

PERANCANGAN PROYEK *KIDS & FAMILY CAFÉ* DENGAN PENDEKATAN DESAIN RAMAH ANAK

Cythia Abigail Yulianto^a, Dyah Kusuma Wardhani^b

^{a/b}Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra UC Town, Citrand, Surabaya, Indonesia

Alamat email untuk surat menyurat: dyah.wardhani@ciputra.ac.id^b

ABSTRACT

Increasing the number of people visiting a public space is an impact of the increasing number of public places that exist. The visitors in question are not only adults but also children. Unfortunately, there are still lots of public spaces, including cafes, that are unsuitable for children. This is what gave rise to the concept of child-friendly design as one of the many solutions to problems that exist in society, where the number of children is increasing but has not been followed by many child-friendly spaces and environments. This child-friendly design concept plays an important role in the design process and is the main concept of the Kids & Family Café. The data collection stage will be the first step in the design process, followed by the comparison and literature research stages, and then the design stage. This child-friendly design concept focuses on three things: safe, comfortable, and healthy designs. Through the selection of materials, colors, and furniture used, This design will offer a cozy and secure environment, especially for kids. In addition, the concept can also support the fulfillment of children's rights and act as a form of active participation in establishing a child-friendly environment. The adoption of this kid-friendly design principle can help businesses like Kids & Family Café, which simultaneously responds to the demands and wishes of project owners whose target market is children and their families.

Keywords: *Child-Friendly Design, Children, Kids & Family Café, Public Space*

ABSTRAK

Meningkatnya jumlah orang yang mengunjungi sebuah *public space* adalah dampak dari semakin banyaknya tempat umum yang ada. Pengunjung yang dimaksud bukan hanya orang dewasa, namun juga anak-anak. Sayangnya, masih banyak tempat umum, termasuk *café*, yang kurang ramah anak. Hal inilah yang memunculkan konsep desain ramah anak sebagai salah satu dari sekian banyak solusi untuk permasalahan yang ada di masyarakat, dimana jumlah penduduk usia anak-anak yang semakin meningkat namun belum diikuti dengan banyaknya ruang dan lingkungan yang ramah anak. Konsep desain ramah anak ini berperan penting dalam proses desain dan menjadi konsep utama dari desain *Kids & Family Café*. Proses perancangan akan dimulai dari tahap pengumpulan data, dilanjutkan dengan studi literatur dan studi komparasi, lalu tahap mendesain. Konsep desain ramah anak ini pada dasarnya berfokus pada tiga hal yaitu desain yang aman, nyaman, dan sehat. Melalui pemilihan material, warna, dan furnitur yang digunakan, desain ini akan membuat suasana nyaman dan aman, khususnya untuk anak-anak. Selain itu, konsep yang diambil juga dapat mendukung terpenuhinya hak anak dan sebagai bentuk partisipasi aktif dalam membentuk sebuah lingkungan yang ramah anak. Penerapan konsep desain ramah anak ini dapat membantu usaha *Kids & Family Café* yang target pasarnya adalah anak-anak dan keluarganya serta pada waktu yang sama menjawab kebutuhan dan keinginan pemilik proyek.

Keywords: *Anak-anak, Desain Ramah Anak, Kids & Family Café, Public Space*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Café yang juga termasuk bagian dari tempat umum tentunya dapat dikunjungi oleh siapa saja. Baik pria maupun wanita, anak-anak sampai orang lanjut usia dapat berkunjung ke sebuah *café*. Sudah ada peraturan baik dari pemerintah pusat maupun daerah mengenai kawasan tanpa rokok. UU No. 36 tahun 2009 pasal 115 ayat 1 menyebutkan bahwa kawasan tanpa rokok antara lain fasilitas pelayanan kesehatan, tempat proses belajar mengajar, tempat anak bermain, tempat ibadah, angkutan umum, tempat kerja, dan tempat umum dan tempat lain yang ditetapkan. Pasal ini diperjelas khusus bagi tempat kerja, tempat umum, dan tempat lainnya dapat menyediakan tempat khusus untuk merokok. Walaupun begitu, masih banyak juga ditemukan perokok yang tidak merokok pada tempatnya (area terbuka atau ruang khusus merokok). Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa masih banyak tempat umum yang kurang ramah anak. Hal ini tentunya juga berkaitan dengan adanya masalah dalam masyarakat dimana jumlah penduduk anak yang semakin meningkat tiap tahunnya belum diikuti dengan makin banyaknya lingkungan maupun sarana prasarana yang ramah anak.

Kids & Family Café merupakan adalah tempat makan atau minum yang dirancang khusus untuk menyambut keluarga dengan anak-anak. Konsep ini telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir karena semakin banyak orang tua yang mencari tempat yang nyaman dan aman

untuk sekedar bersantai ataupun bekerja sambil menikmati makanan dan minuman, namun tetap menjaga kebahagiaan dan keselamatan anak-anak mereka.

Konsep desain *café* ramah anak ini tentunya harus menciptakan lingkungan yang menarik, nyaman, aman, dan menyenangkan bagi anak-anak dan orang tua. Konsep desain *Kids & Family Café* dengan pendekatan desain ramah anak harus mempertimbangkan kebutuhan anak-anak dan orang tua. Hal-hal yang perlu diperhatikan terkait desain ramah anak diantaranya tema *café* dan *color tone*, pemilihan furnitur yang sesuai, tersedianya area bermain yang nyaman dan aman, menu makanan yang dapat menarik perhatian anak-anak, terdapat dekorasi khusus anak, serta detail lainnya yang dapat menunjang aktivitas anak dan orang tua.

Proyek *Kids & Family Café* ini dibuat dengan tujuan sebagai tempat *owner* berkumpul santai dengan mitra bisnisnya saat membahas tentang bisnis maupun sekedar untuk mengobrol. Bukan hanya itu, *playground* area di *Kids & Family Café* ini diharapkan dapat menjadi tempat bermain dan belajar untuk anak-anak yang datang bersama dengan orang tua dan teman-teman mereka. Harapannya *Kids & Family Café* ini dapat menjadi tempat yang nyaman untuk keluarga yang ingin menghabiskan waktu bersama namun tetap dapat melakukan aktivitasnya masing-masing serta menjadi tempat yang aman

dan sehat untuk keluarga. Selain itu tujuan perancangan *Kids & Family Café* ini adalah untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan klien dalam pembuatan usaha barunya dan juga menciptakan desain bangunan yang bukan hanya menjadi solusi dari masalah klien namun juga menjawab kebutuhan bangunan yang ramah anak. Selain itu juga proyek ini memanfaatkan lahan yang sudah ada untuk mendesain sebuah bangunan dengan fungsi yang berbeda dari yang sebelumnya.

Dalam rangka mencapai tujuan penelitian tersebut diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana penerapan *child friendly spaces* dalam mendesain bangunan *Kids & Family Café* yang sekaligus memenuhi kebutuhan dan keinginan klien serta memudahkan akses dan membuat nyaman penggunaanya.

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Definisi Café

Istilah *café* sendiri berasal dari Bahasa Perancis yang berarti kopi. Hal tersebut berdasarkan kebiasaan dari para lokal Perancis dengan menyebut kedai kopi dengan istilah *café*. Perancis sangat dikenal dengan negeri *café* karena perkembangan disana sangat cepat, banyak sekali *café* yang tersebar luas di hampir seluruh Perancis. Sementara *Coffee Shop* yang kita kenal berasal dari Turki dan tepatnya pertama kali berdiri pada tahun 1475 yang terletak di Constantinopel. Awalnya *Coffee Shop* hanya menyediakan kopi saja sebelum adanya banyak pilihan menu (Interior Design.id, 2022).

Menurut Marsum (2005) *Café* adalah tempat untuk makan dan minum sajian cepat saji dan menyuguhkan suasana santai atau tidak resmi, selain itu juga merupakan suatu tipe dari restoran yang biasanya menyediakan tempat duduk didalam dan diluar restoran. Kebanyakan *café* tidak menyajikan makanan berat namun lebih berfokus pada menu makanan ringan seperti kue, roti, sup, dan minuman. Menurut Indrayana, (2006), *Café* adalah tempat untuk makan dan minum sajian cepat saji dan menyuguhkan suasana santai atau tidak resmi. Biasanya *Café* menyediakan menu yang lebih sedikit dibanding restoran. *Café* menawarkan suasana relaksasi bagi para konsumennya yang merasa lelah dan jenuh. Sedangkan menurut Budiningsih (2009:51) *café* yaitu restoran kecil di luar hotel. Pilihan makanan terbatas namun tersedia minuman sejenis bir, *soft drink*, teh, kopi, cemilan dan lainnya. Berdasarkan definisi *café* di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *café* merupakan tempat bersantai dimana pengunjung dapat memesan makanan dan minuman di mana di dalamnya juga terdapat hiburan seperti *live music* yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan dan suasana yang *relaks*.

Dari sejarah yang ada, fungsi dari *café* ini memang telah berubah mengikuti jaman, yang dulunya hanya sebagai kedai yang menawarkan kopi saja, kini memiliki fungsi yang lebih luas. Hal tersebut dapat kita lihat dari desain-desain bangunan *café* pada saat ini. Selain konsep *café* dibuat nyaman mungkin, *café* juga dibuat semenarik mungkin (Interior Design.id, 2022).

Adapun fungsi lain dari *café* adalah

- Sebagai tempat yang nyaman untuk menikmati makanan dan minuman
- Sebagai tempat untuk melepas penat setelah seharian bekerja
- Sebagai tempat untuk berbincang dengan teman
- Sebagai tempat *meeting* dengan rekan kerja diluar jam kantor

Puspoyo, A. C., & Setiawan, A. P. (2015) menyatakan bahwa Menurut buku "*Restaurant Planning and Design*" sistem pelayanan pada sebuah *café* ada bermacam-macam, antara lain :

- *Self Service*

Sistem pelayanan dimana pengunjung melakukan pelayanan untuk dirinya sendiri. Cara ini berkesan familiar karena pengunjung datang mengambil makanan dan minuman yang mereka inginkan, kemudian menuju ke kasir untuk membayar. Setelah itu mereka dapat duduk ditempat yang telah disediakan.

- *Waiter or Waitress to Tables*

Sistem pelayanan dimana pengunjung yang datang dan duduk ditempat yang telah disediakan dilayani oleh pramusaji. Cara ini berkesan lebih formal karena pramusaji melayani mulai dari pencatatan menu hingga mengantarkan bon pembayaran kepada pengunjung.

- *Counter Service*

Sistem pelayanan dimana terdapat area khusus untuk display makanan yang ada dan biasanya digunakan untuk pelayanan yang cepat. Cara ini berkesan tidak formal.

- *Automatic Vending*

Sistem pelayanan yang menggunakan mesin otomatis. Pengunjung memasukkan koin lalu mesin mengeluarkan makanan yang dipesan.

Desain Ramah Anak

Dalam *Cambridge Dictionary*, ramah anak diartikan sebagai tempat yang sesuai untuk anak-anak. Di sisi lain, ramah anak dapat juga diartikan sebagai ramah keluarga dimana bila dikaitkan dengan sebuah tempat, tempat tersebut memiliki fitur khusus yang disukai oleh orang tua dan anak. Ada juga yang mengartikan bahwa ramah anak adalah sebuah kata sifat yang berarti menyambut dengan ramah atau cocok untuk anak-anak dan dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan, minat, atau keamanan anak-anak.

Mengutip dari Buku Panduan Sekolah Ramah Anak oleh Kementrian Peberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, sekolah ramah anak adalah satuan pendidikan yang aman, bersih, sehat, peduli, berbudaya lingkungan hidup, serta menjamin, memenuhi, dan menghargai hak dan perlindungan anak dari kekerasan, diskriminasi, dan perlakuan salah lainnya (Kementrian Peberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2015). Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa ramah anak berarti sesuatu yang memberikan kemudahan dan keamanan bagi anak dalam sebuah lingkungan serta menghargai dan menjamin hak anak dalam setiap aspek kehidupannya.

Nurulhuda, D., Nirawati, M. A., & Mustaqimah, U (2019) menyatakan bahwa desain ramah anak juga memiliki 4 (empat) prinsip sebagai dasar Konvensi Hak-Hak Anak yang tercantum dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pada bab II pasal 2, yaitu nondiskriminasi; kepentingan yang terbaik bagi anak; hak untuk hidup, kelangsungan hidup, dan perkembangan; dan terakhir penghargaan terhadap anak. Prinsip nondiskriminasi jika diterapkan pada sebuah desain bangunan akan menghasilkan desain yang dapat memfasilitasi semua pengguna, baik anak normal maupun anak berkebutuhan khusus. Prinsip kepentingan terbaik bagi anak, saat diterapkan pada bangunan akan muncul sebuah desain yang menyesuaikan keinginan dan kebutuhan anak dalam beraktivitas. Prinsip ketiga, yaitu hak untuk hidup, keberlangsungan hidup, dan perkembangan. Hal tersebut dimaksudkan setiap anak harus mendapatkan prioritas utama dalam keberlangsungan hidup. Jika hal tersebut diterapkan pada desain bangunan anak, bangunan akan memperhatikan keselamatan, keamanan, dan kesehatan anak. Prinsip yang terakhir, yaitu penghargaan terhadap anak. Keinginan anak untuk didengar dan ditanggapi menjadi salah satu bentuk hak anak. Kebebasan untuk berpendapat dan berpartisipasi dalam memilih mainan, menjadi salah satu hal kecil yang terjadi di kehidupan anak. Jika prinsip tersebut diterapkan pada sebuah desain bangunan, maka akan menghasilkan sebuah desain yang dapat memberi kebebasan pada anak untuk menuangkan ide, pikiran, dan kreativitas anak.

Menurut Olds dalam Astrini (2005), penyelesaian interior (*finishing*) berpengaruh sangat besar terhadap anak-anak daripada desain bangunan secara keseluruhan. Demikian pula jenis bahan-bahan yang digunakan dalam penyelesaian interior dapat menentukan respon anak-anak terhadap interior. Penyelesaian interior tersebut, antara lain meliputi tekstur, lantai, plafon, dinding, tanda dan seni, serta perabot.

Anak menyukai sebuah tantangan. Anak tidak suka duduk teratur seperti orang dewasa, mereka lebih menyukai sebuah rintangan, jalan rahasia dan bermacam cara untuk berkegiatan. Mereka tidak hanya berjalan, tetapi juga melompat, merangkak, melewati, meliku, berayun, dan berlari. Banyak hal yang dapat merespon perilaku anak tersebut seperti menyediakan area untuk memanjat, area dengan permukaan licin, area dengan terowongan rahasia, dan area dengan pintupintu yang kecil serta tangga yang dapat menjadi area bermain (Nurulhuda, D., Nirawati, M. A., & Mustaqimah, U, 2019). Nurulhuda, D., Nirawati, M. A., & Mustaqimah, U (2019) juga menyatakan terkait keamanan yang kaitannya dengan desain ramah anak. Keamanan berlaku pada elemen transportasi vertikal seperti tangga dan *ramp*. Penggunaan tangga terkadang membuat orang tua khawatir terhadap keselamatan anak. Untuk mendukung perkembangan kemampuan motorik anak di usia 2-4 tahun, dibutuhkan kegiatan menaiki dan menuruni anak tangga. Anak memiliki perilaku yang menyukai tantangan, jatuh dari anak tangga

menjadi hal yang umum terjadi ketika anak berada pada masa aktif bergerak. Untuk merespon perilaku anak tersebut, dilakukan perancangan tangga dan *ramp* yang interaktif dan menarik bagi anak, dengan tetap memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak ketika berkegiatan.

Definisi Playground

Playground diambil dari *Cambridge Dictionary* memiliki arti sebuah area yang dedesain untuk anak-anak dapat bermain. Sementara itu diambil dari "*The Theory of Play and Recreation*" oleh Sabora dan Mitchell (1961), dijelaskan bahwa *playground* atau tempat bermain adalah area khusus untuk bermain dengan ukuran tertentu yang berada di lingkungan sekitar tempat tinggal. *playground* biasanya ditemukan di area dimana ciri fisik, kepadatan penduduk, atau faktor lainnya yang mirip yang dibutuhkan dalam sebuah lingkungan.

Menurut Pradyasari (2021) pengertian *playground* adalah sebuah ruang terbuka yang digunakan sebagai tempat bermain anak atau tempat rekreasi. Taman bermain biasanya diisi dengan berbagai jenis permainan seperti ayunan, seluncuran, tangga, dan lainnya. Alat permainan selain membuat anak menjadi tertarik dan nyaman untuk bermain, juga dapat memicu perkembangan anak terutama perkembangan fisiknya. Menurut Johnson dalam Pradyasari (2021) jenis permainan, membagi *playground* menjadi 3 tipe, yaitu *traditional playground*, *creative/contemporary playground*, dan *adven-*

ture playground.

Faktor keselamatan merupakan kunci utama dari penyediaan fasilitas bermain pada taman bermain anak. Keselamatan merupakan suatu upaya untuk mengurangi kecelakaan pada taman bermain dengan memperhatikan faktor-faktor penyebab kecelakaan, seperti pada ruang bermain, fasilitas serta perilaku pengguna dan penggunaan taman bermain. Setiap anak, bermain pada taman bermain wajib memperhatikan faktor keselamatan yang memungkinkan terjadinya kecelakaan maupun cedera yang mengancam dan mengalami peningkatan yang signifikan (Pradyasari, 2021). Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa ruang bermain yang aman harus menjamin keselamatan anak-anak.

METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan proyek *Kids & Family Café* adalah:

1. Pengumpulan Data
Melakukan kunjungan langsung ke lapangan dan *interview* dengan pemilik proyek untuk mengetahui kondisi didalam dan sekitar lokasi serta apa saja kebutuhan dan keinginan dari pemilik proyek.
2. Studi Literatur
Melakukan pencarian data literatur dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya maupun data lainnya yang dapat mendukung proses desain dan menjawab permasalahan serta kebutuhan dan keinginan pemilik proyek.
3. Studi Komparasi

Melakukan pencarian sebagai pembanding dari proyek sejenis yang sudah ada sebelumnya untuk menjadi inspirasi dari perancangan serta mengetahui hal apa saja yang sekiranya dapat diterapkan pada desain untuk mendukung konsep yang diambil.

4. Perancangan

Membuat rancangan desain mulai dari ideasi, sketsa desain, gambar teknik, dan model 3D yang disesuaikan dengan konsep dan kebutuhan serta keinginan klien untuk selanjutnya diserahkan pada klien dan kontraktor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Desain ramah anak menjadi konsep solusi perancangan untuk proyek HOM Kids & Family Café. Keinginan klien untuk membuat sebuah usaha baru dan dengan adanya permasalahan di masyarakat yaitu semakin meningkatnya jumlah penduduk anak yang belum diimbangi dengan makin banyaknya sarana prasarana yang ramah anak melatarbelakangi munculnya konsep solusi desain ramah anak. Konsep ini terinspirasi dari *Convention on the Rights of the Child* (CRC) oleh UNICEF atau yang juga dikenal dengan nama Konvensi Hak Anak dan juga dari Sekolah Ramah Anak yang dikeluarkan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.

Dalam kaitannya dengan konsep ramah anak, pada dasarnya terdapat 4 prinsip utama dari

Konvensi Hak Anak dan tambahan 1 prinsip dari Sekolah Ramah Anak. Prinsip-prinsip ini dapat juga diaplikasikan dalam sebuah desain. Pertama, prinsip non-diskriminasi yang dapat diterapkan dengan membuat desain untuk dan bisa digunakan oleh siapa saja. Lalu ada prinsip kepentingan terbaik bagi anak dimana penyesuaian desain terhadap kebutuhan dan keinginan anak saat beraktivitas menjadi penerapan didalamnya. Selanjutnya adalah prinsip hidup, kelangsungan hidup, dan perkembangan dimana kenyamanan, keamanan, dan kesehatan perlu diperhatikan dalam desain yang diciptakan. Kemudian ada penghormatan terhadap anak dimana prinsip ini diterapkan dalam desain yang memberikan kebebasan beraktivitas dan berekspresi untuk anak. Ada pula prinsip tambahan dari Sekolah Ramah Anak yaitu pengelolaan yang baik dimana jaminan akan keterbukaan, akuntabilitas, dan supremasi hukum akan diterapkan dengan baik (Rohmansyah, 2019).

Dari prinsip-prinsip tersebut, dibuatlah sebuah konsep desain ramah anak yaitu "*Calm Before The Fun*" untuk diterapkan dalam desain HOM Kids & Family Café. Penerapan konsep ini divisualisasikan dari pemilihan *tone* warna seperti putih, abu, cream, dan coklat yang memberikan kesan nyaman dan santai. Suasana *fun* didapatkan dari beberapa warna pastel yang digunakan sebagai aksen serta dari pemilihan mainan aksesoris lainnya yang dapat menstimulasi kreativitas anak saat bermain. Konsep ini diangkat mengingat permintaan klien

yang menginginkan *Kids & Family Café* yang bukan hanya menjadi tempat hiburan untuk anak-anak, namun juga semua memberikan suasana nyaman ke semua pelanggan yang ada di *café*. Berikut di bawah ini (Gambar 1) merupakan penerapan konsep “*Calm Before The Fun*” pada eksterior bangunan yang diaplikasikan pada pemilihan *tone* warna dominan coklat dan *cream* serta beberapa warna putih. Sementara warna netral lainnya yaitu abu digunakan untuk *staff area* yang dapat sekaligus menjadi pembeda *private* dan *semi public area* yang jelas.



Gambar 1. *Fasade Bangunan*
Sumber: Data Olahan Pribadi ,2021

Second skin pada sisi depan bangunan yang membuat bentuk *wavy*, jendela dengan bentuk bulat dan tidak beraturan, serta *frame* putih untuk pintu dan jendela bangunan dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk anak-anak.

Untuk penggunaan warna coklat atau warna netral juga terlihat di area interior *café*. Sedangkan untuk warna-warna pastel banyak diaplikasikan di area bermain anak.



Gambar 2. *Interior Café dengan Warna Coklat dan Putih*
Sumber: Data Olahan Pribadi ,2021



Gambar 3. *Area Playground dengan Warna Pastel*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Adapun untuk *color tone* yang digunakan di desain ini adalah sebagai berikut (Gambar 4), dimana aplikasinya banyak menggunakan warna coklat , putih, *cream* serta warna pastel seperti penjelasan konsep sebelumnya.



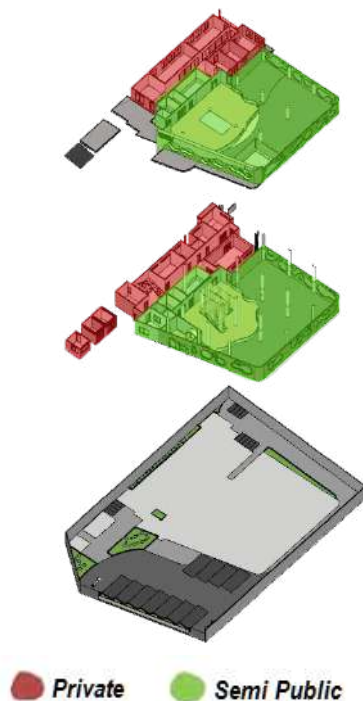
Gambar 4. *Color Tone HOM Kids & Family Café*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Pembagian area menjadi 3 bagian menjadi konsep zoning yang diterapkan pada proyek ini. Ketiga bagian itu adalah *public area* (*parking lot*), *semi-public area* (*lobby, dining area, bar, playground, customer washrooms, janitor, first aid room*), dan *private area* (*kitchen, locker room, storage, staff washrooms, janitor (staff), meeting room, dan private office*). Penerapan pembagian *semi-public area* dan *private area* diaplikasikan

dengan membagi bangunan utama menjadi 2 (dua) area besar. Bagian bangunan di sisi utara (dua bangunan kecil terpisah dan bangunan utama yang lebih menjorok ke timur) merupakan area khusus staf (*private area*). Sementara untuk *semi-public area* berada di area tengah dan barat bangunan utama. Pembagian area ini berlaku baik di lantai 1 maupun 2 bangunan utama café.

Bentuk organisasi ruang yang diterapkan pada *semi-public area* adalah *centralized organization* yang terlihat dari akses untuk melakukan kegiatan dari satu ruang ke ruang lainnya harus melalui *dining area* sebagai pusatnya. Penerapan organisasi ruang ini untuk mempermudah pengawasan orang tua terhadap aktivitas anak di *semi-public area*.



Gambar 5. Zoning Kids & Family Café
Sumber: Data Olahan Pribadi ,2021

Berikut ini merupakan pembagian ruangan di HOM Kids & Family Café secara tidak langsung menunjukkan pola organisasi ruang dalam beserta sirkulasinya.



Gambar 6. Organisasi Ruang Dalam Lantai 1
Sumber: Data Olahan Pribadi ,2021



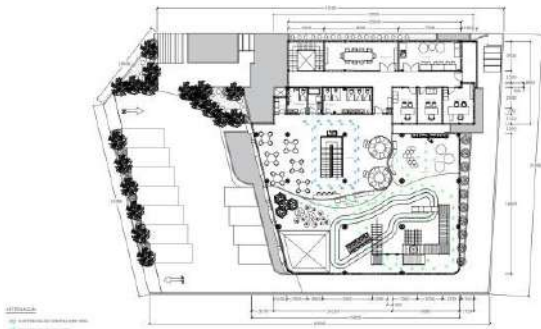
Gambar 7. Organisasi Ruang Dalam Lantai 2
Sumber: Data Olahan Pribadi ,2021

Pola sirkulasi secara garis besar dibagi menjadi 3 yaitu sirkulasi pengunjung, staf/karyawan, dan sirkulasi saat *loading* barang. Pola sirkulasi pada bangunan dapat dilihat

dari gambar-gambar dibawah. Warna jingga menggambarkan pola sirkulasi untuk kendaraan. Pola sirkulasi pengunjung di *semi-public area* digambarkan dengan warna biru. Terlihat juga pola sirkulasi khusus untuk pengunjung anak-anak dengan warna hijau di *playground area*.



Gambar 8. Pola Sirkulasi Pengunjung Lantai 1
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 9. Pola Sirkulasi Pengunjung Lantai 2
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

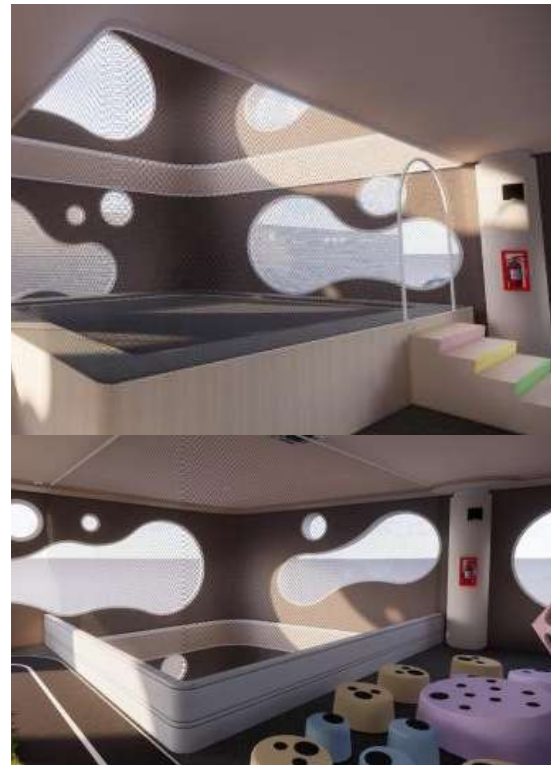
Implementasi Konsep Desain Ramah Anak

Secara sederhana, penerapan konsep desain ramah anak ini adalah dengan membuat desain yang aman, nyaman, dan sehat, serta menstimulasi dan tidak membatasi kreativitas

untuk anak. Hal ini lebih diperjelas dalam beberapa poin sebagai berikut:

1. Desain yang aman untuk anak

Keamanan menjadi sebuah hal yang perlu diperhatikan khususnya di tempat atau area dimana anak-anak banyak beraktivitas. Hal ini diterapkan melalui beberapa hal seperti pengaplikasian *safety net* di area sekitar trampolin untuk menghindari kejadian jatuh.



Gambar 10. *Safety Net* di Area Sekitar Trampolin
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Selain itu ada juga pengaplikasian *wall padding* pada kolom-kolom di area *playground* yang dapat membantu mengurangi dampak benturan bila anak tidak sengaja terbentur atau lari kearah kolom.

Pemilihan dan peletakan stop kontak dan saklar juga menjadi hal yang penting dalam kaitannya dengan keamanan. Hal ini diimplementasikan dalam bentuk pemilihan stop kontak dengan proteksi untuk anak dan penempatan saklar dan stop kontak diatas satu meter dari lantai untuk menjauhkan dari jangkauan anak-anak.



Gambar 11. Aplikasi *Wall Padding* pada Kolom
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

2. Desain yang nyaman untuk anak
Kenyamanan memberikan pengaruh besar dalam sebuah desain dimana orang beraktivitas seperti saat bermain maupun makan dan minum serta mengobrol dengan orang lain. Hal ini dapat diterapkan melalui pemilihan furnitur maupun *finishing* material yang sesuai. Desain anak tangga dengan ujung yang tumpul serta tinggi dan kedalaman (lebar) tiap anak tangganya yang sesuai standar desain ramah anak akan memberikan keamanan sekaligus kenyamanan saat digunakan. Untuk ketinggian tangga menggunakan tinggi 15 cm dan lebar anak tangga 30 cm.



Gambar 12. Posisi dan Tipe Stop kontak
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 13. Desain Tangga Trampolin
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Penerapan desain ramah anak tidak hanya untuk anak tangga saja, tapi juga *railing* tangga. Pembuatan 2 *railing* tangga dengan ketinggian yang berbeda (80-90 cm untuk anak dan 90 -100 cm untuk orang dewasa) diterapkan untuk memberikan rasa nyaman pada anak saat berpegangan pada *railing*.



Gambar 14. Desain Railing Tangga dengan Ketinggian Berbeda
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Pemilihan dan penyesuaian tinggi wastafel dan *sanitair* lainnya juga mejadi salah satu penerapan desain yang nyaman untuk anak. Ketinggian *sanitair* disesuaikan agar mudah dijangkau dan digunakan oleh anak-anak.



Gambar 15. Ketinggian Desain Wastafel
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Pengaplikasian karpet sebagai *finishing* lantai di area *playground* dapat memberikan rasa nyaman saat anak-anak bermain karena sifatnya yang lembut di kaki dan *anti-slip* sekaligus dapat menjadi peredam suara dan mengurangi dampak bila anak terjatuh saat bermain.



Gambar 16. Aplikasi *Finishing* Karpet
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

3. Desain yang sehat untuk anak

Pemilihan material menjadi salah satu poin penting dalam hal desain yang sehat untuk anak. Vinyl *flooring* yang digunakan pada *dining area* dipilih karena sifatnya yang lentur serta tahan air dan mudah dibersihkan. Vinyl *flooring* yang dipilih adalah yang bebas klorin sehingga aman untuk kesehatan.



Gambar 17. Aplikasi *Finishing* Lantai Vinyl
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Cat dinding yang tidak beracun, tahan noda, mudah dibersihkan, dan memberikan perlindungan dari kuman dipilih untuk diaplikasikan sebagai material *finish* dinding, khususnya di area yang banyak digunakan oleh anak-anak seperti *dining area* dan *playground*.



Gambar 18. Aplikasi *Finishing* Dinding Cat
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Material plafon di *Kids & Family Café* ini dipilih menggunakan *kalsiboard* yang tahan api, air, dan serangan rayap, dan juga tahan lama. Sifatnya yang kuat dan lentur membuat material ini juga cocok diaplikasikan untuk plafon dengan model lengkung seperti yang terlihat di dinding area *café*. Pemasangan dan perawatan *kalsiboard* juga cukup mudah. Selain itu, material ini tentunya ramah anak karena bebas asbes sehingga aman untuk kesehatan.



Gambar 18. Aplikasi *Finishing Dinding Cat*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Implementasi beberapa hal diatas juga mendukung tema yang diangkat yaitu “*Calm Before The Fun*” yang divisualisasikan melalui pemilihan dan penempatan berbagai furnitur serta *color tone* yang banyak terlihat di area Kids & Family Café ini.

KESIMPULAN

Penerapan konsep desain ramah anak ini dapat mendukung usaha Kids & Family Café yang target pasarnya adalah anak-anak dan keluarga sekaligus menjawab kebutuhan dan keinginan dari pemilik proyek. Selain itu, konsep ini dapat menjadi sebuah bukti nyata dalam partisipasi untuk membentuk desain arsitektur interior yang ramah anak. Hal ini dapat dilihat dari penerapan desain yang mengedepankan keamanan, kenyamanan, dan kesehatan untuk semua pengunjung HOM Kids & Family Café, khususnya anak-anak.

Prinsip ramah anak dan penerapan dalam desain diantaranya (1) Non-Diskriminasi, (2) Kepentingan terbaik bagi anak, (3) Desain memperhatikan kenyamanan, keamanan, dan kesehatan, (4)

Penghormatan terhadap pandangan anak, (5) Pengelolaan yang baik. Sedangkan untuk konsep penerapan desain ramah anak di HOM Kids Family Café ini diantaranya

1. Desain yang aman untuk anak, penggunaan *safety net* di area trampolin dan penyesuaian ukuran furnitur.
2. Desain yang nyaman untuk anak, dengan penggunaan karpet dan *bean bag* di area anak-anak (*playground*).
3. Desain yang sehat untuk anak, penggunaan material yang sehat serta ramah anak.

REFERENSI

- Astrini, W. (2005). Pengaruh Interior Ruang Belajar Dan Bermain Terhadap Kognitif Afektif Dan Psikomotorik Anak Di Tk Negeri Pembina Malang. *Dimensi Interior*, 3(1).
- A. W. Marsum. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Andi. Yogyakarta.
- Budiningsih. (2009). *Belajar Pembelajaran Terhadap Usaha Kafe*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Indrayana, I. B. (2006). *Desain Interior Restoran Arma di Ubud Bali*. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Interior Design.id. (2022). *Cafe, Coffee Shop : Sejarah, Fungsi, Cara Penyajian, Konsep, Contoh Menu*.
<https://interiordesign.id/cafe-coffee-shop-sejarah-fungsi-cara-penyajian-konsep-contoh-menu/>.

- Kementerian PPPA. (2015). *Panduan Sekolah Ramah Anak*. Kementerian PPPA. Jakarta.
- Nurulhuda, D., Nirawati, M. A., & Mustaqimah, U. (2019). Desain Arsitektur Ramah Anak pada Bangunan PAUD untuk Merespon Perilaku Anak Usia Dini. *Senthong*, 2(1).
- Puspoyo, A. C., & Setiawan, A. P. (2015). Perancangan interior kafe dan resto the historic of Blitar. *Intra*, 3(2), 80-91.
- Pradyasari, P. Y. (2021). TA: *Evaluasi Faktor Keamanan Ruang Dan Fasilitas Bermain Anak Di Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution Kota Bandung* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional Bandung).
- Rohmansyah, N. A. (2019). Desain Arsitektur Ramah Anak. *Senthong*, 2(1): 121-132.
- Sapora, A. V. & Mitchell, E. D. (1961). *The Theory of Play and Recreation*. The Ronald Press. New York.