

ABSTRAK

Anak usia dini sering disebut masa keemasan atau golden age. Masa keemasan merupakan masa penting bagi perkembangan anak. Di mana, masa ini anak memiliki rasa ingin tahu yang besar dan kemampuan mengingat paling baik. Dunia anak merupakan dunia bermain. Bagi anak bermain merupakan salah satu kebutuhan penting dan aktifitas yang menyenangkan. Dengan bermain anak bisa belajar untuk berekspresi, beradaptasi dan bersosialisasi. Bermain memberikan dampak anak tumbuh menjadi pribadi yang aktif, kreatif dan sikap ingin tahu dengan lingkungan sekitarnya, sehingga mempengaruhi pembentukan sikapnya setelah dewasa.

Liburan akhir pekan merupakan waktu berlibur bersama keluarga. Mall sebagai tempat pusat pembelanjaan menjadi tempat para orang tua menghabiskan akhir pekannya untuk berbelanja. Orang tua sibuk berbelanja, sedangkan anak hanya menemani orang tua berbelanja atau dihabiskan untuk bermain gadget di rumah, sehingga anak kehilangan waktu untuk bermain dan belajar. Saat ini banyak orang tua yang memberikan mainan elektronik seperti gadget kepada anaknya. Penggunaan teknologi seperti gadget lebih disukai anak-anak karena dapat memberikan hiburan yang tidak membosankan sehingga anak kurang mempunyai waktu belajar yang efisien

Permainan edukasi merupakan sarana penunjang belajar untuk mengoptimalkan perkembangan anak, sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya dan memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar sambil bermain.. Kebutuhan anak usia dini untuk bermain dan belajar menjadi peran penting bagi perkembangan otak anak. Bagi anak usia dini bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan. Oleh sebab itu metode bermain sambil belajar akan menjadi pendidikan yang menyenangkan dan juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas anak.

Hello Kitty adalah tokoh kartun yang sangat populer dan disukai anak-anak, digambarkan sebagai seekor kucing putih dengan ciri khas pita merah di daun telinga di sebelah kiri. Karakter Hello Kitty yang ceria dan lucu, identik dengan sifat anak-anak. Hello Kitty memiliki pasangan yaitu Daniel Star. Hello Kitty dan Daniel Star memiliki kegiatan sehari-hari

bermain yang sesuai untuk anak-anak. Oleh sebab itu Hello Kitty dan Daniel Star dipilih menjadi salah satu icon dalam perancangan Daily Hello Kitty Edutainment sekaligus untuk menarik minat anak-anak perempuan dan laki-laki.

Daily Hello Kitty Edutainment adalah tempat rekreasi yang menggunakan metode belajar dengan konsep bermain dan diperuntukkan bagi anak-anak usia 5-12 tahun. Perancangan Daily Hello Kitty Edutainment dibangun menyerupai replika taman kota Hello Kitty dengan ruang-ruang kelas yang disesuaikan dengan kegiatan sehari-hari Hello Kitty dan Daniel Star. Daily Hello Kitty Edutainment menawarkan berbagai permainan edukasi untuk anak. Anak-anak diajak untuk bermain sambil belajar dari kegiatan Hello Kitty dan Daniel star. Tujuannya untuk menyalurkan hobi, mengasah kreatifitas dan bersosialisasi dengan anak lainnya. Selain itu anak-anak juga belajar mengenal bentuk dan warna dari ruang interior.

Paris van Java Mall sebagai pusat belanja dan tempat liburan akhir pekan para orang tua dan anak-anak dipilih untuk menjadi tempat perancangan *Daily Hello Kitty Edutainment* untuk memenuhi kebutuhan anak bermain sambil belajar yang menyenangkan, selain itu juga sebagai tempat bersosialisasi dengan anak lainnya, sedangkan orang tua dapat pergi berbelanja atau menunggu anaknya bermain sambil belajar sambil bersosialisasi dengan orang tua lainnya.

Kata Kunci : *Daily Hello Kitty Edutainment*, Hello Kitty, Keluarga

ABSTRAK

The early age of children is often called the golden age. This period of childhood is a very important part for the children's development. At this age, children have high curiosity and they have a very good memory. Children's world is a world full of playing. Playing is both a necessity and an enjoyment for children. By playing, children learn to express themselves, adapt and socialize with people around them. Playing helps children grow active, creative, and have healthy curiosity to the world around them, which in turn influences how children behave when they grow up.

Weekend is a family holiday and usually parents go to the shopping center to spend their weekends with their family. While parents are busy shopping, children usually only trail along or spend their time at home playing with their gadgets, which results in the loss of playing and learning time for them. More and more people give electronic toys like gadgets to their children. This technology is very popular among children because they have endless entertainment and it causes the lack of efficient study time.

Educative games are a mean to support learning and also optimize children's development according to their level. It also gives access for children to learn while playing. Young children's need to play and learn plays a big role in the development of their brain as playing is seen as a fun activity for them. Therefore, the method of learning while playing will be an enjoyable mean of education, which can also be a way to develop children's creativity.

Hello Kitty is a popular cartoon character depicted as a white kitten with a red ribbon on its left ear. This character is cheerful and cute, identical to children's characteristics. Hello Kitty has a partner, Daniel Star. Both of them usually spend their time playing games which are suitable for children; thus, Hello Kitty and Daniel Star are chosen to be the icons in the design of Daily Hello Kitty Edutainment as well as to interest children of both genders.

Daily Hello Kitty Edutainment is a recreational place with the concept of learning while playing for children between the ages of five and twelve years old. The design of the place is crafted to look like the replica of Hello Kitty garden and the classrooms are planned to have the design of Hello Kitty

and Daniel Star's activities. Daily Hello Kitty Edutainment offers a large variety of educational games for children. They are invited to play and learn from the activities with the purpose of expressing their hobby, creativity, and so that they may socialize with other children. Children are also encouraged to learn about shapes and colors from the interior design.

Paris van Java Mall, a shopping center and a place where families usually spend their weekends, is chosen to be the place for the design planning of Daily Hello Kitty Edutainment. It is hoped that the facility will fulfill the needs of children to have enjoyable learning experience while their parents shop or wait for them while also socializing with other parents.

Keywords: Daily Hello Kitty Edutainment, Hello Kit

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ide/Gagasan Perancangan	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Perancangan.....	3
1.5 Manfaat Perancangan.....	3
1.6 Ruang Lingkup Perancangan	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II <i>Daily Hello Kitty Edutainment</i>	6
2.1 Definisi Edutainment	6
2.1.1 Edutainment sebagai Konsep Pendidikan.....	7
2.2 Definisi Rekreasi.....	9
2.2.1 Jenis-Jenis Rekreasi	10
2.2.2 Ciri-Ciri Rekreasi.....	10
2.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi Rekreasi	11
2.2.4 Kegunaan Rekreasi	12
2.2.5 Tujuan Rekreasi	12
2.3 Pengertian Anak Usia Dini	12
2.4 Tahap Perkembangan Anak	13
2.4.1 Tahap Perkembangan Anak Usia 3-6 tahun.....	14
2.4 Tahap Perkembangan Anak	13

2.5 Karakteristik Anak Usia Dini.....	14
2.6 Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	15
2.7 Sejarah Hello Kitty.....	15
2.7.1 <i>Hello Kitty Profile</i>	17
2.7.2. <i>Daniel Star Profile</i>	19
2.8 Standart Ergonomi Anak	20
2.9 Standart Ergonomi Orang Dewasa	23
2.9.1 <i>Ticket Area</i>	23
2.9.2 Souvenir Barang & Hadiah.....	24
2.9.3 Studio Foto.....	25
2.9.4 Fitting Room	26
2.9.5 <i>Cafe</i>	26
2.9.6 <i>Tailor Class</i>	28
BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI.....	29
3.1 Deskripsi <i>Daily Hello Kitty Edutainment</i>	30
3.2 Fungsi <i>Daily Hello Kitty Edutainment</i>	30
3.3 Definisi Fasilitas-Fasilitas Kelas Bermain.....	30
3.3.1 Definisi Studio Foto.....	30
3.3.2 Definisi <i>Craft Class</i>	31
3.3.3 Definisi Menggambar	32
3.3.4 Definisi Melukis	34
3.3.5 Definisi <i>Puzzle</i>	35
3.3.6 Definisi <i>Tailor</i>	37
3.3.7 Definisi <i>Library</i>	38
3.3.8 Definisi <i>Mini Market</i>	38
3.3.9 Definisi <i>Gardening</i>	39
3.3.10 Definisi <i>Cooking</i>	40

3.3.11 Definisi Clay	41
3.3.12 Definisi <i>Fishing</i>	42
3.3.13 Definisi <i>Dance</i>	44
3.3.14 Definisi <i>Instrument</i>	45
3.3.15 Definisi <i>Singing</i>	46
3.3.16 Definisi Origami	47
3.3.17 Definisi Ikebana	49
3.4 Kebutuhan Ruang	50
3.5 <i>Flow Activity</i>	51
3.6 Penjelasan Konsep	56
3.6.1 Konsep Ruang.....	56
3.6.2 Konsep Bentuk.....	57
3.6.3 Konsep Warna.....	57
3.6.4 Konsep Material.....	58
3.6.5 Konsep Pencahayaan.....	59
3.6.6 Konsep Penghawaan.....	59
3.6.7 Konsep Keamanan.....	60
3.7 Deskripsi <i>Site</i>	60
3.7.1 Analisa <i>Site</i>	61
3.8 Identifikasi <i>User</i>	61
3.8.1 Pengunjung	62
3.9 Struktur Organisasi	62
3.9.1 <i>Job Desk</i>	62
BAB IV TEMA DAN KONSEP	64
4.1 Ide Implementasi Konsep Pada Objek Studi	64
4.1.1 Penjelasan Konsep dan Tema	64
4.1.2 Denah General	65
4.1.3 Potongan General.....	66

4.1.4 Denah Khusus	66
4.1.5 Denah Khusus Pola Lantai.....	66
4.1.6 Potongan Denah Khusus	69
4.1.7 <i>Ceiling Plan</i>	69
4.1.8 Detail Furniturre	70
4.1.8.1 <i>Wall Shelf</i>	70
4.1.8.2 <i>Cabinet</i>	71
4.1.8.3 <i>Hello Kitty Chair</i>	71
4.1.8.4 <i>Cafe Table</i>	72
4.1.8.5 <i>Wall Shelf</i>	72
4.1.8.6 <i>Wall Mounted Seat</i>	73
4.1.8.7 <i>Ceiling Pita</i>	73
4.1.8.8 <i>Ceiling Awan</i>	74
BAB V KESIMPULAN	75
5.1 Simpulan	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hello Kitty & Friend Sanrio	15
Gambar 2.2 Hello Kitty	17
Gambar 2.3 Daniel Star	19
Gambar 2.4 <i>Non Wood Chair</i>	20
Gambar 2.5 <i>Soft (unpholstered) Seating</i>	20
Gambar 2.6 <i>Living room</i>	20
Gambar 2.7 <i>Table and Desk, Starndard Shape and Size</i>	20
Gambar 2.8 <i>Table and Desk, Starndard Shape and Size</i>	21
Gambar 2.9 <i>Table and Desk, Starndard Shape and Size</i>	21
Gambar 2.10 Toilet	22
Gambar 2.11 <i>Shelf unit</i>	22
Gambar 2.12 Loker dan Rak Buku	22
Gambar 2.13 Standart Dapur	23
Gambar 2.14 Standart Jarak Sirkulasi Pengunjung	23
Gambar 2.15 Standart Ukuran Konter	24
Gambar 2.16 Standart Konter Pembungkusan	24
Gambar 2.17 Standart Tempat Penjualan Barang	25
Gambar 2.18 Standart Ketinggian Barang yang Tergantung	25
Gambar 2.19 Standart Kamar Ganti Pakaian	26
Gambar 2.20 Standart Area Makan	26
Gambar 2.21 Standart Ketinggian Meja Makan	27
Gambar 2.22 Standart Sirkulasi Area Meja Makan	27
Gambar 2.23 Standart Area Cuci Piring	27
Gambar 2.24 Standart Area Kompor	28
Gambar 2.25 Standart Area Kerajinan Tangan	28
Gambar 3.1 Studio Foto	30
Gambar 3.2 Lukisan Daun	31
Gambar 3.3 Anak Menggambar	32
Gambar 3.4 Anak Melukis	34
Gambar 3.5 <i>Puzzle</i>	35
Gambar 3.6 Anak Menjahit	37

Gambar 3.7 <i>Library</i>	38
Gambar 3.8 <i>Kids Market</i>	38
Gambar 3.9 <i>Gardening</i>	39
Gambar 3.10 Anak Membuat Kue	40
Gambar 3.11 Clay	41
Gambar 3.12 Anak Menangkap Ikan	42
Gambar 3.13 Anak Belajar Ballet.....	44
Gambar 3.14 Anak Bermain Drum.....	45
Gambar 3.15 Anak Belajar Menyanyi	46
Gambar 3.16 Origami Hello Kitty	47
Gambar 3.17 Ikebana Hello Kitty	49
Gambar 3.18 Kota Hello Kitty.....	56
Gambar 3.19 Rumah Hello Kitty	56
Gambar 3.20 Konsep Bentuk.....	57
Gambar 3.21 Konsep Warna.....	57
Gambar 3.22 Rumah Hello Kitty	58
Gambar 3.23 Konsep Material.....	59
Gambar 3.24 <i>Downlight, Spotlight, dan Halogen</i>	59
Gambar 3.25 <i>Ac Central</i>	60
Gambar 3.26 <i>Ac Central dan Hydrant</i>	60
Gambar 3.27 Sogo	61
Gambar 4.1 <i>General Layout Ground Floor</i>	65
Gambar 4.2 Potongan General.....	66
Gambar 4.3 Denah Khusus	67
Gambar 4.4 Gardening.....	67
Gambar 4.5 <i>Mini Market</i>	68
Gambar 4.6 <i>Library</i>	68
Gambar 4.7 <i>Potongan Denah Khusus</i>	69
Gambar 4.8 <i>Ceiling Denah Khusus</i>	69
Gambar 4.9 <i>Wall Shelf</i>	70
Gambar 4.10 <i>Cabinet</i>	71
Gambar 4.11 <i>Hello Kitty Chair</i>	72
Gambar 4.12 <i>Cafe Table</i>	72
Gambar 4.13 <i>Wall Shelf</i>	73

Gambar 4.14 Wall Mounted Seat.....	73
Gambar 4.15 Ceiling Pita.....	73
Gambar 4.16 Ceiling Awan.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kebutuhan Ruang.....	50
Tabel 3.2 Struktur Organisasi.....	62
Tabel 3.3 <i>Job Desk</i>	62