

Desain Interior Daycare & Preschool Sebagai Pendukung Metode BCCT dengan Implementasi Konsep Stimulating Space

Nihla Azkiya dan Nanik Rachmaniyah

Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya

e-mail: nihlaazkiya@gmail.com, rachmaniyah@gmail.com

Abstrak—Pendidikan prasekolah menjadi sebuah hal yang lazim ditemui pada era modern ini. Hal ini didasari oleh perkembangan anak yang dimulai dari usia dini, dan pentingnya pembentukan karakter serta pendidikan maupun pembelajaran dini yang sangat berpengaruh pada keberhasilan anak menghadapi masa depan. Untuk mendukung landasan tersebut, terciptanya sarana pendidikan prasekolah yang ditujukan untuk anak berusia 0-6 tahun. Bentuk dari sarana tersebut dapat berupa fasilitas penitipan anak (*daycare*), taman bermain (*playgroup*), maupun taman kanak-kanak (*kindergarten*). Menurut penelitian, diketahui bahwa lingkungan prasekolah memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak usia dini. Salah satu wujud dari lingkungan tersebut adalah sebuah desain interior pada sarana prasekolah. Perancangan ini akan memperhatikan pengaruh konsep *stimulating space* pada desain interior dan keterlibatannya dalam mendukung metode *Beyond Center and Circle Time* (BCCT). Melalui konsep ini, aspek-aspek perkembangan anak akan distimulasi melalui elemen-elemen yang hadir pada desain interior fasilitas prasekolah. Stimulasi yang diciptakan ini diharapkan dapat membantu memaksimalkan pertumbuhan anak usia dini serta sesuai dengan metode pembelajaran BCCT yang diterapkan pada sarana prasekolah.

Kata Kunci—*Beyond Center and Circle Time* (BCCT), *Desain Interior, Daycare, Preschool, Stimulating Space*.

I. PENDAHULUAN

PENDIDIKAN prasekolah merupakan suatu bagian penting dalam kehidupan. Seperti yang tertulis dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 dalam pasal 1 ayat 14 bahwa Pendidikan prasekolah pada anak usia dini merupakan suatu kebutuhan bagi anak-anak sejak lahir hingga berusia enam tahun. Selain itu, perkembangan anak usia dini menjadi salah satu fase terpenting dalam masa perkembangan anak, karena pada masa tersebut anak-anak lebih mudah menyerap ilmu, aktif, dan bereksplorasi mencari hal-hal yang baru diketahui.

Kehadiran orangtua serta lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan anak. Namun, dengan adanya era globalisasi dan modern ini, banyak aspek yang terpengaruhi khususnya pada bidang ekonomi, Banyaknya kebutuhan serta mengingkatnya harga barang pokok seringkali menuntut kedua orangtua untuk bekerja. Dengan adanya kesibukan tersebut, intensitas orangtua menjadi lebih terbatas. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, terdapat fasilitas *daycare* dan *preschool*.

Daycare dan *preschool* merupakan salah satu sarana pendidikan anak usia dini guna mengantarkan anak sebelum jenjang pendidikan formal. Terdapat beberapa kurikulum yang digunakan pada sarana ini, salah satunya adalah Kurikulum Holistik Integratif yang mengacu pada Kurikulum 2013. Selain kurikulum, terdapat pula penerapan metode maupun sistem pembelajaran, salah satunya adalah *Beyond Center and Circle Time* (BCCT). Dengan diterapkannya

kurikulum serta metode pembelajaran ini, diharapkan sarana *daycare* dan *preschool* sebagai lingkungan pembelajaran tahap awal ini dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang anak usia dini.

Seperti yang diketahui, lingkungan turut berperan besar dalam memaksimalkan tumbuh kembang anak. Salah satu wujud dari lingkungan ini adalah sebuah desain interior. Melalui ruangnya, sensitivitas aspek pertumbuhan anak seperti moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni dapat distimulasi. Oleh karena itu, dibutuhkan tinjauan kembali tentang desain interior dengan konsep maupun tema yang tepat untuk diterapkan.

Melalui konsep desain interior yang akan diterapkan, sarana pembelajaran dini diharapkan mampu menjadi sarana belajar dan bermain yang menarik, mengedukasi anak, serta sesuai dengan metode pembelajaran yang diterapkan (*Beyond Center and Circle Time* atau BCCT). Ruang harus dirancang agar mampu menstimulasi aspek-aspek pertumbuhan anak baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan diterapkannya konsep yang tepat, maka perancangan desain diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran anak-anak dengan membuat lingkungan yang menstimulasi anak untuk lebih aktif dan kreatif guna mendukung metode BCCT.

II. KAJIAN LITERATUR

Karakteristik Cara Belajar Anak Usia Dini

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Dengan demikian dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang tidak sama pula dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini. Adapun karakteristik cara belajar anak adalah [1]:

- Anak belajar secara ilmiah melalui bermain.
- Anak belajar dengan membangun pengetahuannya.
- Anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek fungsional, perkembangan, menarik, dan bermakna.
- Anak belajar dari yang konkrit ke abstrak, dari yang sederhana ke kompleks.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak [2].

Kegiatan-kegiatan tersebut diwujudkan sedemikian rupa sehingga membuat anak aktif, senang, dan bebas memilih [3]. Anak-anak berinteraksi dengan alat-alat berupa permainan



Gambar 1. Contoh Penggunaan Konsep *Stimulating Space* pada Interior
Sumber: pinterest.com



Gambar 2. Tree Method Konsep *Stimulating Space*
Sumber: Nihla Azkiya, 2019.

maupun perlengkapan. Anak juga belajar dan bermain dalam suasana yang menyenangkan.

Pembelajaran Beyond Center and Circle Time (BCCT)

Metode pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) merupakan pendekatan yang dikembangkan melalui hasil kajian teoritik dan pengalaman empirik yang merupakan pengembangan dari metoda montessori, *High Scope*, *Head Star*, *Reggio Emilia* yang dicetuskan oleh Dr. Pamela C. Phelps yang kemudian dikembangkan oleh *Creative for Childhood Research and Training* (CCRT) Florida, USA

yang sudah dilaksanakan selama 35 tahun, baik untuk anak normal maupun anak berkebutuhan khusus.

Di Indonesia kurikulum BCCT lebih dikenal dengan pendekatan sentra dan lingkaran yang pertama kali diasosiasikan oleh Direktorat PAUD pada tahun 2003 metode ini menerapkan pendidikan anak usia dini yang mendasarkan kegiatan bermain sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Pendekatan ini juga memperlihatkan betapa pentingnya sensorimotor, bermain peran, dan bermain pembangunan sampai munculnya keaksaraan. Pendekatan BCCT memungkinkan anak aktif menemukan sendiri pengetahuannya melalui sentra-sentra. Sentra adalah pusat kegiatan anak untuk melakukan eksplorasi, meneliti dan mencoba dengan main yang mengarah kepada kebebasan dan kedisiplinan [4].

Konsep Stimulating Space

Stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar yang dimiliki anak agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal [5]. Perangsangan dapat dilakukan sedini mungkin kepada anak. Kemampuan dasar anak yang dirangsang dengan stimulasi terarah adalah kemampuan gerak kasar (motorik kasar) maupun kemampuan gerak halus (motorik halus). Kemampuan gerak sedini mungkin yaitu sejak bayi baru lahir diberikan terus menerus secara rutin dan bervariasi oleh setiap orang yang berinteraksi dengan anak pada setiap kesempatan dalam kehidupan sehari-hari (Maharani, 2009) [5].

Stimulasi yang dilakukan melalui lingkungan atau disebut *stimulating space*, berarti kegiatan merangsang tumbuh kembang anak melalui alat, bahan, dan suasana yang ditampilkan di dalam ruangan. Suasana yang ditampilkan dalam interior maupun eksterior diharapkan mampu merangsang anak untuk lebih aktif dan kreatif.

III. URAIAN PENELITIAN

Proses riset dan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menguraikan permasalahan dan mencari solusi melalui desain interior adalah studi literatur, observasi langsung terhadap objek yang akan di desain, wawancara pengguna ruang, serta penyebaran kuesioner. Data-data yang didapatkan akan menjadi dasar pemikiran dalam menentukan rancangan desain yang tepat.

Berdasarkan data yang didapatkan dari seluruh proses riset tersebut, dapat disimpulkan bahwa jajaran pengajar serta orangtua murid pada *daycare* dan *preschool* menganggap bahwa desain interior turut berperan dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini. Dari hasil kuesioner, didapatkan alasan utama pemanfaatan fasilitas prasekolah adalah guna menstimulasi kepekaan anak sejak usia dini dan aspek desain interior menjadi penentu pemilihan fasilitas prasekolah. Melalui kedua pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pentingnya stimulasi yang dihadirkan pada sarana prasekolah dapat diwujudkan melalui konsep desain interior yang tepat, dengan tetap memperhatikan aspek lainnya guna menciptakan ruang yang aman dan nyaman bagi anak.

IV. KONSEP DESAIN

Berdasarkan analisis dari seluruh proses riset tersebut, didapatkan konsep yang tepat untuk diaplikasikan pada desain interior *daycare* dan *preschool* yaitu konsep



Gambar 3. Layout Keseluruhan
Sumber: Nihla Azkiya, 2019.



Gambar 4. Layout Center Plan Area
Sumber: Nihla Azkiya, 2019

stimulating space. Konsep *stimulating space* akan diaplikasikan ke berbagai elemen interior melalui kehadiran elemen-elemen berikut:

Dalam rancangan desain interior berkonsep *stimulating space*, hal yang menjadi fokus desain adalah bagaimana menciptakan ruang yang aktif serta kreatif bagi anak. Penyediaan ruang yang aktif dapat ditunjukkan dengan penyediaan furnitur, layout, serta elemen interior yang interaktif. Contoh aplikasi elemen tersebut terhadap ruangan adalah hadirnya bentuk desain maupun tata ruang *circular* yang berpusat pada satu titik. Adanya penggunaan pola serta tekstur yang bervariasi pada elemen-elemen di ruangan juga mampu mendorong anak untuk lebih aktif terhadap lingkungannya. Konsep ruang kreatif dapat ditunjukkan dengan penyediaan alat-alat pembelajaran dini yang mampu menstimulasi aspek sensori, motorik, sosial, bahasa, dan seni. Selain itu, bentuk tematik dengan warna tertentu dapat membantu stimulasi kreatifitas anak usia dini.

V. HASIL DESAIN

Layout Keseluruhan

Pada proses pembuatan layout, terdapat empat kriteria yang menjadi acuan dalam menentukan layout yang paling tepat untuk diterapkan pada objek desain. Empat kriteria tersebut adalah *BCCT Tools*, *BCCT Layouting*, *BCCT Furniture*, dan *Layout Efficiency*. Parameter dari keempat kriteria ini adalah adanya *social tools* serta *sensoric & motoric tools*, *circular design plan*, *adjustable learning space*, *circular design shape*, *interactive design shape*, serta optimalisasi sirkulasi serta penyediaan fasilitas.

Melalui layout keseluruhan, dapat dilihat bahwa konsep BCCT menggunakan *circular-centered plan* telah terealisasi pada masing-masing area utama yaitu *daycare* dan *preschool*.

Hal ini ditunjukkan oleh kedua area utama yang berpusat (*centered*) pada satu area berupa fasilitas bermain (lingkaran kuning). Area *center* ini dikelilingi oleh fasilitas lainnya seperti ruang tidur anak (*daycare*) maupun ruang kelas (*preschool*).

Center Plan (Playground dan Library)

Center plan preschool terbagi menjadi dua yaitu area bermain (*playground*) dan area baca (*library*). Kedua area ini menggunakan konsep *open space* sehingga tidak terdapat pembatas ruang yang *massive*. Pada area ini, siswa dapat melakukan sosialisasi melalui proses bermain dan belajar. Berdasarkan pengelompokan jenis area, area ini termasuk kedalam area *semi-public* karena seluruh murid maupun pengajar dan orangtua dapat menggunakan fasilitas ini.

Suasana ruang yang dihadirkan pada area *center plan* berasal dari pemilihan warna serta pola yang dihasilkan oleh material kayu, cat warna, dan HPL. Warna dominan adalah kuning dan hijau yang menunjukkan arti *youthful*, *energetic*, *excitement*, *sociable*, dan *playful* yang sesuai dengan fungsi ruang.

Beberapa aspek akan distimulasi melalui elemen-elemen ruang. Aspek **moral** (empati) ditunjukkan dengan keinginan berbagi, **kognitif** dihasilkan oleh bentuk-bentuk serta elemen yang menarik bagi anak, **bahasa dan sosial** melalui komunikasi serta interaksi pada *group corner*, **fisik motorik** melalui pergerakan tubuh di *playground* dan *sensory board*, serta **seni** melalui visualisasi bentuk-bentuk elemen interior.

Playground

Fasilitas utama yang ada pada area ini berupa *playhouse* yang berfungsi sebagai stimulan anak usia dini. Pada *playhouse* ini, terdapat beberapa aspek pendukung stimulan tersebut seperti *climbing* berupa *handgrip*, *slide*, *peek windows*, dan mainan edukatif lainnya. Terdapat pula stimulan lainnya seperti *rainbow tunnel* dan *moving storage* yang berfungsi sebagai stimulan motorik kasar, serta *sensory wall* dengan variasi tekstur yang berfungsi sebagai stimulan motorik halus. Untuk mendukung keamanan ruang bagi anak dan menghindari terjadinya benturan keras terhadap lantai, *flooring area playground* dilapisi oleh karpet yang menyerupai rumput (*grasslike carpet*).

Library dan Area Transisi

Pada area *library*, anak belajar keaksaraan melalui media buku cerita. Guna mendukung kenyamanan anak dalam proses pembelajaran tersebut, terdapat fasilitas berupa furnitur rak buku dan fasilitas baca lainnya. Adanya desain fasilitas dengan dimensi yang menyesuaikan antropometri dan mudah dijangkau anak, diharapkan mampu membuat anak beraktivitas secara mandiri sehingga aspek kognitifnya dapat terstimulasi dengan baik melalui ruang.

Selain itu, terdapat fasilitas *group corner* yang merupakan bagian dari area transisi antara area yaitu *library* dan *playground*. Tujuan dirancangnya fasilitas ini adalah untuk menghadirkan elemen stimulasi aspek sosial bagi anak. Dengan adanya fasilitas *group corner* yang memungkinkan anak-anak berkumpul secara berkelompok dan berkomunikasi serta menambah keinginan anak untuk berinteraksi secara sosial. Terdapat 3 buah fasilitas *group corner* yaitu sebuah tempat duduk *built-in*, area meja dan kursi, serta sebuah *double-sided social box*. Masing-masing fasilitas ini dapat digunakan oleh enam anak secara



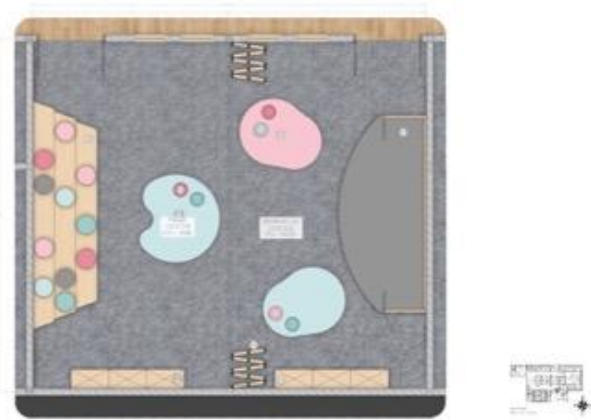
Gambar 5. Hasil Desain Area Playground
Sumber: Nihla Azkiya, 2019.



Gambar 6. Hasil Desain Area Library dan Area Transisi
Sumber: Nihla Azkiya, 2019.

bersamaan sehingga terjadinya hubungan sosial antar individu.

Beberapa aplikasi dari konsep *stimulating space* juga dapat dilihat dalam *circular & interactive furniture design shape* dan hadirnya *sensory & social tools* pada ruang. Adanya perbedaan tekstur pada lantai dirancang untuk



Gambar 7. Layout Multifunctional Rooms
Sumber: Nihla Azkiya, 2019

menstimulasi sensori halus anak. Selain itu, visualisasi ruang dirancang bersifat fleksibel terhadap perubahan tema-tema baru.

Theater Multifunctional Room (Dramaplay Center + Music and Body Movement Center)

Area ini merupakan sebuah ruang multifungsi yang terdiri dari sentra musik dan sentra bermain peran. Kedua ruang ini bersifat fleksibel dan dapat dijadikan satu guna mendapatkan ruang yang lebih luas. Dengan adanya fleksibilitas ini, dapat menjadi solusi keterbatasan fungsi dan luasan ruang *dramaplay center* serta *music and body movement center* yang dapat dijadikan satu menjadi fungsi ruang baru, yakni *theater multifunctional room* dengan area yang lebih luas.

Berdasarkan pengelompokkan jenis area, area ini termasuk kedalam area *private* karena hanya murid dan pengajar pada kelas tertentu yang dapat memasuki ruangan tersebut. Namun, apabila ruangan ini dijadikan ruangan serbaguna, jenis area ruangan ini dapat berubah menjadi area *semi-private*, karena orangtua dapat ikut memasuki ruangan ini.

Suasana ruang yang dihadirkan pada area *theater multifunctional room* ini berasal dari pemilihan warna serta pola yang dihasilkan oleh material kayu, cat warna, dan HPL. Warna dominan adalah *turquoise*, *aqua*, dan *pink* yang menunjukkan arti *innovative*, *inspirational*, *creative*, *theatrical*, dan *playful* yang sesuai dengan fungsi ruang.

Beberapa aspek distimulasi melalui elemen-elemen ruang. Aspek tersebut berupa **kognitif** distimulasi dengan penyediaan area pentas untuk anak, **seni** melalui k anak saat menggunakan properti yang ada di ruang aspek lainnya distimulasi melalui penyediaan elem seperti pada *daycare* dan *preschool* (**moral** atau ditunjukkan dengan keinginan berbagi, **bahasa** dan melalui komunikasi yang terjadi di dalam ruangan, dan **fisik motorik** melalui pergerakan tubuh anak).

Dramaplay Center

Multifunctional room ini turut mendukung konsep *stimulating space*, yaitu *adjustable learning space*. Hal ini dapat dilihat dari hadirnya pembatas ruang berupa partisi lipat, serta desain dari elemen-elemen ruang yang dirancang agar mudah menyesuaikan dekorasi-dekorasi visual yang digunakan dalam tema pembelajaran. Pada ruangan kelas ini tidak terdapat furnitur seperti meja dan kursi. Furnitur hanya berupa *storage* tempat properti-properti pentas diletakkan.



Gambar 8. Hasil Desain *Dramaplay Center*.
Sumber: Nihla Azkiya, 2019.



Gambar 9. Hasil Desain *Music and Body Movement Center*.
Sumber: Nihla Azkiya, 2019.

Hal ini ditujukan agar anak lebih bebas bergerak dan sirkulasinya tidak terganggu.

Pada Area pentas di dalam *dramaplay center*, terdapat sebuah fasilitas *stage* tempat anak melakukan kegiatan bermain peran. Apabila kedua ruangan multifungsi ini dibuka, fasilitas ini dapat menjadi panggung pentas murid. Pada bagian dinding belakang panggung, terdapat papan *lock & key* yang dapat dibongkar pasang sesuai dengan tema pentas. Selain itu, terdapat properti-properti pada panggung yang dapat memudahkan stimulasi kreativitas anak.

Music and Body Movement Center

Ruang lainnya yang ada pada area *theater multifunctional room* ini merupakan sebuah sentra musik dan olah tubuh yang didalamnya terdapat *seat box* berupa tribun dengan *leveling* yang berbeda. Saat ruangan ini difungsikan sebagai sentra musik, *seat box* ini berguna sebagai panggung pentas musik. Apabila kedua ruangan (sentra musik dan sentra bermain peran) digabungkan, *seat box* ini dapat berguna sebagai



Gambar 10. Layout *Multifunctional Rooms*
Sumber: Nihla Azkiya, 2019.

tempat duduk para orang tua saat menyaksikan pentas anaknya. Secara keseluruhan, furnitur yang ada pada area ini di desain multi fungsi.

Classrooms (Block Center + Preliminary Center)

Area ini merupakan sebuah ruang kelas tempat anak mulai mengenal pembelajaran akademis seperti keaksaraan. Di area ini, siswa melakukan pembelajaran dasar guna merangsang aspek kognitif anak usia dini. Pembelajaran tersebut dilakukan melalui beberapa aktivitas seperti bermain balok, berhitung, dll. Ruang pertama merupakan sentra persiapan, sedangkan ruang lainnya merupakan sentra balok. Kedua ruang ini bersifat *connecting* sehingga aktivitas dapat dilakukan di kedua ruangan. Secara pengelompokan jenis area, area ini termasuk kedalam area *private* karena hanya murid dan pengajar pada kelas tertentu yang dapat memasuki ruangan tersebut.

Suasana ruang yang dihadirkan pada area *theater multifunctional room* ini berasal dari pemilihan warna serta pola yang dihasilkan oleh material kayu, cat warna, dan HPL. Pada area ini, warna dominan adalah kuning, *turquoise*, *aqua*, dan *pink* yang menunjukkan arti *excitement*, *enthusiasm*, *creative*, dan *intuitive* yang sesuai dengan fungsi ruang.

Beberapa aspek distimulasi melalui ruang kelas. Aspek tersebut berupa **kognitif** yang dihasilkan fasilitas belajar seperti meja, kursi, dan papan tulis, serta aspek lainnya distimulasi melalui penyediaan elemen seperti pada *daycare* dan *preschool*.

Block Center

Ruangan sentra balok ini tidak memiliki banyak furnitur yang terletak di lantai. Hal ini dirancang supaya mempermudah sirkulasi anak dalam bergerak saat melakukan aktivitas bermain balok. Dengan adanya karpet dengan bentuk khusus, dapat menjadi zonasi untuk anak berkumpul membuat kelompok untuk bersosialisasi.

Preliminary Center

Sentra persiapan atau *preliminary center* turut mendukung hadirnya konsep *stimulating space* dengan menghadirkan *circular design layout & shape*, serta *centered room layout*. Kapasitas maksimal masing-masing kelas adalah 15 murid. Terdapat 3 kelompok duduk pada sentra persiapan, sehingga anak lebih mudah bersosialisasi dan berdiskusi dengan siswa lainnya saat melakukan aktivitas belajar di dalam ruangan ini. Selain itu, terdapat *storage* tempat penyimpanan properti serta barang bawaan murid, dan elemen estetis pada dinding yang mampu memaksimalkan stimulasi kognitif pada anak.



Gambar 10. Hasil Desain *Preliminary Center*.
Sumber: Nihla Azkiya, 2019.



Gambar 11. Hasil *Block Center*.
Sumber: Nihla Azkiya, 2019.

pertumbuhan anak usia dini juga dibutuhkan sehingga pembuatan rancangan lebih tepat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, rizqi, dan karunia-Nya. Penulis ucapkan terimakasih pula kepada keluarga khususnya kedua orang tua, Kepala Departemen Desain Interior ITS, dosen pembimbing Tugas Akhir, serta teman-teman yang telah memberikan doa serta semangat kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Masitoh, O. S.-J. U. Terbuka, and undefined 2007, "Strategi pembelajaran TK."
- [2] Y. Nurani, "Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Cet. I, Jakarta: PT," 2009.
- [3] S. S.-Y. H. Publishing and undefined 2005, "Dasar-dasar pendidikan anak usia dini."
- [4] D. N.-J. Author and undefined 2006, "Pedoman Penerapan Pendekatan 'Beyond Centers And Circle Time (BCCT)' (Pendekatan Sentra Dan Lingkaran) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini."
- [5] "Konsep Dasar Stimulasi Untuk PAUD dan TK | SILABUS." [Online]. Available: <https://www.silabus.web.id/stimulasi-untuk-paud-dan-tk/>. [Accessed: 20-Jan-2020].

VI. PENUTUP

Dalam merancang sebuah sarana pendidikan anak usia dini, diperlukan perhatian khusus terhadap pengguna utama yaitu anak. Pemenuhan standar seperti sirkulasi, dimensi, keamanan, serta perilaku anak menjadi dasar dalam perancangan sebuah *daycare* dan *preschool*.

Dengan hadirnya konsep *stimulating space* pada desain interior sarana pembelajaran dini diharapkan mampu merangsang kemampuan dasar anak agar dapat berkembang secara optimal melalui lingkungannya. Penyediaan konsep ini dapat dilihat dari beberapa aspek pendukung seperti furnitur, layout, dan elemen interior yang interaktif, serta adanya *early learning tools*, dan *thematic visual room* yang diaplikasikan terhadap ruangan.

Studi literatur terus dibutuhkan untuk melengkapi pengetahuan baik berupa ilmu desain ruang bagi anak usia dini maupun ilmu konsep *stimulating space*. Penelitian lebih lanjut tentang dampak positif desain interior terhadap