat perabot yang baik dapat ditinjau dari tiga segi sebagai berikut:

1. Segi pembuatan, perabot yang baik adalah perabot yang dibuat dari bahan yang baik dan mudah didapat serta mempunyai konstruksi kuat dan mudah dilaksanakan.
2. Segi pembiayaan, perabot yang baik adalah perabot yang memerlukan biaya yang relatif murah.
3. Segi penggunaan, perabot yang baik adalah perabot yang benarbenarsesuai dengan fungsinya, enak dan menyenangkan, mudah diatur dan dipindah-pindahkan, serta dapat menjamin kesehatan dan keamanan.

Dalam perancangan interior ruang layanan perpustakaan anak dimana anak-anak melakukan kegiatannya maka harus diperhatikan standar antropometri yang sesuai dengan penggunaannya, yaitu anak-anak. Antropometri ini diaplikasikan pada perancangan perabot serta interior ruang sehingga penggunaannya akan merasa nyaman pada saat menggunakan fasilitas.

2.3.5 Tanda dan dekorasi

Tanda dan karya seni menjadi bagian dalam membentuk sebuah ruang, terutama yang ditujukan bagi pengguna anak-anak. Tanda dan seni yang dihadirkan merupakan elemen visual yang dapat menarik perhatian anak-anak, sehingga desain sebaiknya dibuat sesuai dengan karakter anak-anak, serta harus menjadi bagian dari keseluruhan rencana interior. Tanda dapat difungsikan untuk menyampaikan informasi, sedangkan seni berfungsi sebagai penambah elemen estetika pada ruang.

2.4 Tinjauan Unsur Pembentuk Minat Baca Anak (Warna dan Bentuk)

Unsur warna dan bentuk digunakan pada penelitian ini sebagai variabel utama perancangan. Karena kedua unsur tersebut mempunyai pengaruh terhadap daya tarik anak, dalam upaya menumbuhkan minat baca anak.

2.4.1 Unsur warna

Menurut Crow (1995), bahwa dalam menciptakan suasana ruang faktor utama yang dapat dinikmati salah satunya adalah faktor warna. Bagi anak-anak yang mempunyai taraf penghayatan yang masih terlalu sederhana, warna merupakan faktor yang dapat dinikmati sebagai unsur suasana sebagai daya tarik bagi mereka. Peran warna dalam mendukung program bermain dan belajar bagi anak tidak hanya menciptakan suasana emosional saja akan tetapi dalam banyak hal warna dapat berperan sebagai berikut:

1. Stimuli, warna berperan sebagai stimuli (rangsangan), dengan menggunakan warna-warna yang disukai anak dan menarik perhatian seperti merah, kuning, dan jingga pada sarana bermain dan belajar akan merangsang anak untuk beraktivitas dan berimajinasi.
2. Evaluasi perkembangan anak, warna merupakan sebuah elemen penting untuk mengevaluasi perkembangan anak, misalnya anak-anak diberi benda-benda dengan bentuk sama tetapi warna berbeda atau sebaliknya bentuk beda dan warna sama, *puzzles*, berbagai *figure*, dan sebagainya.
3. Memfokuskan dan mengalihkan perhatian, bila ingin memfokuskan anak pada sesuatu, berilah warna yang menarik perhatian dan sebaliknya bila ingin mengalihkan perhatian, berilah warna-warna yang tidak menarik perhatian anak, seperti warna coklat dan abu-abu.
4. Menciptakan rasa hangat, dingin, tenang, dan riang, sebagai contoh penggunaan komposisi warna-warna cerah dan warna-warna kontras pada ruang akan menciptakan suasana gembira atau riang.

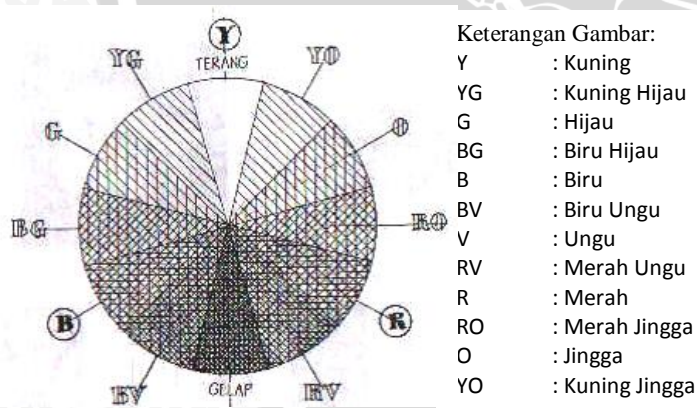
Untuk memenuhi rasa bebas dalam ruang, anak memerlukan suasana ruang yang fleksibel, tidak terlalu padat dan didukung dengan warna terang dan warna netral, karena skema warna netral adalah yang paling fleksibel (Ching, 2005). Menurut Sari (2004) terdapat warna-warna yang mendukung kebutuhan anak. Warna-warna tersebut harus dapat memenuhi kriteria tertentu, yaitu rasa bebas, rasa aman, rasa yaman, serta dapat memberikan rangsangan atau kreatifitas. Warna-warna yang mendukung kebutuhan anak tersebut dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Warna-warna yang Mendukung Kebutuhan Anak dalam Ruang

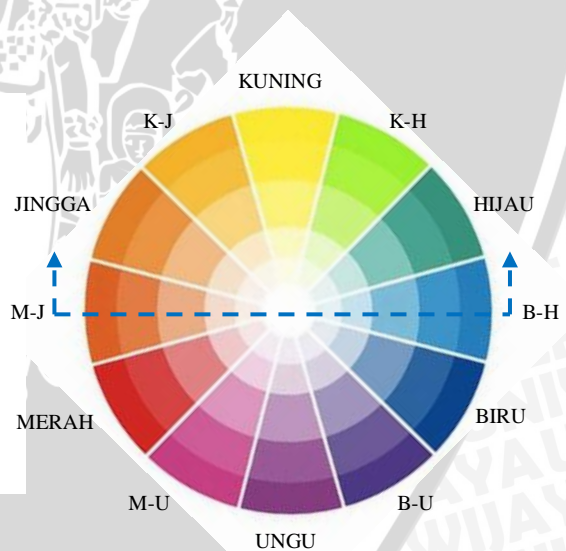
Kebutuhan Anak dalam Ruang	Suasana Ruang	Warna
Rasa Bebas	Fleksibel, tidak terlalu padat	Dibutuhkan warna terang dan warna netral
Rasa Aman	Tidak menakutkan, menegangkan dan menyilaukan	Menghindari warna hitam Tidak Menyilaukan, sehingga tidak menyebabkan: <ul style="list-style-type: none"> - Mata cepat lelah - Sakit kepala - Tegang Dibutuhkan warna-warna pastel (warna dicampur dengan putih sehingga nilai dan intensitas warna lemah sampai sedang)
Rasa Nyaman, hangat	Suasana hangat	Komposisi warna-warna hangat dengan intensitas rendah
Rangsang, Merangsang anak untuk beraktivitas, gembira dan kreatif	Suasana hangat, meriah	<ul style="list-style-type: none"> - Warna-warna hangat - Komposisi warna kontras - Komposisi warna-warna terang

Sumber: Sari, 2004

Kebutuhan akan rasa bebas membutuhkan warna terang dan netral. Skema warna terang dapat dilihat melalui warna-warna pada lingkaran warna. Menurut Sari (2004), gambar 2.1 dapat menjelaskan skema warna gelap-terang pada lingkaran warna dalam pencahayaan normal.



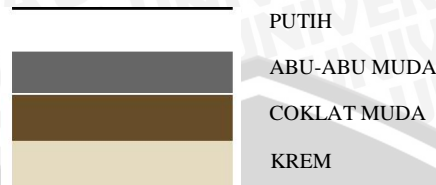
Gambar 2.1 Gelap Terang Warna dalam Cahaya Normal
(Sumber: Sari, 2004)



Gambar 2.2 Komposisi Warna Terang

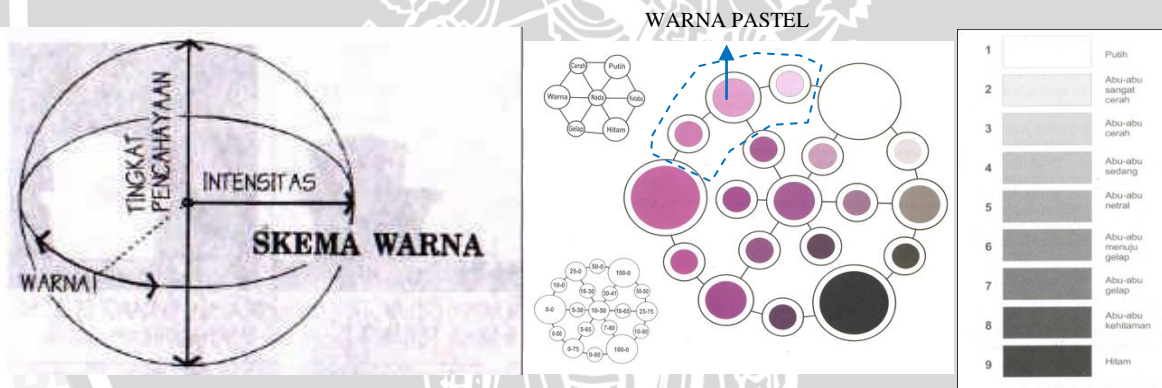
Dari gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa warna terang dalam pencahayaan normal merupakan warna-warna yang terdiri dari warna merah-jingga, jingga, kuning-jingga, kuning, kuning-hijau, hijau, dan biru-hijau.

Sedangkan warna netral merupakan warna-warna yang tidak termasuk dalam lingkaran warna, seperti warna hitam, abu-abu, putih, coklat dan krem. Namun warna netral yang tepat untuk anak-anak adalah warna putih, abu-abu muda, coklat muda, dan krem.

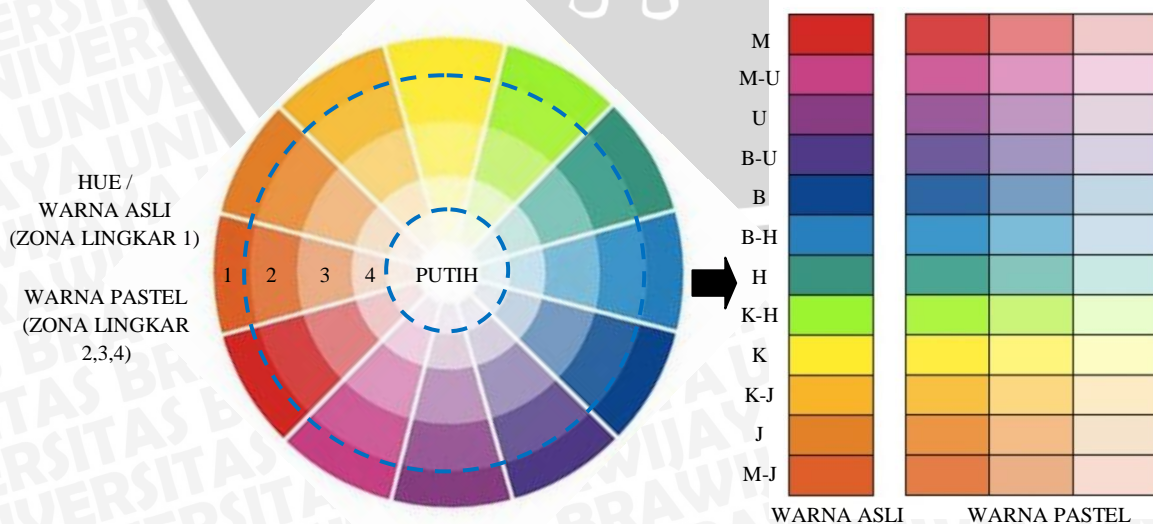


Gambar 2.3 Komposisi Warna Netral

Kebutuhan akan rasa aman yaitu dengan menghindari warna hitam dan warna yang menyilaukan. Menurut Sari (2004) warna menyilaukan berkaitan dengan intensitas warna atau *chroma*. Intensitas warna dapat ditingkatkan dengan penambahan warna putih dan diturunkan menggunakan warna hitam. Menambahkan warna putih menimbulkan warna muda atau biasa disebut warna pastel, warna inilah yang dibutuhkan anak untuk memenuhi rasa aman.

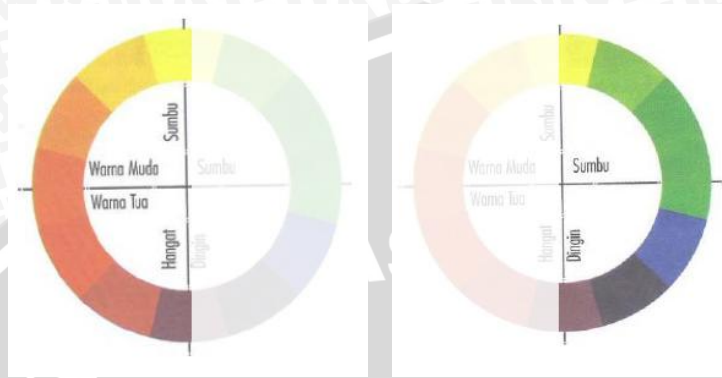


Gambar 2.4 Skema Warna Aman (Sumber: Sari, 2004)



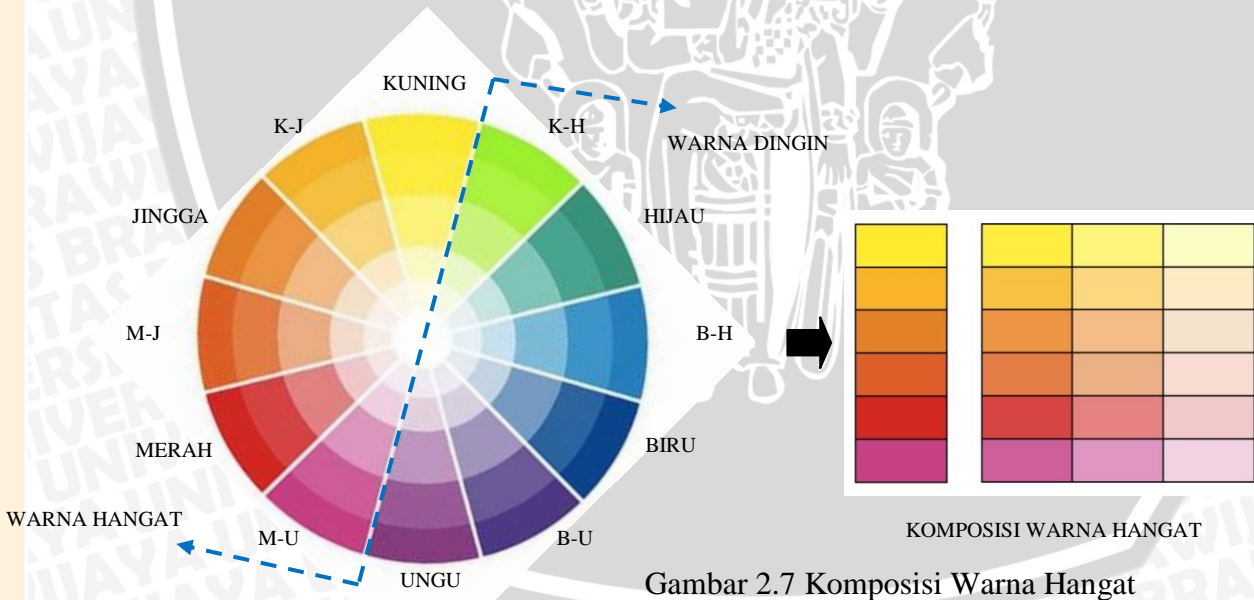
Gambar 2.5 Komposisi Warna Aman

Pada gambar 2.6 dapat dijelaskan skema warna hangat dan dingin. Kesan dingin atau hangat dari suatu warna, sejalan dengan pencahayaan dan tingkat kepekatannya. Warna hangat dan intensitas tinggi dikatakan aktif secara visual dan merangsang, sedangkan warna dingin dan intensitas rendah lebih tenang dan santai.



Gambar 2.6 Kelompok Warna Hangat (Kiri) dan Kelompok Warna Dingin (Kanan) (Sumber: Ching, 2005)

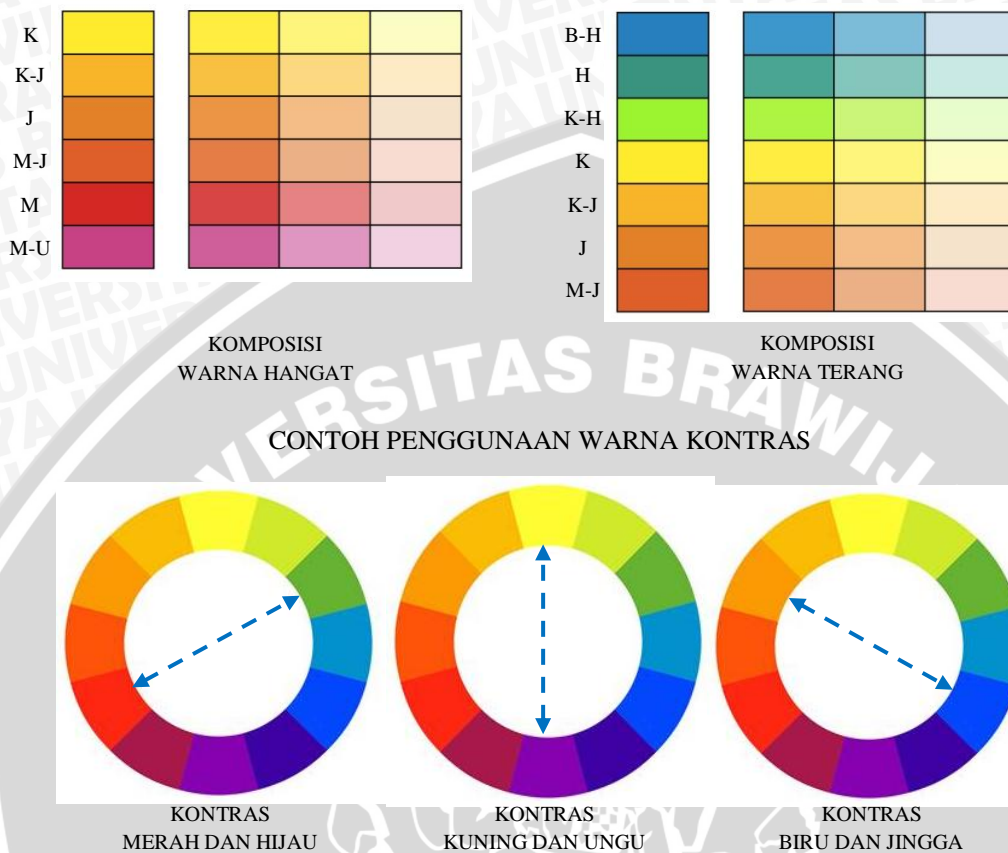
Kebutuhan akan rasa yaman yaitu dengan menggunakan warna-warna hangat dengan intensitas rendah (Sari, 2004). Warna tersebut dapat dilihat pada gambar 2.7.



Gambar 2.7 Komposisi Warna Hangat

Dari gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa warna hangat dalam lingkaran warna terdiri dari warna merah-ungu, merah, merah-jingga, jingga, kuning-jingga, dan kuning.

Kebutuhan akan kreatifitas atau untuk merangsang anak dalam beraktivitas, gembira dan kreatif dapat dengan menggunakan warna-warna hangat, komposisi warna kontras, atau dengan komposisi warna-warna terang.



Gambar 2.8 Komposisi Warna Kreatifitas untuk Anak

Dari analisis unsur warna yang mendukung kebutuhan anak dalam ruang, terkait dengan keceriaan, kebebasan, kreatifitas, keamanan, dan kenyamanan, didapatkan beberapa komposisi warna yang dapat digunakan

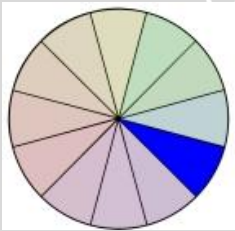
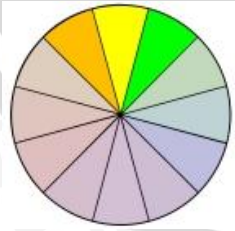

Setiap warna memiliki pengaruh tersendiri terhadap psikologis manusia, sehingga warna dapat memberikan suasana kegembiraan, kesedihan, tenang, maupun bergairah. Berikut beberapa macam warna beserta pengaruh yang diberikan menurut Laksmiwati (2012: 30).

- Kuning : memberikan kesan ceria dan dapat menyemarakkan suasana ruang.
- Jingga : memberikan kesan dinamis dan atraktif.
- Merah : memberikan kesan dinamis, dan dapat merangsang otak.
- Ungu : memberikan kesan tenang, lembut, sendu, dan anggun.
- Biru : dapat meningkatkan konsentrasi, berkesan *sporty* dan maskulin.

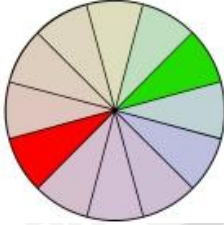
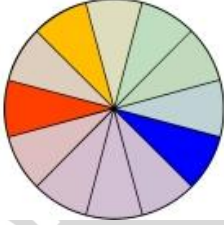

- Hijau : dapat menciptakan ketenangan.
- Coklat : memberikan kesan hangat, gersang, damai, dan akrab.
- Abu-abu : memberikan kesan dingin, formal, dan dapat mematikan semangat.
- Putih : memberikan kesan sederhana, bersih, dan menurunkan kontras warna.
- Hitam : memberikan kesan keras, berbobot, dan meninggikan kontras warna.

Beberapa dari warna-warna di atas dapat memberikan kesan negatif pada psikologis manusia jika digunakan pada seluruh ruangan. Oleh karena itu, diperlukan kombinasi warna untuk mengurangi dampak negatif tersebut. Untuk menghasilkan kombinasi warna yang baik dalam suatu ruang perlu adanya warna dominan yang sesuai dengan fungsi ruang dan diimbangi dengan warna lainnya. Berdasarkan Laksmiwati (2012:33), cara untuk mengkombinasikan warna adalah dengan menggunakan skema warna. Skema warna adalah komposisi warna yang telah diteliti oleh para ahli warna sehingga dapat langsung digunakan. Terdapat 6 macam skema warna antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.4 Skema Warna

Skema Warna	Keterangan
Monokromatik 	Skema warna monokromatik merupakan kombinasi warna yang berasal dari deretan kroma salah satu warna pada lingkaran warna. Skema monokromatik merupakan kombinasi warna yang paling mudah mencapai keselarasan. Tetapi akan menjadi membosankan jika tidak memiliki keanekaragaman atau kontras. Skema ini dapat digunakan pada ruang dengan tema tidak ramai, resmi, elegan, anggun, feminin, romantis, hangat, atau akrab.
Analogus 	Skema warna analogous menggunakan warna pada lingkaran warna secara berdampingan seperti kuning ke hijau kekuningan kemudian ke hijau. Penggunaan skema ini juga mudah dalam mencapai keselarasan tetapi juga akan membosankan tanpa adanya kontras. Skema ini dapat digunakan pada ruang dengan tema tidak ramai, resmi, elegan, anggun, feminin, romantis, hangat, atau akrab.
Triadik 	Skema warna triadik menggunakan 3 warna dalam lingkaran warna yang membentuk segitiga sama sisi. Mayoritas menggunakan 3 warna primer atau 3 warna sekunder. Skema warna triadik memiliki nilai kontras yang tinggi. Cocok digunakan dalam ruangan yang membutuhkan rangsangan dinamika yang tinggi. Skema ini dapat digunakan pada ruang dengan tema ceria, dinamis, atraktif, atau <i>sporty</i> .

Lanjutan Tabel 2.4

Skema Warna	Keterangan
<p data-bbox="226 309 400 338">Komplementer</p> 	<p>Skema warna komplementer terbentuk dari penggunaan 2 warna yang saling berhadapan dalam lingkaran warna, misalnya biru dan jingga atau merah dan hijau. Karena kontras yang sangat tinggi, permainan kroma pada masing-masing warna kemungkinan diperlukan supaya kombinasi warna lebih seimbang.. Skema ini dapat digunakan pada ruang dengan tema ceria, dinamis, atraktif, atau <i>sporty</i>.</p>
<p data-bbox="226 651 400 712">Komplementer Terbelah</p> 	<p>Skema warna komplementer terbelah adalah penggunaan salah satu warna pada lingkaran warna yang kemudian dikombinasikan dengan warna yang mengapit warna komplementernya. Skema ini dapat digunakan pada ruang dengan tema ceria, dinamis, atraktif, atau <i>sporty</i>.</p>
<p data-bbox="226 936 400 996">Komplementer Ganda</p> 	<p>Skema warna komplementer ganda adalah kombinasi dari dua warna yang berdampingan dengan warna komplementernya sehingga terdapat 4 macam warna dalam satu skema. Skema ini dapat digunakan pada ruang dengan tema ceria, dinamis, atraktif, atau <i>sporty</i>.</p>


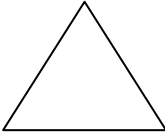
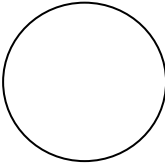
Sumber: Laksmiwati, 2012

2.4.2 Unsur bentuk

Untuk menciptakan suasana ruang yang menyenangkan, selain unsur warna unsur bentuk juga mempunyai peran yang sangat penting dalam interior. Menurut Laksmiwati (2012), bentuk merupakan pengembangan dari unsur garis. Terdapat tiga bentuk dasar yang kita kenal, yaitu: bentuk lurus (kubus, segi empat), bersudut (segitiga, pyramid), dan lengkung (lingkaran, bola, silinder, kerucut). Masing-masing unsure bentuk dapat menghadirkan kesan dalam suatu ruang. Kesan yang ditimbulkan oleh bentuk tersebut sama dengan kesan garis pembentuknya.

Bentuk menurut Ching (1996) terdiri dari 3 macam, dan masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda dalam penerapannya pada ruangan. Karakteristik dan kesan bentuk dapat dilihat pada tabel 2.5.

Tabel 2.5 Karakteristik dan Kesan Bentuk

Jenis Bentuk	Karakteristik (Ching, 1996)	Kesan (Laksmiwati, 2012)
Bentuk Lurus (segi empat, kubus) 	<ul style="list-style-type: none"> - Penataan dan pengembangan bentuk relatif mudah - Kegiatan dengan berbagai orientasi dapat diwadahi - Karakter bentuk formal dan netral - Fleksibilitas tinggi dengan penataan perabot cenderung mudah 	<ul style="list-style-type: none"> - Lurus vertikal berkesan maskulin, elegan, dan resmi, cenderung meninggikan ruangan - Lurus horizontal berkesan tenang dan tidak resmi, cenderung melebarkan ruangan
Bentuk bersudut (segitiga, pyramid) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sering mempunyai ruang sisa dan pengembangan bentuk relatif terbatas - Aktifitas kegiatan lebih mengutamakan pada satu orientasi - Karakter kaku dan cenderung kurang formal 	<ul style="list-style-type: none"> - Lurus diagonal berkesan dinamis dan atraktif, menimbulkan kesan gerak
Bentuk lengkung (lingkaran, bola, silinder) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kendala dalam penataan pada bentuk lengkung - Pengembangan bentuk relatif banyak - Orientasi aktifitas cenderung memusat - Fleksibilitas ruang untuk penataan organisasi ruang dengan pola memusat - Karakter dinamis dengan orientasi yang banyak 	<ul style="list-style-type: none"> - Lengkung lingkaran penuh berkesan gembira dan ceria - Lengkung berbentuk S berkesan anggun, feminim dan romantis

Sumber: Ching (1996) dan Laksmiwati (2012)

Selain sudah dapat membedakan warna, anak usia pra sekolah pada karakteristik kognitif juga sudah dapat mengelompokkan bentuk. Hal ini menjadikan bentuk sebagai salah satu aspek yang dapat menarik perhatian anak. Namun tidak semua bentuk baik digunakan pada ruangan yang dikhususkan untuk anak. Menurut Imelda Sanjaya dalam Harmastuti (2009), syarat secara umum penggunaan bentuk untuk anak harus dapat memenuhi kriteria tertentu, yaitu nyaman atau ergonomis, aman, variatif, *simple* dan mudah dibersihkan. Kriteria tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Nyaman atau ergonomis terkait dengan bentuk dan ukuran sesuai antropometri dan kebutuhan gerak anak.
2. Aman terkait dengan bentuk yang tidak membahayakan, mengadopsi bentuk tumpul dan lengkung.
3. Variatif terkait dengan variasi bentuk agar tidak membosankan.
4. *Simple* dan mudah dibersihkan terkait dengan bentuk yang sederhana (tidak banyak detail) dan mudah dibersihkan.

2.5 Tinjauan Elemen Pendukung Interior Anak

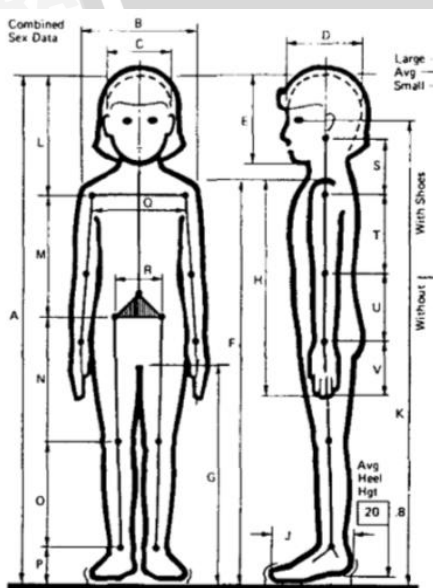
Untuk mendukung interior anak yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik anak, maka dibutuhkan elemen pendukung. Elemen pendukung yang dimaksud antara lain, antropometri anak, material dan bahan, penataan perabot, penataan tanda dan dekorasi, serta prinsip desain. Elemen-elemen tersebut dipilih karena mempunyai keterkaitan dengan pengguna anak-anak dalam sebuah interior, sehingga diharapkan interior yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik anak dapat tercapai.

2.5.1 Antropometri anak

Menurut Azzahra (2016), antropometri merupakan studi yang berkaitan dengan ukuran tubuh manusia. Dalam perancangan interior dengan pengguna ruang yang ditujukan untuk anak-anak, harus diperhatikan standar antropometri yang sesuai dengan penggunaanya tersebut. Berikut merupakan data antropometri anak yang telah dibedakan menurut faktor umur/usia anak dan telah disesuaikan dengan faktor kelompok/bangsa.

Tabel 2.6 Data Antropometri Anak (Indonesia)

USIA	DIMENSI TUBUH (cm)												
	Persentil	A	B	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M
1 tahun	50%	67,5	19,1	11,6	14,9	16,3	52,6	22,8	38,6	13,1	59,6		
	2,5%	97,8	22,6	12,3	16,2	18,6	76,7	42,2	40,8	13,9	87,5	23,5	27,5
3 tahun	50%	86,5	22,3	12,6	16,3	18,1	68,4	34,9	28,4	10,2	77,7		
	97,5%	116,5	28,5	14,1	19,2	19,6	92,3	53,6	50,6	17,8	106,7	26,5	31,0

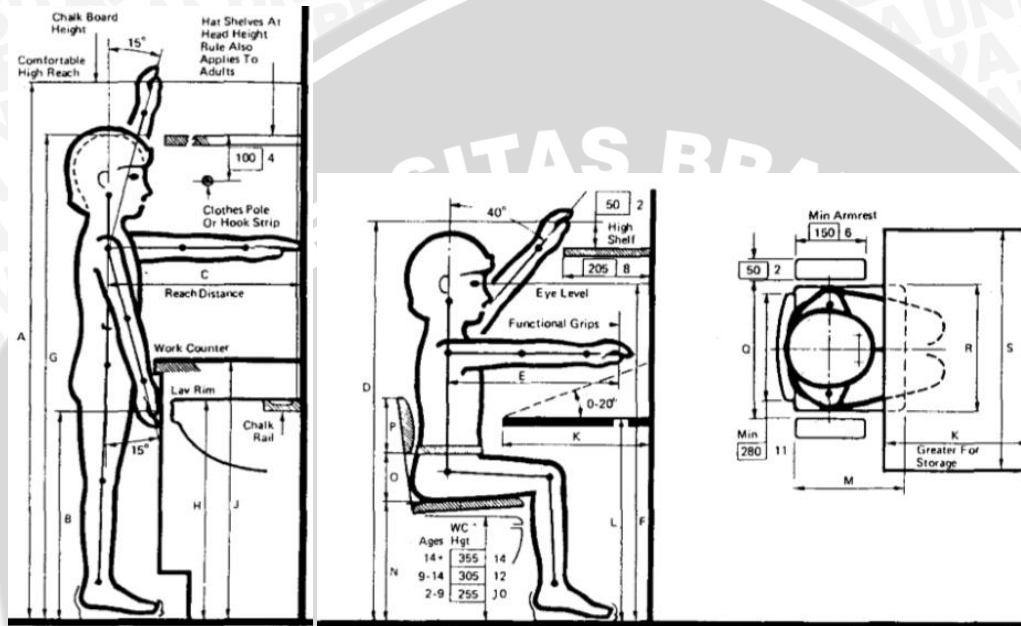


- A: Standing Height B: Shoulder Width C: Head Width
- D: Head Length E: Head Height F: Shoulder Height
- G: Crotch Length H: Arm Length J: Foot Length
- K: Eye Level

DIMENSI TUBUH (cm)									
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	
20,7	19,2	6,9	18,1	7,9	11,8	14,2	12,7	11,3	
23,1	21,6	7,9	19,6	8,8	12,3	16,7	14,2	11,7	
25,6	25,0	8,4	21,1	10,3	13,3	18,7	15,7	12,7	

Sumber: Azzahra, 2016

Anak dalam beraktivitas akan selalu bergerak dan merubah posisi tubuhnya sesuai kebutuhan dan kenyamanan. Dalam pengukuran data antropometri, posisi tubuh merupakan faktor yang sangat diperhitungkan terutama dalam perancangan. Pengukuran terhadap dimensi tubuh fungsional pada anak dilakukan pada rentangan terjauh yang dapat dicapai oleh anggota gerak. Berikut merupakan data posisi tubuh (dimensi tubuh fungsional) pada anak yang juga dibedakan menurut faktor umur/usia anak dan telah disesuaikan dengan faktor kelompok/bangsa.



Gambar 2.9 Dimensi Tubuh Fungsional Anak
Sumber: Ramsey (2000: 3)

Sedangkan data posisi tubuh anak yang telah disesuaikan dengan kelompok/bangsa adalah sebagai berikut.

Tabel 2.7 Data Posisi Tubuh Anak (Indonesia)

USIA	POSISI TUBUH (cm)												
	Persentil	A	B	C	D	E	F	G	H	J	K	L	M
3 tahun	50%	96,0	36,9	34,5	72,6	30,5	61,1	86,5	38,5	45,2	26,2	35,3	19,8
	2,5%	108,2	42,1	38,7	83,5	34,3	70,8	-	-	-	-	-	-
6 tahun	50%	120,4	44,8	43,5	89,1	39,1	74,7	107,2	51,4	55,8	31,2	42,1	24,2
	97,5%	133,3	48,3	48,8	95,7	44,3	78,8	-	-	-	-	-	-
N	O	P	Q	R	S								
,0	9,5	9,9	24,2	22,2	42,4								
-	-	-	-	-	-								
16,4	7,4	7,8	18,9	17,3	33,1								
-	-	-	-	-	-								

Sumber: Azzahra, 2016

- A: High Reach
- B: Low Reach
- C: Reach Distance
- D: High Reach
- E: Reach Radius
- F: Eye Level
- G: Shelf Height
- H: Lavatory Height
- J: Work Top
- K: Work Depth
- L: Table Height
- M: Seat Length
- N: Seat Height
- O: Seat-Backrest
- P: Backrest Height
- Q: Armrest Spacing
- R: Seat Width
- S: Table Width



Data antropometri yang dibutuhkan pada penelitian juga menggunakan data kelompok anak usia sekolah (6-12), yang tidak terdapat pada sumber. Nantinya akan dilakukan pengembangan perhitungan data antropometri pada kelompok usia yang dibutuhkan tersebut dengan menggunakan metode perhitungan yang sama.

Metode perhitungan antropometri anak diambil berdasarkan dua teori yaitu Ramsey (2000) serta Panero & Zelnik (1979). Kedua teori tersebut menggunakan jenis persentil yang berbeda pada kajian usia yang juga berbeda. Proses analisis dilakukan dengan menggunakan teori Ramsey (2000) sebagai acuan dengan pertimbangan jenis persentil yang digunakan merupakan persentil terbesar dan terkecil (97,5% dan 2,5%) dibanding teori Panero & Zelnik (1979) yaitu 95% dan 5%. Selain itu pertimbangan ini didasarkan pada keakuratan data mengingat data antropometri oleh Ramsey masih cukup baru. Meskipun begitu, teori Panero & Zelnik (1979) tetap digunakan dalam proses analisis untuk menutupi kekurangan data pada teori Ramsey (2000) (Azzahra, 2016).

2.5.2 Material dan bahan

Material dan bahan yang digunakan untuk anak-anak mempunyai kriteria tertentu, yang dibedakan menurut elemen pembentuk ruangnya. Berikut ini merupakan jenis material dan bahan yang dapat digunakan menurut masing-masing elemen pembentuk ruang.

1. Lantai

Dalam memilih bahan lantai khusus yang digunakan untuk anak-anak, Olds (2001) membaginya menjadi lima kategori, yakni: karpet, *vinyl* lantai dan *linoleum*, ubin keramik dan beton, kayu, serta permadani. Pemilihan bahan berfungsi untuk mendukung kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak. Misalnya untuk kegiatan duduk-duduk di lantai, akan menggunakan bahan yang berbeda dari area lantai yang hanya digunakan untuk sirkulasi.

a. Karpet

Karpet, merupakan salah satu cara utama untuk menghadirkan kelembutan di sebuah ruangan dan membuat nyaman bagi anak-anak untuk duduk di lantai. Karpet dapat digunakan pada area aktif maupun tenang. Penggunaannya dapat dengan cara hanya diletakkan di atas permukaan lantai saja atau dapat juga ditempel secara permanen. Fungsi lain karpet yaitu sebagai aspek keamanan di

dalam ruang, karena permukaan karpet yang lunak akan dapat menjaga anak-anak dari benturan yang keras saat terjatuh.

b. *Vinyl* lantai dan *linoleum*

Zona-zone yang melibatkan penggunaan cat, pasir, air, dll, membutuhkan permukaan lantai yang mudah dibersihkan dan tidak licin saat basah. Penggunaan bahan *vinyl* lantai dan *linoleum* dapat menjadi alternatif pada zona-zona tersebut. Kebanyakan *vinyl* lantai tersedia dalam bentuk lembaran dengan tingkat kekerasan dan ketahanan yang bervariasi.

c. Ubin keramik dan beton

Pada lantai yang membutuhkan daya tahan yang lebih tinggi, dapat menggunakan bahan dengan permukaan keras, seperti ubin keramik dan beton. Ukuran ubin keramik bervariasi, termasuk juga motif dan warnanya. Sedangkan beton dapat disesuaikan penggunaannya. Keduanya biasa digunakan pada area-area yang membutuhkan permukaan tahan tembus air, misalkan pada area bermain basah seperti kolam renang.

d. Kayu

Penggunaan bahan kayu dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu kayu alami dan kayu sintetik. Bahan kayu mempunyai ketahanan yang cukup bagus. Namun kayu alami tidak disarankan digunakan pada area-area yang berfungsi sebagai tempat untuk bereksperimen bagi anak-anak karena harga beli serta *finishing* kayu alami yang mahal. Penggunaan kayu sintetik dapat menjadi alternatif, namun secara kualitas akan berbeda dengan kayu alami, termasuk dalam menciptakan suasana tertentu pada ruangan.

e. Permadani

Permadani dalam hal ini berbeda dengan penggunaan bahan karpet. Perbedaan mendasar antara permadani dan karpet adalah bahwa permadani mengacu pada penutup lantai yang meliputi area seluas ruang dan umumnya lebih lembut dengan warna-warna cerah dan berpola tebal. Dari segi material atau bahan yang digunakan, umumnya permadani terbuat dari bahan seperti wol dan sutera. Penggunaan bahan permadani ini lebih cocok bila ditempatkan pada area-area dengan fungsi sosial yang tinggi.

2. Dinding

Berikut merupakan material *finishing* yang dapat digunakan pada dinding (Olds, 2001):

- a. Cat dinding. Sesuai digunakan pada area kering. Cat sebaiknya dipilih yang tidak mengandung toxic sehingga aman bagi anak.
- b. Vinyl. Sesuai digunakan pada area permainan yang mudah kotor karena sifatnya yang mudah dibersihkan.

3. Langit-langit

Material yang direkomendasikan untuk diaplikasikan pada plafon atau langit-langit ruang yaitu:

- a. Papan Gypsum (*Gypsum Board*): anti rayap, tidak mudah terbakar, lebih ekonomis, peredam suara yang baik, mudah dijumpai, mudah ditutupi dengan finishing seperti cat biasa, cat dekoratif, kain sampai wallpaper
- b. Multipleks: lebih kuat, lebih tahan air, ekonomis, mudah sekali melendut, tidak tahan rayap
- c. Kayu: mahal, eksklusif, kuat, lebih tahan lama, butuh perawatan khusus

4. Perabot

Material yang direkomendasikan untuk diaplikasikan pada perabot yaitu:

- a. Plastik: mempunyai bermacam-macam kualitas, sebaiknya memilih jenis plastik yang aman, seperti jenis LDPE (*Low Density Poly Ethylene*). LDPE merupakan jenis plastik yang terbuat dari bahan dasar minyak bumi (termplastik) dengan kode 4.
- b. Kayu solid: mempunyai daya tahan yang cukup lama, memiliki kesan hangat dan natural.
- c. Kayu olahan: meskipun tidak sekuat kayu solid, namun kayu olahan cukup kokoh, berkesan riangan dan mudah dipindahkan.

5. Tanda dan Dekorasi

Material yang direkomendasikan untuk diaplikasikan pada tanda dan perabot yaitu:

- a. Plastik: mempunyai bermacam-macam kualitas, sama halnya dengan plastik untuk perabot, sebaiknya pada tanda dan dekorasi juga memilih jenis plasti yang aman, seperti jenis LDPE (*Low Density Poly Ethylene*). LDPE merupakan jenis plastik yang terbuat dari bahan dasar minyak bumi (termplastik) dengan kode 4.

- b. Kayu solid: sama halnya dengan material pada perabot, kayu solid mempunyai daya tahan yang cukup lama, memiliki kesan hangat dan natural.
- c. Kayu olahan: meskipun tidak sekuat kayu solid, namun kayu olahan cukup kokoh, berkesan riangan dan mudah dipindahkan, kelebihanannya sama dengan material pada perabot.
- b. *Finishing* cat: sama dengan material yang digunakan pada perabot, *finishing* cat sebaiknya menggunakan cat yang ramah anak dan lingkungan, dengan pemilihan warna yang sesuai.

2.5.3 Penataan perabot

Menurut Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum (2009) dan Pedoman Tata Ruang Perpustakaan Sekolah/Madrasah (2012), penataan perabot harus dirancang agar dapat mendukung berlangsungnya kegiatan sesuai fungsi yang diharapkan. Berikut ini terdapat beberapa prinsip umum tata ruang dan perabot pada sejumlah area yang ada di perpustakaan.

1. Pada area penerimaan yang merupakan bagian terdepan dari sebuah perpustakaan sehingga penataannya akan mencerminkan *image* dari keseluruhan layanan perpustakaan. Area penerimaan harus ditata sehingga memeberikan kesan menarik dan mengundang, serta memberikan berbagai informasi singkat yang membuat pengunjung dapat menangkap keseluruhan layanan perpustakaan, seperti informasi koleksi terbaru dan informasi kegiatan.
2. Pada area koleksi umumnya menerapkan sistem layanan terbuka, yaitu penggunaan perpustakaan dapat memilih dan mengambil sendiri koleksi yang ingin digunakannya. Penataan dalam sistem terbuka dapat dikelompokkan tersendiri terpisah dari area membaca, ataupun terintegrasi dengan area membaca. Rak buku dapat diletakkan berjajar di ruang perpustakaan dengan penyusunan rak harus mempertimbangkan klasifikasi koleksi, sehingga memudahkan pengguna untuk mencari koleksi yang dibutuhkan.
3. Pada area membaca yang merupakan area penting karena di ruang inilah pengguna menghabiskan sebagian besar waktunya saat menggunakan perpustakaan. Pada layanan perpustakaan dapat disediakan berbagai jenis area membaca, seperti:

- a. Area membaca individu, yang ditujukan untuk pembaca serius. Area ini dilengkapi dengan perabot meja dan kursi yang tersusun untuk mendukung kegiatan membaca secara individu.
 - b. Area membaca berkelompok, yang memungkinkan pembaca juga dapat melakukan diskusi, sehingga dapat disediakan perabot meja dan kursi untuk duduk saling berhadapan.
 - c. Area membaca santai, yang disediakan untuk kegiatan membaca yang bertujuan untuk rekreasi dan kesenangan. Pada area ini dapat disediakan ruang kosong di antara area koleksi yang memungkinkan pengguna membaca santai di lantai, dengan dapat disediakan sofa, karpet serta bantal-bantal atau *beanbag* tempat pengguna dapat bersantai saat membaca.
4. Pada area multimedia/audiovisual perlu menyediakan ruang agar dapat memanfaatkan koleksi audiovisual, akses internet dan perpustakaan digital. Area ini umumnya ditempatkan dalam satu kelompok tersendiri yang terpisah dari area lain, serta dilengkapi dengan perabot meja dan kursi sesuai dengan jumlah peralatan yang tersedia.
 5. Pada area kerja petugas merupakan area yang dilengkapi dengan perabot dan fasilitas yang mendukung petugas melakukan kegiatannya secara efektif dan efisien. Area pelayanan dilengkapi dengan perabot yang dapat mendukung kinerja petugas, seperti adanya meja dan kursi yang digunakan untuk berinteraksi dan memberikan layanan kepada pengguna dan melakukan kegiatan pekerjaan, perabot penyimpanan untuk menyimpan peralatan administrasi perpustakaan, perabot untuk katalog, serta perabot lainnya.

Pada area yang dikhususkan untuk anak-anak perlu dipertimbangkan penggunaan perabot dengan penataan yang menarik dan menyenangkan, ukuran ruang dan perabot yang sesuai dengan ukuran tubuh anak-anak, serta dapat memberi kemudahan dalam mencari dan menggunakan informasi sesuai kemampuan anak-anak. Area untuk anak-anak umumnya lebih didominasi oleh area membaca santai seperti adanya area duduk di lantai.

2.5.4 Penataan tanda dan dekorasi

Pada sebuah layanan perpustakaan menurut Pedoman Tata Ruang Perpustakaan Sekolah/Madrasah (2012) terdapat beberapa jenis petunjuk dan tanda-tanda yang perlu disediakan, yaitu:

1. Identitas perpustakaan, yang harus dapat terlihat dengan jelas sebagai identitas yang dapat dikenali oleh masyarakat pengguna perpustakaan. Jenis huruf yang digunakan juga sebaiknya dirancang secara menarik sehingga memberikan kesan ruang yang menyenangkan dan mengundang.
2. Identitas jenis layanan perpustakaan, yang perlu disediakan tentang di mana pengunjung dapat memperoleh layanan perpustakaan. Petunjuk yang digunakan tidak harus berupa label nama, tetapi juga dapat berupa simbol yang mudah dimengerti.
3. Petunjuk tentang koleksi, yang berkaitan dengan koleksi bertujuan untuk memudahkan pengunjung mencari koleksi yang diperlukannya. Petunjuk koleksi dapat berupa peta sederhana, label jenis materi koleksi, label pengelompokan koleksi, serta panduan dalam pemanfaatan perpustakaan.

Penempatan tanda perlu direncanakan dengan seksama sehingga dapat benar-benar memudahkan pengguna perpustakaan. Berikut ini adalah berbagai pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam menempatkan tanda dan dekorasi tersebut.

1. Petunjuk harus terbaca dengan baik
2. Petunjuk diletakkan di tempat yang sesuai
3. Petunjuk diadakan dalam jumlah yang diperlukan
4. Penempatan petunjuk sebaiknya dipertimbangkan agar tidak menghalangi pemakaian perpustakaan

Sedangkan untuk dekorasi atau ornamen berkaitan dengan pelapisan elemen pembentuk ruang. Menurut Laksmiwati (2012), ornamen atau yang disebut motif terdiri dari dua jenis, yaitu motif dua dimensi yang berkesan ceria, anggun, feminin, romantis, elegen, santai dan tenang, serta motif tiga dimensi yang berkesan dinamis.

2.5.5 Prinsi desain

Menurut Laksmiwati (2012), Prinsip-prinsip dalam desain interior meliputi harmoni/keselarasan, proporsi, keseimbangan, irama, dan titik berat. Berikut merupakan penjabaran dari masing-masing prinsip.

1. Harmoni/keselarasan

Harmoni merupakan kesatuan dari semua unsur dan prinsip desain. Suatu unsur yang baik hendaknya tidak monoton namun juga tidak kacau. Bagaimana memasukan variasi atau selingan tanpa mengganggu kesatuan yang harmonis, adalah inti dalam mencapai keselarasan yang menarik.

2. Proporsi

Proporsi mengacu pada hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Hubungan benda-benda dari berbagai skala ukuran dengan ruang menentukan skala. Dalam hal ini kepekaan akan skala menduduki peranan penting.

3. Keseimbangan

Prinsip keseimbangan dalam perancangan menyangkut kepekaan kita terhadap keteraturan dan keseimbangan. Terdapat dua jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan *formal* dan *inromal*.

a. Keseimbangan *formal*

Keseimbangan *formal* disebut juga keseimbangan simetris. Keseimbangan ini dapat dicapai dengan meletakkan perabot-perabot yang mempunyai bobot visual yang sama, pada jarak yang sama terhadap titik pusat yang imajiner.

b. Keseimbangan *informal*

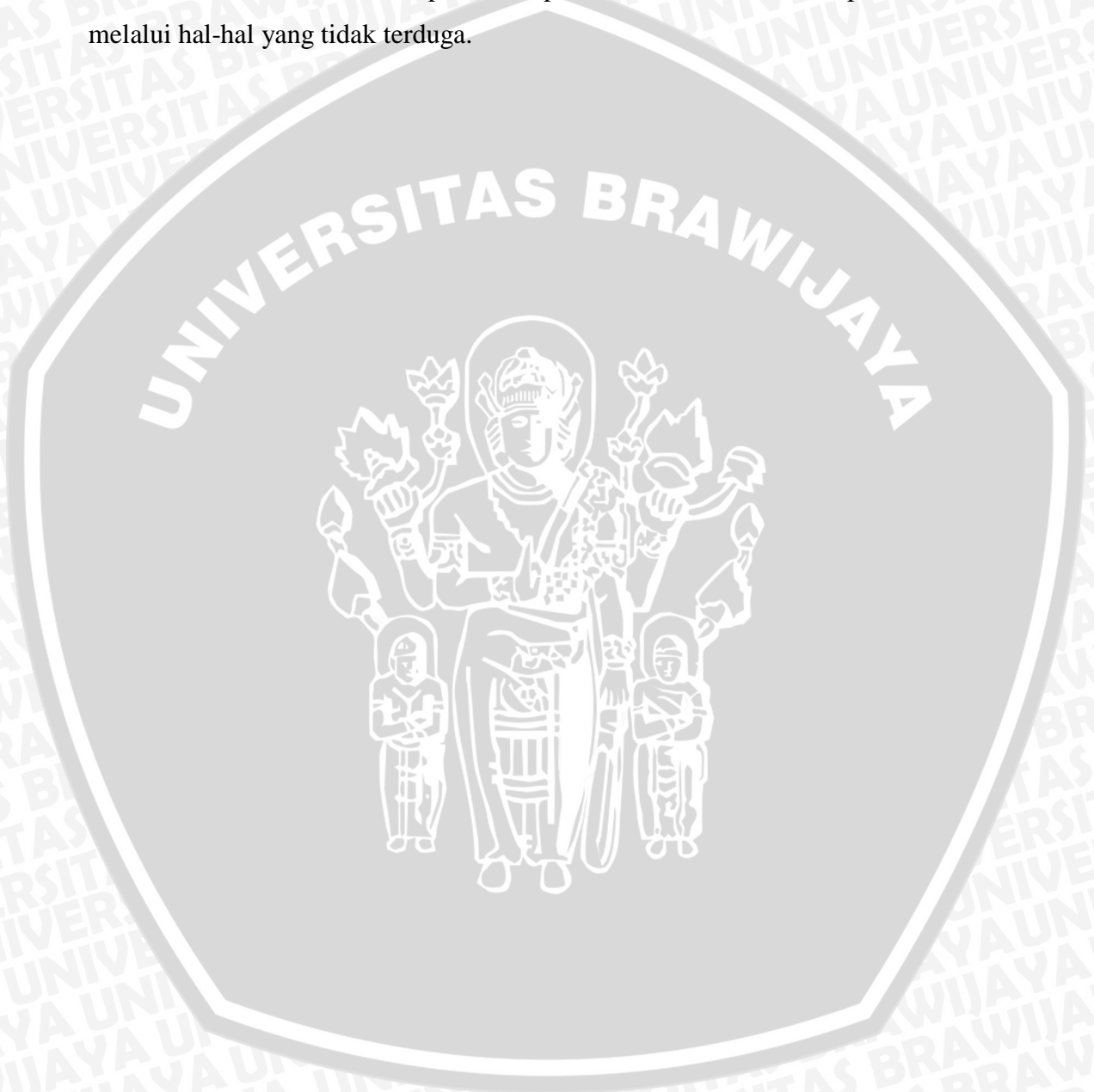
Keseimbangan *informal* disebut juga keseimbangan asimetris. Keseimbangan ini dapat dicapai dengan menyusun perabot-perabot yang tidak sama obot visualnya di sekitar suatu titik pusat atau sumbu sehingga mencapai keseimbangan.

4. Irama

Dalam menatap desain suatu ruangan, mata kita bergerak menurut irama tertentu dari satu benda ke benda lainnya. Irama dapat dicapai dengan garis yang tidak, perulangan (garis, warna, bentuk, tekstur, ruang), gradasi, radiasi, dan pergantian.

5. Titik berat


Titik berat merupakan pusat perhatian di dalam suatu ruangan. Terdapat berbagai cara untuk menarik perhatian pada titik berat tersebut, yaitu dengan cara penekanan melalui perulangan, ukuran, kontras (antara tekstur, warna, garis, bentuk, atau motif), susunan (radiasi) atau penggunaan ruang dan cahaya bisa membantu menekankan perhatian pada fokus tertentu, atau penekanan melalui hal-hal yang tidak terduga.



2.6 Tinjauan Komparasi

Komparasi yang digunakan adalah pada interior Pine Bluff Jefferson County Library, Wath upon Dearne Community Library, dan The Open Book. Berikut merupakan pemaparan interior dari ketigaobyek komparasi tersebut:

Tabel 2.8 Tinjauan Komparasi

	Pine Bluff Jefferson County Library	Wath upon Dearne Community Library	The Open Book	Kesimpulan
				
	Sumber: www.pineblufflibrary.org	Sumber: www.designinglibraries.org	Sumber: www.theopenbook.co.id	
Lokasi	Pine Bluff City Hall, AR 71601, Amerika Serikat	Montgomery Rd, Rotherham, South Yorkshire S63 7RZ, Inggris	Jl.Scientia Boulevard, Garden View 2, Gading Serpong, Tangerang, Indonesia	
Tema dan Suasana Ruang	Tema negeri dongeng, Suasana ruang ceria	Tema kastil Suasana ruang ceria	Tema – Suasana ruang ceria	

Lanjutan Tabel 2.8

	Pine Bluff Jefferson County Library	Wath upon Dearne Community Library	The Open Book	Kesimpulan
Elemen Ruang				
Ruang	Ruang berkesan tertutup karena tidak terdapat bukaan berupa jendela. Kesan melolorong terbentuk dari rak-rak buku yang berjajar panjang. Terdapat permainan tinggi rendah plafon untuk membentuk suasana dalam ruang.	Ruang berkesan terbuka atau mengalir karena bagian anak dengan bagian lainnya hanya dipisahkan dengan pembatas yang bermotif tumbuhan setinggi 1 meter. Dibagian tengah ruang terdapat kastil setinggi 2 meter sebagai titik berat.	Meskipun setiap ruang mempunyai fungsi tersendiri, namun kesan ruang yang dihadirkan yaitu kesan ruang terbuka atau mengalir, karena penggunaan pembatas yang transparan dan beberapa ruang hanya dipisahkan oleh perabot saja.	Ruang yang digunakan dapat berkesan terbuka atau mengalir dengan penggunaan pembatas yang transparan atau dapat menggunakan perabot sebagai pembatas. Ruang akan berkesan lebih luas sehingga anak akan merasa bebas untuk beraktivitas.
Unsur Pembentuk Minat Baca Anak				
Warna	Warna yang digunakan adalah putih, merah, hijau, kuning, biru, jingga, dengan dominasi putih.	Warna yang digunakan adalah warna merah, hijau, kuning, jingga, dan abu-abu, dengan dominasi warna jingga.	Warna yang digunakan adalah warna kuning, hijau, biru dan merah muda, dengan dominasi warna kuning.	Warna yang digunakan didominasi warna yang berbeda, dengan skema warna cerah dan hangat, seperti warna kuning dan jingga. Warna ini bertujuan untuk merangsang kecerdasan serta kreatifitas anak.
Bentuk	Bentuk yang mendominasi adalah bentuk segi empat. Bentuk ini terdapat pada rak buku, meja dan tempat untuk <i>storytelling</i> .	Bentuk yang mendominasi berupa bentuk segi empat yang terdapat pada rak buku dan meja. Bentuk bulat terdapat pada meja baca anak.	Bentuk yang mendominasi berupa bentuk lengkung, yang terdapat pada rak buku, meja, dan beberapa perabot lain.	Bentuk yang digunakan didominasi bentuk geometris dasar terutama persegi dan dan lingkaran/lengkung karena bentuk geometri dasar lebih mudah dikenali oleh anak.

Lanjutan Tabel 2.8

	Pine Bluff Jefferson County Library	Wath upon Dearne Community Library	The Open Book	Kesimpulan
Elemen Pendukung Interior Anak				
Antropometri	Ukuran perabot pada ruangan sudah disesuaikan dengan ukuran tubuh dimensi gerak anak, khususnya untuk anak usia sekolah.	Ukuran perabot pada ruangan sudah disesuaikan dengan ukuran tubuh dimensi gerak anak, termasuk partisi dan aksesoris pada bagian kastil.	Ukuran perabot pada ruangan sudah disesuaikan dengan ukuran tubuh dimensi gerak anak.	Ukuran perabot dan elemen lainnya disesuaikan dengan ukuran tubuh dan dimensi gerak anak.
Material / Bahan	Material perabot menggunakan kayu <i>finishing</i> cat. Dinding ruangan berupa pasangan batu bata yang dipleser dan difinishing cat. Lantai menggunakan bahan karpet. Plafon menggunakan bahan gypsum putih.	Material perabot menggunakan kayu <i>finishing</i> cat. Dinding ruangan berupa pasangan batu bata plester finishing cat. Lantai menggunakan bahan karpet. Plafon menggunakan bahan kayu yang difinishing cat.	Material perabot menggunakan kayu dengan <i>finishing</i> cat. Dinding berupa pasangan batu bata dengan <i>finishing</i> cat. Lantai berupa kayu parket. Plafon menggunakan bahan gypsum <i>finishing</i> cat.	Material yang digunakan didominasi material yang ringan, seperti kayu dengan <i>finishing</i> cat. Hal ini bertujuan untuk menjaga keamanan dan kenyamanan anak dalam beraktifitas.
Penataan Perabot	Penataan perabot pada area koleksi dibuat berjajar, sedangkan pada area baca digunakan penataan meja dan kursi berkelompok.	Penataan perabot dikelompokkan menurut fungsinya, dengan adanya area luas dibagian tengah agar anak-anak dapat dengan bebas beraktifitas.	Penataan perabot pada area koleksi dibuat berjajar, sedangkan meja dan kursi pada area baca ditata berkelompok dan individu.	Penataan perabot pada area koleksi dibuat berjajar, sedangkan pada area baca meja dan kursi ditata berkelompok, individu dan area santai.
Penataan Tanda dan Dekorasi	Tanda dan dekorasi didominasi dengan motif dua dimensi dengan penempatan pada perabot dan dinding untuk membentuk suasana negeri dongeng.	Tanda dan dekorasi didominasi dengan motif dua dimensi dengan penempatan pada perabot dan dinding untuk membentuk suasana Kastil.	Tanda dan dekorasi didominasi dengan motif dua dimensi dengan penempatan pada perabot, dinding dan plafon untuk membentuk suasana ceria.	Tanda dan dekorasi didominasi dengan motif dua dimensi dengan penempatan pada perabot dan dinding untuk membentuk suasana yang diinginkan.

Lanjutan Tabel 2.8

	Pine Bluff Jefferson County Library	Wath upon Dearne Community Library	The Open Book	Kesimpulan
Prinsip Desain				
Harmoni	Harmoni ruang tercipta dari kesatuan tema negeri dongeng dengan unsur dan prinsip yang digunakan.	Harmoni ruang tercipta dari kesatuan tema kastil dengan unsur dan prinsip yang digunakan.	Harmoni ruang tercipta dari kesatuan tema ceria dengan unsure dan prinsip yang digunakan.	Harmoni terbentuk dari kesatuan antara tema yang diangkat dengan penerapan unsur dan prinsip desain.
Proporsi dan skala	Ukuran perabot pada ruangan sudah disesuaikan dengan dimensi dan proporsi tubuh anak. Tinggi rendah plafon yang terdapat pada ruangan juga telah diolah untuk membentuk kesan akrab pada anak.	Ukuran perabot pada ruangan sudah disesuaikan dengan dimensi dan proporsi tubuh anak, termasuk partisi dan aksesoris pada bagian kastil.	Ukuran perabot pada ruangan sudah disesuaikan dengan dimensi dan proporsi tubuh anak, termasuk partisi dan aksesoris padaruang.	Penggunaan perabot dan elemen ruang disesuaikan dengan proporsi dan skala tubuh anak sehingga dapat merasa nyaman dalam berakti.
Keseimbangan	Keseimbangan asimetris	Keseimbangan asimetris	Keseimbangan asimetris	Keseimbangan asimetris dapat digunakanehingga berkesan tidak formal agar anak tidak cepat bosan.
Irama	Irama terdapat pada perulangan bentuk lampu dan perabot, perulangan kolom, perulangan tekstur halus, perulangan warna merah, biru, kuning pada perabot, serta gradasi warna (merah dan kuning) pada perabot ruangan.	Irama terdapat pada kolom, perulangan tekstur dan material bahan, bentuk persegi pada perabot dan lampu, warna (hijau, biru, kuning dan merah), serta gradasi warna (hijau, biru, kuning, dan merah) pada perabot.	Irama terdapat pada perulangan bentuk lengkung pada perabot dan warna kuning, hijau, biru dan merah muda yang digunakan juga pada perabot serta elemen pembentuk ruang.	Perulangan bentuk dan motif, gradasi warna dan garis yang tidak terputus dapat memberikan irama pada ruang.

Lanjutan Tabel 2.8

	Pine Bluff Jefferson County Library	Wath upon Dearne Community Library	The Open Book	Kesimpulan
Titik Berat	Titik berat dicapai dengan kontras motif pada mural dongeng.	Titik berat dicapai dengan hal yang tidak terduga berupa aksesoris kastil setinggi 2 meter yang terletak di tengah ruangan.	Titik berat dicapai dengan kontras warna pada area penerima.	Kontras, baik dari unsur warna, bentuk ataupun ukuran dapat digunakan sebagai titik berat atau titik pusat perhatian pada ruang.

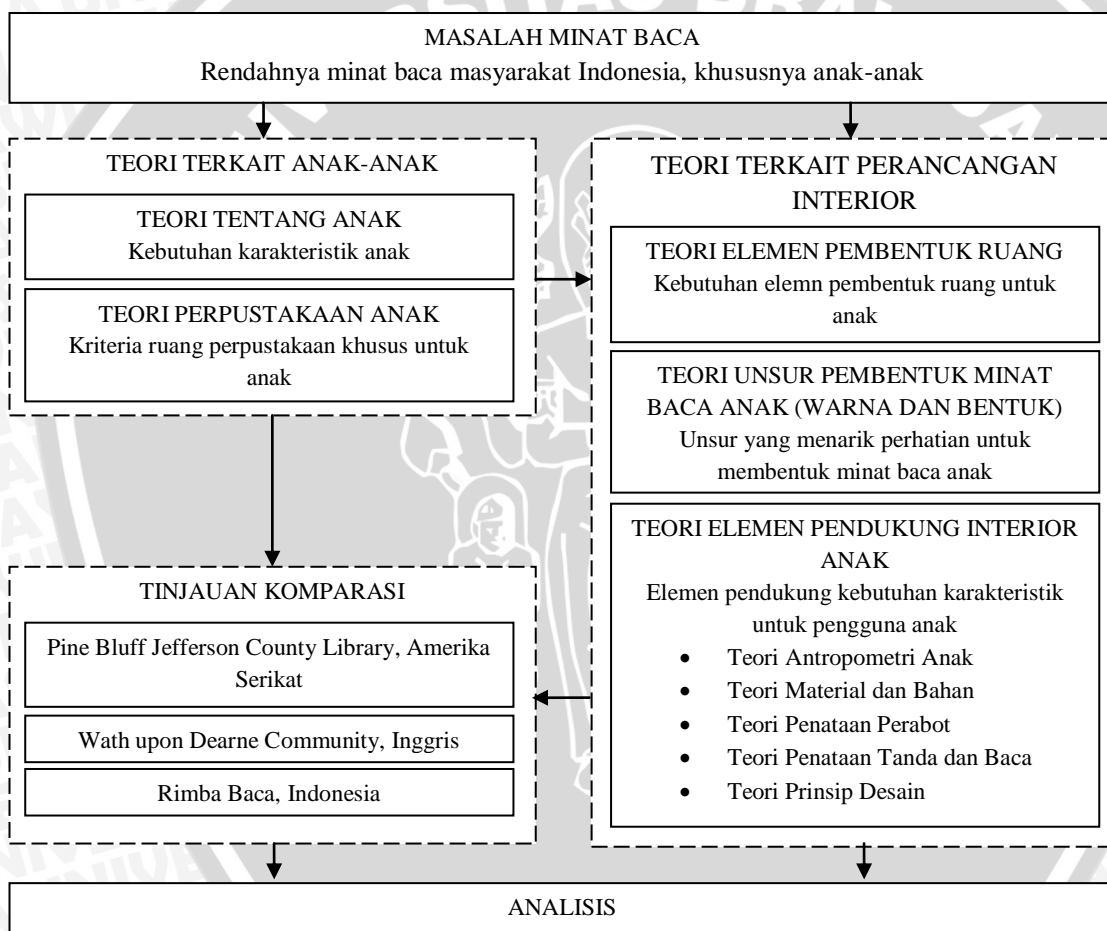
Berdasarkan uraian pada tabel 2.8, maka dari ketiga obyek komparasi dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terkait dengan tema dan suasana ruang yang dihadirkan, ketiga obyek komparasi menggunakan suasana ruang ceria dengan tema yang berbeda-beda pada masing-masing obyek komparasi
2. Terkait elemen pembentuk ruang, ruang yang digunakan dapat berkesan terbuka atau mengalir dengan penggunaan pembatas yang transparan atau dapat menggunakan perabot sebagai pembatas. Ruang akan berkesan lebih luas sehingga anak akan merasa bebas untuk beraktivitas.
3. Terkait unsur pembentuk minat baca anak
 - a. Untuk unsur warna, warna yang digunakan didominasi warna yang berbeda, dengan skema warna cerah dan hangat, seperti warna kuning dan jingga. Warna ini bertujuan untuk merangsang kecerdasan serta kreatifitas anak.
 - b. Untuk unsur bentuk, bentuk yang digunakan didominasi bentuk geometris dasar terutama persegi dan dan lingkaran/lengkung karena bentuk geometris dasar lebih mudah dikenali oleh anak.
4. Terkait elemen pendukung interior anak
 - a. Untuk antropometri, ukuran perabot dan elemen lainnya disesuaikan dengan ukuran tubuh dan dimensi gerak anak.
 - b. Untuk material, digunakan didominasi material yang ringan, seperti kayu dengan *finishing* cat. Hal ini bertujuan untuk menjaga keamanan dan kenyamanan anak dalam beraktivitas.
 - c. Untuk penataan perabot, pada area koleksi dibuat berjajar, sedangkan pada area baca meja dan kursi ditata berkelompok, individu dan area santai.
 - d. Untuk penataan tanda dan dekorasi, didominasi dengan motif dua dimensi dengan penempatan pada perabot dan dinding untuk membentuk suasana yang diinginkan.
 - e. Untuk prinsip desain, akan dijelaskan melalui masing-masing prinsipnya,
 - 1) Untuk harmoni, terbentuk dari kesatuan antara tema yang diangkat dengan penerapan unsur dan prinsip desain.
 - 2) Untuk proporsi dan skala, penggunaan perabot dan elemen ruang disesuaikan dengan proporsi dan skala tubuh anak sehingga dapat merasa nyaman dalam berakti.

- 3) Untuk keseimbangan, keseimbangan asimetris dapat digunakan sehingga berkesan tidak formal agar anak tidak cepat bosan.
- 4) Untuk irama, perulangan bentuk dan motif, gradasi warna dan garis yang tidak terputus dapat memberikan irama pada ruang.
- 5) Untuk titik berat, kontras, baik dari unsur warna, bentuk ataupun ukuran dapat digunakan sebagai titik berat atau titik pusat perhatian pada ruang.

2.7 Kerangka Teori

Teori-teori yang dikaji digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ada. Berikut merupakan kerangka teoritik tersebut:



Gambar 2.10 Diagram Kerangka Teori

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

