

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, Indonesia adalah negara yang penuh dengan prospek bisnis, sehingga memungkinkan wanita untuk berpartisipasi dalam upaya yang menghasilkan pendapatan bersama dengan pria. Berdasarkan data badan statistik persentase tenaga kerja formal menurut jenis kelamin pada tahun 2023, mengalami kenaikan dibandingkan dengan tahun 2021. Pada tahun 2023 persentase tenaga kerja pria adalah 44,19%, persentase tersebut mengalami kenaikan sebesar 0.22% dibandingkan dengan tahun 2022, sedangkan persentase tenaga kerja wanita pada tahun 2023 adalah 37.75%, persentase tenaga kerja wanita juga mengalami kenaikan sebesar 0.18% dibandingkan dengan tahun 2022. Hal ini menunjukkan bahwa semakin berkembangnya zaman, semakin banyak orang tua yang menginginkan atau berkewajiban untuk mengejar dan mempertahankan kariernya, sehingga pada akhirnya mereka tidak dapat mencurahkan waktu untuk anak/bayi mereka.

Dalam kebanyakan kasus, orang tua mengatasi keterbatasan interaksi antara dirinya dan anak akibat padatnya jadwal, adalah dengan mempercayakan anak kepada anggota keluarga atau *babysitter* di rumah, dengan harapan anak tetap berada di dekatnya dan tetap memiliki orang yang mengawasi dan merawatnya. Meskipun demikian, anak-anak mungkin tidak memperoleh pendidikan dasar yang seharusnya ditanamkan oleh orang tuanya. Atas dasar

itu, bermunculan berbagai bentuk lembaga formal dan informal yang menyediakan layanan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), termasuk Taman Penitipan Anak atau *daycare* yang harus memiliki ijin operasional dan mengikuti standar yang telah ditetapkan.

Semakin banyaknya prospek bisnis di Indonesia, membuat kota Tangerang memiliki cukup banyak tempat untuk menitipkan anak seperti *daycare* dan *pre-school*. Salah satu contohnya adalah Jackids. Jackids merupakan salah satu tempat penyedia layanan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) yang berlokasi di Ruko Crystal 9 nomor 5, Alam Sutra, Pakulonan, Serpong Utara, kota Tangerang Selatan, Banten. Jackids menyediakan layanan tempat penitipan anak/*daycare*, *pre-school* & *kindergarten*, *talent class* dan juga layanan pembelajaran dari anak yang berumur 1 hingga 9 tahun. Pembelajaran yang diberikan Jackids berupa Taman Kanak – kanak (TK), *pre-school* yang mengajarkan anak kemampuan seperti *gross motoric*, *fine motoric*, *linguistic*, *sensoric* dan *cognitive*, Jackids juga memiliki *talent class* yang tersedia seminggu sekali untuk anak didiknya dan untuk umum.

Namun dengan begitu banyaknya kegiatan untuk menunjang pendidikan anak, Jackids tidak memiliki cukup ruang untuk menunjang berbagai kegiatan yang disediakan. Jackids menyatukan berbagai macam kegiatan dalam 1 ruangan, contohnya menyatukan area bermain, area berolahraga dan juga area tidur dalam satu ruangan. Menyatukan berbagai kegiatan dalam satu ruang apalagi kegiatan yang digabungkan adalah tidur dan juga bermain, akan mengakibatkan anak – anak tidak dapat melakukan aktivitasnya dengan

nyaman.

Jackids juga memiliki permasalahan yaitu tidak ada ruang pemisah, antara ruang belajar antar anak *pre-school & kindergarten*. Hal ini akan menyebabkan salah satu kelas akan merasa terganggu jika jadwal kelas dari *pre-school* dan juga *kindergarten* bertabrakan, juga membuat guru harus mengatur jadwal dengan lebih teliti agar tidak terjadi bentrok jadwal antara anak – anak yang mengikuti kelas *pre-school* dan juga anak – anak yang berada di *kindergarten*.

Oleh karena kurang aman dan tidak adanya ruang pemisah antara area bermain, belajar dan juga tidur yang membuat kurang nyaman untuk melakukan kegiatan di Jackids *Pre-school and Daycare*, maka dilakukan “Perancangan Desain Interior Jackids *Daycare and Learning Center* Di Tangerang”. Perancangan Jackids *Daycare and Learning Center* akan berlokasi di Tangerang, dan bertujuan untuk menunjang kegiatan belajar dan bermain anak secara terpisah serta mengutamakan keamanan dan kenyamanan pengguna, baik anak – anak maupun guru dan pengasuh yang melakukan kegiatan di Jackids *Daycare and Learning Center*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terurai di latar belakang, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang area ruang bermain luar *Daycare and Learning Center* sebagai salah satu fasilitas yang dapat mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan motorik dan sensori anak?

2. Bagaimana mengelompokkan zona ruang di sebuah *daycare and learning center* berdasarkan tingkat kebisingan ruang, yang mana terdapat ruangan yang membutuhkan ketenangan yang tinggi dan terdapat ruangan yang tidak membutuhkan ketenangan?
3. Bagaimana merancang *Daycare and learning center* yang aman serta nyaman digunakan untuk anak – anak melakukan berbagai aktivitas sehari – hari ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis dapat disimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Merancang desain interior *daycare and learning center* di bangunan yang memiliki area *outdoor* sehingga dapat digunakan sebagai taman untuk menunjang proses eksplorasi anak.
2. Merancang desain interior *daycare and learning center* yang menyediakan ruangan sesuai dengan kebutuhan anak – anak yang dibedakan berdasarkan tingkat kebisingannya.
3. Merancang desain interior *daycare and learning center* yang menyediakan berbagai fasilitas serta kebutuhan sesuai dengan ukuran serta standar keamanan untuk berbagai kegiatan yang dilakukan anak – anak.

1.4 Batasan & Ruang Lingkup

Agar penulisan ini terarah, permasalahan yang dihadapi tidak terlalu luas maka ditetapkan batasan – batasan terhadap hal tersebut. Hal ini dimaksudkan

agar pemecah masalah tidak terlalu menyimpang melainkan lebih fokus pada permasalahan. Pada perancangan Desain Interior Jackids *Daycare and Learning Center* terdapat beberapa batasan dan ruang lingkup yaitu, yaitu :

1.4.1 Batasan Pengunjung

Perancangan pada Jackids *Daycare and Learning Center* berfokus pada target pengunjung yaitu anak – anak, orang tua dan pengelola.

1.4.2 Batasan Perancangan

Perancangan Pusat Jackids Daycare and Learning Center berfokus pada dua layanan yaitu *Daycare* dan *Learning Center*. Berdasarkan prinsip desain interior, yang akan dikerjakan yaitu:

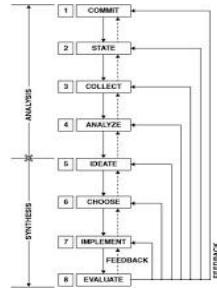
1. Program aktivitas dan fasilitas
2. *Bubble diagram* dan *matrix*
3. Konsep zoning dan blocking
4. Gambar kerja
 - *Site plan*
 - *Layout furniture*
 - *Floor plan*
 - *Ceiling plan*
 - *ME plan*
 - Gambar potongan
 - Gambar furnitur
 - Perspektif

Pengerjaan perancangan disesuaikan dengan uraian di atas dengan menambahkan detail interior, detail furnitur, 3D *rendering* perspektif, 3D *walkthrough* video, dan *color & material scheme*.

1.5 Sistematika Perancangan

Menurut Rosemary Klimer (2014), Proses perancangan Interior terbagi menjadi dua tahap penting yaitu tahap analisis (*Commit, State, Collect, Analyze*) dan juga sintesis (*Ideate, Choose, Implement, Evaluate*).

- a. *Commit*, adalah proses mengidentifikasi permasalahan serta cara mengenali prioritasnya
- b. *State*, adalah menetapkan permasalahan dari objek perancangan
- c. *Collect*, adalah mengumpulkan data dengan menggunakan berbagai cara, contoh survei, dan wawancara.
- d. *Analyze*, adalah menganalisis data yang telah dikumpulkan
- e. *Ideate*, adalah memberikan ide dalam bentuk skematis.
- f. *Choose*, adalah memilih alternatif berdasarkan ide yang ada
- g. *Implement*, adalah mulai melakukan perancangan berdasarkan ide dan Solusi permasalahan.
- h. *Evaluate*, adalah proses peninjauan yang dilakukan untuk memastikan desain sudah memberikan solusi untuk permasalahan.



Gambar 1. 1 Metode Desain

(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 2014)

Sehingga pada tahap analisis penulis akan mengidentifikasi permasalahan pada objek perancangan (*commit*), lalu membuat daftar mengenai hal – hal yang perlu diselesaikan (*state*), lalu menumpulkan data (*collect*) lalu menganalisis data yang telah dikumpulkan (*analyze*), sedangkan pada tahap sintetis penulis akan mengumpulkan ide yang akan digunakan dalam perancangan (*ideate*), lalu memilih ide dari ide yang telah dikumpulkan (*choose*), mulai melakukan perancangan berdasarkan ide dan solusi permasalahan (*implement*), dan terakhir proses peninjauan yang dilakukan untuk memastikan desain sudah memberikan solusi untuk permasalahan (*evaluate*).