



1.1 Latar Belakang Perancangan

Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa, slogan itu selalu kita sebut dan sering kita dengar dalam misi pemerintahan Indonesia dalam rangka meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang seutuhnya. Dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia yang paling berperan tinggi adalah anak-anak, ini dinilai dari manusia dewasa yang sudah sulit dilakukan perubahan karena telah terbentuk watak, kepribadian, dan perilakunya yang sudah mendarah daging. Oleh karena itu, masa kanak-kanak adalah waktu yang tepat memberi pengarahan demi upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia tersebut.

Masa kanak-kanak adalah masa yang lekat sekali dengan dunia permainan. Saat bermain adalah saat paling menyenangkan bagi anak-anak, karena dengan bermain, mereka akan belajar mengenal berbagai hal yang mereka

belum ketahui, dan mereka akan menstimulasi otak mereka dengan benda-benda, kegiatan, serta orang-orang yang ikut bermain bersama mereka.

Selain bermain, masa kanak-kanak adalah waktu yang tepat untuk belajar, dan tahap pertama saat mereka memulai untuk bersekolah adalah *preschool* dan *kindergarten*, dimana mereka dapat bereksplorasi menyalurkan kreatifitas mereka dan membantu mereka menemukan hal-hal baik untuk menjadi hobi serta menentukan prioritas mereka.

Jenjang pertama dalam dunia pendidikan merupakan dunia baru bagi anak yang dapat dimulai dari usia 3 tahun. Anak-anak mulai belajar untuk hidup mandiri, teratur, dan beradaptasi dengan lingkungan sekolah. Orang tua tidak diperbolehkan untuk mendampingi anaknya terus menerus didalam kelas selama proses belajar berlangsung. Anak-anak mulai belajar untuk melakukan sendiri segala tugas yang diberikan oleh guru serta diharuskan untuk tertib selama melakukan kegiatan belajar, seperti tidak boleh bermain pada saat guru sedang menjelaskan pelajaran. Mereka dilatih untuk mulai belajar menahan emosi dan egosentris dalam dirinya.

Dalam diri anak-anak masih terdapat sifat egosentris yang cukup besar. Mereka masih ingin diberikan kebebasan terus menerus, kebebasan untuk bermain dan kebebasan untuk beraktifitas sesuai dengan keinginannya. Mereka mulai merasa dibatasi dan diatur, terkadang mereka berontak dan tidak mau menurut pada guru di sekolah. Hal ini memungkinkan bagi anak untuk tidak mau pergi ke sekolah, dikarenakan mereka merasa lebih nyaman saat berada dirumah, karena dapat melakukan segala aktivitas yang mereka inginkan. Dari hal tersebut, dibutuhkan rancangan desain interior *preschool* dan *kindegarten* yang dapat membuat anak-anak semangat dalam melakukan kegiatan belajar, serta dibutuhkan suasana yang ceria, suasana yang dapat membuat mereka merasa senang, nyaman, dan tidak jenuh.

Menurut perancang, dibutuhkan sebuah konsep rancangan interior dan desain furnitur yang menarik dan ergonomis bagi anak-anak dengan menggunakan berbagai macam warna dan bentuk sebagai acuan desain, sehingga mereka dapat merasa senang, nyaman, dan tidak jenuh selama melaksanakan kegiatan belajar di sekolah, serta dapat memberikan motivasi pada anak untuk pergi sekolah tanpa paksaan dari orang tua.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh beberapa masalah sebagai berikut:

1. Perancangan desain interior yang dapat membuat anak-anak merasa senang, nyaman, dan tidak jenuh dengan menggunakan berbagai macam warna dan bentuk sebagai acuan desain.
2. Perancangan furnitur yang menarik dan ergonomis untuk kenyamanan anak-anak.
3. Penerapan material yang baik dan aman digunakan pada perancangan desain interior dan furnitur untuk anak-anak.

1.3 Ide / Gagasan Perancangan

Pada tugas akhir ini perancang akan merancang desain interior dan furnitur *preschool* dan *kindergarten* yang didesain dengan menggunakan konsep *Exploring With Fun* dan tema yang digunakan adalah Alam Sekitar Makhluk Hidup. Jadi anak-anak dapat selalu bereksplorasi pada alam sekitarnya. Lingkungan alam adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah, seperti sumber daya alam (air, hutan, tanah dan batu-batuan), tumbuh-tumbuhan dan hewan (flora dan fauna), sungai, iklim, suhu, dan sebagainya. Lingkungan alam sifatnya relatif menetap, oleh karena itu jenis lingkungan ini akan lebih mudah dikenal dan dipelajari oleh anak. Sesuai dengan kemampuannya, anak dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan dialami dalam kehidupan sehari-hari.

1.4 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dalam perancangan *preschool* dan *kindergarten* ini adalah sebagai berikut:

1. Menjadi salah satu sumber informasi bagi perancangan lanjutan yang relevan.
2. Sebagai bahan banding dan rujukan untuk pembangunan sekolah pendidikan anak usia *preschool* dan *kindergarten* yang berkualitas internasional.

1.5 Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan yang akan dibahas dalam laporan ini yaitu sebagai berikut:

1. Menggunakan konsep *Exploring With Fun*, dengan tema Alam Sekitar Makhluk Hidup.
2. *Preschool* dan *Kindergarten*.
3. Batasan usia anak *preschool* dan *kindergarten* dapat dimulai dari usia 3 sampai 5 tahun.
4. Terdapat batasan perancangan yang akan dibuat dalam proyek ini dan akan digambarkan secara khusus pada lembar kerja. Batasan tersebut antara lain adalah sebagai berikut :
 - a. Kelas *preschool*
 - b. Perpustakaan
 - c. Kelas masak dan ruang makan
 - d. Kelas *kindergarten*