

BAB V

SIMPULAN

- Dalam merancang sebuah sekolah, banyak sekali faktor-faktor yang harus diperhatikan, khususnya yang berkaitan dengan anak kecil. Baik dari segi umur, dari segi ergonomi anak, yaitu yang berkaitan dengan ukuran dan dimensi dari anak tersebut, hal ini berkaitan sekali dengan pembuatan furniture. Di sini faktor keamanan, juga merupakan faktor yang penting bagi anak, yaitu dalam hal penggunaan dan pemilihan material apa saja yang aman untuk anak, material harus aman, nyaman, tidak berbahaya bagi anak, dan juga tidak mengandung racun dan gas-gas berbahaya.
- Perancangan desain interior pada sekolah yang dirancang oleh penulis, mula-mula merupakan sebuah sekolah TK dan SD Santa Maria, kemudian penulis meredesain sekolah ini menjadi sekolah PG dan TK Santa Maria. Sekolah ini di tujukan untuk masyarakat ekonomi menengah ke atas.

- Tema yang penulis gunakan adalah mengambil tema Kartun Disney, seperti kita ketahui Kartun Disney sendiri mempunyai banyak sekali tokoh serta karakternya, ada yang mempunyai karakter baik dan buruk. Disini penulis mengambil tokoh – tokoh Disney yang berkarakter baik, seperti Nemo dengan karakter baik, Pinokio dengan karakter jujurnya, dll.

- Sedangkan untuk inspirasinya penulis menggunakan inspirasi dari *Toon Town*, *Toon Town* sendiri merupakan salah satu kota fiksi yang terdapat di setiap Disneyland, jadi pada setiap Disneyland selalu terdapat *Toon Town*. *Toon Town* sendiri di tujukan untuk balita dan anak-anak.

- Untuk itu maka terciptalah konsep *Playing, Learning, and Creativity*. Dimana Dunia anak adalah dunia bermain, di mana dengan bermain anak mendapatkan suatu proses yaitu proses pembelajaran, sehingga memunculkan ide atau konsep yang baru. *Output* yang ingin di hasilkan dari setiap kegiatan tersebut adalah :

Dari kegiatan bermain, diharapkan anak dapat berinteraksi dengan sesama. Dari kegiatan pembelajaran, yaitu meliputi aspek perkembangan :

1. Moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, diharapkan anak mampu mengucapkan doa dan menyanyikan lagu keagamaan, meniru gerakan beribadah serta mengikuti aturan,

2. Kemampuan berbahasa, diharapkan anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mampu mengenal simbol-simbol sederhana.
3. Kognitif, diharapkan anak mampu mengenal berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, anak mampu mengenali benda di sekitarnya menurut bentuk, jenis, dan ukurannya, anak dapat mengenal konsep-konsep *sains* sederhana, contohnya anak diminta untuk mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, benda dimasukkan ke dalam air, mencoba dan membedakan bermacam-macam rasa, bau, dan suara, dan anak dapat mengenal konsep-konsep matematika sederhana.
4. Fisik dan Motorik, diharapkan anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
5. Seni, diharapkan anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media atau bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi.

Maka dari itu diharapkan dari kegiatan bermain, belajar, anak dapat menghasilkan suatu kreativitas yang positif. Anak dapat mempunyai suatu prestasi yang baik.

- Penerapan konsep *Playing, Learning, and Creativity* sendiri, di terapkan pada ruang - ruang:

1. Untuk konsep *Playing*, diterapkan pada ruang bermain, baik indoor, maupun outdoor.

2. Untuk konsep *Learning*, diterapkan pada ruang kelas, yang terdiri dari ruang kelas Nemo, Putri Salju, Cinderella, Little Mermaid, serta Pinokio, juga pada ruang komputer, *Science*, Matematika, Perpustakaan, ruang teater, dll.
3. Untuk konsep *Creativity*, diterapkan pada ruang drama, teater, ruang main *indoor*, maupun *outdoor*, ruang masak, ruang main balok, ruang gym, dll.

Saran yang ingin penulis berikan bagi saudara yang ingin membuat proyek Tugas Akhir dengan tema dan konsep yang sama yaitu yang berkaitan dengan proyek perancangan sebuah sekolah adalah:

1. Harus mengerti dan pahami dengan benar proyek Tugas Akhir yang akan saudara buat.
2. Carilah referensi sebanyak – banyaknya, baik dari buku, *literature*, internet.
3. Carilah data sebanyak – banyaknya tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan anak-anak, baik dari segi ergonomi anak, pemilihan material apa saja yang aman untuk anak dan tidak berbahaya bagi anak.
4. Kalau semua data dan referensi yang didapatkan lengkap pasti saudara akan dengan mudah membuat proyek Tugas Akhir anda.