



TUGAS AKHIR - DI 184836

**DESAIN INTERIOR GEDUNG *KIDSPRENEUR CENTER* PANTI ASUHAN
YAYASAN AL-MADINA DENGAN KONSEP KREATIF DAN
NUANSA ISLAMI**

ANNISA ENGGAR ADWIANTINI
NRP 0841134000036

Dosen Pembimbing:
Okta Putra Setio A, S.T., M.T.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis
Digital Institut Teknologi Sepuluh
Nopember Surabaya 2020



TUGAS AKHIR - DI 184836

**DESAIN INTERIOR GEDUNG *KIDSPRENEUR CENTER* PANTI ASUHAN
YAYASAN AL-MADINA DENGAN KONSEP KREATIF DAN
NUANSA ISLAMI**

**ANNISA ENGGAR ADWIANTINI
NRP 0841134000036**

**Dosen Pembimbing:
Okta Putra Setio A, S.T., M.T.**

**DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis
Digital Institut Teknologi Sepuluh
Nopember Surabaya 2020**



FINAL PROJECT - DI 184836

**INTERIOR DESIGN OF AL MADINA FOUNDATION ORPHANAGE
KIDSPRENEUR CENTER BUILDING WITH CREATIVE CONCEPT AND
ISLAMIC NUANCE**

**ANNISA ENGGAR ADWIANTINI
NRP 0841134000036**

**Academic Advisor:
Okta Putra Setio A, S.T., M.T.**

**DEPARTMENT OF INTERIOR DESIGN
Faculty of Creative Design and Digital
Business Institut Teknologi Sepuluh
Nopember
Surabaya 2020**

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN INTERIOR GEDUNG *KIDSPRENEUR CENTER* PANTI ASUHAN YAYASAN AL-MADINA DENGAN KONSEP KREATIF DAN NUANSA ISLAMI

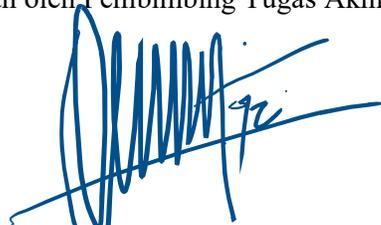
TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Departemen Desain Interior
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

ANNISA ENGGAR ADWIANTINI
0841134000036

Disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir :



Okta Putra Setio A, S.T., M.T.
NIP 1989201711043



SURABAYA,
AGUSTUS 2020

DESAIN INTERIOR GEDUNG *KIDSPRENEUR CENTER* PANTI ASUHAN YAYASAN AL-MADINA DENGAN KONSEP KREATIF DAN NUANSA ISLAMI

Nama : Annisa Enggar Adwiantini
NRP : 0841134000036
Pembimbing : Okta Putra Setio A, S.T., M.T.

ABSTRAK

Yayasan Al-Madinah memiliki Gedung *Kidspreneur Center* yang merupakan panti asuhan sekaligus pusat pelatihan kewirausahaan anak yatim dan dhuafa. Panti asuhan ini tentu membutuhkan lingkungan fisik maupun non-fisik yang baik untuk menunjang penerapan konsep *kidspreneur* pada anak asuh. Selain kebutuhan desain interior yang tepat untuk konsep *kidspreneur*, dibutuhkan pula desain interior yang dapat menunjang bentuk Panti Asuhan Islam.

Metode desain dilakukan dengan dua tahap yaitu pengumpulan data dan tahap analisis data. Tahap pengumpulan data berupa observasi, wawancara pengelola dan penghuni panti asuhan, serta studi literature Untuk tahap analisa meliputi studi eksisting berupa analisa aktivitas dan kebiasaan pengguna, kebutuhan ruang, kebutuhan fasilitas, hubungan antar ruang, studi banding, dan *corporate image*.

Pengolahan dan analisa data tersebut menghasilkan sebuah desain interior yakni desain interior Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina dengan konsep kreatif dan nuansa islami. Konsep kreatif sendiri diaplikasikan dengan adanya area-area yang bisa digunakan oleh anak untuk berkreasi, serta penggunaan furniture multifungsi atau modular, dan juga penggunaan warna-warna yang dapat merangsang kreatifitas anak. Sedangkan nuansa islami dihadirkan dengan penggunaan bentuk-bentuk *arch point* atau geometris, serta penggunaan ornamen dan motif arabesque.

Kata Kunci : interior panti asuhan, konsep kreatif, nuansa islami

**INTERIOR DESIGN OF AL-MADINA FOUNDATION
ORPHANAGE KIDSPRENEUR CENTER BUILDING WITH
CREATIVE CONCEPT AND ISLAMIC NUANCE**

Name : Annisa Enggar Adwiantini
NRP : 08411340000036
Academic Advisor : Okta Putra Setio A, S.T., M.T.

ABSTRACT

Al Madinah Foundation has a Kidspreneur Center Building which is an orphanage and also an entrepreneurship training center for orphans and dhuafa. This orphanage certainly requires a good physical and non-physical environment to support the application of the kidspreneur concept to the foster children. Apart from the need of interior design for the kidspreneur concept, an interior design that can support the form of an Islamic orphanage is also needed.

The design method is carried out in two stages, which is data collection and data analysis stage. The data collection stage is in the form of observation, interviews of orphanage managers and residents, as well as literature studies. The analysis stage includes existing studies in the form of analysis of user activities and habits, space requirements, facility requirements, inter-room relationships, comparative studies, and corporate image.

The data processing and data analyzing resulted in an interior design, namely the interior design of Al-Madina Foundation Orphanage Kidspreneur Center Building with creative concept and Islamic nuance. The creative concept itself is applied by the existence of areas that can be used by children to be creative, as well as the use of multifunctional or modular furniture, and also the use of colors that can stimulate children's creativity. Meanwhile, Islamic nuances are presented with the use of arch point or geometric shapes, as well as the use of arabesque ornaments and motifs.

Keywords : *orphanage interior, creative concept, islamic nuance*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Desain Interior dengan lancar sebagai bentuk pertanggung jawaban dari mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior.

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan kegiatan Tugas Akhir Desain Interior dengan baik.
2. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan penuh.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. selaku Kepala Departemen Desain Interior, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
4. Bapak Okta Putra Setio A, S.T., M.T selaku dosen pembimbing mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior.
5. Kepala dan pengurus Panti Asuhan Yayasan Al-Madina yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk melaksanakan riset
6. Nabila Dhia Lahury yang telah memberikan banyak kritik dan saran yang membangun dalam pengerjaan tugas akhir ini.
7. Seluruh pihak dan teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan dan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Dengan ini, diharapkan laporan Tugas Akhir yang telah disusun oleh penulis dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Penulis mohon maaf atas segala kekurangan yang ada, dan tidak menutup diri terhadap kritik, saran, serta masukan untuk penulis.

Surabaya, Juli 2020

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	iv
Abstrak.....	v
<i>Abstract</i>	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Diagram	xv
Daftar Lampiran.....	xvi
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	2
1.2.2. Batasan Masalah	2
1.2.3. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan.....	3
1.4. Manfaat.....	3
1.4.1. Bagi Pengelola	3
1.4.2. Bagi Pengguna	3
1.5. Lingkup Desain.....	3
II. KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING	
2.1. Tinjauan Subjek Desain.....	5
2.1.1. Pengertian Panti Asuhan.....	5
2.1.2. Sejarah Umum Panti Asuhan	5
2.1.3. Tujuan Panti Asuhan.....	7
2.1.4. Fungsi Panti Asuhan	7
2.1.5. Persyaratan Umum Panti Asuhan	8
2.1.6. Pelaksana Pengasuhan pada Panti Asuhan	10
2.1.7. Fasilitas dalam Panti Asuhan	12
2.1.8. Tinjauan <i>Entrepreneurship</i>	14
2.1.8.1. Pengertian <i>Entrepreneurship</i>	14
2.1.8.2. Karakteristik <i>Entrepreneurship</i>	17
2.1.8.3. Pengembangan Jiwa <i>Entrepreneur</i> pada Anak (<i>Kidspreneur</i>).....	23
2.1.9. Tinjauan Kreativitas.....	24
2.1.9.1. Pengertian Kreativitas	24
2.1.9.2. Tujuan Pengembangan Kreativitas	26
2.1.9.3. Fungsi Pengembangan Kreativitas pada Anak.....	27
2.1.9.4. Teori tentang Proses Kreatif dan Produk Kreatif	28
2.1.9.5. Teori Persimpangan Kreativitas	29
2.1.9.6. Perkembangan Fisik, Kreatif, Rasio	30
2.1.9.7. Perkembangan Kreativitas Anak.....	32
2.1.9.8. Faktor-Faktor yang Meningkatkan Kreativitas	35
2.1.9.9. Kebutuhan Anak dalam Ruang untuk Mengembangkan Kreativitas	36
2.2. Kajian Tema Desain	39



2.2.1. Konsep Kreatif	39
2.2.1.1. Deskripsi Konsep Kreatif	39
2.2.1.2. Karakteristik Konsep Kreatif	40
2.2.2. Nuansa Islami.....	44
2.2.2.1. Sejarah Desain Interior Islami.....	44
2.2.2.2. Karakteristik Desain Interior Islami	45
2.2.2.3. Contoh Visual Desain Interior Islami.....	51
2.3. Studi Anthropolometri	52
2.4. Studi Eksisting	56
2.4.1. Lokasi Gedung <i>Kidspreneur Center</i>	56
2.4.2. Profil Panti Asuhan Yayasan Al-Madina.....	57
2.4.2.1. Sejarah Berdirinya Gedung <i>Kidspreneur Center</i>	58
2.4.2.2. Visi dan Misi Panti Asuhan Yayasan Al-Madina	60
2.4.2.3. Aset Materiil dan Non Materiil Yayasan Al-Madina.....	60
2.4.2.4. Aspek Manajemen Yayasan Al-Madina.....	60
2.4.3. Denah Eksisting	62
2.4.4. Analisa Eksisting Ruang	63
2.4.5. Studi Pembandingan	68
2.4.5.1. Panti Asuhan New Jerusalem.....	68
2.4.5.2. St. Jerome's <i>Center</i>	70
III. METODE DESAIN	
3.1. Alur Diagram Bagan Proses Desain	73
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	74
3.2.1. Data Primer	74
3.2.2. Data Sekunder	74
3.3. Analisa Data.....	75
3.4. Tahapan Desain.....	76
5.4.1. Latar Belakang	76
5.4.2. Permasalahan dan Tujuan	78
5.4.3. Variabel.....	78
IV. PEMBAHASAN/ANALISA DAN KONSEP DESAIN	
4.1. Studi Pengguna	79
4.2. Studi Ruang.....	80
4.3. Hubungan dan Sirkulasi Ruang	83
4.4. Analisa Riset.....	84
4.5. Tema/Konsep Desain (Konsep Makro)	89
4.6. Aplikasi Konsep Desain (Konsep Mikro).....	91
4.6.1. Bentuk	91
4.6.2. Lantai	91
4.6.3. Furniture	92
4.6.4. Elemen Estetis.....	92
4.6.5. Pencahayaan.....	93
4.6.6. Penghawaan	94
4.6.7. Warna.....	94
V. PROSES DAN HASIL DESAIN	
5.1. Alternatif Layout.....	97
5.1.1. Alternatif Layout 1.....	97



5.1.2. Alternatif Layout 2	97
5.1.3. Alternatif Layout 3	98
5.1.4. Pemilihan Alternatif Layout (<i>weighted method</i>).....	98
5.2. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1	99
5.2.1. Layout Furniture	99
5.2.2. Gambar 3D.....	100
5.2.3. Detail Furniture dan Elemen Estetis	101
5.3. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2	103
5.3.1. Layout Furniture	103
5.3.2. Gambar 3D.....	104
5.3.3. Detail Furniture dan Elemen Estetis	105
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1. Kesimpulan.....	109
6.2. Saran.....	109
Daftar Pustaka	111
Lampiran	113
Biografi	129



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teori Persimpangan Kreativitas	30
Gambar 2.2 Limas Citra Manusia	30
Gambar 2.3 Perkembangan Fisik, Kreatif & Rasio.....	31
Gambar 2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas	38
Gambar 2.5 Gelap-Terang Warna dalam Cahaya Normal	41
Gambar 2.6 Skema Intenitas Warna.....	41
Gambar 2.7 Penambahan dan Pengurangan Intensitas Warna	42
Gambar 2.8 Arabesque.....	47
Gambar 2.9 Kaligrafi	48
Gambar 2.10 Mashrabiya	49
Gambar 2.11 Lengkung Tapal Kuda	49
Gambar 2.12 Visual Interior dengan Nuansa Islami	50
Gambar 2.13 Visual Interior dengan Nuansa Islami	51
Gambar 2.14 Visual Interior dengan Nuansa Islami	51
Gambar 2.15 Standar Tempat Tidur Tingkat untuk Anak.....	53
Gambar 2.16 Standar Kursi dan Meja Belajar untuk Anak.....	54
Gambar 2.17 Standar Dimensi Meja Makan	54
Gambar 2.18 Standar Ergonomi Area Makan dengan Sirkulasi	55
Gambar 2.19 Standar Meja dan Kursi Kerja	55
Gambar 2.20 Standar Area Kerja dengan Sirkulasi	56
Gambar 2.21 Lokasi Gedung <i>Kidspreneur Center</i> Panti Asuhan Yayasan Al Madina	56
Gambar 2.22 Logo Yayasan Al-Madina Surabaya	57
Gambar 2.23 Logo <i>Kidspreneur Center</i> Yayasan Al-Madina Surabaya.....	57
Gambar 2.24 Denah Eksisting Gedung <i>Kidspreneur Center</i>	62
Gambar 2.25 Area Resepsionis Gedung <i>Kidspreneur Center</i>	63
Gambar 2.26 Area Kantor Gedung <i>Kidspreneur Center</i>	64
Gambar 2.27 Area Kamar Tidur Gedung <i>Kidspreneur Center</i>	65
Gambar 2.28 Aula Serbaguna Gedung <i>Kidspreneur Center</i>	66
Gambar 2.29 Kamar Mandi Gedung <i>Kidspreneur Center</i>	67
Gambar 2.30 New Jerusalem <i>Orphanage</i>	68
Gambar 2.31 New Jerusalem <i>Orphanage</i>	69
Gambar 2.32 St.Jerome's <i>Center</i>	70
Gambar 2.33 St.Jerome's <i>Center</i>	71
Gambar 4.1 Bentuk Tapal Kuda dan <i>Pointed Arch</i>	91
Gambar 4.2 Lantai.....	91
Gambar 4.3 Furniture Modular dan Mutifungsi.....	92
Gambar 4.4 Elemen Estetis	92
Gambar 4.5 General Lighting.....	93
Gambar 4.6 Task Lighting	93
Gambar 4.7 Air Conditioner.....	94
Gambar 4.8 Konsep Mikro Warna	95
Gambar 5.1 Layout Alternatif 1	97
Gambar 5.2 Layout Alternatif 2	97
Gambar 5.3 Layout Alternatif 3	98
Gambar 5.4 Layout Ruang Terpilih 1	99
Gambar 5.5 3D View 1 Ruang Terpilih 1	99



Gambar 5.6 3D View 2 Ruang Terpilih 1	100
Gambar 5.7 3D View 3 Ruang Terpilih 1	100
Gambar 5.8 Furniture Ruang Terpilih 1.....	101
Gambar 5.9 Elemen Estetis Ruang Terpilih 1.....	101
Gambar 5.10 Layout Ruang Terpilih 2	102
Gambar 5.11 3D View 1 Ruang Terpilih 2.....	102
Gambar 5.12 3D View 2 Ruang Terpilih 2.....	103
Gambar 5.13 3D View 3 Ruang Terpilih 2.....	103
Gambar 5.14 Furniture Ruang Terpilih 2.....	104
Gambar 5.15 Elemen Estetis Ruang Terpilih 2.....	105



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Warna-Warna yang Mendukung Kebutuhan Anak dalam Ruang.....	43
Tabel 2.2 Kepengurusan Yayasan Al-Madina Surabaya.....	60
Tabel 4.1 Kegiatan Anak Asuh Hari Senin-Sabtu.....	80
Tabel 4.2 Kegiatan Anak Asuh Hari Minggu.....	81
Tabel 4.3 Kegiatan Pengasuh dan Pengurus Yayasan.....	81
Tabel 4.4 Studi Kebutuhan Ruang	82
Tabel 4.5 Wawancara 1	84
Tabel 4.6 Wawancara 2.....	88



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Alur Diagram Proses Desain.....	73
Bagan 4.1 Matriks Hubungan Ruang.....	83
Bagan 4.2 Bubble Diagram Hubungan Ruang.....	84
Bagan 4.3 Konsep Desain Mikro.....	90



DAFTAR LAMPIRAN

Surat Pernyataan Bebas Plagiat.....	113
Berita Acara dan Lembar Revisi Sidang Akhir.....	114
HSP	117
RAB.....	119
Layout Keseluruhan Denah Eksisting	120
Layout Denah Keseluruhan Terpilih	121
Layout Furnitur Skematik Berwarna Ruang Terpilih 1.....	122
Layout Furnitur Detail Ruang Terpilih 1	123
Potongan A-A'	124
Potongan B-B'	125
Rencana Lantai Ruang Terpilih 1.....	126
Rencana Plafon dan Titik Lampu Ruang Terpilih 1.....	127
Layout Furnitur Skematik Berwarna Ruang Terpilih 2.....	128



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gedung *Kidspreneur Center* merupakan gedung milik Panti Asuhan Yayasan Al-Madina yang merupakan Panti Asuhan Islam sekaligus pusat pelatihan kewirausahaan bagi anak yatim dan dhuafa di Surabaya. Selain memiliki tanggung jawab dasar sebagai panti asuhan yakni memberikan pelayanan pengganti bagi anak asuh, Panti Asuhan Yayasan Al-Madina juga memiliki visi menjadi panti asuhan model *kidspreneur* yang layak dan mudah dicontoh.

Model *kidspreneur* sendiri merupakan hal yang penting, karena penanaman nilai-nilai ini sejak kecil, akan membantu anak dalam pertumbuhannya. Kemampuan *entrepreneur* sejak dini bisa membuat anak lebih mandiri dan siap menghadapi kebutuhan finansialnya nanti. Terlebih, anak-anak tersebut merupakan anak yatim piatu dan dhuafa yang lebih dituntut untuk mandiri secara finansial.

Tentu saja untuk menjadi *entrepreneur*, anak-anak akan dituntut untuk lebih kreatif dan peka terhadap masalah di sekitar. Maka dari itu, dibutuhkan lingkungan fisik maupun non-fisik untuk menunjang visi tersebut. Lingkungan non-fisik bisa berupa pelayanan pemenuhan kebutuhan mental, sosial dan pendidikan, seperti adanya wali dari anak asuh sebagai pengganti sosok orang tua anak asuh maupun adanya tenaga pengajar untuk mendampingi anak memahami konsep *enterpreneurship*. Sedangkan lingkungan fisik bisa didapat salah satunya dari interior panti asuhan.

Untuk menunjang visi *kidspreneur*, dibutuhkan desain interior yang dapat memberikan stimulus pada anak agar lebih aktif, kreatif, namun tetap menyenangkan dan aman untuk anak. Hal ini dapat diatasi dengan desain interior berkonsep kreatif. Selain itu juga penambahan nuansa islami untuk mencerminkan ciri panti asuhan Islam.



1.2 Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Desain interior Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya belum menunjang visi panti asuhan.
2. Desain interior Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya belum mencerminkan ciri panti asuhan Islam.
3. Beberapa ruang dalam Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina belum difungsikan secara efektif.

1.2.2 Batasan Masalah

1. Desain berdasarkan visi dan bentuk panti asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya.
2. *Layout* denah gedung sudah tersedia dan struktur gedung sudah ada, sehingga *layout* furniture harus menyesuaikan.

1.2.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain interior Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya yang dapat meningkatkan kreativitas anak asuh sebagai penunjang visi model panti asuhan *kidspreneur*?
2. Bagaimana cara mengolah desain interior Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina yang dapat mencerminkan ciri panti asuhan islam sesuai bentuk Panti Asuhan Yayasan Al-Madina?
3. Bagaimana layout ruang Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya yang dapat memenuhi kebutuhan fasilitas anak asuh maupun pengasuh secara efektif?

1.3 Tujuan

1. Menciptakan desain interior Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya yang dapat meningkatkan kreativitas anak asuh sebagai penunjang visi model panti asuhan *kidspreneur*.
2. Menciptakan desain interior Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya bernuansa islami yang mencerminkan ciri panti asuhan islam sesuai dengan bentuk Panti Asuhan Yayasan Al-Madina.



3. Menciptakan desain interior Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya yang dapat memenuhi kebutuhan fasilitas anak asuh maupun pengasuh secara efektif.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari perancangan Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya antara lain:

1.4.1 Bagi Pengelola

- Sebagai acuan untuk pengembangan Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina agar dapat memberikan lingkungan fisik yang mendukung untuk anak asuh, dan sesuai dengan visi dan bentuk panti asuhan.

1.4.2 Bagi Pengguna

- Desain baru akan memberikan suasana baru dan berbeda bagi anak asuh maupun pengasuh, sesuai visi dan bentuk panti asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya
- Kebutuhan fasilitas maupun aspek penunjang lingkungan fisik bisa terpenuhi.

1.5 Lingkup Desain

Desain interior pada Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina meliputi :

- Area Kamar Tidur Anak Asuh Usia SD (7-11 tahun)
- Area Makan
- Area Belajar

Desain interior Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya memperhatikan :

- Penataan layout ruang-ruang yang dibutuhkan.
- Konsep interior panti asuhan yang dapat meningkatkan kreativitas dan mencerminkan ciri panti asuhan islam.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING

2.1. Tinjauan Subyek Desain

2.1.1 Pengertian Panti Asuhan

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan panti asuhan sebagai rumah tempat memelihara dan merawat anak yatim piatu dan sebagainya.

Departemen Sosial Republik Indonesia menjelaskan bahwa: “Panti asuhan adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak telantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak telantar, memberikan pelayanan pengganti fisik, mental, dan sosial pada anak asuh, sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi perkembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif di dalam bidang pembangunan nasional.”

Kesimpulan dari uraian di atas bahwa panti asuhan merupakan lembaga kesejahteraan sosial yang bertanggung jawab memberikan pelayanan pengganti dalam pemenuhan kebutuhan fisik, mental, dan sosial pada anak asuhnya, sehingga mereka memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi perkembangan kepribadian sesuai dengan harapan.

2.1.2 Sejarah Umum Panti Asuhan

Dalam sejarah, pertama kalinya rumah yatim piatu di Batavia didirikan secara sederhana yaitu pada tahun 1629 tepatnya pada masa pemerintahan Gubernur Jenderal Jacques Specx. Rumah panti asuhan ini dikelola oleh para diakon (pelayan) Gereja Protestan yang berada di Jalan Kaaimansgracht, kini Jl. Kemukus. Rumah sederhana ini kemudian diganti dengan gedung baru yang konstruksinya terbuat dari batu yang dapat menampung puluhan anak pada tahun 1639 (Heuken, 2005). Pada tahun 1662, rumah yatim piatu baru yang besar dibangun di Jl.Orpa (dari kata Portugis orfan, artinya anak yatim piatu) yang



kemudian berganti nama menjadi jalan Roa Malaka II. Dalam *weeshuis* (rumah yatim piatu dalam Bahasa Belanda) ini tinggal anak campuran atau Indo yang lahir di luar pernikahan. Selain itu tinggal pula kurang lebih sepuluh orang lanjut usia dan dua puluh lima budak yang sebagian besar wanita.

Pada masa pemerintahan Gubernur Jenderal Leonard du Bus de Gisignies (1826-1830) terjadi penutupan rumah yatim piatu. Hal ini dilatarbelakangi oleh keadaan Kota Batavia yang saat itu sudah tidak sehat lagi terbukti dari jumlah angka kematian yang tinggi ditambah dengan banyaknya jumlah anak yatim piatu yang terlantar akibat kurang memadainya rumah yatim piatu ini. Gereja milik orang Inggris baru mulai merintis *weezengestich* (rumah untuk menampung orang tidak waras) di Jl. Prapatan yang juga menampung anak-anak yatim piatu pada tahun 1834 yang kemudian dipindah ke bangunan yang kini dipakai oleh Lembaga Administrasi Negara di Jl. Veteran di tahun 1854.

Sebuah rumah panti asuhan yang besar akhirnya dibuka pada tahun 1844 di Jl. Gajah Mada, yang kini menjadi Gedung Arsip Nasional. Rumah tersebut merupakan rumah mewah bekas kediaman Reiner de klerk yang dibeli oleh *College van der Hervormde Gemeente* (Dewan Gereja Jemaat Pembaharuan), dan diperuntukkan sebagai gereja dan rumah yatim piatu. Namun, rumah yatim piatu itu akhirnya dijual kepada pemerintah Hindia Belanda pada tahun 1900 dikarenakan pendapat dewan gereja yang menyatakan bahwa tempat itu kurang cocok untuk gereja dan rumah yatim piatu berhubung banyak sekali orang Cina dan Arab yang membangun rumah di daerah *Molenvliet*. Kurang lebih dua puluh lima anak dipindahkan sementara waktu ke beberapa rumah sederhana di kompleks yang kini dipakai oleh Galeri nasional di Jl. Merdeka Timur pada tahun 1915 (Maulana, 2009).

Beberapa panti asuhan juga didirikan, tetapi baru pada awal abad ke- 20 sebuah bangunan yang khusus diperuntukkan menjadi panti asuhan didirikan dibawah naungan Perhimpunan *Vincentius*. Bangunan tersebut menjadi asrama anak laki-laki dan perempuan. Meski sempat diambil alih oleh tentara Jepang untuk digunakan oleh *Romusha*, namun ketika Jepang kalah perang, gedung-gedung dikembalikan pada tahun 1946 walau dalam keadaan kotor dan rusak. (Maulana,



2009). Sejak tahun 1946, panti asuhan semakin marak didirikan sebagai salah satu solusi untuk menampung anak-anak korban perang. Dan sampai sekarang, beragam jenis panti asuhan telah dibangun menurut kebijakan dan tujuan masing-masing lembaga maupun organisasi yang berkembang di Indonesia.

2.1.3 Tujuan Panti Asuhan

Tujuan panti asuhan menurut Departemen Sosial Republik Indonesia yaitu:

1. Panti asuhan memberikan pelayanan yang berdasarkan pada profesi pekerja sosial kepada anak terlantar dengan cara membantu dan membimbing mereka ke arah perkembangan pribadi yang wajar serta mempunyai keterampilan kerja, sehingga mereka menjadi anggota masyarakat yang dapat hidup layak dan penuh tanggung jawab, baik terhadap dirinya, keluarga, dan masyarakat.
2. Tujuan penyelenggaraan pelayanan kesejahteraan sosial anak di panti asuhan adalah terbentuknya manusia-manusia yang berkepribadian matang dan berdedikasi, mempunyai keterampilan kerja yang mampu menopang hidupnya dan hidup keluarganya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan panti asuhan adalah memberikan pelayanan, bimbingan, dan keterampilan kepada anak asuh agar menjadi manusia yang berkualitas.

2.1.4 Fungsi Panti Asuhan

Panti asuhan berfungsi sebagai sarana pembinaan dan pengentasan anak terlantar. Menurut Departemen Sosial Republik Indonesia panti asuhan mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai pusat pelayanan kesejahteraan sosial anak.

Panti asuhan berfungsi sebagai pemulihan, perlindungan, pengembangan dan pencegahan:

- Fungsi pemulihan dan pengentasan anak ditujukan untuk mengembalikan dan menanamkan fungsi sosial anak asuh. Fungsi ini mencakup kombinasi dari ragam keahlian, teknik, dan fasilitasfasiltias khusus yang ditujukan demi tercapainya pemeliharaan fisik, penyesuaian sosial, psikologis



penyuluhan, dan bimbingan pribadi maupun kerja, latihan kerja serta penempatannya.

- Fungsi perlindungan merupakan fungsi yang menghindarkan anak dari keterlambatan dan perlakuan kejam. Fungsi ini diarahkan pula bagi keluarga-keluarga dalam rangka meningkatkan kemampuan keluarga untuk mengasuh dan melindungi keluarga dari kemungkinan terjadinya perpecahan.
 - Fungsi pengembangan menitikberatkan pada keefektifan peranan anak asuh, tanggung jawabnya kepada anak asuh dan kepada orang lain, kepuasan yang diperoleh karena kegiatankegiatan yang dilakukannya. Pendekatan ini lebih menekankan pada pengembangan potensi dan kemampuan anak asuh dan bukan penyembuhan dalam arti lebih menekankan pada pengembangan kemampuannya untuk mengembangkan diri sendiri sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan.
 - Fungsi pencegahan menitikberatkan pada intervensi terhadap lingkungan sosial anak asuh yang bertujuan di satu pihak dapat menghindarkan anak asuh dari pola tingkah laku yang sifatnya menyimpang, di lain pihak mendorong lingkungan sosial untuk mengembangkan pola-pola tingkah laku yang wajar.
2. Sebagai pusat data dan informasi serta konsultasi kesejahteraan sosial anak
 3. Sebagai pusat pengembangan keterampilan (yang merupakan fungsi penunjang).

Panti asuhan sebagai lembaga yang melaksanakan fungsi keluarga dan masyarakat dalam perkembangan dan kepribadian anak-anak remaja. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi panti asuhan adalah memberikan pelayanan, informasi, konsultasi, dan pengembangan keterampilan bagi kesejahteraan sosial anak.

2.1.5 Persyaratan Umum Panti Asuhan

Keputusan Menteri Sosial RI No. 50/HUK/2004 tentang Standarisasi Panti Sosial dan Pedoman Akreditasi Panti Sosial memuat kondisi dan kinerja tertentu



bagi penyelenggaraan sebuah panti sosial dan atau lembaga pelayanan sosial lainnya yang sejenis, dalam hal ini panti asuhan termasuk salah satunya.

Persyaratan umum sebuah panti asuhan adalah:

1. Kelembagaan, meliputi:

- Legalitas Organisasi, yakni mencakup bukti legalitas dari instansi yang berwenang dalam rangka memperoleh perlindungan dan pembinaan profesionalnya.
- Visi dan Misi, yakni memiliki landasan yang berpijak pada visi dan misi.
- Organisasi dan Tata Kerja, yakni memiliki struktur organisasi dan tata kerja dalam rangka penyelenggaraan kegiatan.

2. Sumber Daya Manusia, mencakup dua aspek:

- Aspek penyelenggara panti, terdiri dari tiga unsur:
 - a. Unsur Pimpinan, yaitu kepala panti dan kepala-kepala unit yang ada dibawahnya.
 - b. Unsur Operasional, meliputi pekerja sosial, instruktur, pembimbing rohani, dan pejabat fungsional lainnya.
 - c. Unsur Penunjang, meliputi pembina asrama, pengasuh, juru masak, petugas kebersihan, satpam dan sopir.
- Pengembangan personil panti seperti SDM.

3. Sarana Prasarana, mencakup:

- Pelayanan Teknis, yakni mencakup peralatan asesmen, bimbingan sosial, ketrampilan fisik dan mental.
- Perkantoran, yakni memiliki ruang kantor, ruang rapat, ruang tamu, kamar mandi, WC, dan peralatan kantor seperti: alat komunikasi, alat transportasi dan tempat penyimpanan dokumen.
- Umum, yakni memiliki ruang makan, ruang tidur, mandi dan cuci, kerapihan diri, belajar, kesehatan dan peralatannya (serta ruang perlengkapan).

4. Pembiayaan

Memiliki anggaran yang berasal dari sumber tetap maupun tidak tetap.

5. Pelayanan Sosial Dasar



Memiliki pelayanan sosial dasar untuk pemenuhan kebutuhan sehari-hari klien, meliputi: makan, tempat tinggal, pakaian, pendidikan, dan kesehatan.

6. Monitoring dan Evaluasi, meliputi:

- Monev Proses, yakni penilaian terhadap proses pelayanan yang diberikan kepada klien.
- Monev Hasil, yakni monitoring dan evaluasi terhadap klien, untuk melihat tingkat pencapaian dan keberhasilan klien setelah memperoleh proses pelayanan.

2.1.6 Pelaksana Pengasuhan pada Panti Asuhan

Panti/ lembaga asuhan dalam perannya membina dan membimbing anak-anak penghuni panti, harus memiliki beberapa orang sebagai pelaksana pengasuhan. Seorang pelaksana akan membawa anak untuk mencapai hak-hak mereka sehingga kebutuhan permanensi anak penghuni panti asuhan akan terpenuhi. Selain itu, pelaksana pengasuhan juga berperan mendukung orang tua atau anggota keluarga lainnya untuk tetap melaksanakan perannya sebagai orang tua selama anak tinggal di panti asuhan. Pelaksana pengasuhan dalam panti asuhan terdiri atas:

a. Pengasuh

Panti asuhan harus menyediakan pengasuh yang bertanggung jawab terhadap setiap anak asuh dan melaksanakan tugas sebagai pengasuh serta tidak merangkap tugas lain untuk mengoptimalkan pengasuhan. Setiap pengasuh harus mempunyai kompetensi dan pengalaman dalam pengasuhan serta kemauan untuk mengasuh yang dalam pelaksanaannya mendapatkan supervisi dari pekerja sosial atau Dinas Sosial/Kesejahteraan Sosial. Seleksi terhadap calon pengasuh merupakan tahap yang wajib dilakukan pihak panti asuhan dengan memperhatikan kebutuhan akan pengasuh perempuan dan laki-laki sesuai dengan jenis kelamin anak yang diasuh. Pengasuh perlu memiliki beberapa hal sebagai berikut:

- Pengetahuan tentang tahapan perkembangan anak, mengenali dan memahami tanda-tanda kekerasan dan solusinya, mendukung dan



mendorong perilaku positif, berkomunikasi dan bekerja bersama anak baik secara individual maupun kelompok, mempromosikan dan memungkinkan anak untuk melakukan pilihan dan berpartisipasi dalam berbagai aspek kehidupannya, melakukan pengawasan dalam bentuk positif terhadap perilaku anak, menghargai setiap martabat anak serta menyediakan kebutuhan fisik anak.

- Pengalaman bekerja di bidang pelayanan anak, sehat jasmani (tidak memiliki penyakit menular) dan rohani (mental) serta mampu bekerja mendukung panti asuhan.
- Komitmen dan kemauan untuk mengasuh anak yang dinyatakan secara tertulis. Dalam kaitannya dengan membangun suatu suasana nyaman dan aman seperti sebuah rumah untuk anak-anak, panti asuhan harus menciptakan lingkungan tempat tinggal yang menyerupai keluarga dan memungkinkan anak asuh untuk memperoleh pengasuhan dari pengasuh tetap/ tidak berubah-ubah seperti halnya dari orang tua. Sebagai pengganti peran orangtua bagi anak-anak asuh, seorang pengasuh perlu mengupayakan terbangunnya relasi dan kedekatan dengan anak secara optimal, mendiskusikan isu dan masalah yang dihadapi anak, mencari solusinya, dan memberikan dukungan individual kepada anak.

Panti asuhan perlu menetapkan proporsi pengasuh yang seimbang berdasarkan asesmen terhadap kebutuhan anak akan pengasuhan dan perkembangan anak. Pertimbangan jumlah anak untuk ditempatkan dalam sistem keluarga (*cottage*) atau wisma dengan menempatkan sejumlah pengasuh di setiap keluarga atau wisma juga satu langkah yang perlu dilakukan pihak panti asuhan, di mana setidaknya ada 1 (satu) orang pengasuh yang akan membimbing dan membina 5 (lima) orang anak baik dalam sistem keluarga (*cottage*) maupun wisma.



b. Pekerja sosial

Pekerja Sosial Profesional adalah seorang yang bekerja, baik di lembaga pemerintah maupun swasta yang memiliki kompetensi dan profesi pekerjaan sosial, dan kepedulian dalam pekerjaan sosial yang diperoleh melalui pendidikan, pelatihan, dan/atau pengalaman praktik pekerjaan sosial untuk melaksanakan tugas-tugas pelayanan dan penanganan masalah sosial.

2.1.7 Fasilitas dalam Panti Asuhan

Panti asuhan harus menyediakan fasilitas yang lengkap, memadai, sehat, dan aman bagi anak asuh untuk mendukung pelaksanaan pengasuhan. Beberapa fasilitas yang wajib disediakan dalam panti asuhan antara lain fasilitas yang mendukung privasi anak sebagai fasilitas primer, fasilitas-fasilitas pendukung, dan pengaturan staf panti asuhan beserta pihak pengelolanya.

a. Fasilitas yang mendukung privasi anak.

Mencakup bagaimana panti asuhan sanggup menyediakan ruang-ruang yang sanggup mengoptimalkan kenyamanan masing-masing anak asuh dalam memenuhi kebutuhan dan aktivitas yang sifatnya pribadi/privat. Beberapa kriteria yang harus disediakan panti asuhan untuk menunjang aspek privasi anak asuh penghuni panti asuhan adalah sebagai berikut:

- Panti asuhan menyediakan tempat tinggal yang dapat memenuhi kebutuhan dan privasi anak, di mana tempat tinggal dan ruang tidur antara anak laki-laki dan perempuan dibedakan/dipisah.
- Panti asuhan menyediakan tempat tinggal untuk pengasuh agar pengasuh bisa memantau aktivitas anak sepanjang hari termasuk di malam hari (pengawasan selama 24 jam dan kontinu)
- Panti asuhan harus menyediakan kamar tidur dengan ukuran 9 m² untuk 2 (dua) anak, yang dilengkapi lemari untuk menyimpan barang pribadi anak.



- Panti asuhan harus menyediakan kamar mandi anak laki-laki dan perempuan secara terpisah dan berada di dalam ruangan yang sama dengan bangunan tempat tinggal anak.
- Tersedianya toilet yang aman, bersih, dan terjaga privasinya untuk anak laki-laki dan perempuan secara terpisah dan berada di dalam ruangan yang sama dengan bangunan tempat tinggal anak.

b. Fasilitas Pendukung

Fasilitas pendukung merupakan beberapa fasilitas-fasilitas yang sifatnya untuk kepentingan bersama/komunal. Fasilitas yang sifatnya semi publik dan publik. Dalam panti asuhan, fasilitas-fasilitas pendukung yang perlu diupayakan mencakup beberapa kriteria sebagai berikut:

- Tersedianya ruang makan yang bersih dengan perlengkapan makan sesuai dengan jumlah anak asuh penghuni panti asuhan.
- Panti asuhan harus menyediakan tempat beribadah di lingkungan panti asuhan untuk semua jenis agama yang dianut anak yang dilengkapi dengan prasarana untuk kegiatan ibadah.
- Panti asuhan harus menyediakan ruang kesehatan yang bisa memberikan pelayanan reguler yang dilengkapi petugas medis, perlengkapan medis dan obat-obatan yang sesuai dengan kebutuhan penyakit anak.
- Panti asuhan harus menyediakan ruang belajar dan perpustakaan dengan pencahayaan yang cukup baik siang maupun malam hari
- Panti asuhan perlu menyediakan ruang bermain, olahraga, dan kesenian yang dilengkapi peralatan yang sesuai dengan minat dan bakat anak.
- Panti asuhan menyediakan ruangan yang dapat digunakan oleh anak maupun keluarganya untuk berkonsultasi secara pribadi dengan pekerja sosial atau pengurus panti. Atau bisa juga digunakan sebagai ruang pribadi anak ketika anak ingin menyendiri.



- Panti asuhan perlu menyediakan ruang tamu yang bersih, rapi, dan nyaman bagi teman atau keluarga anak yang akan berkunjung
 - Dalam kaitannya dengan kesiapan menghadapi bencana, panti asuhan berkewajiban memberikan perlindungan kepada anak serta membelajarkan anak, pengurus dan staf panti asuhan untuk mengantisipasi dan menghadapi berbagai resiko bencana baik alam maupun sosial.
- c. Pengaturan staf dan pengelola panti asuhan Panti asuhan harus menyediakan staf yang mencukupi dari segi jumlah, kompetensi dan dilengkapi dengan uraian tugas yang jelas. Proses pengkajian terhadap kebutuhan staf yang mencakup kriteria dan jumlah staf sesuai dengan pelayanan yang disediakan wajib untuk dilakukan demi terpenuhinya kebutuhan fisik, psikis, dan sosial anak. Unsur pelaksana utama pengadaan staf yaitu pengasuh dan pekerja sosial serta pelaksana pendukung yaitu petugas kebersihan dan petugas keamanan dan juru masak. Dukungan dari pihak panti asuhan diberikan dalam bentuk fasilitas kerja dan dukungan finansial serta memfasilitasi peningkatan kompetensi staf.

2.1.8 Tinjauan *Entrepreneurship*

2.1.8.1 Pengertian *Entrepreneurship*

Dirujuk dari akar bahasa *entrepreneurship* berasal dari bahasa Prancis; *entrepender* yang dicetuskan oleh Ricard Cantilon pada tahun 1730. Kamus the Oxford French Dictionary mengartikan *entrepreneur* sebagai *to undertake* (menjalankan, melakukan, berusaha) *to set about* (melalui, menentukan) *to begin* (memulai) dan *to attempt* (mencoba, berusaha).

Dalam karyanya yang berjudul: *Essai Sur La Nature Du Commeece en General*, Ricard Cantillon menyatakan bahwa *entrepreneur* adalah seseorang yang membayar harga tertentu untuk produk tertentu, untuk kemudian dijual dengan harga yang tidak pasti, sambil membuat keputusan-keputusan tentang upaya mencapai dan memanfaatkan sumber-sumber daya dan menerima risiko berusaha.



Dalam bahasa Indonesia entrepreneurship diterjemahkan menjadi kewirausahaan. Jiwa wirausaha muncul apabila seseorang individu berani mengembangkan usaha-usaha dan ide-ide barunya. Proses entrepreneurship meliputi semua fungsi, aktivitas dan tindakan yang berhubungan dengan perolehan peluang dan penciptaan organisasi usaha.

Kewirausahaan merupakan suatu kemampuan dalam menciptakan nilai tambah di pasar melalui pengelolaan sumber daya dengan cara-cara baru dan berbeda. Menurut Zimmerer (1996:51), nilai tambah tersebut dapat diciptakan melalui cara-cara sebagai berikut:

- a. Pengembangan teknologi baru (*discovering new technology*)
- b. Penemuan pengetahuan baru (*discovering new knowledge*)
- c. Perbaikan produk (barang dan jasa) yang sudah (*improving existing products or services*)
- d. Penemuan cara-cara yang berbeda untuk menghasilkan barang dan jasa yang lebih banyak dengan sumber daya yang lebih sedikit (*finding different ways of providing more goods and services with fewer resources*).

Menurut Sudrajat, sampai saat ini konsep kewirausahaan masih terus berkembang. Kewirausahaan adalah sikap, jiwa dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang sangat bernilai dan berguna bagi dirinya dan orang lain. Kewirausahaan merupakan sikap mental dan jiwa yang selalu aktif atau kreatif berdaya, bercrepta, berkarya dan bersahaja serta berusaha dalam rangka meningkatkan pendapatan dalam kegiatan usahanya. Pakar kewirausahaan Peter F. Drucker (dikutip dalam Jayadi, 2010), mengartikan kewirausahaan sebagai kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Dalam pengertian ini, kewirausahaan terkait erat dengan kemampuan kreasi dan inovasi. Kemampuan wirausahawan adalah menciptakan sesuatu yang baru atau berbeda dari yang lain, atau mampu menciptakan sesuatu yang berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya.

Selanjutnya Sudrajat (2011) menjelaskan bahwa seseorang yang memiliki karakter wirausaha selalu tidak puas dengan apa yang telah



dicapainya. Wirausahawan adalah orang yang terampil memanfaatkan peluang dalam mengembangkan usahanya dengan tujuan untuk meningkatkan kehidupannya. Norman M. Scarborough dan Thomas W. Zimmerer (dikutip dalam Sudrajat, 2011) mengatakan “*An entrepreneur is one who creates a new business in the face of risk and uncertainty for the purpose of achieving profit and growth by identifying opportunities and assembling the necessary resources to capitalize on those opportunities*”. Wirausahawan adalah orang-orang yang memiliki kemampuan melihat dan menilai kesempatan-kesempatan bisnis; mengumpulkan sumber daya-sumber daya yang dibutuhkan untuk mengambil tindakan yang tepat, mengambil keuntungan serta memiliki sifat, watak dan kemauan untuk mewujudkan gagasan inovatif kedalam dunia nyata secara kreatif dalam rangka meraih sukses/meningkatkan pendapatan. Intinya, seorang wirausaha adalah orang-orang yang memiliki karakter wirausaha dan mengaplikasikan hakikat kewirausahaan dalam hidupnya. Dengan kata lain, wirausaha adalah orang-orang yang memiliki jiwa kreativitas dan inovatif yang tinggi dalam hidupnya. Ciri-ciri orang yang memiliki jiwa kreatif dan inovatif yaitu :

- a. Penuh percaya diri, dengan indikator penuh keyakinan, optimis, berkomitmen, disiplin, dan bertanggung jawab
- b. Memiliki inisiatif, dengan indikator penuh energi, cekatan dalam bertindak, dan aktif
- c. Memiliki motif berprestasi, dengan indikator yang terdiri atas orientasi pada hasil dan wawasan ke depan
- d. Memiliki jiwa kepemimpinan dengan indikator berani tampil beda, dapat dipercaya, tangguh dalam bertindak, dan dapat bergaul dengan orang lain serta suka terhadap saran dan kritik yang membangun
- e. Berani mengambil resiko dengan penuh perhitungan serta suka pada tantangan

Dari di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kewirausahaan pada dasarnya merupakan jiwa dari seseorang yang diekspresikan melalui sikap dan perilaku yang



kreatif dan inovatif untuk melakukan suatu kegiatan. Adapun orang yang memiliki jiwa tersebut tentu saja dapat melakukan kegiatan kewirausahaan atau menjadi pelaku kewirausahaan atau lebih dikenal dengan sebutan wirausaha (*entrepreneur*). Sebaliknya, yang tidak memiliki jiwa demikian tentu tidak bisa disebut sebagai wirausaha meskipun melakukan kegiatan bisnis.

2.1.8.2 Karakteristik *Entrepreneur*

Menurut M. Scarborough dan Thomas W. Zimmerer terdapat delapan karakteristik kewirausahaan yang meliputi hal-hal sebagai berikut :

- a. Rasa tanggung jawab (*desire for responsibility*), yaitu memiliki rasa tanggung jawab atas usaha-usaha yang dilakukannya, yaitu memiliki rasa tanggung jawab atas usaha-usaha yang dilakukannya.
- b. Memiliki risiko yang moderat (*preference for moderate risk*), yaitu lebih memilih risiko yang moderat, artinya selalu menghindari risiko, baik yang terlalu rendah maupun terlalu tinggi.
- c. Percaya diri terhadap kemampuan sendiri (*confidence in their ability to success*), yaitu memiliki kepercayaan diri atas kemmpuan yang dimilikinya untuk memperoleh kesuksesan.
- d. Menghendaki umpan balik segera (*desire for immediate feedback*), yaitu selalu menghendaki adanya unur timbal balik dengan segera, ingin cepat berhasil.
- e. Semangat dan kerja keras (*high level of energy*), yaitu memiliki semangat dan kerja keras untuk mewujudkan keinginannya demi masa depan yang lebih baik.
- f. Berorientasi ke depan (*future orientation*), yaitu berorientasi masa depan dan memiliki perspektif dan wawasan jauh ke depan.
- g. Memiliki kemampuan berorganisasi (*skill at organization*), yaitu memiliki keterampilan dalam mengorganisasikan sumber daya untuk menciptakan nilai tambah.
- h. Menghargai prestasi (*value of achievement over money*), yaitu lebih menghargai prestasi daripada uang.



Sedangkan, menurut By Grave, karakteristik *entrepreneur* meliputi 10 D, yakni sebagai berikut:

1. *Dream*, yaitu seorang *entrepreneur* mempunyai visi keinginan terhadap masa depan pribadi dan bisnisnya serta mempunyai kemampuan untuk mewujudkan impiannya.
2. *Decisiveness*, yaitu seorang wirausaha adalah orang yang tidak bekerja lambat. Mereka membuat keputusan secara cepat dengan penuh perhitungan.
3. *Doers*, yaitu seorang wirausaha dalam membuat keputusan akan langsung menindaklanjuti. Mereka melaksanakan kegiatannya secepat mungkin dan tidak menunda-nunda kesempatan yang baik dalam bisnisnya.
4. *Determination*, yaitu seorang wirausaha melaksanakan kegiatannya dengan penuh perhatian. Rasa tanggung jawabnya tinggi dan tidak mau menyerah, walaupun dihadapkan pada halangan dan rintangan yang tidak mungkin dapat diatasi.
5. *Dedication*, yaitu seorang wirausaha memiliki dedikasi yang sangat tinggi terhadap bisnisnya.
6. *Devotion*, yaitu mencintai pekerjaan bisnisnya dan produk yang dihasilkan.
7. *Details*, yaitu seorang wirausaha sangat memperhatikan faktor-faktor kritis secara rinci.
8. *Destiny*, yaitu bertanggung jawab terhadap nasib dan tujuan yang hendak dicapainya, bebas dan tidak mau tergantung kepada orang lain/
9. *Dollars*, seorang wirausaha tidak mengutamakan mencapai kekayaan, motivasinya bukan karena uang.
10. *Distribute*, yaitu bersedia mendistribusikan kepemilikan bisnisnya kepada orang kepercayaan yaitu orang-orang yang kritis dan mau diajak untuk mencapai sukses dalam bidang bisnis.



Menurut Geoffrey G. Meredith et al, seorang wirausaha mempunyai sifat-sifat atau karakteristik atau ciri-ciri sekaligus mempunyai profil wirausaha sebagaimana tersusun pada tabel berikut ini.

Ciri-ciri	Watak
Percaya diri	Keyakinan, tidak ketergantungan, individualitas, optimis
Berorientasi tugas dan hasil	Kebutuhan akan prestasi, berorientasi laba, ketekunan, ketabahan, tekad kerja keras, mempunyai dorongan kuat, <i>energetic</i> dan inisiatif
Pengambil risiko	Kemampuan mengambil risiko, suka pada tantangan
Kepemimpinan	Bertingkah laku sebagai pemimpin, dapat bergaul dengan orang lain, menanggapi saran-saran dan kritik
Keorisilan	Inovatif dan kreatif fleksibel, punya banyak sumber, serba bisa, mengetahui banyak
Orientasi masa depan	Pandangan jauh ke depan dan perspektif

Menurut Peggy A. Lambing & Charles R. Kuehl dalam buku *Entrepreneurship* (1999), kewirausahaan adalah suatu usaha kreatif yang membangun suatu *value* dari yang belum ada menjadi ada dan bisa dinikmati oleh orang banyak. Katanya, setiap wirausahawan (*entrepreneur*) yang sukses memiliki empat unsur pokok, yaitu :

1. Kemampuan (hubungan dengan IQ dan *skill*)
 - a. Dalam membaca peluang
 - b. Dalam berinovasi
 - c. Dalam mengelola



- d. Dalam menjual
2. Keberanian (hubungan dengan EQ dan mental)
 - a. Dalam mengatasi ketakutannya
 - b. Dalam mengendalikan resiko
 - c. Untuk keluar dari zona nyaman
3. Keteguhan hati (hubungan dengan motivasi diri)
 - a. *Persistence* (ulet), pantang menyerah
 - b. *Determination* (teguh akan keyakinannya)
 - c. Kekuatan akan pikiran (*power of mind*) bahwa anda bisa
4. Kreativitas yang menelurkan sebuah inspirasi sebagai cikal bakal ide untuk menemukan peluang berdasarkan intuisi (hubungan dengan *experiences*)

Sedangkan menurut Danang Sunyoto seorang entrepreneur memiliki beberapa karakteristik, yakni:

- a. Disiplin

Dalam melaksanakan kegiatannya, seorang wirausahawan harus memiliki kedisiplinan yang tinggi. Arti dari kata disiplin itu sendiri adalah ketepatan komitmen wirausahawan terhadap tugas dan pekerjaannya. Ketepatan yang dimaksud bersifat menyeluruh, yaitu ketepatan terhadap waktu, kualitas pekerjaan, sistem kerja dan sebagainya. Ketepatan terhadap waktu, dapat dibina dalam diri seseorang dengan berusaha menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan waktu yang direncanakan. Sifat sering menunda pekerjaan dengan berbagai macam alasan, adalah kendala yang dapat menghambat seorang wirausahawan meraih keberhasilan. Kedisiplinan terhadap komitmen akan kualitas pekerjaan dapat dibina dengan ketaatan wirausahawan akan komitmen tersebut. Wirausahawan harus taat azas. Hal tersebut akan dapat tercapai jika wirausahawan memiliki kedisiplinan yang tinggi terhadap sistem kerja yang telah ditetapkan. Ketaatan wirausahawan akan kesepakatan-kesepakatan yang dibuatnya adalah contoh dari kedisiplinan akan



kualitas pekerjaan dan sistem kerja.

b. Mandiri

Seseorang dikatakan “mandiri” apabila orang tersebut dapat melakukan keinginan dengan baik tanpa adanya ketergantungan pihak lain dalam mengambil keputusan atau bertindak, termasuk mencukupi kebutuhan hidupnya, tanpa adanya ketergantungan dengan pihak lain. Kemandirian merupakan sifat mutlak yang harus dimiliki oleh seorang wirausahawan. Pada prinsipnya seorang wirausahawan harus memiliki sikap mandiri dalam memenuhi kegiatan usahanya.

c. Realistis

Seseorang dikatakan realistis bila orang tersebut mampu menggunakan fakta/realita sebagai landasan berpikir yang rasional dalam setiap pengambilan keputusan maupun tindakan/ perbuatannya. Banyak seorang calon wirausahawan yang berpotensi tinggi, namun pada akhirnya mengalami kegagalan hanya karena wirausahawan tersebut tidak realistis, obyektif dan rasional dalam pengambilan keputusan bisnisnya. Karena itu dibutuhkan kecerdasan dalam melakukan seleksi terhadap masukan-masukan/ sumbang saran yang ada keterkaitan erat dengan tingkat keberhasilan usaha yang sedang dirintis.

d. Komitmen tinggi

Komitmen adalah kesepakatan mengenai sesuatu hal yang dibuat oleh seseorang, baik terhadap dirinya sendiri maupun orang lain. Dalam melaksanakan kegiatannya, seorang wirausahawan harus memiliki komitmen yang jelas, terarah dan bersifat progresif (berorientasi pada kemajuan). Komitmen terhadap dirinya sendiri dapat dibuat dengan identifikasi cita-cita, harapan dan target-target yang direncanakan dalam hidupnya. Sedangkan contoh komitmen wirausahawan terhadap orang lain terutama konsumennya adalah pelayanan prima yang berorientasi pada kepuasan konsumen, kualitas produk yang sesuai dengan harga produk yang ditawarkan, penyelesaian bagi masalah konsumen, dan sebagainya. Seorang wirausahawan yang teguh menjaga komitmennya



terhadap konsumen, akan memiliki nama baik di mata konsumen yang akhirnya wirausahawan tersebut akan mendapatkan kepercayaan dari konsumen, dengan dampak pembelian terus meningkat sehingga pada akhirnya tercapai target perusahaan yaitu memperoleh laba yang diharapkan.

e. Jujur

Kejujuran merupakan landasan moral yang kadang-kadang dilupakan oleh seorang wirausahawan. Kejujuran dalam berperilaku bersifat kompleks. Kejujuran mengenai karakteristik produk (barang dan jasa) yang ditawarkan, kejujuran mengenai promosi yang dilakukan, kejujuran mengenai pelayanan purnajual yang dijanjikan dan kejujuran mengenai segala kegiatan yang terkait dengan penjualan produk yang dilakukan oleh wirausahawan.

f. Kreatif dan Inovatif

Untuk memenangkan persaingan, maka seorang wirausahawan harus memiliki daya kreativitas yang tinggi. Daya kreativitas tersebut sebaiknya dilandasi oleh cara berpikir yang maju, penuh dengan gagasan-gagasan baru yang berbeda dengan produk-produk yang telah ada selama ini di pasar. Gagasan-gagasan yang kreatif umumnya tidak dapat dibatasi oleh ruang, bentuk ataupun waktu. Justru seringkali ide-ide jenius yang memberikan terobosan-terobosan baru dalam dunia usaha awalnya adalah dilandasi oleh gagasan-gagasan kreatif yang kelihatannya mustahil.

Dari ciri-ciri yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa dasarnya karakteristik seorang wirausaha adalah kreatifitas. Oleh karena itu, dapat dikemukakan bahwa seorang wirausaha dapat dibentuk dan dipelajari, bukan lahir dengan sendirinya.



2.1.8.3 Pengembangan Jiwa Entrepreneur pada Anak (*Kidspreneur*)

Pengembangan karakter *entrepreneur* atau wirausaha dipengaruhi oleh nilai-nilai. Nilai merupakan kekuatan penggerak perubahan. Kemampuan membentuk diri dan mengaktualisasikan nilai-nilai etis merupakan ciri hakiki manusia, sehingga mampu menjadi agen perubahan. Dalam pembiasaan pembentukan perilaku misalnya pengembangan karakter kewirausahaan, peran orang tua amatlah penting. Karena orangtua adalah pendidik pertama dan utama bagi anak. Sehingga orang tua lah yang bertanggungjawab menanamkan nilai-nilai tersebut yang dapat dilakukan dengan memberi contoh keteladanan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari (Nurhafizah, 2011).

Adapun prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran kewirausahaan mengusahakan agar anak mengenal dan menerima nilai-nilai kewirausahaan sebagai milik anak dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya melalui tahapan mengenal pilihan, menilai pilihan, menentukan pendirian dan selanjutnya menjadikan suatu nilai sesuai dengan keyakinan diri.

Menurut Djatmiko (1998) pendidikan kewirausahaan perlu dikembangkan karena : Untuk mengembangkan, memupuk dan membina bibit atau bakat pengusaha sehingga bibit tersebut lebih berbobot dan selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yang mutakhir. Memberikan kesempatan kepada setiap manusia supaya sedapat mungkin dan menumbuhkan kepribadian wirausaha.

Pendidikan kewirausahaan menjadi manusia berwatak dan unggul, memberikan kemampuan untuk membersihkan sikap mental negatif meningkatkan daya saing dan daya juang, Menumbuhkan cara berfikir yang rasional dan produktif. Selain itu ada faktor-faktor yang mempengaruhi wirausaha seperti:

1. Kemauan, Kemauan adalah suatu kegiatan yang menyebabkan seseorang mampu untuk melakukan tindakan dalam mencapai tujuan tertentu.
2. Ketertarikan, Ketertarikan adalah perasaan senang, terpicat, menaruh minat kepada sesuatu. Saat ada ketertarikan dari diri seseorang maka ada daya juang untuk meraih yang ingin dicapai.
3. Keluarga, Berkaitan dengan lingkungan keluarga, maka peran keluarga sangat penting dalam menumbuhkan minat anak.



Keluarga yang memainkan peranan penting dalam menghasilkan keputusan untuk memulai usaha sendiri. Menumbuhkan pembelajaran wirausaha akan lebih efektif apabila ditanamkan sejak usia dini, misalnya di China, mereka sudah mendidik anak-anaknya sejak usia kanak-kanak untuk menjadi wirausaha yang memiliki mental yang baik, cerdas dan kreatif, rajin bangun pagi, memiliki semangat, pandai menguasai masalah, memiliki pembelajaran pantang mundur dan percaya diri. Tanggungjawab, kreativitas dan mampu mengambil keputusan adalah sifat yang akan muncul pada anak jika pembelajaran wirausaha ditumbuhkan sejak dini.

Kewirausahaan ternyata lebih kepada menggerakkan perubahan mental. Seperti pengenalan terhadap diri sendiri (selfawareness), kreatif, mampu berfikir kritis, mampu memecahkan permasalahan (problem solving), dapat berkomunikasi, mampu membawa diri di berbagai lingkungan, menghargai waktu, empati, mau berbagi dengan orang lain, mampu mengatasi stres, bisa mengendalikan emosi dan mampu membuat keputusan.

2.1.9 Tinjauan Kreativitas

2.1.9.1 Pengertian Kreativitas

Menurut kamus Webster dalam Anik Pamulu (2007:9) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam bereksprosi yang bersifat imajinatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:599), kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreatifan. Menurut James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya).

Menurut Supriadi dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik



berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 456), kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinil yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinil. Kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur komprehensif, imajinatif menuju suatu hasil yang orisinil. Sebaliknya kreativitas mencakup jenis pemikiran spesifik, yang disebut Guilford “pemikiran berbeda” (*divergent thinking*). Pemikiran menyimpang dari jalan yang telah dirintis sebelumnya dan mencari variasi. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, sukseksi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan.

Banyaknya definisi tentang kreativitas merupakan salah satu masalah kritis dalam meneliti, mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas. Dalam dunia pendidikan yang terpenting kreativitas perlu dikembangkan. Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, terdapat empat aspek konsep kreativitas (Rhodes, 1987) diistilahkan sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”.

Utami Munandar (1999) menguraikan definisi tentang kreativitas berdasarkan empat P, pertama pribadi (*person*), bahwa setiap anak adalah pribadi unik dan kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan pribadi individu. Kedua proses (*process*), kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau untuk menemukan hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur



yang sudah ada sebelumnya dalam mencari jawaban baru terhadap suatu masalah, merupakan manifestasi dari kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas pemikiran anak. Ketiga pendorong (*press*), kreativitas dapat berkembang jika ada “*press*” atau pendorong, baik dari dalam (dorongan internal, keinginan, motivasi atau hasrat yang kuat dari diri sendiri) untuk berkreasi, maupun dari luar, yaitu lingkungan yang memupuk dan mendorong pikiran, perasaan, sikap dan perilaku anak yang kreatif dengan memberikan peluang kepada anak untuk bersibuk diri secara kreatif. Keempat produk (*product*), bahwa produk-produk kreativitas yang konstruktif pasti akan muncul, karena produk kreativitas muncul dari proses interaksi dari keunikan individu di satu pihak dan bahan, kejadian, orang-orang atau keadaan hidupnya (faktor lingkungan dilain pihak).

Dengan dorongan internal maupun eksternal untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif dengan sendirinya akan muncul. Misalnya sebagai pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain dengan memamerkan karya anak, hal ini akan menggugah minat anak untuk berkreasi.

2.1.9.2 Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut Utami Munandar (2002:60) yang dituangkan pada salah satu bukunya Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini, ada alasan mengapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak, antara lain : Pertama, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia. Kedua, kemampuan berpikir kreatif dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan. Ketiga, bersibuk secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan seseorang akan mempengaruhi perkembangan sosial emosinya. Keempat, dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang



penuh tantangan. Jadi tujuan mengembangkan kreativitas anak adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
2. Mengetahui cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
3. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian.
4. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
5. Membuat anak menjadi kreatif, yaitu anak yang memiliki :
 - a. Kelancaran untuk mengemukakan gagasan
 - b. Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah
 - c. Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran
 - d. Elaborasi dalam gagasan
 - e. Keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

2.1.9.3 Fungsi Pengembangan Kreativitas pada Anak

Menurut Mundandar (2004:55) pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang mengembangkan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari fungsi pengembangan kreativitas pada anak sebagai berikut :

- a. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri, menciptakan sesuatu yang lain dan baru. Kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini dapat memupuk sikap untuk terus sibuk diri dengan kegiatan kreatif akan memacu perkembangan kognitif atau ketrampilan berpikir.



- b. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa. Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan berekspresi itu anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasaan lebih, kecewa, khawatir, takut dan lain-lain yang mungkin tidak dapat dikatakannya.
- c. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Selain kegiatan berekspresi yang bersifat mencipta anak juga dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan tari, musik dan sebagainya.

2.1.9.4 Teori tentang Proses Kreatif dan Produk Kreatif

Setelah memahami konsep kreativitas, perlu juga memahami proses kreatif dan produk kreatif. Proses kreatif untuk menjelaskan apa yang terjadi apabila seseorang mencipta. Hal tersebut dapat dilihat pada salah satu teori tradisional yang sampai sekarang banyak dikutip ialah Teori Wallas, dikemukakan tahun 1926 dalam bukunya *The Art of Thought* (Piirto, 1992), menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap. Pertama, *persiapan*, tahap pengumpulan informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Individu mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain dan sebagainya. Dengan bekal bahan dan pengetahuan maupun pengalaman individu menjajaki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Di tahap ini pemikiran *divergen* menjadi sangat penting, belum ada arah yang jelas, akan tetapi alam pikiran mengeksplorasi berbagai alternatif. Kedua, *inkubasi*, tahap di mana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “mengeramnya” dalam alam pra-sadar. Tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi. Gagasan atau inspirasi merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pra-sadar atau timbul dalam keadaan ketidaksadaran penuh. Ketiga, *iluminasi*, tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha-Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses



psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Keempat, *verifikasi*, tahap evaluasi ialah tahap di mana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis *konvergen*. Dengan perkataan lain, proses *divergensi* (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses *konvergensi* (pemikiran kritis).

Tentang produk kreatif diprediksikan akan muncul, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang menunjang (*press*), atau lingkungan yang memberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif.

Terjadi hubungan antara tahap-tahap proses kreatif (Wallas) dan produk yang dicapai. Perilaku kreatif memerlukan kombinasi antara ciri-ciri psikologis yang berinteraksi sebagai hasil dari berpikir konvergen atau intelegensi memperoleh pengetahuan dan pengembangan keterampilan, manusia memiliki seperangkat unsur-unsur mental. Dalam memecahkan masalah, individu mengerjakan dan menggabungkan unsur-unsur mental sampai timbul "konfigurasi". Konfigurasi ini dapat berupa gagasan, model, tindakan, cara menyusun kata, melodi atau bentuk.

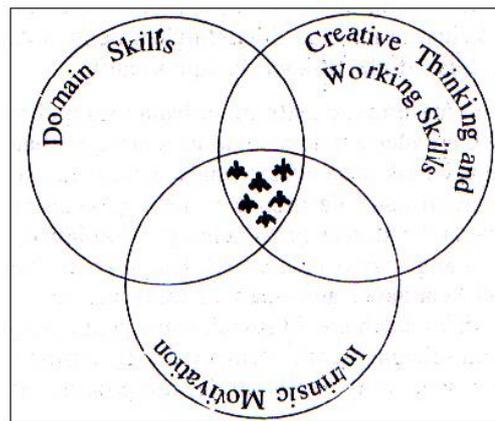
Pemikir divergen mampu menggabung unsur-unsur dengan cara-cara yang tidak lazim dan tidak diduga (kreatif). Namun konstruksi konfigurasi tersebut tidak memerlukan berpikir konvergen dan divergen saja, tetapi juga motivasi, karakteristik pribadi yang sesuai, unsur-unsur sosial dan keterampilan komunikasi. Proses ini disertai perasaan dan emosi yang dapat menunjang atau menghambat.

2.1.9.5 Teori Persimpangan Kreativitas

Dalam membantu anak mewujudkan kreativitas mereka, anak perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta mereka. Pendidik, terutama orang tua perlu menciptakan iklim yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana. Tetapi ini tidak cukup, selain perhatian, dorongan dan pelatihan dari lingkungan, perlu ada motivasi intrinsik pada anak. Minat anak untuk melakukan sesuatu harus tumbuh dari dalam dirinya sendiri, atas keinginannya sendiri.



Keberhasilan kreatif adalah persimpangan (*intersection*) antara keterampilan anak dalam bidang tertentu (*domain skills*), keterampilan berpikir dan bekerja kreatif, dan motivasi intrinsik, dapat juga disebut motivasi batin (Amabile, 1989). Motivasi intrinsik sebagaimana telah dikemukakan adalah motivasi yang tumbuh dari dalam, berbeda dengan motivasi ekstrinsik yang ditimbulkan dari luar, oleh lingkungan, seperti dijelaskan dalam gambar di bawah ini:

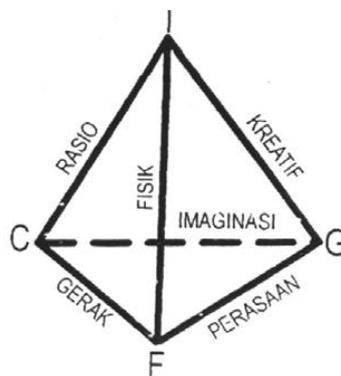


Gambar 2.1 Teori Persimpangan Kreativitas

Sumber: T.M. Amabile, *Growing Up* (New York: Crown Publ., 1989)

2.1.9.6 Perkembangan Fisik, Kreatif, Rasio

Pertumbuhan dan perkembangan manusia tidak akan lepas dari 3 potensi primer, yaitu *fisik*, *kreatif* dan *rasio* dan 3 potensi sekunder, yaitu *gerak*, *imajinasi* dan *perasaan* (Primadi, 1988).



Gambar 2.2 Limas Citra Manusia

Sumber : Primadi Tabrani (1998)



Menurut Tabrani (1998), dalam diri manusia terdapat proses yang sifatnya sadar, ambang sadar dan tidak sadar. Perkembangan rasio/daya nalar merupakan gabungan antara gerak dan imajinasi, perkembangan kreatif merupakan gabungan antara imajinasi dan perasaan. Unsur fisik, kreatif dan rasio tersebut selalu bekerja secara bersamaan dalam diri manusia hanya kadarnya saja berbeda-beda tergantung pada usia sejak bayi hingga dewasa. Sebagai contoh, ketika bayi karena daya nalar dan kreativitasnya belum terlatih, maka fisik sangat dominan terlihat dengan gerakan-gerakannya atau tangisannya. Berbeda dengan masa kanak-kanak ketika kreativitasnya sudah muncul, akan tetapi nalarnya belum sepenuhnya hadir, maka yang dominan hadir pada diri anak adalah fisik dan kreatifnya. Dan ketika telah dewasa, perkembangan fisik, kreatif, rasio tersebut diharapkan dengan pendidikan yang benar terjadi integrasi yang sinergis. Pemunculan aspek fisik, kreatif dan rasio tersebut seiring dengan permasalahan yang dihadapinya, misalnya ketika seorang sedang belajar matematika, ketiga unsur fisik, kreatif dan rasio bekerja, hanya saja pada saat itu unsur rasio lebih dominan bekerja dibandingkan kreatif dan fisiknya. Begitu pula ketika bermain sepak bola, fisik dan kreatif lebih dominan bekerja dibandingkan unsur rasio. Artinya tidak ada manusia yang hanya fisiknya saja berkembang 100%, rasionya atau kreatifnya yang 100%, akan tetapi ketiganya bersinergi menjadikan manusia sebagai manusia (Primadi, 1970).

	Fisik	Kreatif	Rasio
Bayi			
Anak-anak			
Remaja & Dewasa			

Gambar 2.3. Perkembangan Fisik, Kreatif & Rasio
Sumber : Primadi, hand out kuliah (1993)

Dari gambar 3 tentang perkembangan di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan fisik merupakan kemampuan yang pertama hadir pada manusia dan berkembang terus hingga manusia dewasa dan tua sesuai dengan perkembangan dan kemampuan manusia.

Kemampuan kreatif merupakan kemampuan yang dimiliki setiap manusia, hanya saja kadarnya berbeda-beda setiap manusia, sehingga kreatif sendiri



memiliki beberapa norma. Pertama adalah *gradasi*, norma ini berhubungan dengan kapasitas dan kemampuan masing-masing individu dalam menghadapi permasalahan. Norma kedua adalah *level* atau tingkatan, yaitu norma yang berhubungan dengan tingkatan mutu dari kreativitas itu sendiri yang berbedabeda untuk setiap individu pada setiap jenjang usianya. Ketiga norma *periode*, yaitu norma yang berhubungan dengan apa yang dicapai individu pada titik tertentu dalam sejarah/kebudayaan manusia. Dan keempat adalah norma *degree* atau taraf yaitu merupakan manifestasi dari tiga norma sebelumnya yang dituangkan dalam kreativitas itu sendiri.

Rasio merupakan proses yang sadar dalam diri manusia. Dalam reaksinya terhadap suatu masalah, rasio kerap kali keluar dengan otomatis karena rasio tunduk pada hukum-hukum rasio yaitu logis dan objektif.

2.1.9.7 Perkembangan Kreativitas Anak

Perkembangan kreativitas mengikuti pola yang dapat diramalkan, pertamanya terlihat dalam permainan anak, lalu secara bertahap menyebar ke berbagai bidang kehidupan lainnya seperti pekerjaan sekolah, kegiatan rekreasi dan pekerjaan. Hasil kreatif biasanya mencapai puncaknya pada usia tiga puluh dan empat puluhan. Setelah itu tetap mendatar atau secara bertahap menurun.

Apakah pola ini akan diikuti atau tidak sebagian besar tergantung pada pengaruh-pengaruh lingkungan yang memudahkan atau menghalangi ekspresi kreativitas. Spock (1974) menekankan betapa pentingnya sikap awal orang tua terhadap ekspresi kreativitas anak.

Perkembangan kreativitas juga merupakan perkembangan proses kognitif maka kreativitas dapat ditinjau melalui proses perkembangan kognitif berdasarkan teori yang diajukan oleh Jean Piaget. Menurut Jean Piaget (McCormack, 1982) ada empat tahap perkembangan kognitif, yaitu sebagai berikut.

a. Tahap Sensori-Motoris

Tahap ini dialami pada usia 0-2 tahun. Menurut Piaget (Bybee dan Sund, 1982), pada tahap ini interaksi anak dengan lingkungannya, termasuk orang



tuanya, terutama dilakukan melalui perasaan dan otot-ototnya. Dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya, termasuk juga dengan orang tuanya, anak mengembangkan kemampuannya untuk mempersepsi, melakukan sentuhan-sentuhan, melakukan berbagai gerakan, dan secara perlahan-lahan belajar mengoordinasikan tindakannya.

Mengenai kreativitasnya, menurut Piaget, pada tahap ini belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreativitasnya. Sebab, pada tahap ini tindakan anak masih berupa tindakan fisik yang bersifat refleksi, pandangannya terhadap objek masih belum permanent, belum memiliki konsep ruang dan waktu, belum memiliki konsep tentang sebab-akibat, bentuk permainannya masih merupakan pengulangan refleks-refleks, belum memiliki tentang diri ruang, dan belum memiliki kemampuan berbahasa.

Piaget juga mengatakan bahwa kemampuan yang paling tinggi pada tahap ini terjadi pada umur 18-24 bulan, yaitu sudah mulai terjadi transisi dari representasi tertutup menuju representasi terbuka. Pada umur ini, anak sudah mulai dapat mereproduksi sesuatu yang ada dalam memori dan dapat menggunakan simbol-simbol untuk merujuk kepada objek-objek yang tidak ada.

b. Tahap Praoperasional

Tahap ini berlangsung pada usia 2-7 tahun. Tahap ini disebut juga tahap intuisi sebab perkembangan kognitifnya memperlihatkan kecenderungan yang ditandai oleh suasana intuitif. Artinya, semua perbuatan rasionalnya tidak didukung oleh pemikiran tetapi oleh unsure perasaan, kecenderungan alamiah, sikap-sikap yang diperoleh dari orang-orang bermakna, dan lingkungan sekitarnya.

Pada tahap ini, menurut Jean Piaget (Bybee dan Sund, 1982), anak sangat bersifat egosentris sehingga seringkali mengalami masalah dalam berinteraksi dalam lingkungannya, termasuk dengan orang tuanya. Pada akhir tahap ini, menurut Jean Piaget (Bybee dan Sund, 1982), kemampuan mengembangkan kreativitas sudah mulai tumbuh karena anak sudah mulai mengembangkan



memori dan telah memiliki kemampuan untuk memikirkan masa lalu dan masa yang akan datang, meskipun dalam jangka pendek. Di samping itu, anak memiliki kemampuan untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa alam di lingkungannya secara animistik dan antropomorfik. Penjelasan animistik adalah menjelaskan peristiwa-peristiwa alam dengan menggunakan perumpamaan hewan. Adapun penjelasan antropomorfik adalah menjelaskan peristiwa-peristiwa alam dengan menggunakan perumpamaan manusia.

c. Tahap Operasional Konkret

Tahap ini berlangsung antara usia 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak mulai menyesuaikan diri dengan relitas konkret dan berkembang rasa ingin tahunya. Menurut Jean Piaget (Bybee dan Sund, 1982), interaksinya dengan lingkungan, termasuk dengan orang tua, sudah semakin berkembang dengan baik karena egosentrisnya sudah semakin berkurang.

Menurut Jean Piaget kreativitasnya juga sudah semakin berkembang. Faktor-faktor memungkinkan semakin berkembangnya kreativitas itu adalah sebagai berikut.:

- Anak sudah mulai mampu menampilkan operasi-operasi mental
- Anak mulai mampu berpikir logis dalam bentuk sederhana
- Anak mulai berkembang kemampuannya untuk memelihara identitas diri
- Konsep tentang ruang sudah semakin meluas
- Anak sudah amat menyadari akan adanya masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang
- Anak sudah mampu mengimajinasikan sesuatu, meskipun biasanya masih memerlukan bantuan objek-objek konkret

d. Tahap Operasional Formal

Tahap ini dialami oleh anak pada usai 11 tahun ke atas. Pada tahap ini, menurut Jean Piaget, interaksinya dengan lingkungan sudah amat luas menjangkau banyak teman sebayanya dan bahkan berusaha untuk dapat



berinteraksi dengan orang dewasa. Pada tahap ini ada semacam tarik-menarik antara ingin bebas dengan ingin dilindungi.

Dilihat dari perspektif ini, perkembangan kreativitas remaja pada posisi seiring dengan tahapan operasional formal. Artinya, perkembangan kreativitasnya, menurut Jean Piaget, sedang berada pada tahap yang amat potensial bagi perkembangan kreativitas.

Beberapa faktor yang mendukung berkembangnya potensi kreativitas, antara lain sebagai berikut:

- Remaja sudah mampu melakukan kombinasi tindakan secara proporsional berdasarkan pemikiran logis
- Remaja sudah mampu melakukan kombinasi objek-objek secara proporsional berdasarkan pemikiran logis
- Remaja sudah memiliki pemahaman tentang ruang relatif
- Remaja sudah memiliki pemahaman tentang waktu relatif
- Remaja sudah mampu melakukan pemisahan dan pengendalian variabel-variabel dalam menghadapi masalah yang kompleks
- Remaja sudah mampu melakukan abstraksi reflektif dan berpikir hipotesis
- Remaja sudah memiliki diri ideal (ideal self)
- Remaja sudah menguasai bahasa abstrak

2.1.9.8 Faktor-Faktor yang Meningkatkan Kreativitas

Semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang.

Titik pandangan baru mengenai kreativitas mendorong diadakannya penelitian untuk menentukan apa saja kondisi lingkungan yang menguntungkan dan membekukan perkembangan kreativitas. Penelitian ini telah menunjukkan dua faktor yang penting (Hurlock, 1999). Pertama, sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya, karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif. Apabila harus dibentuk kondisi yang menguntungkan



bagi perkembangan kreativitas, faktor negatif ini harus dihilangkan. Kedua, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.

Banyak hal dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas, seperti memberi dorongan kreatif, waktu untuk bermain dan sebagainya. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya. Selain hal tersebut mereka juga membutuhkan sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas dengan dukungan lingkungan yang merangsang.

Tentang kondisi lingkungan yang dapat merangsang kreativitas dijelaskan oleh Hurlock (1999) bahwa lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Kurangnya rangsangan, sebagai salah satu hambatan yang paling umum terjadi, akan menghambat perkembangan kreativitas dan membekukan kreativitas itu sendiri. Kurangnya rangsangan dapat disebabkan ketidaktahuan orang tua dan orang lain dalam lingkungan anak tentang pentingnya kreativitas atau mungkin ditimbulkan oleh asumsi bahwa kreativitas merupakan sifat bawaan, sehingga alam akan mengatur perkembangannya dan karenanya rangsangan tidak diperlukan.

2.1.9.9 Kebutuhan Anak dalam Ruang untuk Mengembangkan Kreativitas

Dari uraian di atas jelaslah bahwa banyak hal yang mempengaruhi perkembangan kreativitas dan dibutuhkan sebuah totalitas dari kreativitas, di mana proses kreatif menjadi bagian yang penting, utuh dan menyeluruh (*holistic*). Perkembangan kreativitas anak bukan hanya dipengaruhi oleh lingkungan psikis saja, tetapi lingkungan fisik juga memiliki andil yang cukup besar. Bagaimana seorang anak dapat bermain dan belajar dengan nyaman bila mereka harus berada dalam ruang yang sempit, pengap dan gelap. Atau bagaimana bisa tumbuh rasa

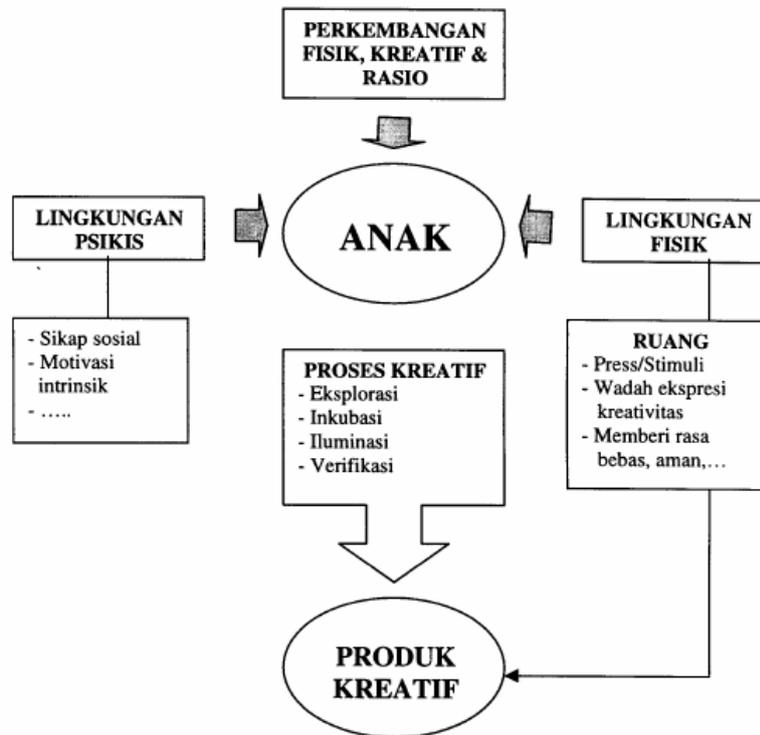


ingin tahu seorang anak bila ia selalu berhadapan dengan lingkungan yang “kosong”, “rapi” dan “steril”.

Kreativitas dapat berkembang jika ada “*press*” atau pendorong, baik dari dalam atau lingkungan psikis (dorongan internal, keinginan, motivasi atau hasrat yang kuat dari diri sendiri) untuk berkreasi, maupun dari luar, yaitu lingkungan fisik yang memupuk dan mendorong pikiran, perasaan, sikap dan perilaku anak yang kreatif. Ruang interior sebagai salah satu lingkungan fisik dapat berperan sebagai pendorong atau “*press*” untuk mengembangkan kreativitas anak. Permasalahannya adalah ruang interior yang bagaimana yang dapat menunjang perkembangan kreativitas anak?

Anak-anak memiliki kebutuhan lingkungan yang berbeda dengan orang dewasa, mereka tidak hanya memerlukan keindahan, namun lebih memerlukan lingkungan yang kreatif. Mereka lebih tertarik pada apa yang mereka lihat dan ini adalah proses belajar yang sangat penting, berkaitan erat dengan tahap-tahap perkembangan anak yang masih lebih tertarik pada sesuatu yang bersifat visual. Kebutuhan anak akan ruang berdasarkan kebutuhan pada perkembangan psikis dan fisiknya.

Dengan demikian, dibutuhkan kualitas ruang interior yang memadai dan sesuai kebutuhan bagi perkembangan kreativitas anak tersebut. Kebutuhan anak dalam ruang secara fisik harus dapat menampung atau mewadahi segala aktivitas ekspresi kreativitas, dan berperan sebagai pendorong proses kreativitas mereka, dimulai dari tahap awal, persiapan, eksplorasi sampai dengan tahap akhir verifikasi atau evaluasi. Ruang harus dapat mengakomodasi segala aktivitas-aktivitas tersebut di atas dan tidak berhenti sampai pada tahap proses timbulnya “*Aha-Erlebnis*” atau ide beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru saja tetapi ruang juga harus dapat mewadahi aktivitas untuk mewujudkan ide ke produk kreatif yang nyata. Sejalan dengan apa yang dijelaskan oleh Kiswando (2005) bahwa ruang secara fisik dapat memfasilitasi aktivitas mengubah ide ke produk kreatif yang nyata. Berikut ini adalah bagan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak dalam proses kreatifnya menciptakan produk kreatif.



Gambar 2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas
Sumber : Jurnal (2016)

Dalam melakukan segala aktivitas dalam ruang, anak membutuhkan rasa bebas, aman, nyaman dan rangsang. Bebas dalam arti anak-anak tidak menemukan kesulitan untuk beraktivitas di dalam sebuah ruang. Kebebasan ini penting agar anak merasa leluasa untuk beraktivitas dan mengekspresikan kreativitas dengan sepenuh hati mereka dan hal ini baik untuk perkembangan psikologisnya. Untuk memenuhi rasa bebas dalam ruang, anak memerlukan *suasana ruang yang fleksibel*, tidak terlalu padat dan didukung dengan warna terang dan warna netral, karena skema warna netral adalah yang paling fleksibel (Ching, 1996).

Ruang harus dapat memberikan rasa aman kepada seorang anak ketika melakukan kegiatan. Dengan adanya rasa aman, seorang anak tidak akan merasa bahwa dirinya selalu berada dalam suasana yang menakutkan, menegangkan ketika mereka berada dalam ruangan tersebut. Rasa nyaman mampu mengkondisikan seorang anak untuk tetap beraktivitas selama ia mau dan mampu untuk melakukannya. Rasa nyaman yang dipengaruhi oleh pengolahan ruang ini



berpengaruh kepada aspek psikologis anak. Seorang anak akan merasa terasing dan bosan apabila tidak merasakan kenyamanan ketika ia berada dalam ruangan.

Sedangkan *rangsang* memiliki arti bahwa ruang hendaknya mampu hadir sebagai faktor eksternal yang dapat membantu proses perkembangan potensi anak melalui kegiatan-kegiatan kreatifnya. Rangsang ini memiliki arti juga bahwa sebuah ruang hendaknya mampu menjadi sumber gagasan, imajinasi bagi anak-anak. Rangsang ini sangat penting perannya sebagai *stimuli luar/eksternal* sehingga membantu produktivitas anak yang berguna bagi perkembangannya.

2.2 Kajian Tema Desain

2.2.1 Konsep Kreatif

2.2.1.1 Deskripsi Konsep Kreatif

Konsep kreatif pada desain interior yakni konsep dimana tata letak ruang, tata letak furnitur, warna ruang, dapat merangsang kreativitas penggunanya. Kreativitas sendiri adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 456), kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinal yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal.

Kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur komprehensif, imajinatif menuju suatu hasil yang orisinal. Sebaliknya kreativitas mencakup jenis pemikiran spesifik, yang disebut Guilford “pemikiran berbeda” (*divergent thinking*). Pemikiran menyimpang dari jalan yang telah dirintis sebelumnya dan mencari variasi. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.



2.2.1.2 Karakteristik Konsep Kreatif

Berikut adalah karakteristik dari konsep kreatif:

- a. Ruang memberikan kesan bebas, nyaman, aman.

Ruang yang memberikan kesan bebas, nyaman, dan aman, dapat memberikan perasaan nyaman untuk anak berkreasi dan bereksplorasi.

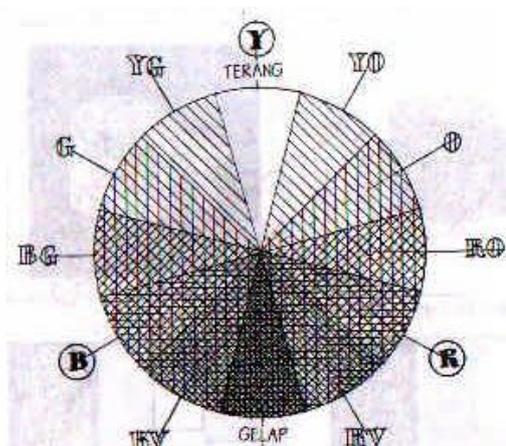
- b. Layout ruang yang lapang

Layout ruang yang lapang juga dibutuhkan agar anak dapat melakukan aktivitas dengan bebas dan terus bergerak aktif.

- c. Penggunaan warna-warna yang dapat merangsang kreativitas anak.

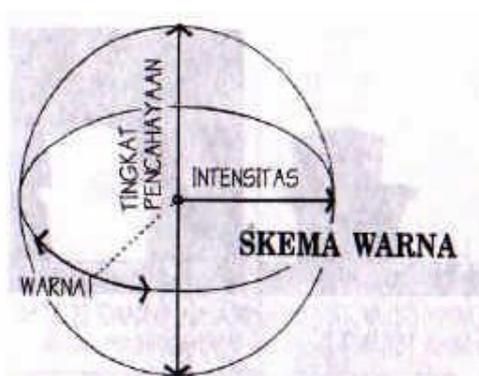
Kebutuhan anak usia sekolah dalam sebuah ruang adalah ruang yang mampu memberikan suasana hangat, nyaman, bebas, rangsang dan aman. Sehingga mereka dapat beraktivitas, berimajinasi dengan bebas, memperoleh motivasi dan inspirasi dalam setiap kegiatan kreatifnya melalui suasana ruang yang mereka rasakan dan baik untuk perkembangan psikologisnya.

Untuk memenuhi rasa bebas dalam ruang, anak memerlukan suasana ruang yang fleksibel, tidak terlalu padat dan didukung dengan warna terang dan warna netral, karena skema warna netral adalah yang paling fleksibel (Ching, 1996). Gambar berikut menjelaskan skema gelap-terang warna pada lingkaran warna dalam pencahayaan normal. Kesan hangat atau dingin dari suatu warna, sejalan dengan pencahayaan dan tingkat kepekatannya. Warna hangat dan intensitas tinggi dikatakan aktif secara visual dan merangsang, sedangkan warna dingin dan intensitas rendah lebih tenang dan santai.



Gambar 2.5 Gelap-Terang Warna dalam Cahaya Normal
Sumber : Jurnal (2004)

Memenuhi kebutuhan anak akan rasa aman dalam ruang memerlukan suasana ruang yang tidak menakutkan dan menegangkan, dalam arti warna-warna yang digunakan secara psikologis tidak menakutkan, menekan mereka, seperti penggunaan warna hitam. Sedangkan aman dalam warna adalah warna tidak menyilaukan sehingga tidak menyebabkan mata cepat lelah, sakit kepala dan tegang (Birren, 1961).



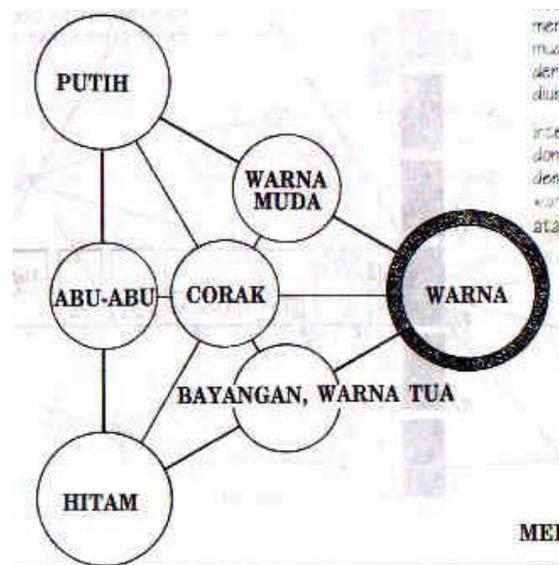
Gambar 2.6 Skema Intensitas Warna
Sumber : Jurnal (2004)

Warna menyilaukan berkaitan dengan intensitas warna atau *chroma*. Dimensi warna yang menyatakan kekuatan atau kelemahan warna, daya pancar warna dan kemurnian warna, seberapa jauh jaraknya dari kelabu atau



netral. Intensitas adalah kualitas warna yang menyebabkan warna itu berbicara, berteriak atau berbisik dalam nada yang lembut.

Pencahayaan warna dapat ditingkatkan dengan penambahan warna putih dan diturunkan dengan penambahan warna hitam. Menambahkan warna putih menimbulkan warna muda atau biasa disebut warna pastel. Dengan demikian warna yang dibutuhkan anak untuk memenuhi rasa aman adalah warna-warna pastel, intensitas tidak penuh.



Gambar 2.7 Penambahan dan Pengurangan Intensitas Warna
Sumber : Jurnal (2004)

Kebutuhan berikutnya adalah rasa nyaman dan hangat dalam ruang, suasana tersebut dapat diciptakan dengan menghadirkan komposisi warna-warna hangat dengan intensitas rendah. Kebutuhan terakhir adalah ruang yang dapat merangsang anak untuk beraktifitas, gembira dan kreatif, hal-hal tersebut membutuhkan suasana ruang hangat dan meriah. Warna-warna yang dapat mendukung suasana tersebut adalah warna-warna hangat, komposisi warna-warna kontras dan komposisi warna-warna terang (Pile, 1995 dan Birren, 1961).

Warna-warna yang mendukung kebutuhan anak dalam sebuah ruang seperti tersebut di atas, agar program kegiatan dapat berjalan dengan baik dan perkembangan anak optimal, lebih dijelaskan dalam tabel berikut ini:



Tabel 2.1 Warna-Warna yang Mendukung Kebutuhan Anak dalam Ruang

Kebutuhan Anak dalam Ruang	Suasana Ruang	Warna
Rasa bebas	Fleksibel, tidak terlalu padat	Warna terang dan warna netral. Contoh: - Merah, Oranye, Kuning - Putih, Hitam (netral)
Rasa aman	Tidak menakutkan, menegangkan	Tidak menyilaukan, sehingga tidak menyebabkan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mata cepat lelah ▪ Sakit kepala ▪ Tegang Dibutuhkan warna-warna pastel (warna dicampur dengan putih sehingga nilai dan intensitas warna lemah sampai sedang) Contoh : - Biru muda, hijau muda, kuning muda
Rasa nyaman	Menenangkan	Warna yang memberikan efek menenangkan. Contoh: - Biru, hijau dan ungu
Rasa hangat	Suasana hangat	Komposisi warna-warna hangat dengan intensitas rendah Contoh: - Merah muda, kuning muda, orange muda, hijau muda
Rangsang, merangsang anak untuk beraktifitas,	Suasana hangat, meriah	· Warna-warna hangat · Komposisi warna kontras



gembira dan kreatif		· Komposisi warna-warna terang Contoh : <ul style="list-style-type: none">- Warna merah yang dipadukan dengan warna hijau- Warna orange yang dipadukan dengan warna biru
---------------------	--	--

Sumber : Jurnal (2004)

d. Tersedianya area untuk berkreasi

Adanya area yang diperuntukkan sebagai area berkreasi dimana anak dapat berkreasi dan menghasilkan karya atau mungkin menciptakan sesuatu hal yang baru.

e. Penggunaan furnitur multifungsi

Penggunaan furnitur yang multifungsi dapat merangsang anak untuk terbiasa berfikir tentang kemungkinan multifungsi dari suatu barang, sehingga mereka dapat menemukan ide-ide baru dari penggabungan fungsi.

f. Penggunaan furniture dengan bentuk atau susunan yang bisa diubah

Penggunaan furniture dengan bentuk atau susunan yang bisa diubah akan memberikan kesempatan untuk lebih bereksplorasi dengan bentuk sesuai dengan apa yang mereka inginkan.

2.2.2 Nuansa Islami

2.2.2.1 Sejarah Desain Interior Islami

Arsitektur Islam merupakan wujud perpaduan antara kebudayaan manusia dan proses penghambaan diri seorang manusia kepada Tuhannya, yang berada dalam keselarasan hubungan antara manusia, lingkungan dan Penciptanya. Arsitektur Islam mengungkapkan hubungan geometris yang kompleks, hirarki bentuk dan ornamen, serta makna simbolis yang sangat dalam.



Arsitektur Islam merupakan salah satu jawaban yang dapat membawa pada perbaikan peradaban. Di dalam Arsitektur Islam terdapat esensi dan nilai-nilai Islam yang dapat diterapkan tanpa menghalangi pemanfaatan teknologi bangunan modern sebagai alat dalam mengekspresikan esensi tersebut.

Perkembangan arsitektur Islam dari abad VII sampai abad XV meliputi perkembangan struktur, seni dekorasi, ragam hias dan tipologi bangunan. Daerah perkembangannya meliputi wilayah yang sangat luas, meliputi Eropa, Afrika, hingga Asia tenggara. Karenanya, perkembangannya di setiap daerah berbeda dan mengalami penyesuaian dengan budaya dan tradisi setempat, serta kondisi geografis. Hal ini tidak terlepas dari kondisi alam yang mempengaruhi proses terbentuknya kebudayaan manusia.

Arsitektur yang merupakan bagian dari budaya, selalu berkembang seiring dengan berkembangnya peradaban manusia. Oleh karena itu, Islam yang turut membentuk peradaban manusia juga memiliki budaya berarsitektur. Budaya arsitektur dalam Islam dimulai dengan dibangunnya Ka'bah oleh Nabi Adam as sebagai pusat beribadah umat manusia kepada Allah SWT (Saoud, 2002: 1). Ka'bah juga merupakan bangunan yang pertama kali didirikan di bumi. Tradisi ini dilanjutkan oleh Nabi Ibrahim AS bersama anaknya, Nabi Ismail AS. Mereka berdua memugar kembali bangunan Ka'bah. Setelah itu, Nabi Muhammad SAW melanjutkan misi pembangunan Ka'bah ini sebagai bangunan yang bertujuan sebagai tempat beribadah kepada Allah. Dari sinilah budaya arsitektur dalam Islam terus berkembang dan memiliki daya dorong yang belum pernah terjadi sebelumnya, serta mencapai arti secara fungsional dan simbolis. Hal ini dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Ali Imran ayat 96 :“Sesungguhnya rumah yang mula-mula dibangun untuk (tempat beribadat) manusia, ialah Baitullah yang di Bakkah (Mekah) yang diberkahi dan menjadi petunjuk bagi semua manusia.”

2.2.2.2 Karakteristik Desain Interior Islami

Arsitektur Islam adalah cara membangun yang Islami sebagaimana ditentukan oleh hukum syariah, tanpa batasan terhadap tempat dan fungsi bangunan, namun lebih kepada karakter Islaminya dalam hubungannya dengan



desain bentuk dan dekorasi. Definisi ini adalah suatu definisi yang meliputi semua jenis bangunan, bukan hanya monumen ataupun bangunan religius (Saoud, 2002:

2). Berikut merupakan kaidah arsitektur islam :

1. Di dalam dan luar bangunan tidak terdapat gambar/ornamen yang makhluk hidup yang utuh.
2. Di dalam dan luar bangunan terdapat ornamen yang mengingatkan kepada Allah SWT.
3. Hasil desain bangunan tidak ditujukan untuk pamer dan kesombongan.
4. Pengaturan ruang-ruang ditujukan untuk mendukung menjaga akhlak dan perilaku.
5. Posisi toilet tidak dibolehkan menghadap atau membelakangi kiblat.
6. Keberadaan bangunan tidak merugikan tetangga disekitar.
7. Pembangunan sampai berdirinya bangunan seminimal mungkin tidak merusak alam.
8. Menggunakan warna yang mendekati kepada Allah, seperti warna-warna alam.

Selain itu, arsitek maupun desainer perlu memperhatikan pula prinsip-prinsip dalam arsitektur berdasarkan nilai-nilai islam, yakni:

1. Fungsi

Karya arsitektur harus fungsional, artinya harus bisa dimanfaatkan secara maksimal, menghindari 'kemubadziran', karena kemubadziran atau tindakan berlebih-lebihan merupakan salah satu tindakan yang dibenci Allah dan Rasulullah, serta mengakibatkan banyak kerusakan di muka bumi.

2. Bentuk

Bangunan dapat mempunyai tampilan bentuk yang bagus namun tetap fungsional dan tidak berlebih-lebihan, seperti yang dicontohkan oleh seriap ciptaan Allah di muka bumi yang mengandung keindahan sekaligus kemanfaatan.

3. Teknik



Bangunan harus mempunyai struktur dan konstruksi yang kokoh dan kuat sehingga tidak membahayakan manusia yang menggunakannya. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, arsitek juga perlu memperharikan penggunaan material-material ramah lingkungan dan yang mempunyai recycling life yang cepat dan dapat diperbarui, memanfaatkan bahan-bahan daur ulang, serta meminimalisasi terbuangnya material saat pembangunan.

4. Kenyamanan

Bangunan harus mampu memberikan kenyamanan bagi penghuninya, sehingga penghuni selalu bersyukur atas kenikmatan yang diberikan Allah, seperti nikmat diberi udara dan pencahayaan alami.

5. Konteks

Bangunan harus mampu menyatu dengan lingkungan tempatnya didirikan, artinya tidak merusak lingkungan alam maupun lingkungan buatan.

6. Efisien

Desain bangunan harus efisien, misalnya dengan prinsip “*luxurious in simplicity*”, artinya mewah dalam desain tapi murah dalam pendanaannya, sehingga menghindari kemubadziran.

Dalam penerapan desain tampilan Arsitektur Islam menerapkan beberapa elemen desain yang menjadikan ciri Arsitektur Islam.

- **Arabesque**



Gambar 2.8 Arabesque
Sumber : Pinterest (2020)

Ada larangan dalam ajaran Islam untuk menggunakan motif hewan maupun manusia. Oleh karena itu, para seniman Muslim lebih memilih



menggunakan motif geometris dan motif floral (tumbuhan) dalam berbagai karyanya, termasuk menghias interior bangunan. Motif-motif ini disebut motif arabesque karena berasal dari Arab.

Arabesque merupakan bentuk dekorasi artistik yang terdiri dari "dekorasi permukaan" (berdasarkan pola linier bergulir dan berirama) atau garis lurus. Ornamen semacam ini sering digabungkan dengan elemen lain. Biasanya terdiri dari pola tunggal yang bisa 'disusun berpetak' atau disusun berulang-ulang dan sebanyak yang dikehendaki. Dari sekian banyak seni ornamen Eurasia ini menyebabkan istilah arabesque digunakan sebagai istilah teknis oleh para sejarawan seni untuk menggambarkan unsur-unsur dalam ornamen yang ditemukan dalam dua fase, yaitu seni ornamen Islam yang lahir sejak abad ke-9, dan seni ornamen Eropa yang lahir sejak zaman Renaissance. Arabesque ini merupakan unsur dasar dalam seni Islam tetapi ia berkembang dari apa yang sudah ada sejak kedatangan Islam. Di Barat, arabesque menjadi seni ornamen yang utama, dan karena ornamen Islam arabesque ini umumnya bukan pola gambar, maka keberadaannya menjadi unsur yang paling kuat dalam setiap karya ornamen arsitektur.

- **Kaligrafi**

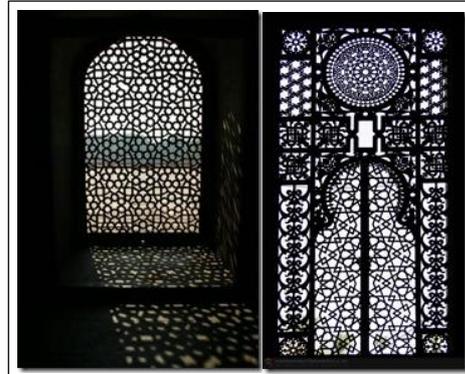


Gambar 2.9 Kaligrafi
Sumber : Pinterest (2020)

Kaligrafi atau seni menghias huruf, terutama huruf Arab sangatlah populer digunakan oleh seniman dan arsitek Muslim. Kaligrafi Islam atau kaligrafi Arab merupakan seni tulisan tangan indah yang berkembang di negara-negara dengan warisan budaya Islam. Tulisan-tulisan yang dibuat dalam kaligrafi umumnya menyitir ayat-ayat Al-Quran dan dijadikan salah satu sarana untuk melestarikan Al-Quran.



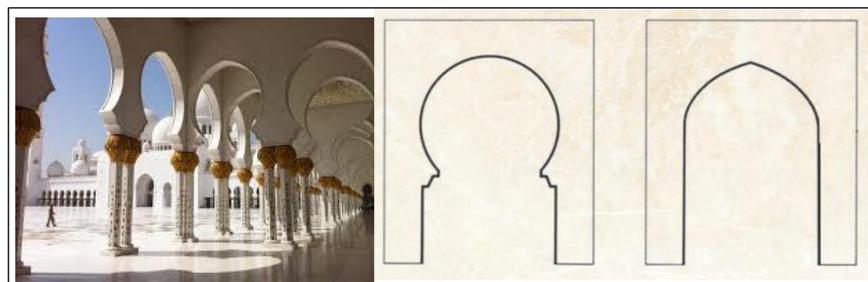
- **Mashrabiya**



Gambar 2.10 Mashrabiya
Sumber : Art Of Islam (2007)

Mashrabiya merupakan istilah untuk bagian dekorasi Arab yang diproyeksikan pada jendela tertutup berkisi-kisi. Mashrabiya merupakan ukiran dengan gaya Islam, yang dibuat dengan cara mengukir partisi kayu besar dengan pola geometris yang rumit. Dekorasi ini menampilkan kisi-kisi kayu berukir yang digunakan pada jendela tinggi di lantai dua atau lebih pada sebuah bangunan dan biasanya dilapisi dengan kaca patri. Dekorasi mashrabiya merupakan elemen arsitektur tradisional Arab yang telah ada sejak sebelum abad pertengahan.

- **Lengkung Tapal Kuda**



Gambar 2.11 Lengkung Tapal Kuda
Sumber : Art Of Islam (2007)

Tiap gaya arsitektur memiliki gaya lengkung (pertemuan antara dua pilar) sendiri-sendiri. Namun arsitektur Islam mengenal bentuk lancip (*pointed arch*) dan lengkung bentuk tapal kuda.



Sedangkan untuk penggunaan warna, berikut adalah warna-warna yang dipakai dalam interior Islami :

1. Warna Hijau

Warna hijau telah diasosiasikan sebagai warna yang mewakili agama Islam. Warna hijau adalah warna yang sakral dalam agama Islam. Warna hijau adalah warna yang sering dipakai Nabi Muhammad, selain itu warna hijau juga melambangkan kehidupan dan juga alam. Di dalam Qur'an juga disebutkan, bahwa nantinya saat memasuki surga, ornamen-ornamen akan terbuat dari emas, sedangkan penghuninya akan menggunakan jubah hijau dengan kain *silk* dan brokat berwarna emas, dan mereka akan bersantai dengan *cushion* berwarna hijau, dan juga karpet yang indah. Dalam islam, warna hijau adalah warna surga.



Gambar 2.12 Contoh Visual Interior dengan Nuansa Islami
Sumber : Pinterest.com (2016)

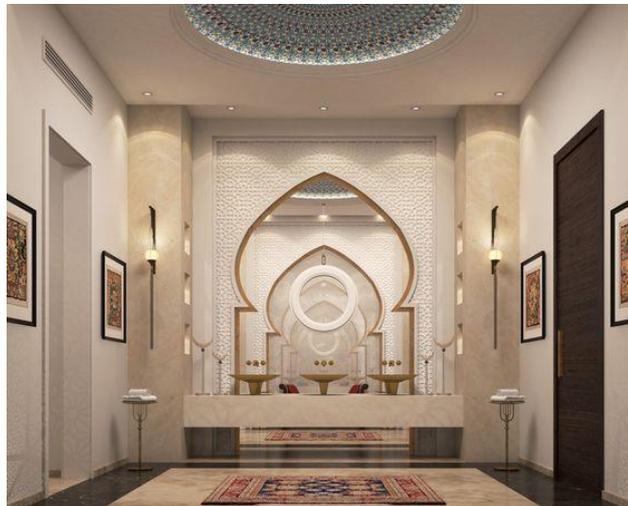
2. Warna Putih

Warna Putih adalah warna kedua yang sering dianggap identik dengan Islam. Warna putih melambangkan kesucian dan kedamaian. Selain itu warna putih juga sering digunakan oleh umat muslim, untuk melakukan ibadah sholat jumat. *The Umayyads* juga menggunakan warna putih sebagai warna standar saat mereka bertarung melawan Abbasid saat periode *Caliphate*. Selain itu warna putih juga sering muncul dalam berbagai bendera Islam.



2.2.2.3 Contoh Visual Desain Interior Islami

Berikut merupakan contoh visual interior dengan nuansa islami :



Gambar 2.13 Contoh Visual Interior dengan Nuansa Islami
Sumber : Pinterest.com (2016)



Gambar 2.14 Contoh Visual Interior dengan Nuansa Islami
Sumber : Pinterest.com (2016)



2.3 Studi Antropometri

Istilah anthropometri berasal dari kata “*anthropos (man)*” yang berarti manusia dan “*metron (measure)*” yang berarti ukuran. Secara definitif, anthropometri dapat dinyatakan sebagai suatu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Anthropometri secara luas digunakan untuk pertimbangan ergonomis dalam suatu perancangan (desain) produk maupun sistem kerja yang akan memerlukan interaksi manusia.

Menurut Eko Nurmianto dari buku *Ergonomi, Konsep Dasar, dan Aplikasinya*. Aspek-aspek ergonomi dalam suatu proses rancang bangun fasilitas merupakan faktor yang penting dalam menunjang peningkatan pelayanan jasa produksi. Setiap desain produk, baik produk yang sederhana maupun produk yang sangat kompleks, harus berpedoman kepada anthropometri pemakainya. Manusia pada umumnya akan berbeda-beda dalam hal bentuk dan dimensi ukuran tubuhnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi dimensi tubuh manusia antara lain:

- a. Umur
- b. Jenis kelamin
- c. Suku bangsa dan jenis pekerjaan atau latihan
- d. Posisi Tubuh (*posture*)

Adapun tiga kelas pengukurannya adalah sebagai berikut:

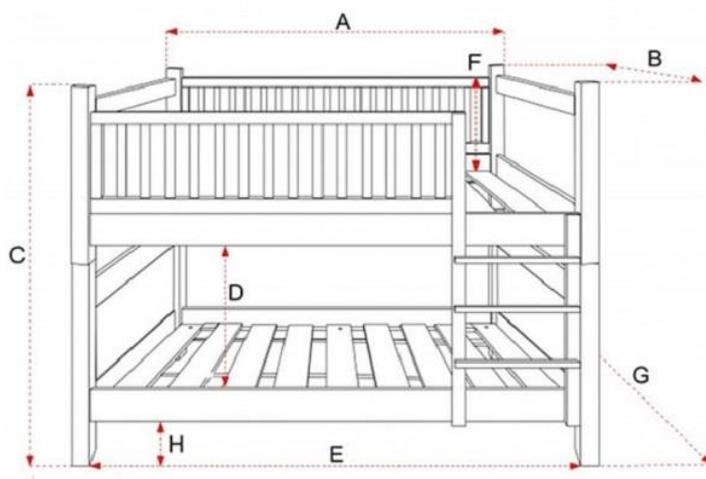
- a. Pengukuran tingkat keterampilan sebagai pendekatan untuk mengerti keadaan mekanis dari suatu aktivitas, contohnya mempelajari performansi seseorang.
- b. Pengukuran jangkauan ruang yang dibutuhkan saat bekerja.
- c. Pengukuran variabilitas kerja.

Dalam kaitan ini maka perancang interior harus mampu mengakomodasikan dimensi tubuh yang dapat dipakai oleh sejumlah populasi yang besar. Intinya untuk merancang bagi ukuran yang kecil seperti tinggi orang pendek maka gunakan persentil 5, dan untuk ukuran yang besar seperti tinggi pintu maka gunakan persentil 95.



Berikut ini merupakan contoh - contoh studi antropometri yang digunakan pada Gedung *Kidspreneur Center*, antara lain :

1. Area Kamar Tidur



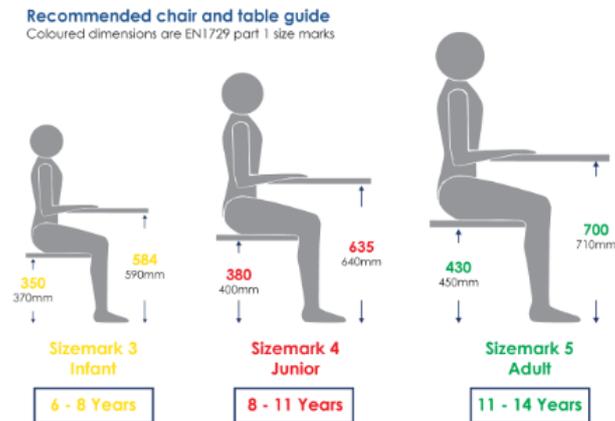
Gambar 2.15 Standar Tempat Tidur Tingkat untuk Anak
Sumber : gharpedia.com (2007)

- A : Panjang maksimal yakni 202 cm (6'-6")
- B : Lebar maksimal yakni 100 cm (3'-2").
- C : Tinggi maksimal dari kasur yakni 153 cm (5'-3")
- D : Jarak kasur atas dengan kasur bawah yakni 78 cm (2'-7")
- E : Panjang kasur yakni 190 cm (6'-2")
- F : Tinggi railing pada kasur atas yakni 36 cm (1'-1")
- G : Lebar kasur yakni 104 cm (3'-4") dengan tangga
- H : Tinggi dari lantai ke kasur bawah yakni 21 cm (6")

Ukuran standar di atas digunakan untuk menentukan dimensi dari tempat tidur dua tingkat untuk anak-anak.



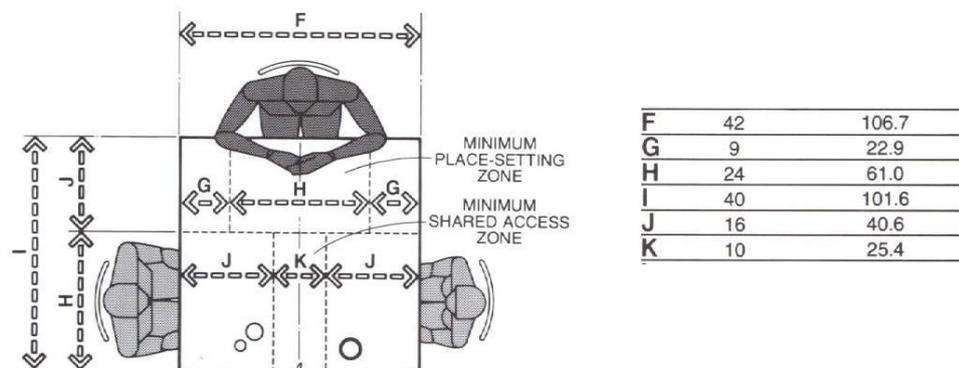
2. Area Belajar



Gambar 2.16 Standar Kursi dan Meja Belajar untuk Anak
Sumber : gopak.co.uk (2019)

Untuk area belajar, anthropometri yang harus diperhatikan adalah ukuran kursi dan meja belajar anak. Untuk usia 6-8 tahun, standar tinggi kursi adalah 35 cm sedangkan standar tinggi meja adalah 58,4 cm. Untuk usia 8-11 tahun, standar tinggi kursi adalah 38 cm sedangkan standar tinggi meja adalah 63,5 cm. Untuk usia 11-14 tahun, standar tinggi kursi adalah 43 cm sedangkan standar tinggi meja adalah 70 cm.

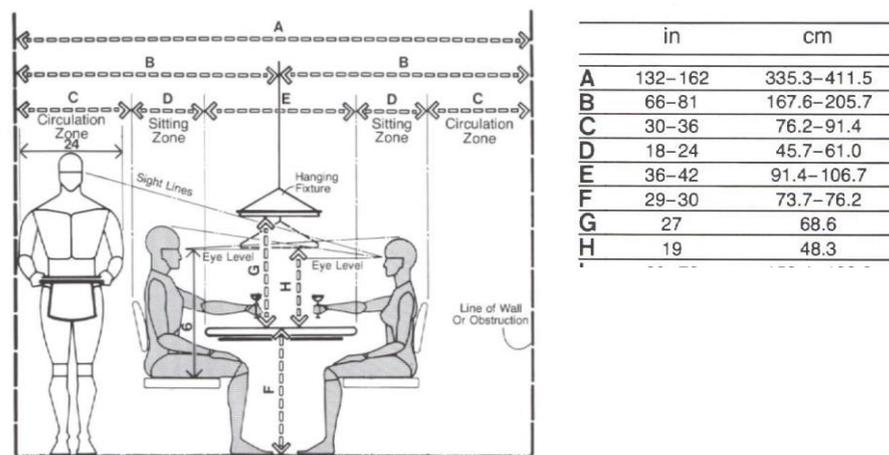
3. Area Makan



Gambar 2.17 Standar Dimensi Meja Makan
Sumber : *Human Dimension and Interior Space* (1979)



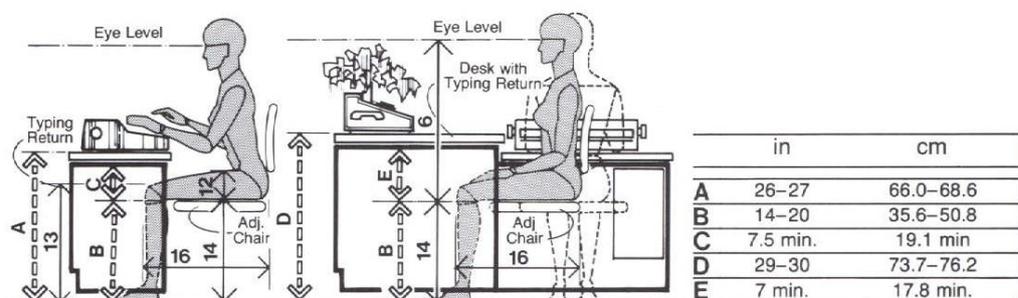
Untuk area makan atau *dining space*, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yakni untuk lebar meja yang optimal apabila di kiri dan kanan ada tempat duduk (F) adalah 42” atau 106,7 cm. Untuk lebar optimum meja per orang (H) adalah 24” atau 61cm sedangkan panjang optimum meja per orang (J) adalah 16” atau 40,6 cm. Selain panjang, apabila berhadapan maka dibutuhkan *shared access zone* (K) yang berukuran 10” atau 25 cm.



Gambar 2.18 Standar Ergonomi Area Makan dengan Sirkulasi
Sumber : *Human Dimension and Interior Space* (1979)

Selain itu, perlu diperhatikan pula zona sirkulasi di belakang kursi makan (C), yakni dibutuhkan jarak sebesar 30-36” atau 76,2 – 91,4 cm. Untuk zona duduk (D) yakni sebesar 18-24” atau 45,7-61 cm.

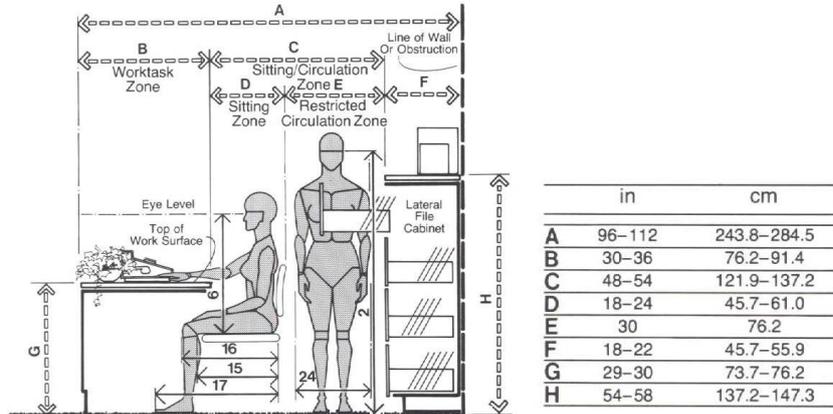
4. Area Kantor



Gambar 2.19 Standar Meja dan Kursi Kerja
Sumber : *Human Dimension and Interior Space* (1979)



Untuk area kantor, ergonomi yang harus diperhatikan yakni tinggi meja kerja (A), yaitu 26-27” atau 66-68,6 cm. Untuk tinggi kursi kerja (B), yaitu 14-20” atau 35,6-50,8 cm dan lebar kursi kerja yaitu 16” atau 40,6 cm.



Gambar 2.20 Standar Area Kerja dengan Sirkulasi

Sumber : *Human Dimension and Interior Space* (1979)

Selain itu, untuk sirkulasi pada area kerja terutama di belakang kursi kerja (E) dibutuhkan jarak sebesar 30” atau 76,2 cm. Sedangkan untuk ukuran lebar rak (F) adalah 18-24” atau 45,7-55,9 cm dan tinggi rak (H) adalah 54-58” atau 137,2-147,3 cm.

2.4 Studi Eksisting

2.4.1 Lokasi Gedung *Kidspreneur Center*



Gambar 2.21 Lokasi Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina
Sumber : Google Maps (2016)



Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina terletak di Jln. Bratang Binangun, IX/25, Barata Jaya, Gubeng, Surabaya, Jawa Timur.

Batasan tapak :

- Sebelah utara : Berbatasan dengan rumah penduduk
- Sebelah timur : Berbatasan dengan rumah penduduk
- Sebelah selatan : Berbatasan dengan Jl. Bratang Binangun IX
- Sebelah barat : Berbatasan dengan rumah penduduk

2.4.2 Profil Panti Asuhan Yayasan Al-Madina

Yayasan Al-Madina Surabaya (YAS) memiliki legalitas lengkap, akta notaris sejak 2005, izin Dinsos sejak 2008, izin SK Menkumham 2009, NPWP dan Izin Dinas Pendidikan Kota Surabaya 2014. Yayasan Al-Madina Surabaya memiliki gedung 3 lantai di atas lahan 750 m² tengah kota Surabaya yang sekarang bernama Gedung *Kidspreneur Center*. YAS merupakan satu-satunya panti asuhan yang diresmikan Mendikbud pada 19 Pebruari 2012. Berikut Logo dari Yayasan Al-Madina, beserta logo *Kidspreneur Center* :



Gambar 2.22 Logo Yayasan Al-Madina Surabaya
Sumber : Yayasan Al-Madina Surabaya (2012)



Gambar 2.23 Logo *Kidspreneur Center* Yayasan Al-Madina Surabaya
Sumber : Yayasan Al-Madina Surabaya (2012)



2.4.2.1 Sejarah Berdirinya Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina

Yayasan Al-Madina Surabaya (YAS) berdiri pada tahun 2009 dan didirikan oleh Syarif Thayib yang merupakan dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Awalnya, yayasan Al-Madina hanya sebuah pelatihan SEFT (Spiritual Emotional Freedom Technique). Training SEFT pertama kali digelar gratis di IAIN Sunan Ampel Surabaya pada 17 Desember 2006 yang diikuti oleh 350 guru se-Jawa Timur. Setelah sukses mengelat beberapa pelatihan SEFT, akhirnya Yayasan Al-Madina Surabaya melebarkan sayap dengan membangun kemitraan bersama PT. Logos Institute, memberikan santunan kepada anak-anak yatim se-Jawa Timur, dan bakti sosial, di 40 antaranya yaitu pengiriman relawan untuk korban bencana gempa Lapindo Sidoarjo, Yogyakarta, Padang, Aceh, dan lain-lain.

Dari kegiatan sosial itu muncul keinginan dari sebagian pengurus Yayasan Al-Madina, untuk mendirikan sebuah panti asuhan. Berdirinya yayasan Al-Madina Surabaya juga merupakan keinginan murni Syarif Thoyib sejak kecil. Keinginan Syarif Thayib muncul karena kepeduliannya terhadap anak-anak yang berada di Panti Asuhan, karena anak-anak tersebut merupakan anak yang terlantar, anak yang tidak mampu, anak korban *broken home*, dan anak yang tidak mempunyai orang tua. Awalnya impian itu terbentur biaya. Tapi seiring perjalanan waktu, cita-cita itu pun terwujud.

Pada tahun 2005, seorang dermawan asal Bangil, Pasuruan, menghibahkan tanahnya seluas 500 M2 di Jl. Bratang Binangun IX No.25-27 Surabaya senilai Rp 1 milyar untuk dijadikan sebagai panti asuhan. Dermawan tersebut merupakan kerabat dekat Syarif Thayib yang mempunyai keinginan yang sama dengan Syarif Thayib untuk mendirikan sebuah Yayasan panti asuhan. Karena melihat keberhasilan dalam acara pengembangan SDM tahun 2005 yang diselenggarakan secara gratis, sehingga membuat seorang dermawan tersebut percaya dan ingin menghibahkan tanahnya kepada Syarif Thayib untuk dijadikan Yayasan



Panti Asuhan. Pada tahun 2006 Syarif Thayib mulai mencari donatur untuk membantu pembangunan panti asuhan. Donatur yang didapatkan Syarif Thayib dari berbagai kalangan mulai dari kalangan pemerintah, perusahaan, dan masyarakat. Usaha Syarif Thayib akhirnya membuahkan hasil pada tahun 2008 pembangunan panti asuhan mulai dikerjakan, sebagaimana proses awal peletakan batu pertama. Pada tahun yang sama Syarif Thayib mulai mengurus dan memproses surat-surat dari pembentukan akta notaris hingga proses legalitas secara sempurna.

Pemilihan nama Yayasan Al-Madina Surabaya (YAS) terinspirasi oleh hijrah Nabi Muhammad Saw dari Makkah ke Madina yang menjadi titik awal sejarah besar peradaban manusia. Dari kota Madina inilah, Rasulullah Saw meletakkan dasar-dasar beragama, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara secara nyata. Sejarah Madina menunjukkan wajah peradaban modern yang menjunjung tinggi kehormatan sesama anggota masyarakat tanpa memandang identitas agama, suku, ras, dan lainnya. Inilah wajah Islam yang sebenarnya, memberikan rahmat bagi seluruh alam, rahmatan lil 'alamin.

Tahun 2009 Yayasan Al-Madina Surabaya, yayasan resmi berbadan hukum. Departemen Hukum dan HAM menyetujui Al-Madina sebagai organisasi sosial yang mengelola panti asuhan. Proses ini memakan waktu selama 6 bulan. Nama "Al-Madinah" dipilih sebagai nama yayasan. Nama Al-Madinah memiliki arti yang kuat dalam perkembangan historis agama Islam. Sayangnya, nama tersebut sudah dimiliki oleh sebuah yayasan di Solo. Namun demikian, pengurus tidak kehilangan akal lantaran "Al-Madinah" sudah ada, akhirnya nama yang cukup sakral ini harus menghilangkan huruf terakhir "H" dan menambahi "Surabaya" sehingga menjadi Yayasan Al-Madina Surabaya.

Yayasan Al-Madina Surabaya pada awal berdirinya memiliki susunan kepengurusan dari Pembina, pengurus dan pengawas. Kepengurusan tercantum secara resmi di Akta Notaris Sri Mardalina, S.H



pada tanggal 09 Juni 2009 Nomor 04 SALINAN PENDIRIAN YAYASAN AL-MADINA SURABAYA.

Tabel 2.2 Tabel Kepengurusan Yayasan Al-Madina Surabaya

No.	Nama	Jabatan
1.	H. Mochammad Arif Junaidy, SH	Pembina (Ketua)
2.	Dr. H. Muhammad Thohir, SP.KJ	Penasehat
3.	Robiatul Adhawiyah	Pembina (Anggota)
4.	H. Ahmad Faiz Zainuddin, M.Sc	Pengawas
5.	Dr. H. Syarif Thayib, M.Si	Pengurus (Ketua)

Sumber : Akta Notaris Sri Mardalina, SH tanggal 09 Juni 2009 Nomor 04 (2009)

2.4.2.2 Visi dan Misi Panti Asuhan Yayasan Al-Madina

Visi dari Yayasan Al-Madina ini adalah menjadi panti asuhan model *kidspreneur* yang layak dan mudah dicontoh. Sedangkan misinya adalah memberdayakan *mindset entrepreneur* anak yang berkarakter qur'ani. Yayasan Al-Madina juga memiliki *tagline*, yakni “akhlak qur'ani, *skill entrepreneur*”.

2.4.2.3 Aset Materiil dan Non Materiil Yayasan Al-Madina

1. **Sarana Fisik;** YAS memiliki gedung yang cukup memadai dengan fasilitas yang juga lengkap sebagai tempat pembelajaran *entrepreneur*, seperti LCD *projector*, ruang kelas yang kondusif, aula yang luas, perpustakaan dan lainnya.
2. **Prasarana non-Fisik;** seperti kurikulum. Kurikulum *Kidspreneur* sudah diterapkan mulai kelas materi, praktek lapangan dan gelar event *entrepreneur*, seperti pameran tunggal, Ramadhan *Kidspreneur Camp*, *Bazaar Yatim*.
3. **Tim Mentor;** YAS bekerjasama dengan Fakultas Ekonomi Bisnis Universitas Airlangga untuk mendapatkan tim mentor yang handal.
4. **Jaringan;** yaitu memiliki jaringan yang sama-sama memiliki kepedulian tentang *entrepreneurship* bagi kalangan anak usia dini,



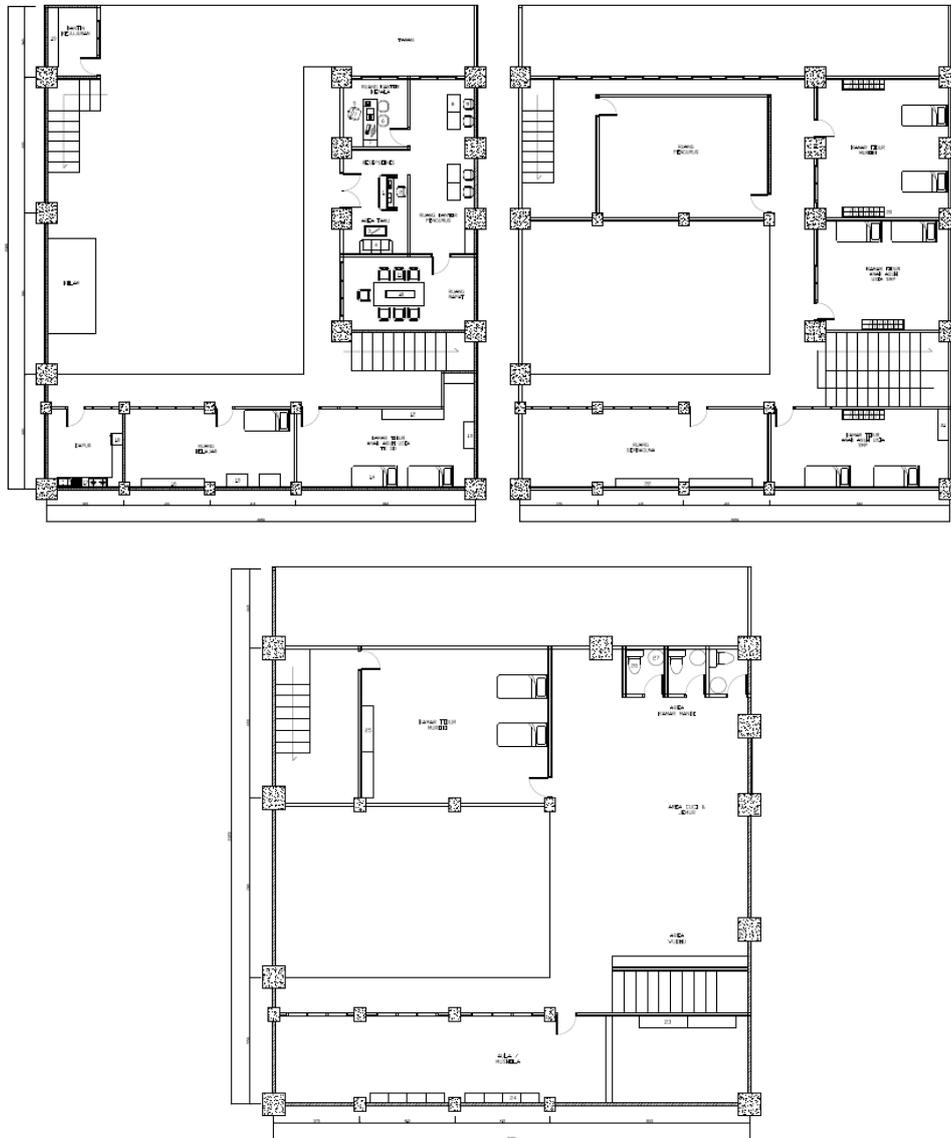
terutama di kalangan anak-anak yatim. Jaringan-jaringan tersebut tak hanya panti-panti asuhan, tetapi juga para pengusaha, psikolog dan pemerintah.

2.4.2.4 Aspek Manajemen Yayasan Al-Madina

1. **Strategi Pembelajaran;** Yayasan Al-Madina Surabaya (YAS) memiliki tiga program pembelajaran, yaitu pembelajaran *entrepreneurship*, pembelajaran keagamaan dan pembelajaran formal (sekolah). Tiga program tersebut, mengkondisikan anak-anak asuh harus menguasai tiga program belajar.
2. **Sikap Asuh;** dengan adanya tiga program pembelajaran, otomatis membutuhkan sinergi sikap asuh yang tepat. Terlebih anak-anak asuh terdiri dari berbagai tingkatan usia, yang berarti para pengasuh dihadapkan pada macam-macam karakter anak-anak yang tentunya berlainan satu sama lain
3. **Manajemen Organisasi;** Distribusi kerja masing-masing staff dan rencana program kerja yang menyelaraskan dengan visi-misi yayasan, belum ada rencana kerja yang pasti.



2.4.3 Denah Eksisting



Gambar 2.24 Denah Eksisting Gedung *Kidspreneur Center*
Sumber : Yayasan Al-Madina Surabaya (2016)

Berikut adalah denah eksisting Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya, yang terdiri dari 3 lantai. Lantai pertama terdiri dari area kantor, area makan, area belajar dan kamar tidur anak. Sedangkan pada lantai dua, terdapat kamar tidur anak SMP beserta murobi atau pengasuh, dan dua area yang cukup besar namun tidak digunakan. Sedangkan pada lantai 3, terdiri dari area kamar anak asuh usia SMP, area kamar mandi,



wudhu dan cuci baju, serta aula serbaguna. Kekurangan dari denah ini, yakni pada lantai 1 dan 2 tidak ada kamar mandi, sehingga jika ingin menggunakan kamar mandi, baik penghuni maupun tamu harus menggunakan kamar mandi di lantai 3. Selain itu, area dapur yang digabung dengan area makan juga cukup kecil. Sedangkan untuk area kamar rata-rata masih cukup longgar.

2.4.4 Analisa Eksisting Ruang

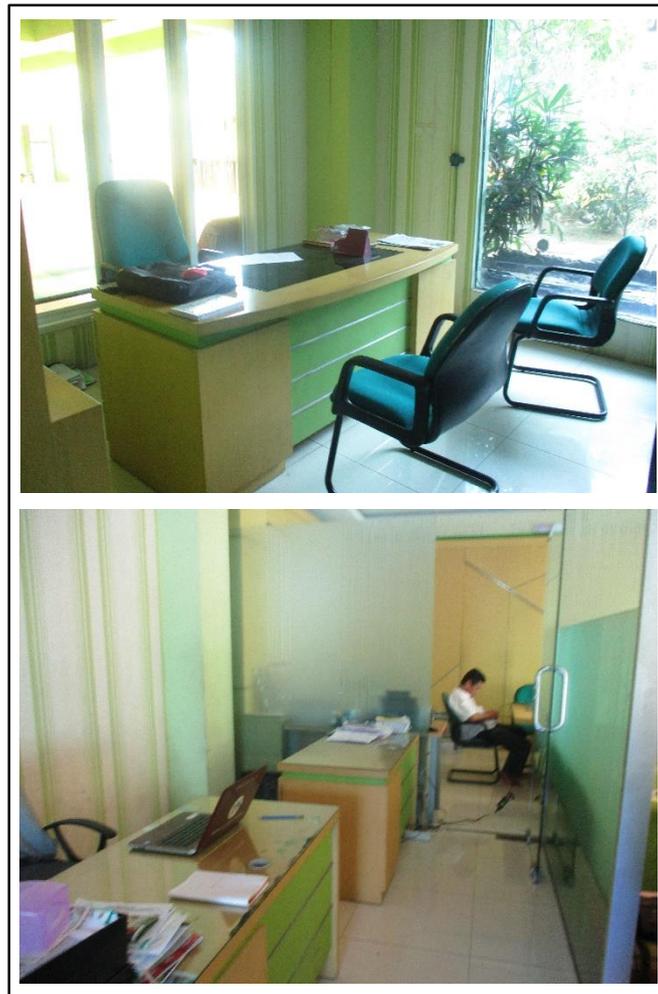
- Resepsionis dan Kantor



Gambar 2.25 Area Resepsionis Gedung *Kidspreneur Center*
Sumber : Dok. Penulis (2016)



Gambar 2.25 merupakan foto eksisting dari area resepsionis Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya. Pada area resepsionis terdapat meja & kursi resepsionis, serta dua buah sofa dan meja untuk tamu. Kondisi eksisting area resepsionis secara keseluruhan sudah cukup baik, hanya saja ada tumpukan berkas-berkas yang dibiarkan tidak teratur.

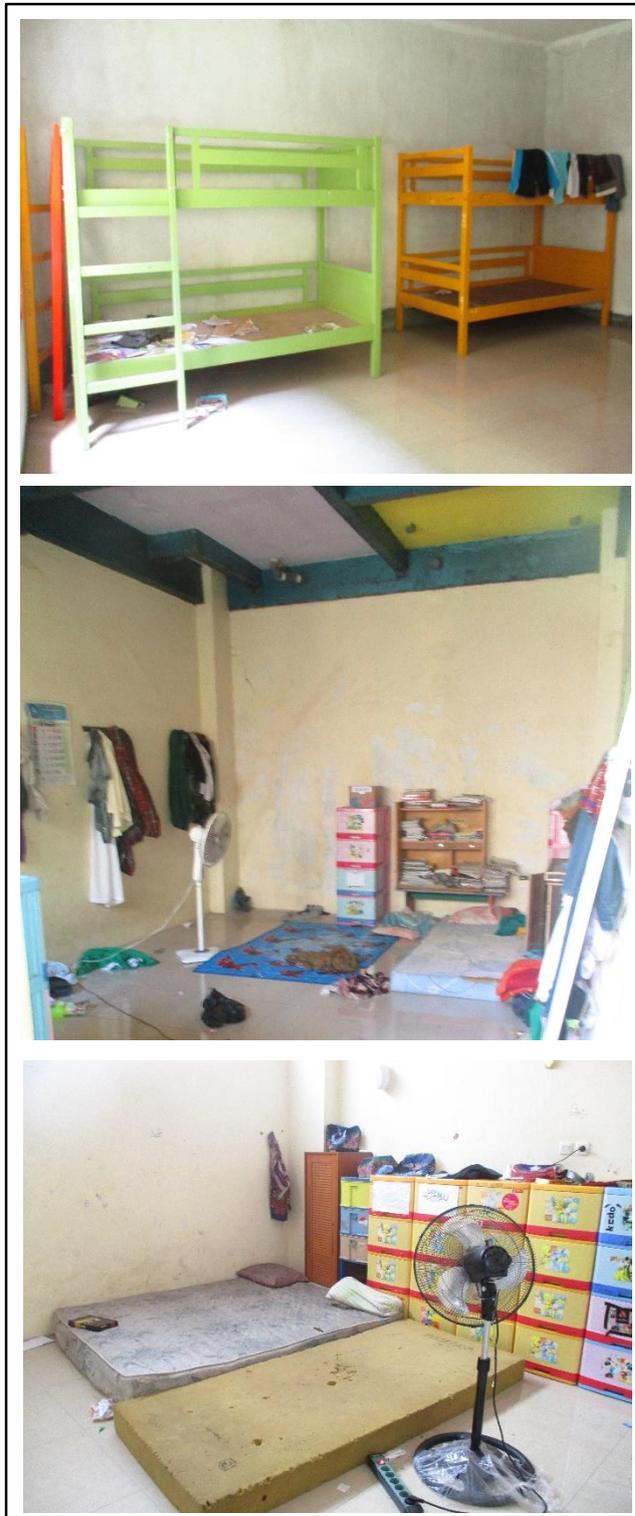


Gambar 2.26 Area Kantor Gedung *Kidspreneur Center*
Sumber : Dok. Penulis (2016)

Gambar 2.26 merupakan foto eksisting dari kantor Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya. Area kantor terdiri dari ruang kepala panti asuhan, ruang kantor staff panti asuhan, beserta ruang rapat. Kondisi eksisting area kantor secara keseluruhan sudah cukup baik.



- Kamar Tidur



Gambar 2.27 Area Kamar Tidur Gedung *Kidspreneur Center*
Sumber : Dok. Penulis (2016)



Gambar 2.27 merupakan foto eksisting dari kamar tidur di Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya, yakni kamar tidur untuk anak asuh usia SD dan SMP. Kondisi dari kamar tidur di Panti Asuhan ini kurang terawat dan kurang layak. Hal ini bisa dilihat dari tidak adanya kasur di salah satu kamar, dan baju baju yang berserakan yang memperlihatkan bahwa ruang tersebut kurang teratur dan tidak rapi. Hal ini tentu mengurangi kenyamanan penghuni, apalagi untuk ukuran anak-anak yang sedang tumbuh dan berkembang yang membutuhkan dukungan dari lingkungan fisik maupun psikis.

- Aula Serbaguna



Gambar 2.28 Aula Serbaguna Gedung *Kidspreneur Center*
Sumber : Dok. Penulis (2016)



Gambar 2.28 merupakan foto eksisting dari aula serbaguna Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya. Selain digunakan sebagai ruangan untuk mengadakan acara-acara tertentu, ruangan ini juga digunakan sebagai Mushola, sehingga kegiatan ibadah seperti sholat dan mengaji juga dilakukan di ruangan ini. Hal ini perlu diperhatikan pada proses perancangan desain interior panti asuhan, karena masih ada ruangan yang tidak digunakan, sedangkan ruang aula justru memiliki fungsi ganda yakni sebagai Mushola.

- Kamar Mandi



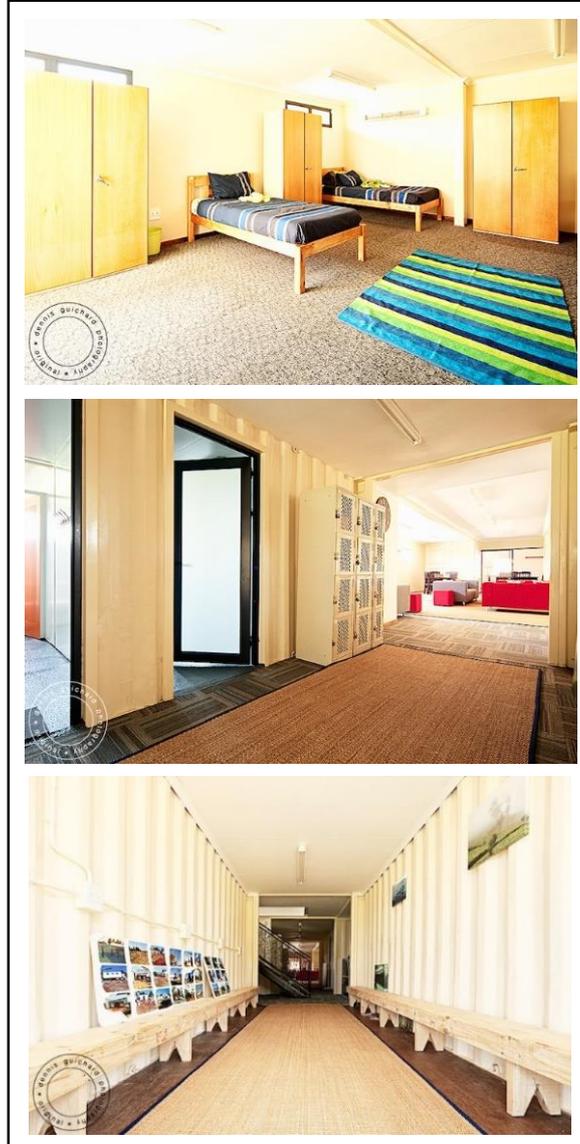
Gambar 2.29 Kamar Mandi Gedung *Kidspreneur Center*
Sumber : Dok. Penulis (2016)

Gambar 2.29 merupakan foto eksisting dari kamar mandi Gedung *Kidspreneur Center* Panti Asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya. Kamar mandi tersebut terletak di lantai 3, sedangkan di lantai 2 tidak ada kamar mandi. Di lantai 1 terdapat 1 buah kamar mandi. Di area kamar mandi ini juga terdapat area wudhu dan juga area cuci baju.



2.5 Studi Pemandangan

2.5.1 Panti Asuhan New Jerusalem



Gambar 2.30 New Jerusalem *Orphanage*
Sumber : inhabitat.com (2013)

3

New Jerusalem *Orphanage* berada di atas tanah seluas 26.000 m². Panti asuhan ini bertujuan “untuk menjadi salah satu rumah anak-anak terbaik di Afrika dengan ketersediaan perawatan yang berkualitas dan terpadu untuk anak-anak yang yatim piatu, ditinggalkan, dilecehkan, trauma, dan anak yang terkena HIV-positif”.



Panti Asuhan ini didirikan pada tahun 2000 oleh Anna Mojapelo, seorang advokat, pengusaha dan pendiri komunitas, bersama adiknya Phina Mojapelo, seorang pekerja sosial yang memiliki pengalaman luas dalam bekerja dengan anak-anak, remaja dan HIV/AIDS.

Fasilitas yang ada yakni *nursery* untuk bayi, asrama untuk anak-anak yang lebih tua, dapur komunal, fasilitas makan, taman penitipan anak, satu sekolah pre-school, fasilitas bermain dan olahraga, serta kebun sayur permaculture.

Menurut Anna, masing-masing unit adalah ruang inspirasi hidup. Ada cukup ruang untuk 12 anak-anak dan pengasuh. “Ini adalah rumah dari anak-anak, yang tidak hanya membuat anak-anak yatim merasa dicintai dan istimewa, tetapi juga membantu untuk merangsang perkembangan mereka.



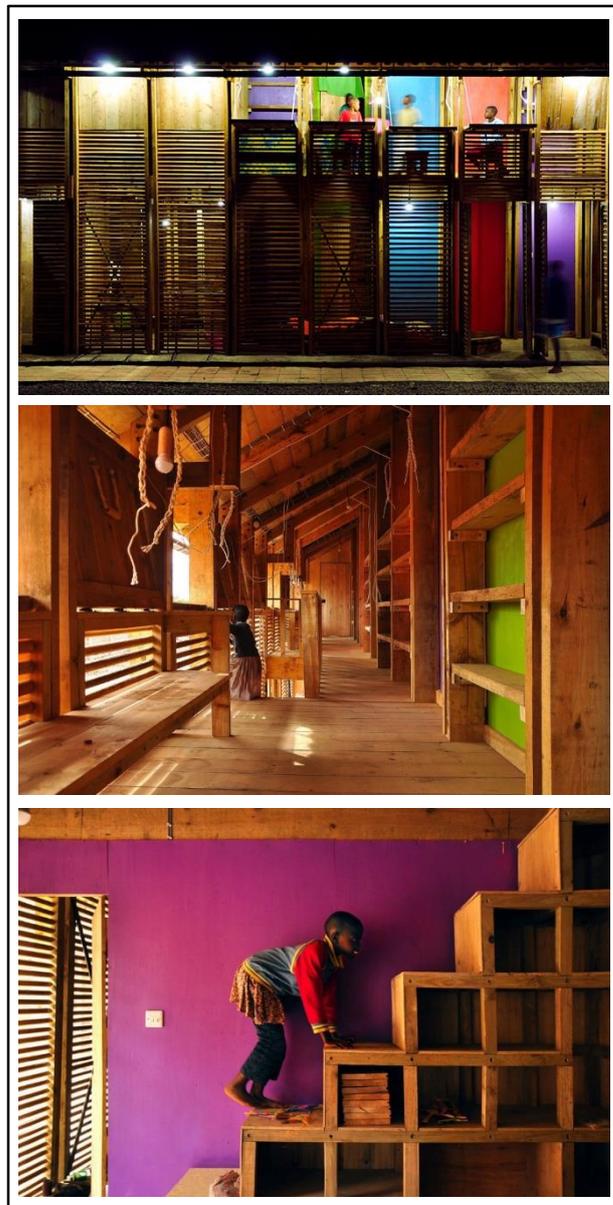
Gambar 2.31 New Jerusalem Orphanage
Sumber : inhabitat.com (2013)

Dibangun dari 28 kontainer dan juga material-material daur ulang, rumah ini menggunakan tenaga surya untuk penerangan dan air panas, dan menggunakan *grey water* yang di daur ulang untuk irigasi.



Suasana dari Panti Asuhan ini sudah cukup *homey*, atau terasa seperti rumah yang nyaman. Hal ini tentu baik untuk anak-anak asuh yang tidak memiliki “rumah” seperti anak-anak lain. Fasilitas yang diberikan pun cukup lengkap, dan pembangunannya juga memperhatikan aspek lingkungan, seperti penggunaan material daur ulang, penggunaan listrik tenaga surya, dan lainnya.

2.2.2 St. Jerome’s Center



Gambar 2.32 St. Jerome’s Center
Sumber : archute.com (2015)



Bersama dengan sebuah komunitas kecil di Kikuyu, yang merupakan daerah di pinggiran pertanian Nakuru, Kenya, sebuah organisasi desain yang berbasis kemanusiaan yakni Orkidstudio berhasil mendirikan sebuah rumah baru yang akan menaungi anak-anak daerah sekitar yang kurang beruntung dan terlantar.



Gambar 2.33 St. Jerome's Center
Sumber : archute.com (2015)

Menantang tipologi panti asuhan khas Afrika dimana anak-anak biasanya tidur secara massal di asrama-asrama besar, bangunan ini membatasi setiap ruang untuk empat anak, dengan memberikan ruang & pencahayaan yang cukup. Selain itu ada area terbuka yang digunakan untuk *social spaces*, hingga ruangan yang sepi dan tenang untuk belajar, membaca, ataupun sekedar relaksasi.

Bangunan ini dibuat dengan menggunakan *earthbags*, sehingga dindingnya efektif untuk menyerap panas matahari, dan membantu mengatur suhu malam yang cenderung lebih dingin. Selain itu, bangunan ini juga memiliki kelongsong kayu yang dibuat dari inti pilar. Produk sampingan dari proses veneer yang biasanya dibuang karena dikategorikan sebagai limbah.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB III METODE DESAIN

3.1 Alur Diagram Bagan Proses Desain

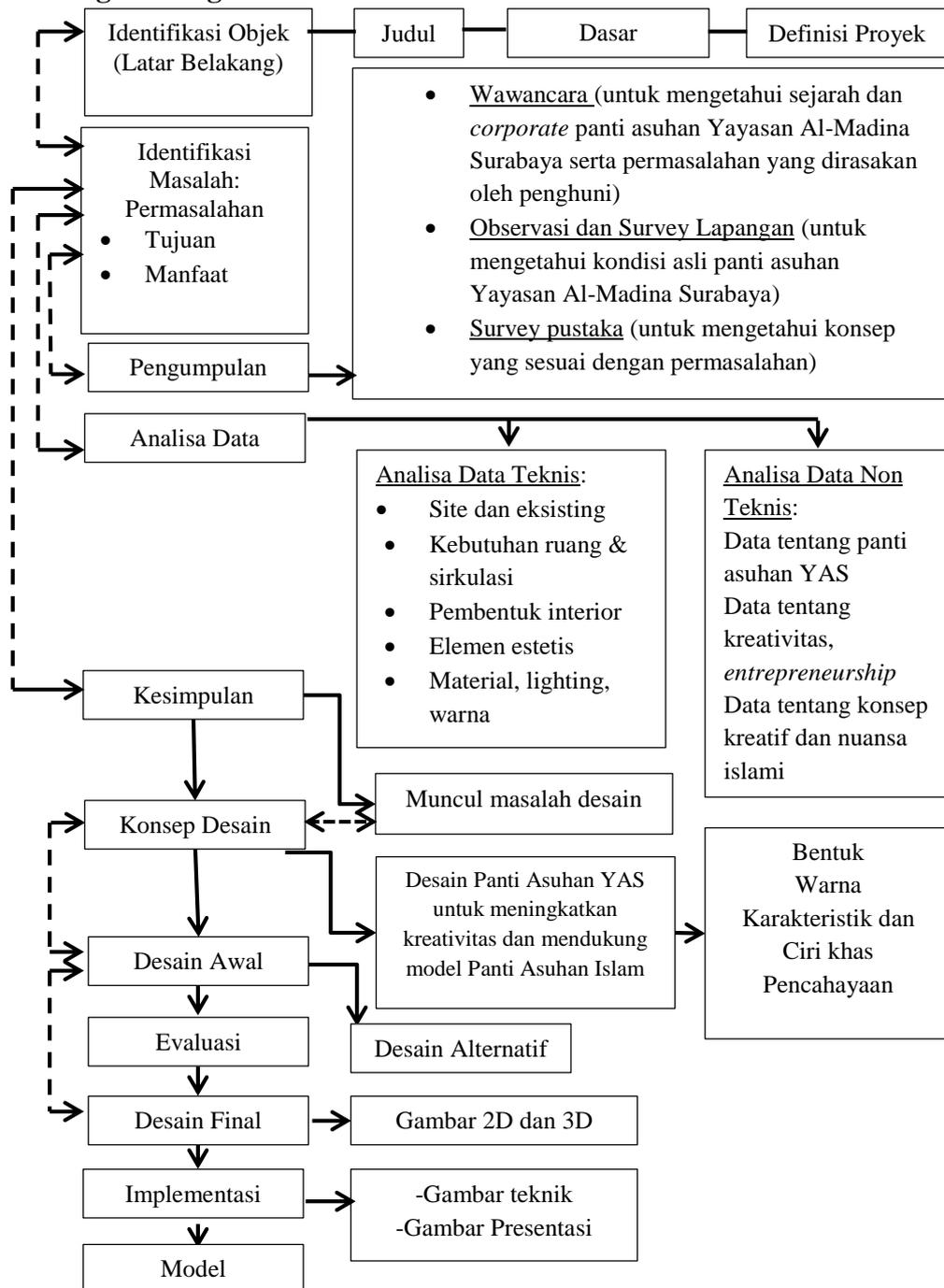


Diagram 3.1 Alur Diagram Proses Desain
Sumber : Dok. Penulis (2016)



3.2 Teknik Pengumpulan Data

3.2.1 Data Primer

Data primer merupakan sejumlah data yang didapat langsung dari lapangan melalui pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan objek tersebut.

- a. Observasi atau survey lapangan dilakukan agar dapat mengetahui kondisi langsung dan persoalan apa saja yang terjadi seperti aktivitas pengguna, studi kebutuhan ruang, beberapa fasilitas yang digunakan dan dibutuhkan serta sirkulasi ruang yang berhubungan dengan denah eksisting.
- b. Pengambilan gambar dan foto eksisting interior panti asuhan Yayasan-Al Madinah Surabaya sebagai media referensi dan pengamatan beberapa studi yang dapat dikaji. Dengan mengambil gambar secara langsung, maka dapat mempermudah proses penelitian, sekaligus sebagai bukti masalah-masalah fisik yang terjadi.
- c. Media wawancara dilakukan terhadap pemilik untuk mengetahui tentang sejarah berdiri bangunan, profil, logo, keinginan dari pemilik, kelebihan dan kekurangan eksisting panti asuhan Yayasan-Al Madinah Surabaya.

3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan sejumlah data yang diperoleh secara tidak langsung dari lapangan maupun pihak yang berkaitan langsung dengan objek melainkan melalui studi pustaka, majalah, internet dan media lainnya.

Dengan melakukan pengumpulan data baik melalui data sekunder ataupun primer guna untuk mendukung sebuah perancangan pada Panti Asuhan Yayasan Al-Madina dengan membandingkan beberapa data yang sudah diperoleh, sehingga akan dihasilkan beberapa kesimpulan yang dapat menunjang dan melengkapi kekurangan serta permasalahan yang ada sebelumnya.

Kesimpulannya data yang didapat pada akhirnya merupakan pengumpulan data yang didapat langsung dari lapangan serta data yang diperoleh dari data sekunder akan menghasilkan ide yang bagus bagi Panti Asuhan Yayasan Al-Madina itu sendiri.



Dari data pustaka yang dapat dijadikan referensi yang baik untuk menunjang perancangan interior panti asuhan dengan konsep kreatif dan nuansa islami :

- Data antropometri, dimana sangat berguna untuk mengetahui standar dimensi pada ukuran furniture. Selain itu yang terpenting adalah jarak sirkulasi standar.
- Definisi konsep rancangan yaitu Panti Asuhan dengan Konsep Kreatif dan Nuansa Islami
- Karakteristik atau psikologis warna terhadap ruang.
- Studi perbandingan yang mencakup data-data referensi sehingga dapat menunjang proses perancangan, terutama mendesain interior Panti Asuhan Yayasan Al-Madina.

3.3 Analisa Data

Dalam melakukan riset desain diperlukan data yang valid untuk keberhasilan sebuah proses analisa. Data tersebut dibagi menjadi dua kategori yaitu data fisik yang didapatkan dari literatur, buku, dan jurnal, Data non fisik yang didapatkan dari survey pada objek riset. Data non fisik terdiri dari hasil observasi lapangan, kuisisioner dan wawancara. Data- data yang sudah terkumpul nantinya akan di analisa dan diambil suatu kesimpulan yang nantinya akan mengarah pada penyusunan konsep riset desain. Berikut data-data dan metode yang dilaksanakan serta variable masalah yang akan dicari :

Tabel 3.1 Variabel Masalah dan Metode Pencarian Data

No.	Data yang diperlukan (Permasalahan)	Metodologi	
		Observasi (Survey Lapangan)	Wawancara (Pengurus)
1	Organization Profile	Meminta data kepada pengurus panti asuhan	
2	Layout dan Akses / Sirkulasi	Mengukur langsung di lapangan	



3	Kondisi Eksisting	Berkeliling panti asuhan dan mengambil dokumentasi berupa foto	
4	Ergonomi dan fasilitas	Melakukan pengamatan dan pengukuran pada fasilitas-fasilitas	
5	Usia anak asuh		Melakukan interview dengan pengurus panti asuhan
6	Kegiatan anak asuh	Meminta data jadwal harian anak asuh kepada pengurus	
7	Penjelasan tentang visi dan misi yayasan		Melakukan interview dengan pengurus panti asuhan
8	Penjelasan tentang cara penerapan visi dan misi yayasan		Melakukan interview dengan pengurus panti asuhan
9	Kelebihan dan Kekurangan Gedung		Melakukan interview dengan pengurus panti asuhan
10	Fasilitas apa yang perlu ditambahkan		Melakukan interview dengan pengurus panti asuhan
11	Desain Interior seperti apa yang diharapkan		Melakukan interview dengan pengurus panti asuhan

Sumber: Dok. Penulis (2016)

3.4 Tahapan Desain

3.4.1 Latar Belakang

- Panti Asuhan merupakan lembaga kesejahteraan sosial yang bertanggung jawab untuk memberikan pelayanan pengganti dalam pemenuhan kebutuhan fisik, mental dan sosial pada anak asuhnya, sehingga mereka memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi perkembangan kepribadian sesuai dengan harapan.
- Yayasan Al-Madina merupakan salah satu panti asuhan di Surabaya, Jawa Timur. Selain memiliki tanggung jawab dasar yakni memberikan



pelayanan pengganti bagi anak asuh, Yayasan Al-Madina juga memiliki visi menjadi panti asuhan model kidspreneur yang layak dan mudah dicontoh, dengan misi memberdayakan *mindset entrepreneur* anak yang berkarakter qur'ani.

- Model kidspreneur dan karakter qur'ani sendiri merupakan hal yang penting, karena penanaman nilai-nilai ini sejak kecil, akan membantu anak dalam pertumbuhannya. Kemampuan entrepreneur sejak dini bisa membuat anak lebih mandiri dan siap menghadapi kebutuhan finansialnya.
- Untuk menjadi entrepreneur, anak-anak akan dituntut untuk lebih kreatif dan peka terhadap masalah di sekitar. Sedangkan karakter qur'ani juga merupakan hal yang penting agar anak-anak memiliki pegangan untuk berperilaku sehari-hari sesuai dengan kaidah agama Islam.
- Dibutuhkan lingkungan fisik maupun non-fisik untuk menunjang visi misi tersebut. Lingkungan non-fisik bisa berupa pelayanan pemenuhan kebutuhan mental dan sosial, seperti adanya wali dari anak asuh sebagai pengganti sosok orang tua anak asuh. Sedangkan lingkungan fisik bisa didapat salah satunya dari interior panti asuhan.
- Untuk menunjang visi misi kidspreneur berkarakter qur'ani, dibutuhkan desain interior yang dapat memberikan stimulus pada anak agar lebih aktif, kreatif, namun tetap menyenangkan dan aman untuk anak.
- Hal ini dapat diatasi dengan desain interior dengan konsep kreatif dan nuansa islami. Desain interior ini menunjang visi yayasan, yakni menjadi panti asuhan model kidspreneur yang layak dan menumbuhkan jiwa entrepreneur serta menunjang bentuk panti asuhan sebagai panti asuhan islam. Desain interior ini juga tetap memberikan rasa aman dan nyaman pada anak asuh sehingga dapat menunjang tumbuh kembang anak asuh.



3.4.2 Permasalahan dan Tujuan

a. Permasalahan

1. Bagaimana desain interior panti asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya yang dapat meningkatkan kreativitas anak asuh sebagai penunjang visi model panti asuhan *kidspreneur*?
2. Bagaimana desain interior panti asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya yang dapat menunjang nuansa panti asuhan islam?
3. Bagaimana desain interior panti asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya yang dapat memenuhi kebutuhan fasilitas anak asuh maupun pengasuh?

b. Tujuan

1. Menciptakan desain interior panti asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya yang dapat menunjang penerapan model *kidspreneur*.
2. Menciptakan desain interior panti asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya yang dapat menunjang penerapan nuansa panti asuhan islam.
3. Menciptakan desain interior panti asuhan Yayasan Al-Madina Surabaya yang dapat memenuhi kebutuhan fasilitas anak asuh maupun pengasuh.

3.4.3 Variabel

- Responden merupakan pengguna dari panti asuhan ini, yakni anak asuh, pengasuh maupun pengurus. Hal ini agar mempermudah mengetahui kebiasaan serta keinginan dari pengguna panti asuhan.
- Ciri-ciri atau karakteristik dari pengguna yaitu mulai dari anak usia SD hingga orang dewasa, namun lebih diutamakan pada kebutuhan dari anak asuh yakni usia SD hingga SMP.
- Hal-hal yang diteliti merupakan kebiasaan serta keinginan para pengguna terhadap Panti Asuhan Yayasan Al-Madina, Surabaya.



BAB IV

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1 Studi Pengguna

Pengguna Gedung Kidpreneur Center terdiri dari tiga jenis yaitu anak asuh, pengasuh atau murabbi, dan pengurus Berikut analisa masing-masing pengguna apabila dirincikan :

a. Anak Asuh

1. Jenis Kelamin : Laki-laki
2. Umur : 8-15 tahun
3. Segmen : Menengah ke bawah
4. Karakteristik :
 - Yatim/ Yatim Piatu/Dhuafa
 - Masih bersekolah
 - Sedang dalam masa pertumbuhan
 - Membutuhkan lingkungan yang supportif

b. Pengasuh atau Murabbi

1. Jenis Kelamin : Laki-laki
2. Umur : 17-23 tahun
3. Segmen : Menengah ke bawah
4. Karakteristik :
 - Pendamping anak asuh
 - Alumni Yayasan Al-Madina
 - Bersekolah jenjang menengah ke atas atau kuliah
 - Berjiwa Islami

c. Pengurus

1. Jenis Kelamin : Laki-laki & Perempuan
2. Umur : 24-60 tahun
3. Segmen : Menengah



4. Karakteristik :

- Pengurus Yayasan Al-Madina
- Guru anak asuh
- Sudah berkeluarga sehingga tidak menetap

4.2 Studi Ruang

a. Studi Aktivitas Pengguna

Pemilihan area ditentukan oleh aktivitas yang terjadi pada suatu ruangan. Berikut adalah tabel aktivitas anak asuh di Yayasan Al-Madina:

Tabel 4.1 Kegiatan Anak Asuh Hari Senin-Sabtu

No.	Waktu	Aktivitas	Ruang/Area yang diperlukan
1.	03.00-04.45	Berjamaah dan sholat tahajjud dan shubuh	Mushola
2.	04.45-05.30	Mengaji, setoran hafalan Qur'an	Mushola
3.	05.30-06.00	Piket, persiapan sekolah dan sarapan	Kamar Tidur
4.	06.00-12.00	Sekolah santri SD	-
5.	12.00-15.00	Sholat dhuhur berjamaah (lanjut) les pelajaran sekolah santri SD	Toilet/Area Wudhu, Mushola, Area Belajar
6.	06.00-15.00	Sekolah santri SMP	-
7.	15.00-16.30	Asyar berjamaah (lanjut) mencuci pakaian mandiri / olahraga	Toilet/Area Wudhu, Mushola, Area Cuci Baju
8.	16.30-18.00	Mengaji diniyyah	Mushola
9.	18.00-19.30	Mahrib berjamaah – Makhraj wa tartil Qur'an – Isya' berjamaah	Mushola
10.	19.30-20.00	Makan Malam	Area Makan
11.	20.00-21.30	Belajar bersama Murobbi dan atau guru les	Area Belajar
12.	21.30	Tidur	Kamar Tidur

Sumber : Dok. Penulis (2016)



Tabel 4.2 Kegiatan Anak Asuh Hari Minggu

No.	Waktu	Aktivitas	Ruang/Area yang diperlukan
1.	03.00-05.30	Berjamaah dan sholat tahajjud dan shubuh	Mushola
2.	04.45-05.30	Musyawahar Today's Plan, setoran hafalan Qur'an	Mushola
3.	06.00-07.30	Ro'an, kerjabakti, happy day	Area Depan
4.	07.30-08.00	Sarapan dan persiapan outdoor happy day	Area Makan, Aula
5.	08.00-12.00	Competition day : Futsal, dll	Area Depan
6.	12.00-13.00	Sholat dhuhur berjamaah, makan siang	Mushola, Area Makan
7.	13.00-15.00	Lanjutan competition day atau kegiatan bebas	Area Depan, Aula
8.	15.00-16.30	Asyar berjamaah (lanjut) mencuci pakaian mandiri/olahraga	Area Cuci
9.	16.30-18.00	Ngaji Diniyyah Aswaja	Mushola
10.	18.00-19.30	Maghrib berjamaah – Makhraj wa tartil Qur'an – Isya' berjamaah	Mushola
11.	19.30-20.00	Makan malam	Area Makan
12.	20.00-21.30	Belajar bersama Murobbi dan atau guru les	Area Belajar
13.	21.30	Tidur	Kamar Tidur

Sumber : Dok. Penulis (2016)

Analisis dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan oleh Yayasan Al-Madina kepada anak asuh, yang terdiri dari jadwal hari senin-sabtu dan jadwal di hari minggu.

Tabel 4.3 Kegiatan Pengasuh dan Pengurus Yayasan

No.	Aktivitas	Ruang / Area yang dibutuhkan
1.	Menerima Tamu	Area Tamu, Resepsionis
2.	Bekerja sesuai Job Desk	Area Kerja
3.	Rapat	Area Rapat
4.	Makan	Area Makan
5.	Sholat, mendampingi anak asuh mengaji	Area Wudhu, Mushola
6.	Mendampingi kegiatan belajar anak asuh	Area Belajar



7.	Mengadakan pelatihan	Aula
8.	Buang air	Kamar Mandi
9.	Tidur	Kamar Tidur

Sumber : Dok. Penulis (2016)

Dari ketiga tabel aktivitas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa antara anak asuh dan pengasuh/pengurus yayasan memiliki aktivitas yang berbeda. Kebutuhan ruang disesuaikan dengan seluruh aktivitas yang ada.

b. Studi Kebutuhan Ruang

Tabel 4.4 Studi Kebutuhan Ruang

No.	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Aktifitas	Furniture	Jumlah	Satuan	Dimensi Furniture	Luas	Rasio		Luas Ruang
									Furniture	Sirkulasi	
1	Area Resepsionis	1	Mendata tamu	Meja	1	Unit	170 x 80 cm	1.6 m ²	1	5	8 m ²
			Duduk	Kursi	1	Unit	45 x 50 cm				
2	Area Tamu	1	Menaruh barang	Meja	1	Unit	50 x 50 cm	1.3 m ²	1	5	6.5 m ²
			Duduk	Sofa	1	Unit	160 x 65 cm				
3	Area Kantor Pengurus	1	Aktifitas tulis menulis	Meja	4	Unit	60 x 80 cm	4.7 m ²	1	3	14.1 m ²
			Mengambil dan menaruh berkas	Rak	1	Unit	250 x 50 cm				
			Duduk	Kursi	4	Unit	45 x 45 cm				
4	Area Rapat	1	Rapat, Kegiatan tulis menulis	Meja	1	Unit	250 x 110 cm	4.4 m ²	1	3	13.2 m ²
			Duduk	Kursi	7	Unit	50 x 50 cm				
5	Aula	1	Kegiatan pelatihan, tulis menulis	Meja	10	Unit	40 x 80 cm	6.2 m ²	1	5	31 m ²
			Menyimpan hasil karya anak asuh	Rak	2	Unit	50 x 300 cm				
6	Kantin Kejujuran	1	Display produk	Rak	1	Unit	50 x 300 cm	1.5 m ²	1	3	4.5 m ²
7	Kamar Mandi	8	Mandi	Bak Mandi	1	Unit	75 x 75 cm	6.16 m ²	1	3	18.5 m ²
			Buang Air	Kloset	1	Unit	40 x 50 cm				
8	Mushola	1	Sholat	Karpet Sajadah	5	Roll	60 x 110 cm	5.55 m ²	1	5	27.75 m ²
			Menaruh sarung atau rukuh	Rak	3	Unit	50 x 150 cm				
9	Area Dapur & Makan	1	Mencuci piring	Wastafel	1	Unit	40 x 110 cm	9.5 m ²	1	3	28.5 m ²



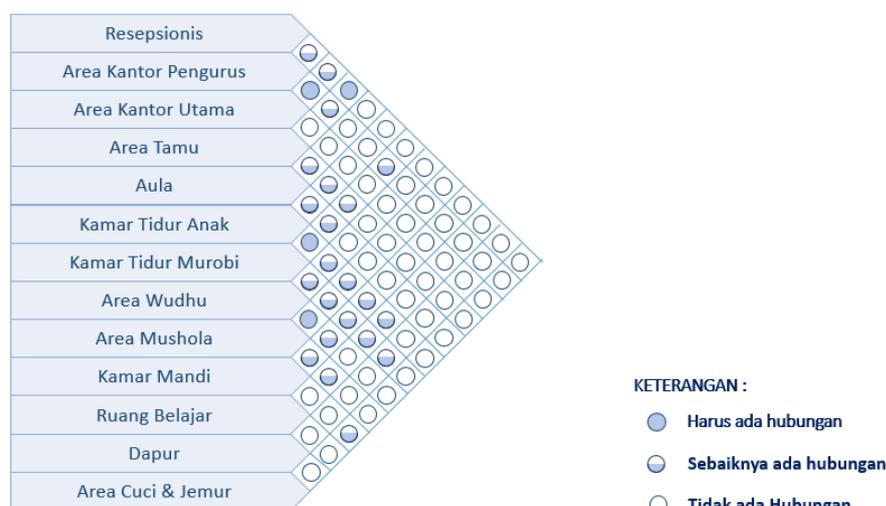
			Memasak	Kompore	1	Unit	45 x 90 cm				
			Menyimpan makanan	Kulkas	1	Unit	60 x 60 cm				
			Menaruh makanan	Meja	5	Unit	70 x 120 cm				
			Duduk	Kursi	20	Unit	45 x 45 cm				
10	Area Belajar	1	Kegiatan tulis menulis	Meja	4	Unit	60 x 60 cm	7 m ²	1	3	21 m ²
			Duduk	Kursi	16	Unit	40 x 40 cm				
			Kegiatan belajar mengajar	Papan	1	Unit	10 x 300 cm				
			Menaruh buku	Rak	2	Unit	50 x 300 cm				
11	Area Kamar Tidur	5	Tidur	Kasur	3	Unit	200 x 100 cm	38,8 m ²	1	3	116,4 m ²
			Menyimpan baju	Lemari	2	Unit	50 x 100 cm				
			Menyimpan barang lain	Rak	1	Unit	50 x 150 cm				
Luas Ruang yang dibutuhkan										301,66 m ²	
Sirkulasi 40%										120,664 m ²	
Total Luas Ruang yang dibutuhkan										422,324 m ²	

Sumber : Dok. Penulis (2016)

Dari tabel 4.3 di atas, maka dapat diketahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam ruang dan luasan ruang yang dibutuhkan untuk sebuah panti asuhan, sehingga semua kebutuhan terpenuhi.

4.3 Hubungan Antar Ruang

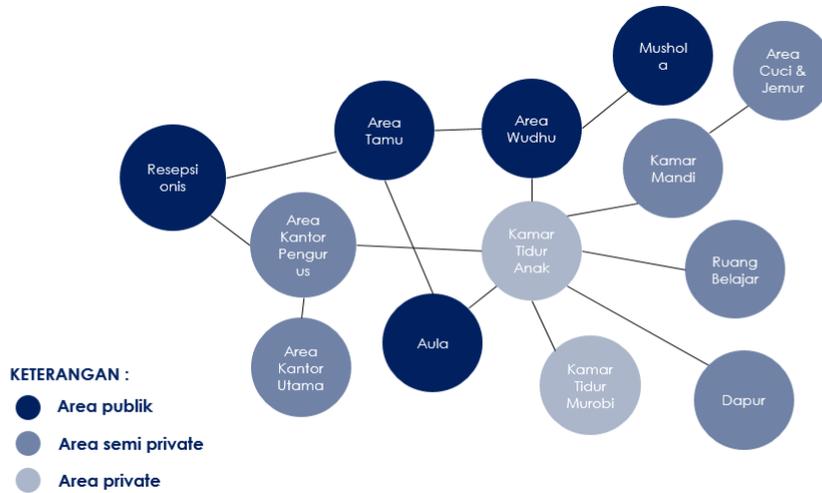
a. Matriks Hubungan Ruang



Bagan 4.1 Matriks Hubungan Ruang
Sumber : Dok. Penulis (2016)



b. Bubble Diagram



Bagan 4.2 Bubble Diagram Hubungan Ruang
Sumber : Dok. Penulis (2016)

4.4 Analisa Riset

Berikut adalah wawancara yang dilakukan pada tanggal 4 Oktober 2016, pada dua orang murobi atau pengasuh dari Yayasan Al-Madina bernama Zayn & Pak Luthfi.

4.4.1 Wawancara 1

Tabel 4.5 Wawancara 1

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana konsep dari panti asuhan Yayasan Al-Madina ini?	Konsep dari panti asuhan Yayasan Al-Madina adalah Panti Asuhan dengan model kidpreneur. Jadi, anak-anak dibekali ilmu entrepreneur sejak kecil, sehingga mereka memiliki bekal saat sudah tumbuh dewasa nanti. Hal ini



		sesuai dengan visi dan misi dari panti asuhan.
2.	Bagaimana cara menanamkan visi dan misi tersebut?	<p>Biasanya pada saat weekend, ada pelatihan kewirausahaan dari UNAIR. Namun saat ini kegiatan tersebut sudah tidak berjalan, sehingga sedang dilakukan penyusunan materi baru untuk pengganti pelatihan tersebut. Lalu ada pula kantin kejujuran dimana anak-anak dilatih untuk selalu jujur. Lalu ada pula hari dimana anak-anak tidak diberi sugu atau uang jajan, melainkan diberikan benda untuk dijual, sehingga mau tidak mau mereka harus berusaha menjual benda tersebut untuk mendapat uang saku. Hal ini dilakukan untuk melatih kemampuan dan keberanian anak dalam berbisnis.</p> <p>Sedangkan untuk karakter Qur'ani sendiri, di sini setiap harinya ada ibadah dan ngaji bersama, sehingga kegiatan ibadah anak asuh selalu terpantau oleh murobi.</p>



3.	Apakah hal tersebut efektif dan suda diaplikasikan dengan baik?	Kegiatan tersebut cukup efektif untuk memperkenalkan wirausaha pada anak-anak asuh. Sedangkan untuk karakter Qur'ani, alhamdulillah kegiatan ibadah bersama tetap berjalan dengan lancar dan sesuai dengan jadwal.
4.	Berapa saja usia anak asuh di panti asuhan Yayasan Al-Madina?	Anak asuh disini ada yang masih SD dan ada juga yang SMP.
5.	Bagaimana kondisi anak asuh pada yayasan Al Madina?	Secara general kondisi anak asuh cukup baik.
6.	Mengapa kondisi gedung kurang terawat?	Karena kurangnya tenaga kerja disini. Beberapa pengurus yang sudah menikah menjadi tidak aktif lagi di yayasan. Jadi banyak posisi yang kosong sehingga kami butuh pembaharuan agar Panti Asuhan tetap berjalan dengan baik.
7.	Fasilitas apa saja yang dirasa kurang dari gedung panti asuhan ini?	Sebenarnya secara ruang sudah ada cukup ruang, namun mungkin pengadaan kebutuhan furniture-furniture masih kurang. Dikarenakan minimnya pula biaya yang



		bisa dikeluarkan oleh Yayasan.
8.	Desain Interior seperti apa yang cocok untuk panti asuhan ini?	Saya rasa desain interior yang bisa memunculkan kreativitas anak-anak dapat menjadi desain yang baik. Karena sebagai kidpreneur mereka harus bisa kreatif. Selain itu tentu juga interior dengan suasana yang menyenangkan untuk anak-anak.

Sumber : Dok. Penulis (2016)

Tabel 4.5 di atas yakni merupakan wawancara yang dilakukan dengan Pak Luthfi selaku pengurus dari Panti Asuhan Yayasan Al-Madina. Pada wawancara ini, penulis menanyakan tentang konsep dari panti asuhan ini, yakni panti asuhan dengan model kidpreneur dimana ingin menerapkan pembelajaran wirausaha pada anak asuh sejak dini. Selain itu juga penerapan karakter qur'ani pada anak-anak asuh di panti asuhan Yayasan Al-Madina. Lalu penulis bertanya tentang bagaimana penerapan riil dari konsep tersebut. Seperti yang dijelaskan Bapak Luthfi, ada beberapa kegiatan yang rutin dilakukan untuk menunjang visi dan misi tersebut. Hal tersebut juga cukup efektif, apalagi untuk kegiatan ibadah bersama yang selalu berjalan dengan lancar, walaupun untuk kegiatan pelatihan entrepreneur setiap akhir minggu sedang tersendat. Kondisi anak asuh pun cukup baik, namun kondisi gedung memang kurang terawat, dikarenakan kurangnya pengurus yang aktif di Panti Asuhan, beberapa dikarenakan sekarang sudah berkeluarga dan tidak tinggal di Panti Asuhan lagi.

Menurut Bapak Luthfi, ruang yang ada di panti asuhan sudah cukup, namun mungkin pengadaan kebutuhan furniture yang masih kurang.



Seperti dipan pada kamar. Sedangkan untuk interior yang mau diterapkan, Bapak Luthfi menginginkan desain yang bisa merangsang anak untuk lebih kreatif, dan juga memberikan suasana menyenangkan untuk anak-anak.

4.4.2 Wawancara 2

Tabel 4.6 Wawancara 2

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Fasilitas apa saja yang dirasa kurang dari gedung panti asuhan ini?	Fasilitas seperti kebutuhan furniture, seperti kasur yang lebih layak. Serta buku-buku untuk anak-anak belajar.
2.	Desain Interior seperti apa yang cocok untuk panti asuhan ini?	Saya rasa desain interior yang bisa membuat anak-anak nyaman seperti di rumah menjadi alternatif desain yang baik. Selain itu mungkin desainnya tidak monoton, bisa lebih berwarna-warni.

Sumber : Dok. Penulis (2016)

Sedangkan pada tabel 4.2 Wawancara dilakukan dengan Zayn, yang merupakan salah satu murobi di Panti Asuhan Yayasan Al Madina. Namun pertanyaan yang diajukan hanya seputar fasilitas yang kurang dan juga interior seperti apa yang diinginkan. Untuk fasilitas, sama seperti Bapak Luthfi, kebutuhan furniture-furniture saja yang kurang. Sedangkan interior yang dirasa pas adalah interior yang bisa memuat anak-anak nyaman seperti di rumah menjadi alternatif desain yang baik. Selain itu dibutuhkan desain yang tidak monoton, bisa lebih berwarna-warni.

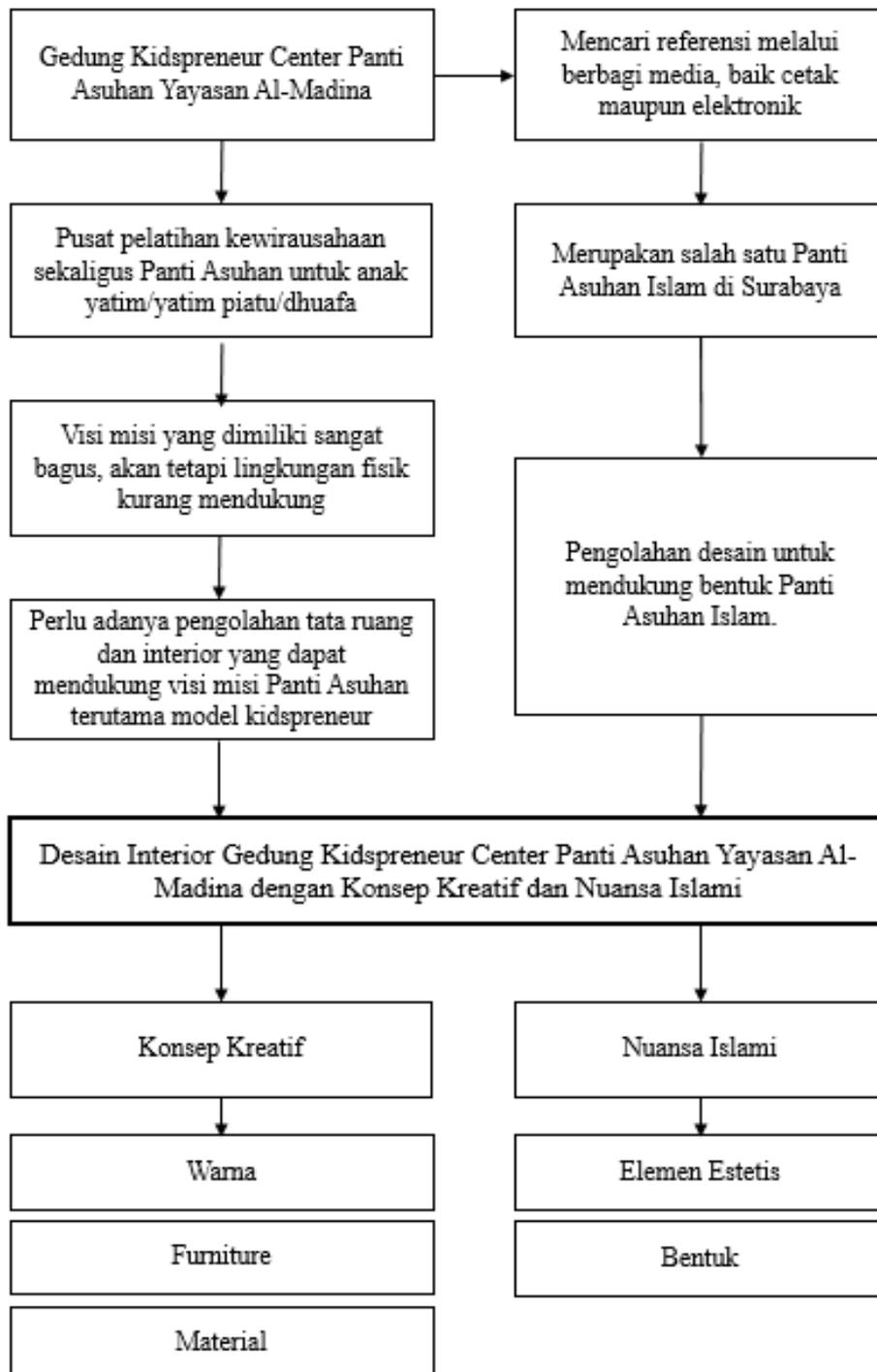


4.5 Tema / Konsep Desain (Makro)

Yayasan Al-Madina merupakan salah satu panti asuhan islam sekaligus pusat pelatihan kewirausahaan bagi anak yatim dan dhuafa di Surabaya, yang memiliki gedung panti asuhan bernama gedung *Kidspreneur Center*. Selain memiliki tanggung jawab dasar yakni memberikan pelayanan pengganti bagi anak asuh, Yayasan Al-Madina juga memiliki visi menjadi panti asuhan model *kidspreneur* yang layak dan mudah dicontoh.

Namun, sayangnya penggunaan maupun penataan ruang di Gedung *Kidspreneur Center* ini masih kurang dimaksimalkan untuk menunjang konsep panti asuhan model *kidspreneur*. Padahal, konsep tersebut sangat bagus dan bermanfaat bagi para anak asuh.

Untuk itu, diolah sebuah konsep desain yakni desain gedung *Kidspreneur Center* yang mampu memaksimalkan penggunaan dan penataan ruang untuk menunjang konsep *kidspreneur* maupun bentuk panti asuhan islam, yakni desain interior dengan konsep kreatif dan nuansa islami.



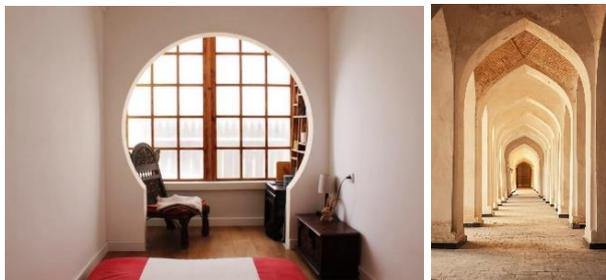
Bagan 4.3 Konsep Desain Makro

Sumber : Penulis (2016)



4.6 Aplikasi Konsep Desain (Mikro)

4.6.1 Bentuk



Gambar 4.1 Bentuk Tapal Kuda dan *Pointed Arch*
Sumber : Pinterest.com (2020)

Sesuai dengan bentukan khas arsitektur islami, bentukan yang digunakan merupakan modifikasi dari bentuk tapal kuda dan juga *pointed arch*. Bentukan yang digunakan cenderung banyak lengkung namun tetap digabungkan dengan sudut.

4.6.2 Lantai

Pemilihan material lantai disesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas dalam ruang. Maka dari itu ada dua jenis material yang dipilih untuk lantai, yakni keramik dan vinyl.



Gambar 4.3 Furniture Modular dan Multifungsi
Sumber : Pinterest.com (2020)

Penggunaan keramik yakni digunakan pada ruang yang bersifat privat sehingga tidak banyak aktivitas yang terjadi. Sedangkan pada ruangan dengan mobilitas tinggi, digunakan lantai vinyl. Bahan yang sangat elastis sehingga lebih mudah dipasang pada lantai jenis apa saja. Kelebihan utama pada lantai vinyl adalah anti bakteri, anti jamur, anti licin, tahan terhadap zat kimia,



mampu meredam kebisingan, mudah dibersihkan, anti *static* dan harga terjangkau.

4.6.3 Furniture



Gambar 4.3 Furniture Modular dan Multifungsi
Sumber : Pinterest.com (2020)

Furniture yang digunakan yakni furniture yang multifungsi atau modular. Furniture modular sendiri seperti namanya, tersedia dalam bentuk modul atau bagian terpisah yang dapat ditambah atau dikurangi sesuai kebutuhan pengguna. Furniture modular ini memberikan fleksibilitas dan keleluasaan desain dan fungsi.

Sedangkan furnitur multifungsi adalah furniture yang memiliki lebih dari satu fungsi atau bisa di alih-fungsi kan. Furnitur multifungsi menjadi pilihan untuk mendapatkan suasana ruang yang lapang karena dia cenderung mengurangi kebutuhan *space* dalam ruang.

4.6.4 Elemen Estetis



Gambar 4.4 Elemen Estetis
Sumber : Pinterest.com (2020)



Elemen estetis cenderung digunakan untuk memberikan keindahan lebih pada ruangan. Namun, bisa juga digabungkan pada fungsi tertentu. Elemen estetis yang digunakan pada perencanaan desain ini banyak mengambil ornamen-ornamen islam yang biasanya bermotif floral atau geometri, dan juga kaligrafi. Hal ini sesuai dengan larangan dalam Islam untuk tidak menggunakan motif hewan atau manusia.

4.6.5 Pencahayaan

Untuk pencahayaan, ada dua jenis pencahayaan yang digunakan, yakni *General Lighting* dan *Task Lighting*.



Gambar 4.5 *General Lighting*
Sumber : Pinterest.com (2020)

General lighting adalah penataan pada peletakan lampu yang dilakukan dengan cara memasang lampu pada titik tengah ruangan atau pada beberapa titik yang dipasang secara simetris dan merata. Tujuan penggunaan general lighting adalah menghasilkan sumber cahaya secara terang dan menyeluruh pada ruangan.



Gambar 4.6 *Task Lighting*
Sumber : Pinterest.com (2020)



Sedangkan untuk area khusus yang membutuhkan penglihatan detail seperti dapur, pencahayaan yang digunakan adalah *Task Lighting* dimana sistem pencahayaan ini fokus pada suatu area dan berfungsi untuk membantu dalam melakukan aktivitas tertentu.

4.6.6 Penghawaan



Gambar 4.7 Air Conditioner
Sumber : Pinterest.com (2020)

Untuk Penghawaan yang digunakan, yakni menggunakan penghawaan alami dan juga buatan. Untuk penghawaan alami menggunakan ventilasi sedangkan penghawaan buatan yang digunakan adalah *Air Conditioner*. Hal ini disesuaikan dengan posisi dan aktifitas ruang. Apabila ruangan tidak memungkinkan untuk terjadinya penghawaan alami, maka penggunaan Air Conditioner menjadi penting untuk proses pertukaran udara dan juga menjaga kesejukan saat beraktifitas di dalam ruangan.

4.6.7 Warna

Untuk merangsang kreativitas pengguna, dibutuhkan ruangan yang memberikan kesan bebas, aman dan nyaman. Untuk memberikan kesan bebas, dibutuhkan ruang yang fleksibel, tidak terlalu padat dan didukung dengan warna terang dan warna netral. Sedangkan memenuhi kebutuhan anak akan rasa aman dalam ruang memerlukan suasana yang tidak menakutkan dan menegangkan, dalam arti warna yang digunakan secara psikologis tidak menakutkan atau menekan mereka, seperti warna hitam. Sedangkan aman dalam warna adalah warna tidak menyilaukan sehingga tidak menyebabkan mata cepat lelah, sakit kepala dan tegang.



Maka dari itu, warna yang digunakan adalah campuran dari warna hijau yang merupakan warna yang identik dengan islam, tapi juga bisa memberikan efek yang menenangkan, dan digabungkan dengan warna coklat yang memberikan kesan aman dan nyaman. Sedangkan untuk merangsang kreatifitas, ditambahkan warna kuning sebagai warna cerah yang kontras dengan warna hijau.



Gambar 4.8 Konsep Mikro Warna
Sumber : Pinterest.com (2020)



(halaman ini sengaja dikosongkan)

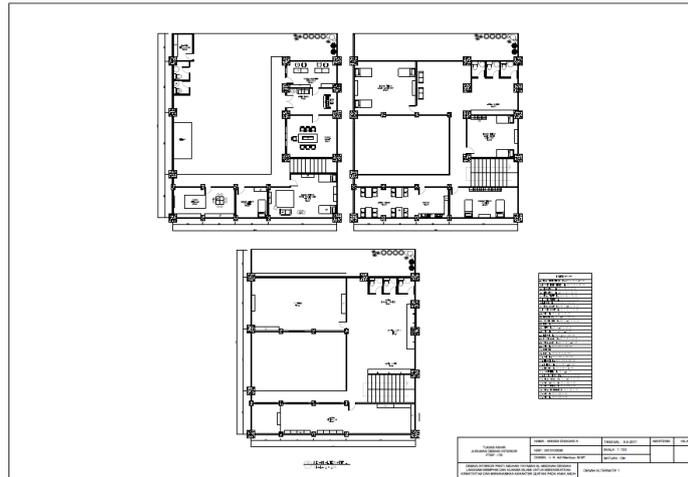


BAB V

PROSES DAN HASIL DESAIN

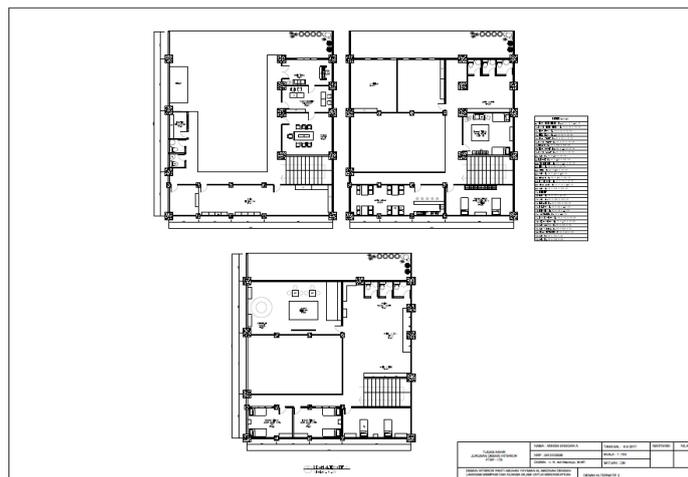
5.1 Alternatif Layout

5.1.1 Alternatif Layout 1



Gambar 5.1 Layout Alternatif 1
Sumber : Dok. Penulis (2017)

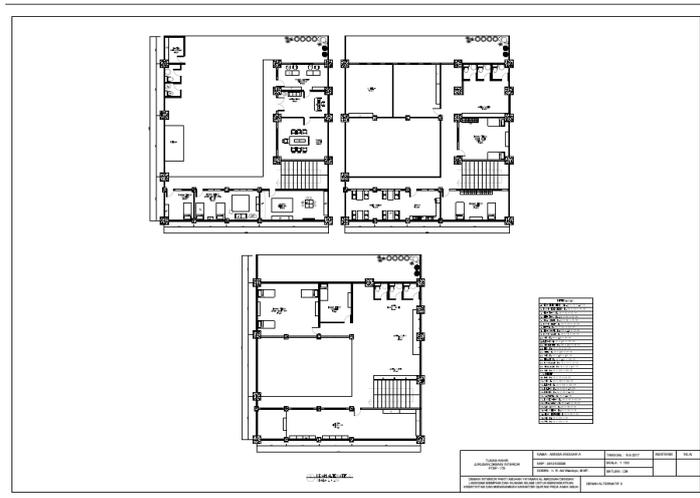
5.1.2 Alternatif Layout 2



Gambar 5.2 Layout Alternatif 2
Sumber : Dok. Penulis (2017)



5.1.3 Alternatif Layout 3



Gambar 5.3 Layout Alternatif 3

Sumber : Dok. Penulis (2017)

5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout (*weighted method*)

WEIGHTING METHOD

KRITERIA/TUJUAN	KREATIF	ISLAMI	HASIL	RANKING	NILAI	BOBOT RELATIF
KREATIF	-	0	1	I	80	0,53
ISLAMI	1	-	0	II	70	0,47
OVERALL VALUE					150	

KETERANGAN
1 : Lebih penting
0 : Tidak lebih penting
- : Tidak dapat dibandingkan

OBJECTIVE	WEIGHT	PARAMETER	ALTERNATIF 1			ALTERNATIF 2			ALTERNATIF 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
KREATIF	0,53	- KONSEP WARNA KREATIF - SUASANA RUANG YANG BEBAS, AMAN, NYAMAN DAN MERANGSANG KREATIFITAS	VG	4	2,12	G	3	1,59	P	2	1,06
ISLAMI	0,47	- ELEMEN ESTETIS ISLAMI - PRINSIP ARSITEKTUR ISLAMI	P	2	0,94	VG	4	1,88	VG	4	1,88
OVERALL VALUE			3,06			3,47			2,94		

KETERANGAN		
M : Magnitude	S : Score	V : Value
(Rentang nilai 1-5)		

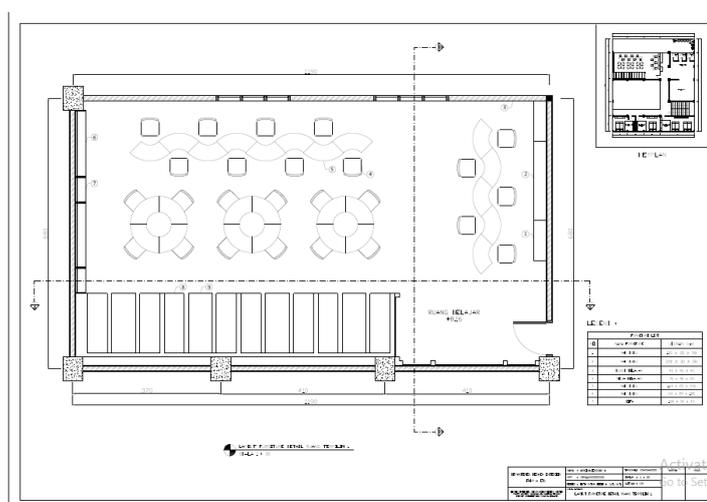
Berdasarkan tabel penelitian tersebut, dapat diketahui kriteria perbandingan denah alternatif layout yang paling unggul. Keterangan



penelitian menyebutkan bahwa sesuai dengan parameter konsep kreatif dan nuansa islami, Alternatif 2 memiliki nilai kesesuaian yang paling tinggi dibanding dua alternatif lainnya. Maka dari itu Alternatif 2 dipilih dan dikembangkan kembali menjadi denah terpilih.

5.2 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1

5.2.1 Layout Furniture



Gambar 5.4 Layout Ruang Terpilih 1

Sumber : Dok. Penulis (2020)

Ruang terpilih satu yakni area belajar yang juga digunakan sebagai area kreatif. Jadi selain difungsikan sebagai ruang belajar, ruangan ini juga bisa digunakan oleh penghuni untuk menghasilkan karya melalui kreatifitas.

Untuk meja dan kursi belajar, terdapat dua jenis yaitu modular dan paten. Meja dan kursi belajar yang modular membuat anak asuh bisa bebas dan mudah mengubah layout meja dan kursi belajar sesuai dengan kebutuhan atau keinginan mereka. Sedangkan meja dan kursi belajar yang paten difokuskan untuk anak asuh yang sedang ingin fokus belajar atau berdiskusi kelompok secara intens, sehingga disediakan area belajar yang berupa bilik.

Area depan juga difokuskan untuk proses kreatif anak. Di area depan terdapat *creative corner* dengan furniture untuk meletakkan alat dan bahan untuk berkreasi, dan juga untuk memamerkan hasil karya dari anak asuh.



5.2.2 Gambar 3D



Gambar 5.5 3D View 1 Ruang Terpilih 1
Sumber : Dok. Penulis (2020)



Gambar 5.6 3D View 2 Ruang Terpilih 1
Sumber : Dok. Penulis (2020)

Area terpilih 1 adalah area belajar dan kreatif dimana ruang ini menjadi fasilitas penting bagi tumbuh kembang anak. Pada ruangan ini, pengaplikasian konsep kreatif yakni dengan memberikan area khusus untuk anak berkreasi atau *creative corner*. Selain itu juga ada media untuk memamerkan hasil karya anak, agar anak terus termotivasi untuk berkarya.

Selain itu juga penggunaan furnitur modular yang bisa memudahkan anak untuk mengubah layout sesuai keinginan dan kebutuhannya.



Sedangkan untuk pemilihan warna, digunakan warna kuning dan hijau sebagai warna cerah dan kontras yang juga bisa menstimulasi kreatifitas anak. Selain itu, warna hijau juga merupakan aplikasi dari konsep islami karena warna hijau sangat identik dengan nuansa islami.



Gambar 5.7 3D View 3 Ruang Terpilih 1
Sumber : Dok. Penulis (2017)

Pengaplikasian nuansa islami lainnya adalah penggunaan bentuk *pointed arch* pada furniture dan juga penggunaan motif geometris sebagai wallpaper dinding. Pola lantai disesuaikan dengan fungsi area dan material yang dipilih yakni vinyl agar tidak licin dan warna disesuaikan dengan elemen interior lainnya.

5.2.3 Detail Furniture & Elemen Estetis



Gambar 5.8 Furniture Ruang Terpilih 1
Sumber : Dok. Penulis (2020)



Gambar 5.8 Furniture Ruang Terpilih 1
Sumber : Dok. Penulis (2020)

Furniture pada ruang belajar ini memiliki bentuk yang cenderung menggabungkan sudut dan lengkung atau *pointed arch*, dengan jenis furniture modular maupun paten. Material yang digunakan pada furniture di ruang ini yakni multiplek dengan finish HPL.



Gambar 5.9 Elemen Estetis Ruang Terpilih 1
Sumber : Dok. Penulis (2020)

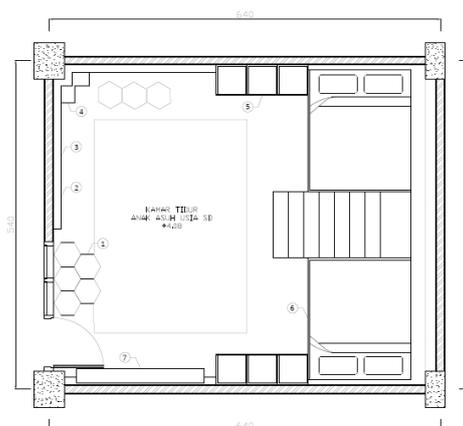
Sedangkan untuk elemen estetis yang digunakan pada ruang ini cenderung memberikan nuansa islami, seperti adanya kaligrafi yang



ditujukan agar pengguna selalu ingat dengan penciptanya, penggunaan motif geometri dan juga ornamen arabesque. Pengaplikasian motif geometri ini dapat dilihat di bagian dalam dinding bilik. Sedangkan ornamen arabesque diaplikasikan pada pintu dan jendela.

5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2

5.3.1 Layout Furniture



Gambar 5.10 Layout Ruang Terpilih 2
Sumber : Dok. Penulis (2020)

Ruang Terpilih dua adalah area tidur anak asuh usia SD. Layout ruangan ini didesain dengan mengoptimalkan jumlah anak asuh per kamar. Pada layout terpilih, area tidur ini dimaksimalkan untuk jumlah total 8 anak per kamar. Agar layout ruang tetap lapang, maka digunakan bunk bed yang bisa digunakan untuk *space saving*.

Dengan penggunaan bunk bed, layout ruang masih cukup lapang, sehingga memungkinkan adanya area yang bisa digunakan anak untuk tetap belajar, bereksplorasi maupun bereksperimen di dalam kamar.



5.3.2 Gambar 3D



Gambar 5.11 3D View 1 Ruang Terpilih 2
Sumber : Dok. Penulis (2020)



Gambar 5.12 3D View 2 Ruang Terpilih 2
Sumber : Dok. Penulis (2020)

Pada area tidur anak asuh usia SD, ada *bunk bed custom* yang bisa muat hingga 8 anak asuh usia SD. *Bunk bed* ini sendiri juga di desain memiliki fungsi lain seperti adanya rak dan laci pada bagian bawah kasur dan juga pada tangga. Hal ini disesuaikan pula dengan jumlah pengguna yang mencapai 8 anak, sehingga dibutuhkan banyak space untuk penyimpanan mereka.

Selain itu, ada juga *pegboard custom* dimana anak bisa mengubah letak modulnya sesuai dengan kebutuhan. Dan ada juga meja *wall mounted*. Yakni meja yang bisa dilipat apabila tidak digunakan. Di bagian tengah juga ada *pegboard* yang bisa digunakan sesuai kebutuhan oleh anak asuh. Sedangkan di bagian atas meja, ada rak yang bisa digunakan untuk ruang penyimpanan.



Gambar 5.13 3D View 3 Ruang Terpilih 2
Sumber : Dok. Penulis (2020)

Untuk warna ruang, didominasi oleh warna hijau karena warna tersebut merupakan warna yang identik dengan Islam. Selain itu dipadukan dengan warna alam atau *earth tone* yang membuat ruangan ini menjadi sejuk dan nyaman. Karena disesuaikan dengan fungsi awalnya yakni merupakan tempat beristirahat para anak asuh. Sehingga dibutuhkan nuansa yang nyaman untuk beristirahat.

Layout kamar juga dibuat selapang mungkin agar tidak sesak. Sehingga anak bisa tetap nyaman bergerak dan beraktifitas di dalam ruangan. Karena ruangan yang cenderung sempit juga bisa mengurangi kreatifitas anak.

5.3.3 Detail Furniture & Elemen Estetis



Gambar 5.14 Furniture Ruang Terpilih 2
Sumber : Dok. Penulis (2020)



Gambar 5.14 Furniture Ruang Terpilih 2
Sumber : Dok. Penulis (2020)

Furniture yang digunakan pada area tidur anak asuh usia SD yakni merupakan furniture modular dan atau multifungsi. Seperti *bunk bed* yang memiliki fungsi lain selain tempat tidur, yakni juga bisa difungsikan sebagai rak dan laci penyimpanan.

Selain itu, ada pula *pegboard* yang bisa digunakan untuk rak, maupun untuk menggantung baju dan atau benda lainnya. *Pegboard* ini merupakan furnitur modular karna pengguna bisa mengubah-ubah letak dari penyangga. Hal ini tentu saja tidak lepas dari stimulan untuk anak asuh agar dapat bereksplorasi dengan furniture.

Di area tidur ini juga terdapat meja lipat. Meja ini dipilih agar ruangan tetap lapang meskipun ada furniture yang diperlukan untuk menunjang produktivitas anak asuh.



Gambar 5.15 Elemen Estetis Ruang Terpilih 2
Sumber : Dok. Penulis (2020)

Elemen estetis yang diaplikasikan di area tidur ini juga cenderung untuk mendukung nuansa islami. Elemen estetis yang digunakan yakni kaligrafi, ornamen geometris dan juga arabesque.

Kaligrafi yang diletakkan di dinding ditujukan agar anak asuh selalu ingat dengan Allah SWT. Sedangkan ornamen geometris diaplikasikan pada material finishing bunk bed. Penggunaan ornamen arabesque juga sama pengaplikasiannya dengan ruang terpilih 1 yakni pada jendela dan juga pintu. Selain itu ornamen arabesque juga dipakai pada pagar *bunk bed*.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

- a. Yayasan Al-Madina merupakan salah satu panti asuhan Islam di Surabaya, Jawa Timur. Selain memiliki tanggung jawab dasar yakni memberikan pelayanan pengganti bagi anak asuh, Yayasan Al-Madina juga memiliki visi menjadi panti asuhan model *kidspreneur* yang layak dan mudah dicontoh, dengan misi memberdayakan *mindset entrepreneur* anak.
- b. Untuk menunjang visi *kidspreneur*, dibutuhkan desain interior yang dapat memberikan stimulus pada anak agar lebih aktif, kreatif, ekspresif, namun tetap menyenangkan dan aman untuk anak yakni dengan konsep kreatif. Konsep ini diaplikasikan dengan adanya area-area untuk anak berkreasi, penggunaan furnitur modular dan multifungsi, serta penggunaan warna-warna cerah atau kontras untuk merangsang kreatifitas anak.
- c. Sedangkan untuk menunjang bentuk Panti Asuhan Yayasan Al-Madina sebagai Panti Asuhan Islam, dibutuhkan desain interior dengan nuansa islami. Nuansa islami sendiri diaplikasikan dengan penggunaan bentuk-bentuk khas Islam seperti *arch point* maupun bentuk geometris, serta ornamen maupun motif khas Islam seperti arabesque.
- d. Selain itu, layout ruang juga diperhatikan karena pada bangunan Gedung *Kidspreneur Center* Yayasan Al-Madina masih banyak ruang yang tidak difungsikan. Maka dari itu, layout ruang diubah agar dapat memenuhi kebutuhan fasilitas anak asuh maupun pengasuh secara efektif dengan pengaplikasian studi aktivitas, studi kebutuhan ruang, maupun studi hubungan antar ruang.

6.2 Saran

- a. Perlu adanya pengimplementasian desain interior dengan konsep kreatif untuk menunjang visi *kidspreneur* milik Panti Asuhan Yayasan Al-Madina, serta nuansa islami sebagai penunjang bentuk Panti Asuhan Islam.



- b. Perlu adanya perhatian lebih pada perawatan bangunan, juga penyusunan ulang layout ruang yang masih bisa dimaksimalkan sehingga kebutuhan fasilitas anak dapat terpenuhi dan *space* tidak terbuang begitu saja.



DAFTAR PUSTAKA

Alqhtani, Laila. 2015. The Correlation Between Orphanages Interior Design and Children's Psychological Adaptation. *IMPACT: International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature* Vol. 3, Issue 2, Feb 2015, 1-20.

Anugrawati, Nindiana. 2019. Sejarah dan Perkembangan Yayasan Al-Madina Surabaya pada Tahun 2009-2018. Surabaya: UIN Sunan Ampel.

Chandra, Clarissa. 2013. Konsep Creativity, Confident, and Friendship pada Perancangan Interior Sekolah Anak Gymboree. *Jurnal INTRA* Vol. 1, No. 1, (2013) 1-7. Universitas Kristen Petra Surabaya.

DeChiara, Joseph; Panero, Julius & Jelnik, Martin. 2001. *Time Saver*. McGraw Hill. New York.

Lestari, Citra. 2013. Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak pada Pelayanan Panti Asuhan dengan Studi Kasus Ruang Interior. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Panero, Julius & Jelnik, Martin. 2014. *Human Dimension & Interior Spaces*. Potter/ TenSpeed/ Harmony. New York.

Rifai, Nuqman. 2015. Penyesuaian Diri Pada Remaja yang Tinggal di Panti Asuhan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Roselina, Ifa. 2006. Perencanaan dan Perancangan Interior. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Sriti, Mayang. 2004. Peran Warna Interior terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak. *Dimensi Interior* Vol. 2, No. 1, Juni 2004:22-36. Universitas Kristen Petra Surabaya.



(halaman ini sengaja dikosongkan)

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Annisa Enggar Adwiantini**

NRP : **08411340000036**

Menyatakan bahwa:

Laporan Tugas Akhir dengan judul “Desain Interior Gedung *Kidspreneur Center* Yayasan Al-Madina dengan Konsep Kreatif dan Nuansa Islami” merupakan hasil pekerjaan saya sendiri. Apabila terbukti laporan ini bukan hasil saya sendiri, saya menerima segala sanksi yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya dan benar apa adanya.

Surabaya, 20 Agustus 2020



Annisa Enggar Adwiantini

NRP 08411340000036

BERITA ACARA
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER GENAP 2019/2020

Pada hari ini, tanggal	Kamis / 9 Juli 2020
Telah dilaksanakan Sidang TA , atas nama	
Nama Mahasiswa	Annisa Enggar Adwiantini
NRP	08411340000036
Dosen Pembimbing	Okta Putra
Judul	DESAIN INTERIOR GEDUNG KIDSPRENEUR CENTER PANTI ASUHAN YAYASAN AL-MADINA DENGAN KONSEP KREATIF DAN NUANSA ISLAMI
Catatan Sidang TA	
<p>Sidang dimulai pukul 19.02, Pukul 19.18 TAwati selesai pemaparan dilanjutkan proses ujian. Penanya pertama dari penguji 1 Bu Nanik dan dilanjut dengan bu Lea Kristianti</p> <p>Catatan revisi dari pembimbing :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gartek : Site plan menjelaskan orientasi Gedung terhadap lingkungannya, jadi harus kelihatan gedung2 lain dan jalan di skitar bangunan jadi tidak perlu ada denahnya. • Rencana plafon terpilih spesifikasi lampu harus detail, contoh: Downlight Lamp < ----- ket titik lampu Armatur 4 inch, white frame < ----- spesifikasi teknis minimal Ex Panasonic < ----- merk minimal Lampu LED Bulb < ----- spesifikasi teknis minimal 18 W, 5000K Ex Philip < ----- merk minimal • Di gambar potongan tidak perlu spek lampu • Abstrak laporan sudah oke dgn format 3 paragraf, tapi di paragraph ketiga harus lebih detail menjelaskan desainnya ya, ceritakan konsep dan aplikasinya. • Kesimpulan belum nyambung dengan rumusan masalah, jumlahnya juga harus sama ya. Jadi kesimpulan menjawab dan nyambung dengan rumusan masalah. • Jurnal di nama penulis tidak perlu ada keterangan “penulis” dan “dosen”, nama penulis kedua (saya) TIDAK PERLU GELAR. • Cek lagi gaya tulis jurnal, mis format keterangan gambar, • Pembahasan harus lebih detail, kasih gambar render terbaru • Kesimpulan dan rumusan harus sama jumlahnya dan NYAMBUNG 	

Dengan mempertimbangkan hasil **SIDANG TA** maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS / TIDAK LOLOS** * (*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1

Dosen Penguji 2

Nama :

Nama :

NIP :

NIP :

Dosen Pembimbing


Nama : Okta Putra, S.T., M.T.

NIP : 1989201711043



Zoom Meeting | You are viewing Annisa Adwiantini's screen | View Options

Desain interior Gedung Kidspreneur Center Pantti Asuhan Yayasan Al-Madina dengan Konsep Kreatif dan Nuansa Islami

```
graph TD; Root[Desain interior Gedung Kidspreneur Center Pantti Asuhan Yayasan Al-Madina dengan Konsep Kreatif dan Nuansa Islami] --> Kreatif; Root --> Islami; Kreatif --> Ruang; Kreatif --> Furniture; Kreatif --> Warna; Islami --> Bentuk; Islami --> Ornamen; Islami --> Motif;
```

Kreatif

- Ruang
- Furniture
- Warna

Islami

- Bentuk
- Ornamen
- Motif

Zoom Meeting controls: Unmute, Stop Video, Security, Participants, Chat, Share Screen, Record, Breakout Rooms, Reactions, More, End. Windows taskbar: 19:06 on 09/01/2020.

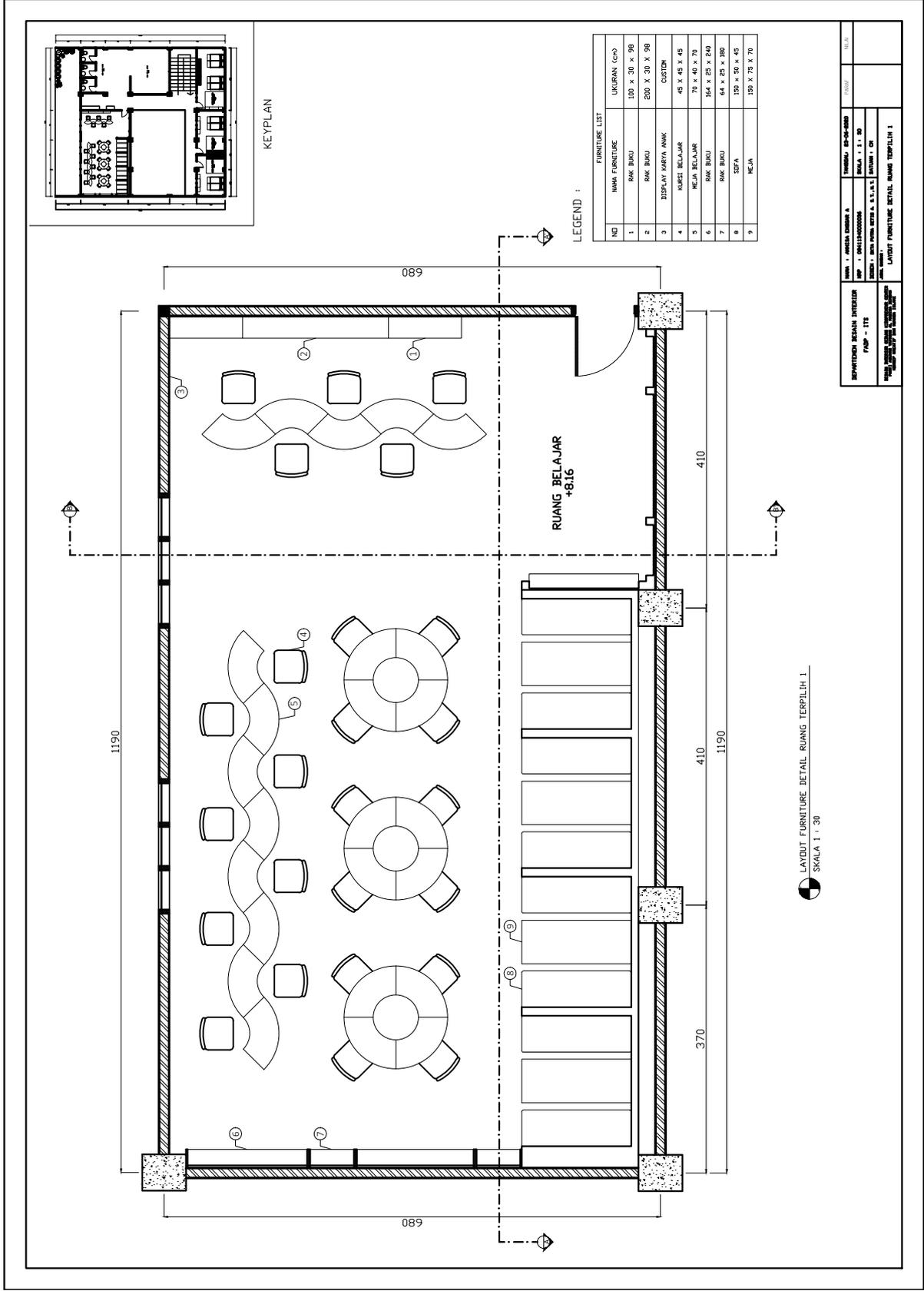
LAMPIRAN
HARGA SATUAN PEKERJAAN
AREA BELAJAR DAN KREATIF
PANTI ASUHAN YAYASAN AL MADINA SURABAYA

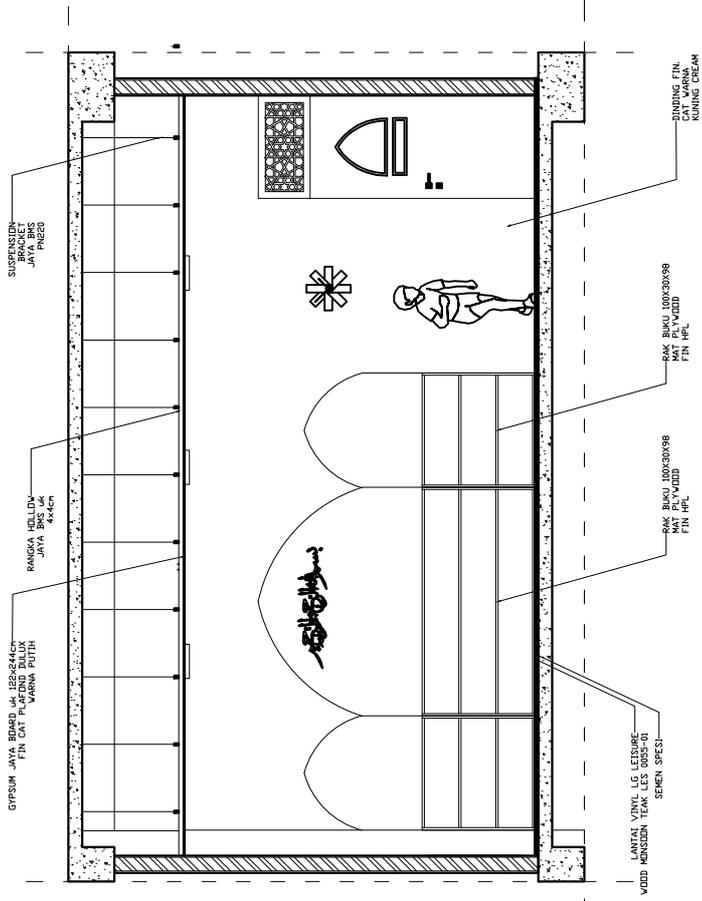
No.	URAIAN PEKERJAAN	VOL	SAT	HARGA SATUAN	TOTAL JUMLAH HARGA
I (Pekerjaan Plafond)					
1.	Gypsumboard	32	lembar (@1,2x2,4/lbr)	Rp 60.000,-	Rp 1.920.000,-
2.	Rangka hollow	15	m ²	Rp 45.000,-	Rp 675.000,-
3.	Kepala Tukang	1	o/h (7jam)	Rp 85.000,-	Rp 85.000,-
4.	Tukang Terampil	1	o/h (7jam)	Rp 70.000,-	Rp 70.000,-
Jumlah					Rp 2.750.000,-
II (Pekerjaan Pengecatan Dinding dan Plafon)					
1.	Cat Dinding (Nippon Paint Vinilex 5000 900 Light Yellow)	5	liter (3,5L/kaleng)	Rp 114.000,-	Rp 570.000,-
2.	Cat Plafon (Nippon Paint Ceiling Matex- NP249 Super White)	3	liter (1L/kaleng)	Rp 41.000,-	Rp 123.000,-
3.	Kepala Tukang	2	o/h (7jam)	Rp 85.000,-	Rp 170.000,-
4.	Tukang Terampil	2	o/h (7jam)	Rp 70.000,-	Rp 140.000,-
Jumlah					Rp 1.003.000,-
III (Pekerjaan Lantai)					
1.	Lantai Vinyl Yellow	1	meter (20m/roll)	Rp 150.000,-	Rp 150.000,-
2.	Lantai Vinyl Wood	2	dos (16plank/dos)	Rp 335.000,-	Rp 410.000,-
3.	Kepala Tukang	1	o/h (7jam)	Rp 85.000,-	Rp 85.000,-
4.	Tukang Terampil	1	o/h (7jam)	Rp 70.000,-	Rp 70.000,-
Jumlah					Rp 655.000,-
IV (Pekerjaan Furniture)					
1.	Set Meja Belajar dan Kursi	5	Unit	Rp 2.000.000,-	Rp 10.000.000,-
2.	Rak Custom A	3	Unit	Rp 700.000,-	Rp 2.100.000,-
3.	Rak Custom B	2	Unit	Rp 2.000.000,-	Rp 4.000.000,-
4.	Rak Cusom C	2	Unit	Rp 450.000,-	Rp 900.000,-

5.	Rak Custom D	1	Unit	Rp 1.200.000,-	Rp 1.200.000,-
6.	Sofa	8	Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 8.000.000,-
7.	Meja	4	Unit	Rp 300.000,-	Rp 1.200.000,-
8.	Custom Area Baca	1	Unit	Rp 15.000.000,-	Rp. 15.000.000
Jumlah					Rp 41.500.000,-
V	(Pekerjaan Pemasangan ME Lampu dan Listrik)				
1.	Lampu LED Philip Downlight DN 027 23W	9	Unit	Rp 185.000,-	Rp 1.665.000,-
2.	Broco Saklar Galleo Single Switch	1	Unit	Rp 15.500,-	Rp 15.500,-
3.	Broco Saklar Galleo Double Switch	1	Unit	Rp 20.000,-	Rp 20.000,-
4.	Broco Stop Kontak Tutup Arde	1	Unit	Rp 28.000,-	Rp 28.000,-
5.	Jasa Instalasi Lampu	9	Titik	Rp 50.000,-	Rp 450.000,-
Jumlah					Rp 2.178.500,-

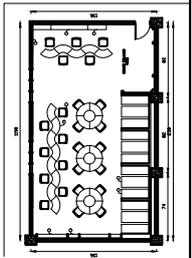
LAMPIRAN
RENCANA ANGGARAN BIAYA
AREA BELAJAR DAN KREATIF
PANTI ASUHAN YAYASAN AL MADINA SURABAYA

No.	URAIAN PEKERJAAN	VOL	SAT	HARGA SATUAN	TOTAL JUMLAH HARGA
I	Pekerjaan Interior				
1.	Plafon	1	m ²	Rp 1.145.000,-	Rp 1.750.000,-
2.	Pengecatan Dinding dan Plafon	1	m ²	Rp 579.000,-	Rp 1.003.000,-
3.	Lantai	1	m ²	Rp 1.137.000,-	Rp 655.000,-
Jumlah					Rp 4.158.000,-
II	Pekerjaan ME				
1.	ME Lampu dan Listrik	1	m ²	Rp 2.178.500,-	Rp 2.178.500,-
Jumlah					Rp 2.178.500,-
III	Pengadaan				
1.	Area Belajar dan Kreatif	1	Unit gab	Rp 41.500.000,-	Rp 41.500.000,-
Jumlah Keseluruhan					Rp 41.500.000,-



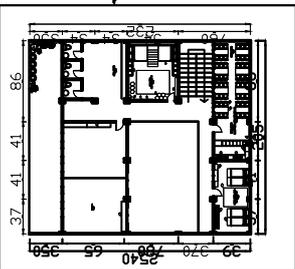


KEYPLAN

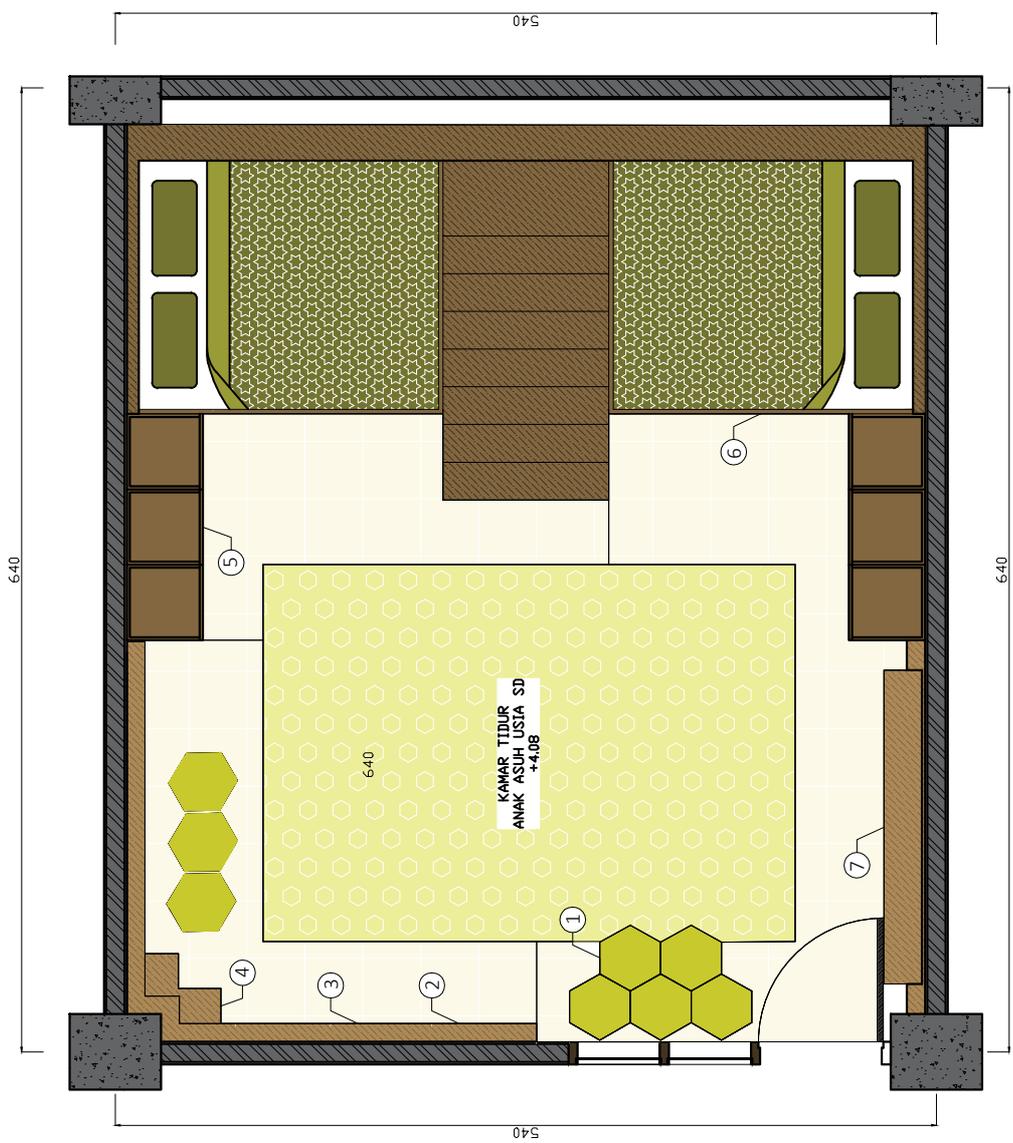


POTONGAN B-B: RUANG TERPILIH 2
 SKALA 1 : 25

DESAIN ARSITEK PT. BANGUNAN BANGUNAN PT. BANGUNAN BANGUNAN	NAMA : ANISA DINDA A NIP. : 0111000000	UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA	NO. DAFTAR 2023
	NAMA : ANISA DINDA A NIP. : 0111000000	UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA	NO. DAFTAR 2023



KEYPLAN



LEGEND :

NO	NAMA FURNITURE	UKURAN (cm)
1	SINGLE PUFF	40 X 40 X 45
2	RAK DINDING	CUSTOM
3	MEJA LIPAT DINDING	90 X 90
4	RAK DINDING POLAK	CUSTOM
5	LENGKAI BUAJ	150 X 50 X 300
6	BUNK BED	505 X 200 X 300
7	PERSEKANG	250 X 25 X 300

NAMA : ANAK ASUH A	NO. RUMAH : SD-0000	NO. RUMAH : 111	NO. RUMAH : 111
NO. RUMAH : 111	NO. RUMAH : 111	NO. RUMAH : 111	NO. RUMAH : 111
NO. RUMAH : 111	NO. RUMAH : 111	NO. RUMAH : 111	NO. RUMAH : 111
NO. RUMAH : 111	NO. RUMAH : 111	NO. RUMAH : 111	NO. RUMAH : 111

LAYOUT RUANG TERPILIH 2
SKALA 1 : 30

BIOGRAFI PENULIS



Penulis, Annisa Enggar Adwiantini yang akrab dipanggil Nisa, lahir di Tapin, 26 Juli 1996. Merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis pernah menempuh pendidikan formal mulai dari TK Mekarsari PTPN XIII, SDN Burengan 2 Kediri, SMPN 1 Kediri, dan SMAN 1 Kediri. Setelah lulus SMA, penulis memantapkan pilihan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya yakni S1 Desain Interior di Institut Teknologi Sepuluh Nopember melalui jalur SNMPTN.

Penulis mengambil Tugas Akhir dengan judul “Desain Interior Gedung Kidspreneur Center Yayasan Al Madina dengan Konsep Kreatif dan Nuansa Islami” karena penulis merasa visi misi dari Panti Asuhan tersebut sangat menarik dan bermanfaat untuk anak-anak asuh yang merupakan anak yatim piatu dan dhuafa. Penulis sangat menyayangkan apabila gedung tersebut tidak dimaksimalkan fungsi dan keberadaannya. Untuk berdiskusi dan bertukar pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan Tugas Akhir Desain Interior milik penulis dapat menghubungi penulis di nnisadwiantini@gmail.com.