

The Interior Concept Of Daycare Center With Little City Concept

Handy Berkahadi

Jurusan Desain Interior

Universitas Kristen Maranatha

handyberkahadi@gmail.com

ABSTRACT

Age of zero to six years old is golden age critical to a child's growth. These periods determine the attitude of the child as they grow. According to Elizabeth in her book titled Child Development volume 1, a child's intelligence needs to be formed intelligently, emotionally and creatively so as to make the child able to deal with the real life in the future. And yet, the hardness of lives in big cities like Bandung forces women to also work to earn money for their children, as a result of which the children lack in attention and their intelligence formation.

Thus, a daycare centre focusing on the development of a child intelligently to be bright at school and the simulation of society that enables the children to socialize and be developed in their IQ, EQ and CQ is needed. Little City concept, therefore, is made to cater to those needs.

IQ is the intelligence a person has since birth. EQ is the emotional intelligence that a child needs to be practiced so as to obey the rules, accept differences and manage to control them well. As for CQ, it is the kind of intelligence that enables a child to think out of the box.

Through proper circulation, vastness of colors, understandings of symbols and shapes, it is expected that children may comprehend, be comfortable and understand symbols they find in their daily lives.

Key words: : Imagination, Kids, Play.

PERANCANGAN DAYCARE CENTRE DENGAN KONSEP LITTLE CITY

Handy Berkahadi

Jurusan Desain Interior

Universitas Kristen Maranatha

handyberkahadi@gmail.com

Abstrak

Usia 0 – 6 tahun merupakan masa keemasan (golden age) yang kritis dalam perkembangan anak. Masa ini adalah masa yang menentukan perilaku anak nantinya. Karena itu menurut Elizabeth (dalam buku Perkembangan anak jilid 1) anak perlu ditanamkan kecerdasan sejak dini, baik itu secara IQ (intelegent) EQ(emosi) dan CQ (kreativitas) agar anak mampu beradaptasi dengan lingkungan yang nantinya akan dihadapi dengan baik. Namun pada zaman modern sekarang ini desakan akan kebutuhan ekonomi semakin meningkat terutama di kota besar seperti Bandung, karena itu saat ini banyak sekali wanita yang ikut mengambil peranan sebagai pencari nafkah sehingga mengakibatkan kebutuhan anak dalam upaya melatih kecerdasannya kurang terbangun.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka anak memerlukan sebuah tempat penitipan anak yang tidak hanya mengajarkan anak bagaimana caranya mendapatkan nilai terbaik di sekolah mereka, tapi menciptakan sebuah simulasi lingkungan bermasyarakat yang membuat anak belajar untuk hidup bersosialisasi, meningkatkan IQ, EQ dan CQ, serta mengajarkan anak bagaimana hidup dengan menaati aturan yang sesuai dalam masyarakat Day Care dengan tema Little City dibuat untuk memenuhi kebutuhan perkembangan IQ, EQ, CQ anak secara dini.

IQ adalah kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir. EQ adalah kecerdasan Emosional yang melatih anak untuk menaati peraturan, menerima perbedaan pendapat, dan memiliki tingkat pengendalian diri yang cukup. Sedangkan CQ adalah kecerdasan imajinasi yang melatih anak untuk berfikir 'out of the box'.

Melalui sirkulasi yang teratur, ruangan kaya akan warna, penerapan symbol yang ada di perkotaan dan bentuk yang sederhana diharapkan anak dapat langsung memahami, merasa nyaman dan dapat merangsang daya kreatifitas anak serta anak dapat mengerti makna simbol yang ada di lingkungan sekitar mereka.

Key words: : Imajinasi, Anak, Bermain

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Identifikasi Masalah	2
1.3	Ide Gagasan	2
1.4	Rumusan Masalah	3
1.5	Tujuan Perancangan	3
1.6	Ruang Lingkup	3
1.7	Sistematika Penulisan	3

BAB II INTERIOR DAYCARE DAN PERKEMBANGAN ANAK

2.1	Definisi Day Care	5
2.2	Aktivitas Day Care	7
2.3	Pengaruh desain interior pada IQ, EQ dan CQ Pada Anak	12
2.3.1	Pertumbuhan dan Perkembangan Anak	12
2.3.2	IQ, EQ, Dan CQ	13
2.3.3	Penanaman IQ, EQ, dan CQ pada anak usia dini dan penerapannya pada design ...	15
2.4	Finishing Lantai Dinding dan Ceiling	23
2.4.1	Finishing Dinding	23
2.4.2	Finishing Lantai	24
2.4.3	Finishing Ceiling	24
2.5	Ergonomi anak	24
2.5.1	Ketentuan Ukuran Ruang Untuk Setiap Kelompok Usia Anak	24
2.5.2	Analisa Antrhopometri	25
2.6	Literatur dimensi Mobil – Mobilan	27
2.2.2	Study Banding	28

BAB III ANALISIS PROYEK PERANCANGAN INTERIOR DAYCARE

3.1	Deskripsi proyek	32
3.2	Analisis Site	33
3.3	Analisis Bangunan	33
3.4	Tinjauan Analisa Site	36
3.5	Analisa User	36
3.5.2	Flow Aktifity	38
3.6	Fasilitas dan Kebutuhan Ruang	38
3.6.1	Bubble	44

3.7	Penjabaran Konsep.....	44
3.7.1	Tujuan perancangan	44
3.7.2	Tema perancangan.....	45
3.7.3	Konsep perancangan	46
BAB IV PERANCANGAN INTERIOR DAYCARE		
4.1	Penataan Layout Ruang.....	53
4.2	Penerapan Desain.....	54
4.2.1	Playing Area.....	56
4.2.1.1	Rental Car	57
4.2.1.2	Kantor polisi.....	57
4.2.1.3	Pemadam Kebakaran.....	58
4.2.1.4	Idol Area	58
4.2.1.5	Stasiun TV.....	59
4.2.1.6	Café.....	59
4.2.1.7	Akademi Pilot	60
4.2.1.8	Rumah Sakit.....	60
4.2.1.8	Stasiun Bus.....	61
4.3	Penerapan Desain Pada Elemen Interior.....	61
4.3.1	Bentuk.....	61
4.3.1	Warna.....	62
4.3.3	Material dan Finishing.....	62
4.3.4	Texture	62
4.3.5	ceiling.....	63
4.3.6	Dinding	63
4.3.6	Lantai	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Simpulan	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....		67
LAMPIRAN		68

Daftar Gambar

Gambar2. 1 Staff Kitchenette.....	20
Gambar2. 2 Stroller Storage	21
Gambar2. 3 Play Room Storage	22
Gambar2. 4 Play Room Kitchenette.....	22
Gambar2. 5 Child Height Kitchenette.....	23
Gambar2. 6 Anthropometric dimensions	25
Gambar2. 7 Mobil-mobilan.....	27
Gambar2. 8 ruang pembawa berita	30
Gambar2. 9 arena bermain	30
Gambar2. 10 Pemadam kebakaran.....	30
Gambar2. 11 pintu masuk	31
Gambar2. 12 pemadam kebakaran 2.....	31
gambar 3. 1 Peta Lokasi Melinda Hospital	36
gambar 3. 2 denah melinda hospital.....	36
gambar 3. 3 bubble diagram.....	44
gambar 3. 4 pencahayaan	46
gambar 3. 5 penghawaan.....	46
gambar 3. 6 material.....	47
gambar 3. 7 bentuk.....	47
gambar 3. 8 warna	48
gambar 3. 9 zoning lantai 1	48
gambar 3. 10 zoning lantai 2	49
gambar 3. 11 zoning lantai 3	49
gambar 3. 12 zoning lantai 4	50
gambar 3. 13 studi image	50
gambar 3. 14 studi image	51
gambar 3. 15 studi image	51
gambar 3. 16 studi image	51
gambar 3. 17 studi image	52

gambar 4. 1 Lyout playing area.....	53
gambar 4. 2 playing area	54
gambar 4. 3 potongan 2 playing area	55
gambar 4. 4 playing area	56
gambar 4. 5 playing area	57
gambar 4. 6 <i>rent car</i>	57
gambar 4. 7 <i>police station</i>	58
gambar 4. 8 <i>fire station</i>	58
gambar 4. 9 idol area.....	59
gambar 4. 10 TV station.....	59
gambar 4. 11 Cafe	60
gambar 4. 12 <i>pilot academy</i>	60
gambar 4. 13 rumah sakit.....	61
gambar 4. 14 bus station.....	61
gambar 4. 15 perspektif.....	62
gambar 4. 16 ceiling	63
gambar 4. 17 dinding	64
gambar 4. 18 pola lantai	64