

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Sistem pendidikan mulai berkembang, salah satunya ialah sistem bermain sambil belajar. Bagi anak-anak, bermain merupakan sebuah kebutuhan dan salah satu cara baginya untuk mengekspresikan diri. Bermain itu menyenangkan dan memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan anak tanpa disadari secara langsung. Oleh karena itu, perancang mengaplikasikan desain pada *layout* ruang, dimana area terbagi menjadi dua, yaitu area belajar dan area bermain, serta penggunaan *loose furniture* yang dapat mendukung konsep kelas yang fleksibel, seperti perubahan tema dan *layout* yang sewaktu-waktu dapat berubah sesuai kebutuhan.

Dalam merancang fasilitas Pendidikan Anak Usia Dini, yang mampu mengembangkan kemampuan sosialisasi, fisik, dan psikologi, perancang mengaplikasikan pada sistem furnitur yang sengaja dibuat untuk digunakan bersama, sehingga sosialisasi antar anak dapat terjalin.

Dalam merancang fasilitas Pendidikan Anak Usia Dini, akan muncul berbagai kendala dan stimulan ide untuk dikembangkan. Suatu proses perencanaan yang akan melibatkan keinginan pemilik aktivitas, kebutuhan pengguna (fisik, dan psikologis), sistem pembelajaran yang ingin ditampilkan, dan pengelolaan citra yang ingin disampaikan, serta idealisme seorang desainer.

Namun karena pengguna utama dari fasilitas ini adalah anak-anak (manusia kecil, yang belum dewasa), maka kita sebagai desainer akan lebih banyak berhadapan dengan perilaku, psikologi, dan antropometri anak-anak. Selain itu idealisme sebagai seorang desainer

pun akan sedikit berubah dikarenakan berhadapan dengan pandangan-pandangan baru tersebut.

5.2 Saran

Selama proses perancangan proyek berlangsung, penulis mengalami berbagai kendala pada perancangan, seperti penggunaan jenis material, finishing, dan bentuk-bentuk yang aman bagi anak-anak, mengingat pengguna utama dari proyek ini adalah anak-anak. Maka dari itu perlu pertimbangan yang matang ketika pemilihan jenis material dan bentuk-bentuk yang dipakai seperti pada furniture dan warna misalnya, sehingga anak-anak masih dapat bermain sambil belajar dengan aman.

Dikarenakan pengguna utama dari proyek ini adalah anak-anak maka ukuran dimensi pun harus mengikuti antropometri dari anak-anak sehingga dapat tercapai keergonomisan.

Perancangan pun harus meneliti kegiatan dan kebiasaan anak pada umumnya secara seksama karena dengan memahami anak-anak maka pemenuhan kebutuhan anak akan tercapai dengan maksimal.