

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Eco friends daycare diperuntukan untuk anak-anak dimulai dari usia 3 bulan sampai 5 tahun. Melalui perancangan ini anak-anak diharapkan mampu melakukan hubungan timbal balik mereka secara maksimal dan menyatu dengan alam. Selain itu, *Daycare* digunakan sebagai sarana penitipan anak sekaligus sebagai tempat pembelajaran bagi tumbuh kembang anak.

Dalam desain ruangan menarik minat anak sangat membutuhkan warna-warna yang menarik agar anak-anak menyukai. Setiap anak yang akan dititipkan bisa melakukan kreativitas mereka dengan nyaman, dan didalam ruangan. Desain *Eco friends daycare* juga memberikan fasilitas ruangan yang berbeda agar setiap anak dapat mengembangkan daya kreatifitas dan imajinasi dalam beraktivitas didalam *daycare* ini.

Desain *Eco friends daycare* dibuat dengan semenarik mungkin agar anak dapat beraktivitas tanpa merasa bosan atau pun jenuh, tapi desain ruangan dibuat berdasarkan konsep *Eco friends* sendiri yang mengarah kepada hubungan timbal balik antara makhluk hidup, sehingga desain ruangan dapat menumbuhkan minat belajar dan bermain anak di lingkungan alam sejak dini.

Pada desain *Eco friends daycare* terdapat ruangan-ruangan dan *furniture* yang diadaptasi dari bentuk-bentuk tanaman (pohon, semak, dan sayur-buah) dan hewan (anjing, lebah, ulat, dan kelinci) ini bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreatifitas anak didalam ruangan seperti yang diterapkan pada ruang tidur anak, dapur anak, ruang makan, ruang *craft*, ruang bermain, ruang musik dan perpustakaan.

Pada area makan anak terdapat pohon kehidupan yang mengalirkan air minum untuk anak di area ini juga terdapat aliran sungai dan meja penyajian makanan yang berbentuk semak-semak, hal ini bertujuan untuk mendorong minat anak dalam mengkonsumsi makanan dan minuman dengan cara yang

menarik karena anak akan di ajarkan untuk mengambil makanan dan minumannya sendiri. Selain itu di *daycare* ini terdapat kebun untuk menanam di mana anak-anak diajarkan untuk menanam, merawat dan memetik hasil tanamannya yang nantinya mereka olah dan sajikan makanan di dapur anak. Di dapur anak ini anak-anak kan diajarkan berkreasi dalam menata makanan mereka, dan mengkonsumsi hasil kreasi makanan mereka. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat belajar menghargai makanan dan mengenalkan lebih banyak tentang dari mana asal makanan yang mereka konsumsi.

Desain *daycare* ini juga sangat berfokus pada pengembangan karakter, *intelligence*, *behavior*, dan *skill* karena desain yang di buat merupakan desain yang menguntungkan antara lingkungan alam dan anak yang dirawat di *daycare*. Di *daycare* ini anak juga dilatih agar mandiri, di ajarkan untuk bersosialisasi sesuai dengan umurnya, serta mengembangkan bakat dan keterampilan anak.

Jadi dalam perancangan *daycare* ini penulis mengharapkan agar perancang lainnya lebih memperhatikan kebutuhan anak-anak untuk mendukung perkembangan fisik dan motorik anak melalui bentuk desain yang diterapkan dalam ruang anak.

5.2 Saran

Pada jaman ini sudah banyak wirausaha *daycare* yang telah berkembang khususnya di Indonesia ini, tapi tidak banyak yang memberikan fasilitas yang dapat menumbuhkan daya kreatifitas, *imajinasi* dan mengajarkan anak untuk mencintai lingkungan alam sejak dini. Kebanyak *daycare* yang ada hanya berfokus pada sistem penitipan anak saja. Oleh karena itu penulis ingin memberikan saran bagi pembaca dan desainer agar tidak hanya mementingkan nilai estetika saja tetapi harus memperhatikan nilai edukasi dan keamanan didalam rancangannya desain interior untuk anak. Dengan adanya desain yang mendukung secara tidak langsung dapat menumbuhkan karakter, *intelligence*, *behavior*, dan *skill* anak yang berada didalam ruangan tersebut.