

# Penerapan Konsep Kemaritiman yang Edukatif pada Desain Interior Daycare Dharma Wanita Persatuan Setda Kota Surabaya

Erlia Putri Imansari dan Prasetyo Wahyudie

Departemen Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail*: prasetyo@interior.its.ac.id

**Abstrak**—Pada era globalisasi yang sudah menjunjung tinggi kesetaraan jenis kelamin dalam dunia kerja memberikan banyak kesempatan bagi wanita untuk menggeluti perannya dalam meniti karir. Namun banyak wanita yang mengalami kendala pengasuhan anak saat akan ditinggal bekerja. Dalam hal tersebut, Dharma Wanita Persatuan (DWP) Sekretariat Daerah (Setda) Kota Surabaya yang beranggotakan istri Pegawai Negeri Sipi (PNS) juga menemui kendala serupa. Sedangkan dalam hal pekerjaan, mereka dituntut untuk aktif berpartisipasi pada berbagai kegiatan yang diselenggarakan. Oleh karena itu, organisasi ini berinisiatif untuk membangun sebuah daycare termasuk interiornya, guna memenuhi kebutuhan pengasuhan anak dengan tujuan memberdayakan keluarga Aparatur Sipil Negara (ASN). Perencanaan desain interior Daycare DWP Setda Kota Surabaya ini berdasarkan observasi studi eksisting lapangan, depth interview dengan penanggung-jawab harian, penyebaran kuisioner, serta analisa kebutuhan pengunjung. Melalui beberapa metode diatas maka didapatkan sebuah konsep Desain Interior Daycare DWP Setda Kota Surabaya dengan Konsep Kemaritiman yang Edukatif. Perencanaan konsep ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas berupa penambahan fasilitas ruang yang dibutuhkan, menciptakan ruang interior yang mendukung perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada anak, sekaligus menjadi tempat bermain yang menyenangkan. Desain kemaritiman yang edukatif diwujudkan melalui pengaplikasian mural tokoh karakter khas anak seperti “Spongebob Squarepants” pada ruang tidur 0-2 tahun, “Finding Dory”, dan “Finding Nemo”. Bentuk furnitur yang diadaptasi dari biota dan ekosistem laut diimplementasikan pada area lobby dan ruang belajar. Selain tema yang spesifik pada setiap ruang, warna biru laut yang dipadukan dengan cokelat khas pasir pantai menambah suasana baru yang lebih menyenangkan. Sirkulasi informatif dan layout ruang eksploratif diterapkan untuk pengelompokan area pada setiap ruang, seperti area bermain, belajar, dan berekspresi pada ruang belajar. Bentuk geometris pun diperkenalkan kepada anak usia dini sebagai elemen estetis yang menempel pada sebagian ruang belajar.

**Kata Kunci**—Daycare, Desain Interior, Kemaritiman, Edukatif.

## I. PENDAHULUAN

ORANG tua mengalami kendala pengasuhan anak saat akan ditinggal bekerja. Padahal anak di bawah umur sangat membutuhkan pengasuhan intensif, terlebih peran seorang ibu. Untuk itu dibutuhkan sebuah tempat yang dapat memberikan jasa pengasuhan sementara serta fasilitas yang dapat menunjang perkembangan anak dalam waktu bersamaan. Hal ini lah yang menunjang dibentuknya sarana

pengasuhan anak dalam kelompok yang disebut dengan ‘Daycare’. Perserikatan Bangsa-bangsa (1990) menyatakan, “Daycare merupakan upaya yang terorganisasi untuk mengasuh anak-anak di luar rumah mereka selama beberapa jam dalam satu hari bilamana asuhan orang tua kurang dapat dilaksanakan secara lengkap”.

Kondisi mengenai kendala pengasuhan anak yang bersifat sementara tersebut juga dialami oleh sebuah organisasi yang beranggotakan istri PNS di Surabaya, yang bernama DWP Setda Kota Surabaya. Organisasi Dharma Wanita Persatuan menghimbau para pegawai untuk memberikan waktu dan kesempatan yang luas kepada para istri untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan Dharma Wanita, sebagai bagian tidak terpisahkan dalam pengembangan karier suami. Tetapi, para wanita karir ini juga memiliki tanggung jawab untuk mengasuh anak-anak mereka selagi bekerja. Oleh karena itu, anggota DWP berinisiatif untuk membangun sebuah daycare yang bersifat internal bernama Daycare DWP Setda Kota Surabaya.

Dengan potensi bangunan yang besar untuk dikembangkan, akan dibuat sebuah konsep desain yang dapat memberikan nuansa baru agar menciptakan branding sebuah daycare yang ideal. Seiring berjalannya waktu, Daycare DWP Setda Kota Surabaya juga membutuhkan beberapa fasilitas tambahan seperti ruang laktasi, ruang konseling, dan perluasan area mandi usia 0-2 tahun. Berdasarkan latar belakang di atas, dibutuhkan sebuah konsep desain yang dapat menjawab kebutuhan fasilitas penunjang tambahan, memberikan nuansa baru yang merepresentasikan citra daycare yang ideal, serta dapat mendukung pola perkembangan anak. Konsep yang dipilih untuk Daycare DWP Setda Kota Surabaya adalah konsep ‘Kemaritiman yang Edukatif’. Konsep kemaritiman dipilih dengan melihat sejarah kota Surabaya sebagai kota maritim yang sangat berperan aktif di bidang pelayaran dan perdagangan sejak jaman kerajaan Majapahit. Selain itu ekosistem dan biota laut yang beragam akan sangat menarik untuk diperkenalkan kepada anak-anak usia dini melalui desain yang melibatkan karakter tokoh-tokoh kartun yang tematik seperti “Spongebob Squarepants”, “Finding Nemo”, dan “Finding Dory”. Konsep kemaritiman tersebut di dukung dengan konsep edukatif yang diterapkan melalui sirkulasi ruang yang informatif dan komunikatif, serta pengaplikasian bentuk dasar geometris dan warna yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap anak. Dengan demikian anak akan memiliki lingkungan yang nyaman untuk bermain dan belajar serta mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya.

A. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara memenuhi fasilitas penunjang tambahan yang dibutuhkan dengan memaksimalkan fungsi ruang yang ada?
2. Bagaimana cara menciptakan konsep desain interior *daycare* yang dapat memberikan suasana baru yang menyenangkan bagi proses bermain dan belajar anak?
3. Bagaimana cara menciptakan desain interior *daycare* yang berfungsi sebagai media bermain dan belajar yang mendukung, serta dapat menimbulkan dan meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada anak?

B. Tujuan

1. Memenuhi fasilitas penunjang tambahan yang dibutuhkan dengan memaksimalkan fungsi ruang yang ada.
2. Menciptakan konsep desain interior *daycare* yang dapat memberikan suasana baru yang menyenangkan bagi proses bermain dan belajar anak.
3. Menciptakan desain interior *daycare* yang berfungsi sebagai media bermain dan belajar yang mendukung, serta dapat menimbulkan dan meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada anak

C. Manfaat

1. Manfaat untuk *Daycare* DWP Setda Kota Surabaya: Sebagai wacana baru bahwa tujuan *daycare* DWP dapat dioptimalkan melalui desain interiornya.
2. Manfaat untuk pengunjung: Meningkatkan kepuasan dan kepercayaan pengunjung terhadap *daycare* DWP Setda Kota Surabaya melalui desain interiornya.
3. Manfaat untuk bidang keilmuan: Hasil desain ini diharapkan dapat memberikan informasi serta pengetahuan baru mengenai *Daycare* DWP Setda Kota Surabaya, sehingga dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya di masa mendatang.

II. METODE

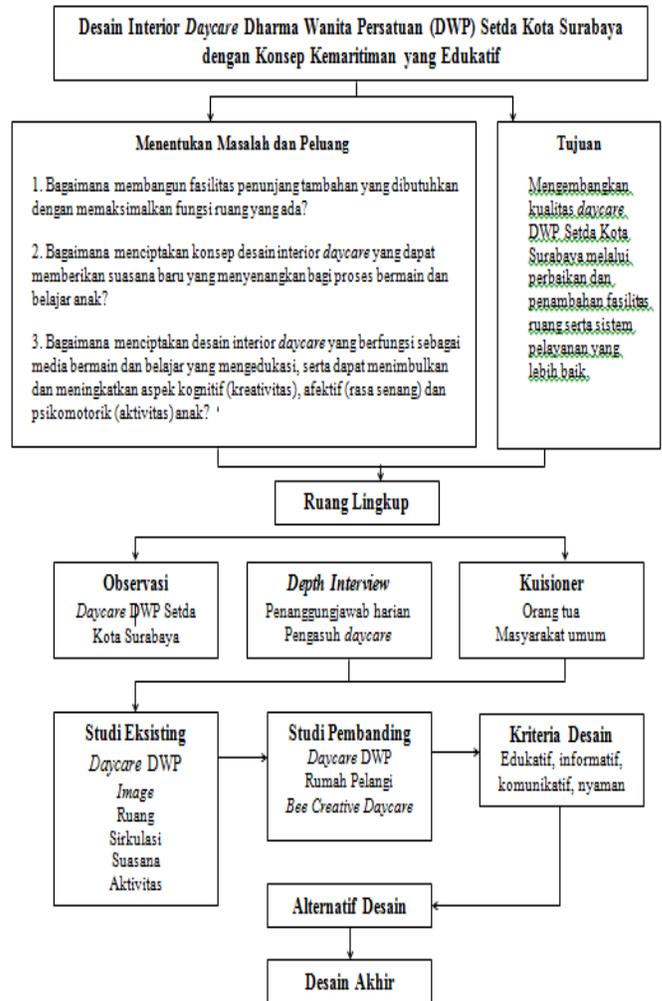
A. Metode Pengumpulan Data

Menggunakan metode observasi studi eksisting lapangan, *depth interview* dengan penanggung-jawab harian, penyebaran kuisioner, serta analisa kebutuhan pengunjung yang bertujuan mengetahui kondisi riil dan terkini mengenai eksisting objek desain, khususnya pada interior, area disekitar objek desain, dan aktivitas pengguna.

B. Metode Analisa Data

Tahapan ini dilakukan dengan menganalisa data yang diperoleh di lapangan dan kemudian dianalisa kembali. Dari hasil analisa ini kemudian menghasilkan alternatif-alternatif desain, yang selanjutnya disimpulkan menjadi desain akhir.

C. Metode Desain



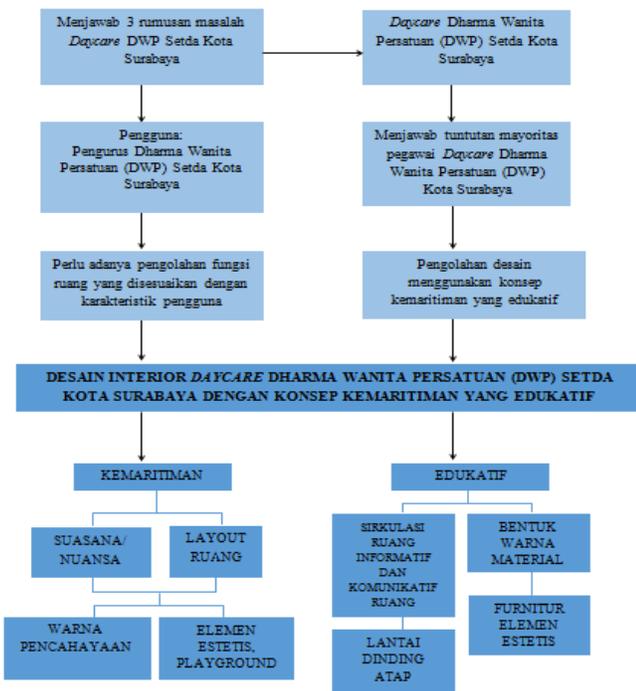
Gambar. 1. Alur Metode Desain

III. KONSEP DESAIN

A. Konsep Makro

Konsep ruang yang diterapkan pada *Daycare* DWP Setda Kota Surabaya adalah konsep kemaritiman yang edukatif. Berikut adalah uraian penerapan konsep kemaritiman yang edukatif:

1. Perencanaan *ambience* dan *appearance* dengan tema kemaritiman yang menstimulasi anak untuk lebih aktif belajar.
2. Penerapan warna dan pengaruhnya terhadap perilaku anak.
3. Penerapan bentuk dasar geometris pada media belajar anak (furnitur, elemen estetis, sirkulasi ruang).
4. Menerapkan sirkulasi yang lebih eksploratif dan informatif yang simpel dan fleksibel.



Gambar. 2. Rancangan Konsep Desain.

B. Konsep Mikro

Tabel 1. Tabel Aplikasi Konsep Desain pada Rancangan Daycare DWP

| Masalah                          | Elemen Interior |         |        |          |         | Elemen Desain |        |
|----------------------------------|-----------------|---------|--------|----------|---------|---------------|--------|
|                                  | Dinding         | Plafond | Lantai | Furnitur | Estetis | Warna         | Bentuk |
| Memaksimalkan fungsi ruang       | v               |         |        | v        |         |               | v      |
| Sirkulasi yang informatif        |                 |         | v      |          | v       |               | v      |
| Konsep Kemaritiman yang Edukatif | v               | v       | v      | v        | v       | v             | v      |

1) Konsep dan Penerapan pada Lantai

Lantai yang akan digunakan pada keseluruhan bangunan daycare adalah lantai dengan material vinyl dan keramik yang memiliki beberapa aksentuasi warna berbeda. Hal ini memberikan kesan lapang serta memberikan suasana berbeda pada sebuah ruangan. Material vinyl dipilih karena merupakan jenis lantai yang lembut, dan relatif tahan lama, karena lantai vinyl mampu bertahan 10 hingga 15 tahun.



Gambar. 3. Lantai parquet dan keramik pada daycare

2) Konsep dan Penerapan pada Dinding

Pada umumnya dinding pada bangunan daycare terbuat dari plester yang diberikan beberapa instalasi material akustik, panel, dan evamats pada beberapa ruangan seperti ruang tidur dan ruang belajar. Hal ini juga berfungsi sebagai peredam suara agar tidak mengganggu bangunan di sampingnya serta menjaga keamanan anak-anak saat beraktivitas. Mayoritas dinding diberi aksentuasi mural karakter tokoh kartun berkonsep kemaritiman yang berfungsi sebagai media pembelajaran pada anak usia dini.



Gambar. 4. Desain dinding ruang tidur menggunakan karakter 'Spongebob Squarepants'

3) Konsep dan Penerapan pada Plafon

Plafond yang digunakan pada konsep ruang daycare ini adalah plafon up ceiling dan drop ceiling, hal ini bertujuan untuk memberikan kesan yang luas dan rapi dengan level berbeda serta mengangkat unsur bentuk yang ada pada alam seperti awan, langit, burung, dsb. Plafon menggunakan material gypsum karena lebih fleksibel untuk digunakan pada berbagai bentuk dan pewarnaannya pun mudah. Selain itu, plafon yang sederhana juga berfungsi menjadi penyeimbang antara desain dinding dan lantai yang sudah memiliki banyak aksentuasi.



Gambar. 5. Desain ceiling dengan material gypsum serta lampu downlight pada interior ruang belajar anak 3-5 tahun

4) Konsep dan Penerapan pada Furnitur

Menggunakan edgeless furniture, mempunyai tingkat tekstur yang halus, dan dapat meminimalkan benturan saat anak beraktivitas. Furnitur menggunakan material kayu, MDL, multiplek dan aluminium yang diberikan finishing dengan cat duco atau HPL. Finishing yang paling aman untuk anak adalah finishing nitrocellulosa karena terbuat dari bahan alami dan tidak berbau. Kursi yang digunakan disesuaikan dengan aktivitas. Furnitur yang dipilih akan menjamin keamanan substansi yang terkandung pada materialnya.



Gambar. 6. Contoh desain furnitur pada ruang belajar anak 3-5 tahun.



Gambar. 8. Hasil studi warna yang akan diterapkan dalam desain interior daycare DWP Setda Kota Surabaya.



Gambar. 7. Desain elemen estetis pada beberapa ruangan daycare.

#### 5) Konsep dan Penerapan pada Elemen Estetis

Elemen estetis yang akan digunakan merupakan transformasi bentuk yang berasal dari aspek-aspek kemaritiman seperti kapal, dayung, jangkar, dll. Desain interior daycare ini akan memberikan suasana khas tepi pantai dan laut dengan dominasi warna biru laut. Warna pastel lain seperti merah, kuning, hijau, dan orange juga digunakan untuk meningkatkan mood ruangan agar tidak terkesan monoton untuk pengguna. Hal tersebut dimaksudkan untuk menambah kesan ceria dalam sebuah ruang.

#### 6) Konsep dan Penerapan pada Warna

Warna utama yang dipilih untuk seluruh ruangan adalah biru laut dan putih. Warna biru laut merupakan bentuk penyesuaian dengan image kemaritiman. Berikut adalah 3 manfaat warna biru bagi psikologis anak:

1. Membuat tidur menjadi lebih lelap
2. Mengatasi depresi ringan
3. Meningkatkan kinerja

Warna biru juga memberikan kesan netral dan tenang bagi anak-anak dan akan diaplikasikan pada sebagian besar dinding, plafond, dan elemen estetis. Marysa IH, Anggraita AW (2016) mengatakan “Warna biru dan turunannya melambangkan konotasi natural sehingga berkesan damai, tenang, segar, kemurnian dan positive feelings”. Sedangkan warna putih memiliki makna bersih, lapang, tenang, dan netral yang nilainya sangat cocok diaplikasikan pada beberapa ruangan seperti kamar tidur, lobby, ruang belajar, dll.

Selain pada aspek psikologis, keamanan material cat juga menjadi prioritas utama. Dulux dan Catylac (ICI/Akzo Nobel) adalah merek cat yang memproduksi cat dengan timbal rendah sehingga aman digunakan untuk anak.

## IV. DESAIN AKHIR

### A. Ruang Terpilih 1 : Ruang Tidur 0-2 Tahun



Gambar. 9. View 3D perspektif ruang tidur 0-2 tahun.



Gambar. 10. View 3D perspektif area bermain pada ruang tidur 0-2 th

Pada Gambar 9, dinding pada satu sisi area tidur 0-2 tahun di desain menggunakan mural karakter ‘Spongebob Squarepants’ yang memberikan kesan ceria dan bersemangat. Hal ini tentu juga dipadukan dengan warna utama yaitu biru laut. Untuk area tidur sengaja dibuat dinding yang tidak terlalu banyak karakter karena ingin menonjolkan warna biru laut yang terbukti baik untuk kualitas tidur anak. Warna ini juga diaplikasikan pada plafond yang dibuat menyerupai langit malam dengan aksentuasi bintang-bintang.

Untuk bagian lantai menggunakan Deluxe Vinyl Plank yang menyerupai tekstur lantai parquet tetapi lebih mudah pemasangan dan pemeliharaannya, serta aman digunakan untuk anak.

Area bermain dan makan usia 0-2 tahun ini berkonsep lesehan dengan alas karpet evamats bernuansa puzzle yang terdiri dari gradasi warna hangat seperti merah, kuning, dan orange. Selain lebih aman, konsep lesehan juga lebih nyaman karena memberikan kebebasan bergerak untuk anak saat bersosialisasi dengan pengasuh ataupun teman sesamanya. Pada beberapa bagian dinding diberikan sentuhan tipografi untuk menyelaraskan agar tidak semua dinding dipenuhi oleh gambar karakter animasi. Area ini diberikan pagar pembatas agar jangkauan pengawasan pengasuh terhadap aktivitas bermain anak lebih aman. Pada sekeliling pagar pembatas telah diberikan panel evamats yang bertekstur lembut, sehingga aman untuk pergerakan anak yang aktif.



Gambar. 11. View 3D perspektif area lobby daycare.



Gambar. 12. View 3D perspektif area tunggu lobby daycare.

### B. Ruang Terpilih 2 : Lobby

Gambar 11. merupakan gambar perspektif lobby dari area masuk belakang. Pada sisi kiri dinding dilapisi oleh panel evamats yang bertekstur lembut agar aman untuk pergerakan anak yang aktif bermain atau berlari. Lantai menggunakan material Deluxe Vinyl Plank dengan warna menyerupai pasir pantai sehingga memberikan kesan hangat. Selain itu, lantai di lobby diberi aksentuasi bentuk geometris lingkaran berwarna merah maroon yang terbuat dari material magic floor sticker.

Konsep yang dihadirkan pada lobby adalah konsep tepi pantai yang memberikan suasana ceria dan menyenangkan untuk menyambut pengunjung yang datang. Sehingga pada dinding belakang meja resepsionis menggunakan aplikasi wallpaper "Finding Nemo" dengan ukuran yang besar agar menarik perhatian anak-anak. Selain itu meja resepsionis dan tempat duduk ruang tunggu juga menggunakan *special design* dengan bentuk menyerupai kapal. Satu buah kursi ruang tunggu dapat digunakan oleh 3 orang dewasa dan 5 orang anak.

Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap segala hal baru yang dijumpai. Oleh karena itu dibentuklah *playground corner* pada area lobby guna memberikan tempat bagi anak untuk berekspresi sembari menunggu orang tuanya yang mungkin harus berkonsultasi dengan pengasuh ataupun melakukan kegiatan lain.

### C. Ruang Terpilih 3 : Ruang Belajar Anak Usia 3-5 Tahun

Gambar 14 merupakan area ruang belajar usia 3-5 tahun. Ruang belajar menjadi sangat penting dan bersifat sangat dinamis dikarenakan beragam aktifitas yang berpengaruh terhadap perkembangan anak dilakukan di ruangan ini. Untuk itu furnitur yang dipilih tidak boleh memiliki ujung yang tajam dan menggunakan warna pastel seperti *baby blue*, *lemon yellow*, *lilac*, dan *peach*. Pada ruangan ini dibangun instalasi



Gambar. 13. View 3D perspektif area bermain dan belajar 3-5 th.



Gambar. 14. View 3D perspektif area bermain dan belajar 3-5 th.

lorong kapal agar anak memiliki ruang untuk berimajinasi didalamnya.

Ruang belajar di atas dibagi menjadi tiga zona yang meliputi zona belajar membaca yang terdapat pada sisi kiri ruang dengan meja dan kursi. Kemudian zona ekspresi yang merupakan *space* untuk belajar menari dan menyanyi, dan zona bermain pada sisi kanan ruangan. Dinding bermotif stripes dibuat sebagai aksentuasi ruangan. Pada ruangan ini lantai yang digunakan adalah lantai keramik bercorak marmer yang divariasikan dengan *evamats cutting carpet* dengan bentuk menyerupai ombak.

## V. KESIMPULAN

Hasil desain kemaritiman yang edukatif diwujudkan melalui pengaplikasian mural tokoh karakter khas anak-anak seperti "Spongebob Squarepants" pada ruang tidur 0-2 tahun, "Finding Dory", dan "Finding Nemo", serta bentuk furnitur yang diadaptasi dari biota dan ekosistem laut pada area lobby dan ruang belajar. Selain tema yang spesifik pada setiap ruang, warna biru laut yang dipadukan dengan cokelat khas pasir pantai menambah suasana baru yang lebih menyenangkan bagi anak. Hasil desain interior daycare yang berfungsi sebagai media bermain dan belajar yang mendukung diwujudkan melalui sirkulasi informatif dalam pengelompokan area di setiap ruang. Seperti area bermain, belajar, dan berekspresi pada ruang bermain usia 3-5 tahun. Layout ruang didesain eksploratif diimplementasikan melalui signage jejak warna sederhana untuk menghubungkan dua tempat yang berbeda, instalasi lorong kapal, dan bentuk furnitur lobby yang menyerupai kapal. Bentuk geometris pun diperkenalkan kepada anak usia dini sebagai elemen estetis yang menempel pada sebagian ruang belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tryphena, Angelia dan Gervasius HP, Rani P. (2015). *Desain Arsitektur Interior Preschool yang Fun, Playful dan Edukatif*. Jurnal Interior Arsitektur Universitas Ciputra, I (1): 36-61.
- [2] Hamdiani, Yulinda dan Dessy Hasanah Siti A, & Gigin Ginanjar Kamil Basar. (2016). *Layanan Anak Usia Dini/Prasekolah dengan "Full Day Care" Di Taman Penitipan Anak*. Jurnal Universitas Padjajaran, Nomor 2, Halaman 155-291.
- [3] Hurlock, Elizabeth B. (1998). *Psikologi Perkembangan, terj. Istiwidiyanti dan Soedjarwo*. Jakarta: Erlangga.
- [4] Marysa IH, Anggraita AW. (2016). *Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis Penggunanya, Studi Kasus pada Unit Transfusi Darah Kota X*. Jurnal Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember, I (1): 1-10.
- [5] Sobur, Alex. (2009). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- [6] <http://dharmawanita.surabaya.go.id>, diakses pada 17 Februari 2017, pukul 18.05 WIB.
- [7] <http://www.parenting.co.id>, diakses pada 15 Februari 2017, pukul 20.10 WIB.
- [8] <http://www.bioindustries.co.id/standar-nasional-indonesia-untuk-cat-mainan-kayu-5650.html>, diakses pada 15 Februari 2017, pukul 20.35 WIB.