

Penerapan Konsep *Form of Growth* pada Interior Prasekolah Berbasis Stimulasi Holistik

Vioreta Hidiyana^{1)*}, Dwi Putranto²⁾

¹ Desain Interior, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita, Kabupaten Tangerang, Indonesia

² Desain Interior, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita, Kabupaten Tangerang, Indonesia

*Corresponding Author: vioreta.hidiyana@student.pradita.ac.id

Info Artikel

Artikel diterima:

31 Januari 2026

Artikel direvisi:

01 Bulan 2026

Artikel diterbitkan:

01 Bulan 2026

Abstrak

Stimulasi holistik berperan penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini yang mencakup aspek kognitif, motorik, sosial-emosional, dan sensorik. Interior prasekolah sebagai lingkungan belajar memiliki pengaruh besar terhadap pengalaman ruang dan proses tumbuh kembang anak. Namun, perancangan interior prasekolah masih cenderung berfokus pada fungsi dasar ruang tanpa mengintegrasikan kebutuhan stimulasi holistik secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk merancang prasekolah sebagai media untuk menstimulasi anak secara holistik dengan penerapan konsep Form of Growth dalam perancangan interior prasekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan perancangan metode Kilmer melalui observasi, studi literatur, serta analisis kebutuhan pengguna dan aktivitas. Hasil perancangan menghadirkan area prasekolah yang mendukung stimulasi holistik anak usia dini, melalui ruang belajar yang interaktif, area eksplorasi yang aman, serta lingkungan yang mendorong interaksi sosial dan kreativitas dengan penerapan konsep Form of Growth yang direpresentasikan ke dalam bentuk ruang organik, skala ramah anak, zoning adaptif, serta penggunaan furnitur dan elemen interior yang mendorong eksplorasi dan interaksi anak usia dini.

Kata kunci: Prasekolah, Stimulasi Holistik, Anak Usia Dini, Desain Interior

Abstract

Holistic stimulation plays a crucial role in supporting early childhood development, encompassing cognitive, motor, social-emotional, and sensory aspects. As a learning environment, preschool interiors have a strong influence on children's spatial experiences and their overall growth process. However, preschool interior design still tends to prioritize basic spatial functions, often without fully integrating holistic stimulation needs. This study aims to design a preschool as a medium that supports holistic child stimulation through the application of the Form of Growth concept in interior design. A qualitative research method is applied using the Kilmer design

approach, which involves observation, literature review, and analysis of user needs and activities. The design outcome presents preschool spaces that support holistic stimulation for young children through interactive learning areas, safe exploration spaces, and environments that encourage social interaction and creativity. The Form of Growth concept is expressed through organic spatial forms, child-friendly scales, adaptive zoning, and the use of furniture and interior elements that promote exploration and interaction among early childhood learners.

Keywords: *Preschool, Holistic Stimulation, Early Childhood, Interior Design*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan prasekolah memiliki peran yang sangat penting bagi anak usia dini, khususnya dalam mendukung perkembangan pada masa *golden age*, yaitu periode emas pertumbuhan anak yang berlangsung pada usia 0–6 tahun ditulis dalam Undang - Undang Sistem Pendidikan No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14. Pada masa ini, perkembangan otak anak mencapai sekitar 80% dari kapasitas maksimalnya, sehingga stimulasi yang berasal dari lingkungan sekitar anak usia dini memiliki pengaruh penting terhadap kemampuan kognitif, emosional, sosial, dan fisiknya di masa depan.

Lingkungan fisik yang dirancang secara tepat dapat memberikan rangsangan positif terhadap perkembangan sosial-emosional, kognitif, serta motorik anak. Penelitian Aryani et al. (2025) menunjukkan bahwa lingkungan belajar ramah anak mampu meningkatkan interaksi sosial, rasa aman, serta keaktifan anak dalam proses pembelajaran, yang secara langsung mendukung perkembangan holistik anak usia dini.

Perkembangan teknologi di abad ke-21 berlangsung sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir dan telah membawa perubahan signifikan ke dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Hal ini berdampak pada peningkatan akses internet

pada anak usia dini dikutip dari Badan Pusat Statistik (2024). Peran lembaga pendidikan adalah mengedukasi anak mengenai hak digital, keamanan, siber, dan etika penggunaan internet, serta bekerja sama dengan orang tua dan komunitas dalam literasi digital anak. Penerapan teknologi pada jenjang anak usia dini masih sedikit, disebabkan oleh keterjangkauan dalam pendanaan. Di sisi lain terdapat beberapa sekolah yang telah mendukung penerapan teknologi sebagai pembelajaran dengan menggunakan komputer, tablet, dan papan pintar atau *interactive whiteboard* (Rosfalia, 2024)

Namun, pada kenyataannya, masih banyak prasekolah di Indonesia yang menerapkan metode pembelajaran konvensional yang bersifat instruksional, seperti ceramah serta pemberian tugas yang monoton, bahkan menuntut penguasaan kemampuan calistung sebelum tahap perkembangan anak tercapai. Selain itu, Meskipun perkembangan teknologi semakin pesat, implementasinya dalam lingkungan prasekolah di Indonesia masih tergolong rendah dan belum terintegrasi secara sistematis dalam proses pendidikan anak usia dini (Oktaviani et al., 2025)

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah prasekolah yang dirancang tidak hanya sebagai ruang pembelajaran akademik, tetapi juga sebagai media stimulasi yang dapat mendukung perkembangan anak

secara maksimal dengan menghadirkan ruang interaktif yang dapat mewadahi aktivitas seperti bermain, bersosialisasi, dan bereksplorasi antar anak yang didukung dengan penerapan teknologi sebagai media pembelajarannya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 STIMULASI HOLISTIK ANAK USIA DINI

Stimulasi holistik anak usia dini merupakan pendekatan pengembangan yang menekankan pemberian rangsangan secara terintegrasi terhadap aspek kognitif, motorik, sosial-emosional, dan fisik anak sebagai satu kesatuan yang saling berkaitan. Pendekatan ini memandang proses tumbuh kembang anak secara menyeluruh melalui pengalaman belajar yang bermakna dalam lingkungan yang mendukung secara fisik dan psikologis (Arisanti et al., 2024)

Aspek kognitif dapat dikembangkan melalui aktivitas belajar aktif dan interaktif yang mendorong kemampuan berpikir dan pemahaman dasar akademik. Aspek emosional dapat difasilitasi melalui kegiatan yang mendukung kesadaran diri, pengelolaan emosi, dan empati. Aspek sosial diperkuat melalui interaksi kelompok dan aktivitas kolaboratif yang mendorong kemampuan komunikasi dan kerja sama. Sementara itu, aspek motorik distimulasi melalui aktivitas gerak, eksplorasi fisik, dan permainan yang mendukung perkembangan motorik halus dan kasar anak (Arisanti, 2024)

2.2 INTERIOR PRASEKOLAH SEBAGAI MEDIA STIMULASI

Interior prasekolah berperan sebagai media pembelajaran yang mempengaruhi proses belajar dan perkembangan anak usia dini. Ruang berfungsi tidak hanya sebagai wadah aktivitas, tetapi juga sebagai *third teacher* yang

membentuk perilaku, interaksi, dan pengalaman belajar anak melalui pengaturan tata ruang, skala, dan fleksibilitas ruang yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Desain interior yang adaptif dan ramah anak mendorong eksplorasi, partisipasi aktif, serta interaksi sosial, sehingga mendukung stimulasi kognitif, motorik, dan sosial-emosional anak secara terpadu (Setyowati et al., 2021)

2.3 ASPEK INTERIOR PRASEKOLAH

Aspek interior meliputi kolom, dinding, lantai, dan plafon berfungsi tidak hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga mempengaruhi pengalaman visual, kenyamanan, dan interaksi anak di dalam ruang (Prasetya, 2012)

Ergonomi anak menjadi perhatian utama dalam perancangan furnitur agar skala dan bentuknya sesuai proporsi tubuh dan mendukung aktivitas kognitif, motorik, serta postur yang sehat (Husna & Nurhidayat, 2025).

Pencahayaan, baik alami maupun buatan, disesuaikan dengan standar pendidikan anak usia dini menggunakan kombinasi suhu warna *warm white* dan *cool white* untuk kenyamanan visual dan stimulasi aktivitas di berbagai zona ruang. Selain itu, kebisingan untuk lembaga pendidikan perlu dikendalikan agar tidak melebihi 55 dB sesuai Standar Nasional Indonesia, sedangkan ventilasi dirancang untuk menjamin sirkulasi udara yang sehat, mendukung kenyamanan termal, dan mencegah gangguan kesehatan anak pada batasan zona nyaman $24^{\circ}\text{C} < T < 26^{\circ}\text{C}$. Dengan demikian, elemen interior yang terencana secara terpadu menjadi dasar yang kuat bagi terciptanya lingkungan belajar yang efektif, aman, dan ramah anak.

3. METODE PENELITIAN

3.1 SISTEMATIKA PERANCANGAN

Metode penelitian perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengacu pada metode perancangan Kilmer yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu *analysis*, *synthesis*, dan *feedback* (Kilmer, 2014). Tahap *analysis* dilakukan untuk menetapkan fokus perancangan melalui pengumpulan dan pengolahan data yang diperoleh dari studi literatur, survei, wawancara, serta kajian terhadap penelitian terdahulu guna mengidentifikasi permasalahan, karakter pengguna, kebutuhan ruang, dan landasan konseptual yang relevan. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar perumusan konsep citra dan konsep perancangan yang mencakup pengembangan ide desain, skema warna, material, serta visualisasi awal. Tahap *synthesis* merupakan proses penerjemahan konsep ke dalam solusi desain melalui penyusunan tata ruang, pembuatan gambar tiga dimensi.

Selanjutnya, tahap *feedback* yang dilakukan dengan mengevaluasi hasil perancangan oleh dosen pembimbing.

3.2 OBJEK DAN LOKASI PENELITIAN

Observasi lapangan dilakukan pada empat prasekolah yang memiliki relevansi dengan perancangan pendidikan anak usia dini, yaitu Kippina di Gading Serpong, SIS di Sedayu City, Playfield di Srengseng, dan Multimedia Nusantara School di Gading Serpong. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk menelaah kondisi fasilitas yang tersedia, termasuk keunggulan dan keterbatasannya dalam menunjang aktivitas pembelajaran, bermain, serta stimulasi perkembangan anak. Temuan dari observasi tersebut kemudian dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan fasilitas yang berpotensi untuk diterapkan maupun disempurnakan dalam proses perancangan prasekolah yang diusulkan, dengan mempertimbangkan kebutuhan perkembangan anak secara holistik.

TABEL 1. KARAKTERISTIK LOKASI PENELITIAN

No.	Lokasi Survei	Keterangan	Kelebihan	Kekurangan
1	Kippina 	Kippina memiliki karakteristik desain dengan dominasi warna netral seperti putih yang dipadukan dengan warna kuning sebagai identitas visual utama yang konsisten di seluruh cabang, serta penggunaan material kayu berwarna coklat muda pada dinding dan lantai untuk menciptakan suasana yang hangat dan bersih.	Terdapat area yang memenuhi stimulasi anak berupa : Area <i>Role-Play</i> (holistik) Area <i>Soft Play</i> (motorik)	Tidak terdapat area menunggu orang tua, dan area penyimpanan untuk staff (resepsionis) masih belum mencukupi
2	SIS	SIS memiliki karakteristik desain tematik dengan dominasi warna putih netral yang dipadukan dengan aksesoris warna pastel biru tua,	Terdapat area yang memenuhi stimulasi anak berupa : Area <i>Role-Play</i> (holistik) Area <i>Science, Technology,</i>	Keterbatasan ruang, sehingga area <i>role-play</i> terlihat kurang menyatu secara visual

	<p>serta penerapan tema ruang yang beragam seperti alam, luar angkasa, dan hewan. Material lantai yang digunakan meliputi vinyl motif kayu, PU <i>flooring</i>, dan <i>rubber floor</i> untuk mendukung kenyamanan dan keamanan anak.</p>	<p><i>Engineering, Art, dan Mathematics</i> atau STEAM (holistik) Area Soft Play (motorik) Menggunakan teknologi Interactive Whiteboard sebagai media pembelajaran dan <i>Swing Barrier Gate with Face Recognition & Card Reader</i> (pada <i>entrance</i>) dan <i>metal swing gate</i> (pada tangga) sebagai keamanan</p>	
<p>3 Playfield</p> 	<p>Playfield menampilkan desain yang berorientasi pada aktivitas enrichment terkhusus olahraga nuansa interior yang didominasi warna netral (putih) dengan aksen warna vibrant (biru tua, hijau muda, ungu) serta penggunaan material lantai HT abu-abu, vinyl kayu coklat tua, dan elemen bata ekspos.</p>	<p>Terdapat area yang memenuhi stimulasi anak berupa : Area <i>Role-Play</i> (holistik) Area <i>Soft Play</i> (motorik) Menggunakan teknologi <i>Swing Barrier Gate with Face Recognition & Card Reader</i> (pada <i>entrance</i>) sebagai keamanan</p>	<p>Keterbatasan dalam perancangan ruang, antara lain penempatan area kantin dan ruang kelas di lantai atas yang menyebabkan pencahayaan pada area tangga kurang optimal, area indoor yang terasa padat akibat sebagian ruang difungsikan sebagai area sewa, serta penerapan estetika interior yang belum konsisten antar ruang.</p>
<p>4 MNS</p> 	<p>MNS menampilkan nuansa elegan dan bersih. Skema warna didominasi oleh warna netral putih, dipadukan dengan aksen warna biru yang bersifat vibrant sebagai identitas visual utama. Pemilihan material menggunakan HT bermotif marmer dan HT putih <i>glossy</i> untuk memperkuat kesan mewah dan bersih, serta dipadukan dengan material bermotif kayu berwarna coklat muda yang memberikan kesan hangat dan berperan sebagai keseimbangan visual</p>	<p>Terdapat area yang memenuhi stimulasi anak berupa : Area <i>Kids Lounge</i> (holistik) Area <i>Soft Play</i> (motorik) Menggunakan teknologi <i>Immersive Room</i> sebagai media pembelajaran</p>	<p>Belum tersedia area bermain peran / <i>role-play</i></p>

3.2 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh melalui studi pustaka, survei lapangan, wawancara, dan

kuesioner dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas anak usia dini serta permasalahan yang terdapat pada fasilitas prasekolah yang ada. Studi pustaka juga dilakukan untuk

mengkaji standar ergonomi anak sebagai dasar penentuan skala ruang, dimensi furnitur, dan kenyamanan pengguna. Selain itu, analisis studi banding dilakukan guna membandingkan karakteristik serta penerapan desain pada fasilitas penunjang pada pengembangan anak. Seluruh hasil analisis kemudian disintesis sebagai landasan perumusan konsep ruang interaktif yang akan diimplementasikan dalam perancangan prasekolah melalui pengolahan tata letak ruang, desain interior, dan pembentukan nuansa ruang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 KONSEP PERANCANGAN

Penerapan konsep perancangan "Form of Growth" pada interior prasekolah disusun berdasarkan kajian literatur, hasil data observasi lapangan, wawancara, dan kuesioner yang menunjukkan fasilitas serta aktivitas pada anak usia dini. Penataan ruang dirancang untuk mengakomodasi beragam kebutuhan anak usia dini melalui pengolahan ruang yang terbuka dan komunikatif, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi sosial yang alami antara anak, guru, dan lingkungan sekitar. Aktivitas bermain difasilitasi melalui pengaturan ruang yang terstruktur namun tetap fleksibel, sehingga anak dapat belajar mengikuti alur kegiatan sekaligus memiliki kebebasan untuk bereksplorasi sesuai minat dan tahap perkembangannya. Selain itu, perancangan area tematik, seperti area *role-play*, dihadirkan sebagai pengalaman ruang yang secara khusus dirancang untuk menstimulasi imajinasi, rasa ingin tahu, dan kreativitas anak, sehingga proses belajar dan bermain dapat berlangsung secara menyenangkan serta memberikan pengalaman yang bermakna.

4.2 IMPLEMENTASI IOT

Penerapan teknologi yang telah ada di dunia dan dapat diadopsi untuk prasekolah di Indonesia meliputi *Interactive Wall* (Nebula) and *Interactive Floor* (Wize Floor GO), *SMARTfit Strike Pods*, dan *Interactive Whiteboard* (IWB). Pengadaptasian teknologi dalam prasekolah menunjukkan potensi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi - teknologi ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

4.3 ANALISIS SITE DAN BANGUNAN

Pemilihan kawasan Bogor Barat sebagai lokasi perancangan prasekolah didasarkan pada relevansinya dengan upaya pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini yang terintegrasi dengan kebijakan pembangunan daerah berkelanjutan, khususnya dalam penyediaan layanan pendidikan yang berkualitas bagi anak usia dini. Secara spesifik, lokasi prasekolah berada di kawasan Graha Boulevard, Bogor Barat, yang dipilih berdasarkan laju pertumbuhan penduduk, karakter lingkungan yang tertata dan didominasi oleh kawasan hunian, serta fungsi kawasan sebagai area komersial. Selain itu, lokasi ini memiliki posisi yang strategis dengan aksesibilitas yang baik, sehingga mendukung kemudahan mobilitas orang tua dalam mengantar dan menjemput anak serta menunjang aktivitas harian keluarga.

Lalu, Pemilihan Preescolar Colegio Los Nogales di Bogotá sebagai bangunan eksisting didasarkan pada kesesuaian fungsi bangunan yang sejak awal dirancang sebagai prasekolah, sehingga memiliki karakter ruang yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini. Selain itu, bangunan ini mengadopsi pendekatan bentuk

organik dalam perancangannya, yang bertujuan untuk meminimalkan keberadaan tepi tajam dan meningkatkan aspek keamanan bagi anak. Selain itu, bangunan ini memiliki area sentral yang berfungsi sebagai titik temu dari tiga area utama lainnya, area ini sejalan dengan kebutuhan konsep perancangan dalam menciptakan area yang mampu mendorong interaksi sosial, rasa kebersamaan, serta aktivitas kolaboratif.

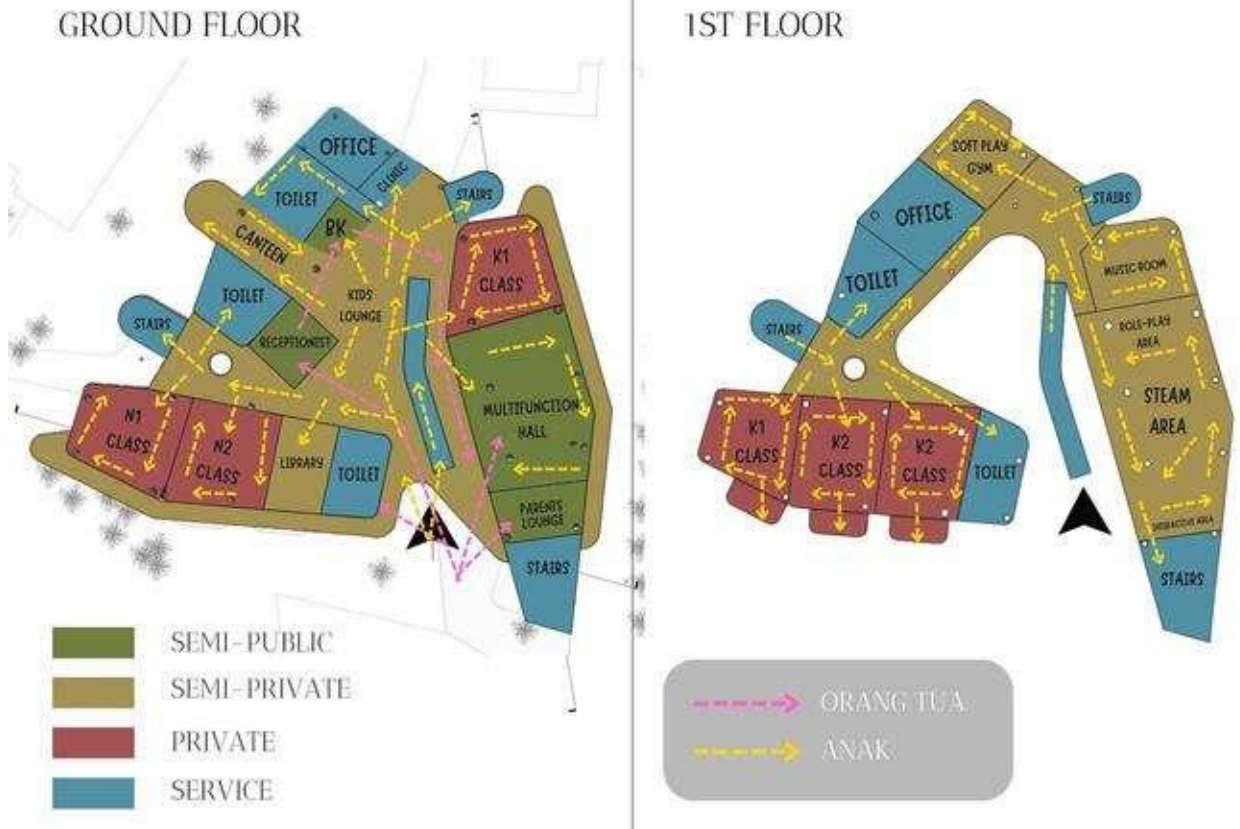


**GAMBAR 1. FASAD BANGUNAN EXISTING
(ARCHELLO, 2023)**

4.4 ZONING DAN SIRKULASI RUANG

Penataan zoning dan sirkulasi dalam perancangan prasekolah dibagi ke dalam beberapa zona, yaitu zona *semi-public*, *semi-private*, *private*, dan *service* untuk mengatur tingkat aksesibilitas serta kelancaran

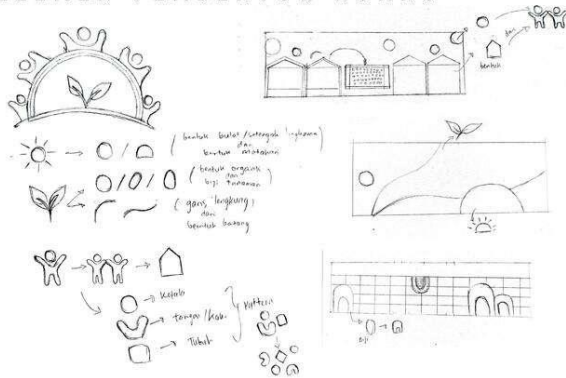
pergerakan pengguna. Zona *semi-public* ditempatkan pada area dengan akses paling terbuka sebagai ruang penerima dan interaksi awal, mencakup *lobby*, *area receptionist*, *parents lounge*, *ruang child counseling*, serta *multifunction hall* yang dapat diakses oleh anak, orang tua, pengunjung, guru, dan staf. Zona *semi-private* dirancang dengan akses yang lebih terkontrol dan diperuntukkan bagi anak, guru, dan staf, meliputi ruang-ruang belajar dan bermain seperti *child lounge*, *library*, *music room*, *STEAM* dan *role-play room*, *soft play area*, serta *canteen*, guna mendukung aktivitas kolaboratif dalam suasana yang tetap nyaman dan fokus. Zona *private* ditempatkan pada area yang lebih terlindungi untuk menjaga privasi dan keamanan anak, khususnya ruang kelas *Nursery* dan *Kindergarten*, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dengan pengawasan penuh. Sementara itu, zona *service* berfungsi sebagai area penunjang operasional yang mencakup *clinic*, *toilet*, dan *back office*, dengan pengaturan akses yang disesuaikan dengan fungsi masing-masing ruang untuk mendukung kebutuhan harian dan operasional prasekolah secara efisien.



GAMBAR 2. DENAH BANGUNAN (SUMBER: DOKUMEN PRIBADI, 2025)

4.5 EKSPLORASI DESAIN

SKETCH ELEMEN PEMBENTUK RUANG

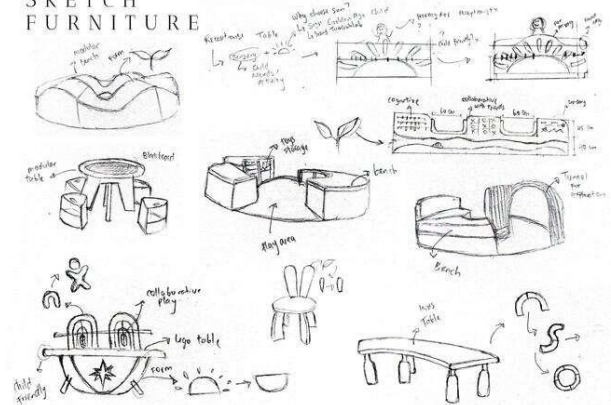


GAMBAR 3. EKSPLORASI ELEMEN PEMBENTUK (DOKUMEN PRIBADI, 2025)

Eksplorasi desain elemen pembentuk ruang dan furnitur pada perancangan prasekolah ini didasarkan oleh konsep “Form of Growth” yang diinterpretasikan dari bentuk anak - anak (target pasar), matahari (*golden age*), tunas (pertumbuhan). Elemen ruang dirancang menggunakan bentuk yang organik, garis

lengkung, serta penghindaran sudut tajam guna menciptakan lingkungan yang aman, ramah anak, dan memberikan kesan fluiditas visual.

SKETCH FURNITURE



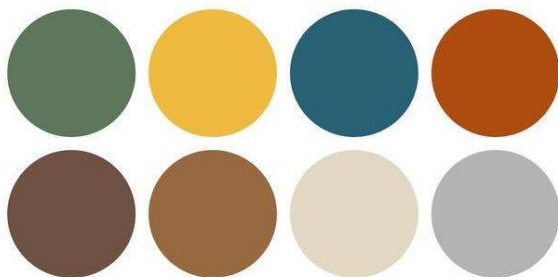
GAMBAR 4. EKSPLORASI DESAIN FURNITURE (DOKUMEN PRIBADI, 2025)

Sejalan dengan elemen ruang, desain furnitur dikembangkan secara modular, ergonomis, dan fleksibel untuk mendukung aktivitas bermain dan belajar anak secara

individual maupun kolaboratif. Furnitur seperti bench, meja anak, dan area bermain dirancang sesuai dengan ergonomi anak serta bentuk yang melengkung sebagai upaya menciptakan ruang yang aman dan ramah bagi pengguna anak usia dini.

4.6 ELEMEN PEMBENTUK RUANG INTERIOR

Pengembangan konsep desain "Form of Growth" diterapkan ke dalam perancangan interior melalui pengolahan tata ruang, sirkulasi, serta elemen pembentuk ruang, melalui penggunaan warna, material, dan pencahayaan. Palet warna yang diterapkan merupakan kombinasi warna pastel seperti hijau, oranye muda, biru, dan abu-abu yang dipadukan dengan warna netral, seperti *beige*, untuk menciptakan keseimbangan visual dan suasana ruang yang nyaman.



GAMBAR 5. PALET WARNA (DOKUMEN PRIBADI, 2025)

Material dan *finishing* di prasekolah dipilih untuk mendukung keamanan, kenyamanan, dan karakter aktivitas anak. Lantai pada area sirkulasi tinggi menggunakan menggunakan *vinyl homogeneous terrazzo*. Lalu, pada area kelas memakai parket kayu, sementara ruang dengan kebutuhan privasi dan higienitas lebih tinggi menggunakan *homogenous tile* yang mudah dibersihkan dan *anti-slip*. Dinding utama didominasi oleh penggunaan cat dinding *Dulux EasyClean* agar mudah dibersihkan. Plafon disesuaikan dengan fungsi ruang, area komunal

menggunakan *suspended wood acoustic ceiling* untuk akustik dan suasana hangat, sedangkan ruang lain memakai drop ceiling dan acoustic panel guna kenyamanan visual, pengendalian kebisingan, dan suasana belajar yang kondusif.

4.7 HASIL PERANCANGAN INTERIOR



GAMBAR 6. 3D RENDER RECEPTIONIST AREA (DOKUMEN PRIBADI, 2025)

Area resepsionis ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan fasilitas dan aktivitas yang diterapkan melalui meja resepsionis yang memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai tempat penerimaan orang tua atau tamu dan sebagai media stimulasi motorik anak melalui panel interaktif yang terintegrasi. Implementasi konsep "Form of Growth" diwujudkan melalui pengolahan bentuk elemen yang melengkung dan organik, serta furnitur yang menyesuaikan ergonomi anak usia dini.



GAMBAR 7. 3D RENDER KIDS LOUNGE AREA (DOKUMEN PRIBADI, 2025)

Lalu, pada area *kids lounge* ini dirancang sebagai area eksplorasi dan interaksi yang merepresentasikan konsep Form of Growth melalui bentuk-bentuk organik, sirkulasi

terbuka, dan variasi aktivitas bermain. Elemen permainan seperti perosotan spiral, area panjat, pojok baca, dan furnitur modular dirancang untuk menstimulasi perkembangan motorik, kognitif, serta interaksi sosial anak.



GAMBAR 8. 3D RENDER PARENTS LOUNGE AREA (DOKUMEN PRIBADI, 2025)

Sementara, area *parents lounge* dirancang sebagai area tunggu dan interaksi bagi orang tua. Implementasi konsep “Form of Growth” diterapkan melalui penggunaan bentuk furnitur organik, serta suasana visual yang hangat dan menenangkan. Pada area ini disediakan televisi yang menampilkan sistem CCTV dari berbagai ruang aktivitas anak, sehingga orang tua dapat memantau kegiatan anak dengan tetap menjaga kenyamanan dan privasi ruang belajar anak.



GAMBAR 8. 3D RENDER STEAM AREA (DOKUMEN PRIBADI, 2025)

Area STEAM dirancang sebagai ruang eksplorasi pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan sains, teknologi,

teknik, seni, dan matematika pada anak usia dini. Oleh karena itu, area STEAM dibagi menjadi tiga area utama, yaitu area *role - play* untuk mendukung stimulasi holistik anak, area *art* untuk mendukung stimulasi motorik, dan area *technology* untuk mendukung stimulasi holistik pada anak.

Implementasi konsep “Form of Growth” diterapkan melalui pengolahan zonasi aktivitas, bentuk furnitur melengkung, serta tata ruang terbuka yang mendorong proses eksplorasi dan kolaborasi. Elemen meja kerja kolaboratif dan modular, area eksperimen, dan display karya dirancang untuk menstimulasi rasa percaya diri, rasa ingin tahu, kemampuan *problem solving*, serta kreativitas anak. Pemanfaatan teknologi yang terdapat pada area ini adalah dinding interaktif dan lantai interaktif pada area teknologi.



GAMBAR 8. 3D RENDER CLASSROOM AREA (DOKUMEN PRIBADI, 2025)

Ruang kelas dirancang sebagai ruang belajar utama yang mendukung dalam perkembangan anak. Tata ruang kelas dibuat terbuka dengan pengelompokan dari beberapa area aktivitas, seperti area diskusi, area kerja kelompok, area seni, area refleksi diri dan area sensorik, sehingga anak dapat berpindah aktivitas secara mandiri dan natural. Pemanfaatan teknologi yang terdapat pada area ini ada *Interactive Whiteboard* sebagai alat dalam menyampaikan materi.



**GAMBAR 8. 3D RENDER SOFTPLAY AREA
(DOKUMEN PRIBADI, 2025)**

Area Soft Play dirancang sebagai ruang aktivitas motorik yang aman dan stimulatif untuk mendukung perkembangan motorik, kognitif, dan sosial anak. Penerapan konsep "Form of Growth" diwujudkan melalui penggunaan elemen permainan berbentuk lengkung, modular, dan bertahap, yang merepresentasikan proses tumbuh kembang anak secara alami. Furnitur pada area ini, berupa terowongan, tangga rendah, bidang miring, dan elemen panjat dirancang untuk melatih keseimbangan, koordinasi, keberanian, serta kemampuan *problem solving* anak melalui eksplorasi aktif. Pemanfaatan teknologi yang terdapat pada area ini adalah *SMARTFit Play Pods* sebagai alat dalam melatih motorik pada anak.

5. KESIMPULAN

Penerapan konsep "Form of Growth" pada interior prasekolah menunjukkan bahwa desain interior dapat berperan aktif sebagai media pendukung stimulasi holistik anak usia dini. Konsep ini menerjemahkan proses tumbuh kembang anak ke dalam pengolahan ruang melalui bentuk yang organik, dan pengaturan zoning serta elemen interior yang adaptif. Hasil penerapan desain menunjukkan bahwa interior prasekolah tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas pembelajaran, tetapi juga mampu membentuk pengalaman ruang yang

mendorong eksplorasi, interaksi, dan kenyamanan anak.

Perancangan ini juga didukung oleh penggunaan material yang ramah anak, aman, dan mudah dirawat, seperti material dengan sudut tumpul, permukaan tidak licin, serta finishing yang tidak berbahaya bagi kesehatan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran turut dimanfaatkan sebagai media interaktif.

Dengan demikian, konsep "Form of Growth" dapat dijadikan sebagai pendekatan perancangan interior yang relevan dan aplikatif dalam pengembangan fasilitas prasekolah, serta berpotensi diterapkan pada konteks pendidikan anak usia dini lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada bapak Dwi Putranto, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing atas arahan, bimbingan, serta masukan yang berharga selama proses penelitian dan perancangan. Apresiasi juga ditujukan kepada institusi dan pihak terkait yang telah memberikan dukungan, akses data, serta fasilitas yang menunjang kelancaran penelitian. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan rekan-rekan atas dukungan moral dan motivasi yang diberikan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arisanti, F., Wahyudi, M., & Muttaqin, M. A. (2024, June 23). Pendekatan Holistik

- Dalam Pendidikan Anak Usia Dini : Menyelaraskan Aspek Kognitif, Emosional, dan Sosial. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 4(1). <https://doi.org/10.54180/joeces.2024.4.1.33-72>
- Aryani, W., Wardany, H., & Royani, I. (2025, December). Peran Lingkungan Belajar Ramah Anak Terhadap Perkembangan Holistik Anak Usia Dini. *Jurnal Satya Widya*, 41(2). <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/18137/3314>
- Husna, S. H., & Nurhidayat, M. (2025, December 1). Evaluasi Ergonomi Furniture Edukatif Dalam Mendukung Kenyamanan Di Taman Kanak - Kanak. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Kuningan*, 10(1). <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v10i1.4697>
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors*. Wiley.
- Oktaviani, S., Tohar, A. A., & Lestari, Y. I. (2025). Fenomena Taman Kanak-kanak: Stimulasi Dini atau Tekanan Akademik? *Indonesian Research Journal on Education*, 5(3). <https://irje.org/index.php/irje>
- Prasetya, N. (2012, June 1). Kajian Aspek Interior Ruang Belajar dan Bermain Pada Taman Kanak - Kanak Di Surakarta. *Dimensi Interior*, 10(1). 10.9744/interior.10.1.23-32
- Rosfalia, N. A., Nasikhah, I. D., & Suhasto, F. P. (2024, December 27). Persepsi Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Integrasi Teknologi di Kecamatan Lotu Kabupaten Nias Utara. 2, 4.
- Setyowati, R. I., Farantika, D., & Luftia, Z. M. (2021, December 25). Perencanaan Pembelajaran Reggio Emilia Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sinda*, 1(3), 146. doi.org/10.28926i