

## Implementasi Konsep *Local Wisdom* pada Desain Interior Pendidikan Anak Usia Dini

Naskah diajukan pada: 2024-03-20 | Terakhir direvisi pada: 2024-04-20 | Diterima pada: 2024-04-24

### Ratna Andriani Nastiti\*

UPN Veteran Jawa Timur, Surabaya, Indonesia, ratna.andriani.di@upnjatim.ac.id

### R. Ayu Firdausi Novira Rachman

UPN Veteran Jawa Timur, Surabaya, Indonesia, ayu.firdausi.di@upnjatim.ac.id

### Fairuz Mutia

UPN Veteran Jawa Timur, Surabaya, Indonesia, fairuzmutia.ar@upnjatim.ac.id

(\*) penulis korespondensi

### Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini mengajarkan hal-hal dasar yang menjadi bekal anak seperti kemandirian dan adaptasi dengan lingkungan. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengemas materi pembelajaran secara *fun* dan *playfull* sesuai dengan kebutuhan pendidikan pada usia dini. Sejalan dengan kegiatan pembelajaran yang ada, pengenalan *local wisdom* pada anak kerap menjadi fokus utama beberapa tahun terakhir. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap lingkungan serta memupuk rasa cinta tanah air. Dalam hal tersebut lingkungan kelas yang menunjang pembelajaran memiliki peranan penting terhadap keberlangsungan kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi penerapan konsep *local wisdom* pada desain interior kelas. Studi kasus yang dijadikan topik pada penelitian ini adalah PAUD Teratai, yang terletak di kawasan pesisir Desa Bhinor. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan mengadaptasi metode *design thinking*. Hasil penelitian ini berupa gagasan kreatif desain interior ruang kelas dengan mengusung konsep *local wisdom* sebagai konsep utama. Gagasan kreatif tersebut berupa desain elemen dinding dan alternatif desain furnitur untuk mendukung pembelajaran anak usia dini. Selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam mendesain ruang kelas yang mengadaptasi *local wisdom*, khususnya di kawasan pesisir.

**Kata-kunci:** inovasi; modular; perilaku; pesisir; *proximity*

### Abstract

*Early Childhood Education teaches basic things that provide children with basic skills, such as independence and adaptation to the environment. Packaging learning materials carry out learning activities in a fun and playful manner to meet educational needs early. In line with existing learning activities, introducing local wisdom to children has often been the main focus in recent years. This aims to increase children's understanding of the environment and foster a love for the homeland. In this case, the classroom environment that supports learning is important in the continuity of learning activities. This research aims to identify the application of local wisdom in classroom interior design. The case study used as the topic of this research is Teratai PAUD, located in the coastal area of Bhinor Village. This research is qualitative research by adapting the design thinking method. The results of this research are creative ideas for classroom interior design using the concept of local wisdom as the main concept. These creative ideas are in the form of wall element designs and alternative furniture designs to support early childhood learning. Furthermore, it is hoped that the results of this research can be used as a reference in designing classrooms that adapt local wisdom, especially in coastal areas.*

**Keywords:** innovation; modular; behavior; coastal; *proximity*

## Pendahuluan

Para ahli mengatakan bahwa proses pembelajaran di abad ke-21 didasarkan pada hubungan antara ruang fisik dan sistem teknologi dengan pembelajaran, yang mendorong interaksi dan rasa kebersamaan antar individu. Namun aspek yang lebih penting adalah dukungan positif dalam berinteraksi, yang merupakan dasar dari proses belajar. Pembelajaran abad ke-21, lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang memungkinkan siswa mendapatkan pembelajaran yang berkualitas, pengetahuan teknologi dan akses yang adil untuk mengoperasikan alat pembelajaran (Rahayu et al., 2022).

Menurut Muna et al., (2023) lingkungan belajar penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak ketika lingkungan tersebut menghasilkan banyak pengalaman belajar, berkontribusi pada konstruksi pengetahuan dan memungkinkan perkembangan anak. Secara umum, tujuan menciptakan lingkungan belajar adalah untuk mendorong anak-anak menjadi protagonis dari pembelajaran mereka sendiri, memberikan mereka lingkungan yang menstimulasi anak, berperilaku kreatif dan partisipatif, tetapi juga merefleksikan tindakan mereka dari posisi aktif yang memungkinkan komunikasi dan interaksi sosial pada lingkungan. Menurut Mendez (2017), ruang kelas merupakan tempat penting dalam perkembangan siswa, sebab ruang kelas dapat memotivasi belajar siswa. Dalam waktu tertentu ketika siswa ingin belajar, mentransmisikan emosi dan menambah pengalaman belajar, siswa dapat memenuhi kebutuhan tersebut pada ruang kelas. Desain ruang kelas dirancang sedemikian rupa sehingga terjadi kerjasama antar siswa, seperti halnya menempatkan meja secara berpasangan atau berkelompok. Sehingga ruang tersusun dari furnitur fleksibel yang dapat ditata kembali sesuai dengan kebutuhan. Demikian pula, dalam mendesain penting untuk mengingat integrasi teknologi sebagai bagian dari kelas, untuk dapat merangsang interaktivitas di dalamnya (Novitasari et al., 2022).

Desain interior ruang harus fleksibel supaya ruangan mampu beradaptasi dengan perubahan yang mungkin terjadi di masa depan. Dengan tujuan menggabungkan fleksibilitas dalam desain, arsitek interior dapat mengintegrasikan furnitur dan dinding yang dapat dipindahkan yang dapat dikonfigurasi ulang untuk menciptakan ruang yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pengguna (Young et al., 2020). Pertimbangan fleksibilitas dalam desain interior ruang kelas taman kanak-kanak tentunya tidak lepas dari beberapa aspek penting lain yang perlu diperhatikan.

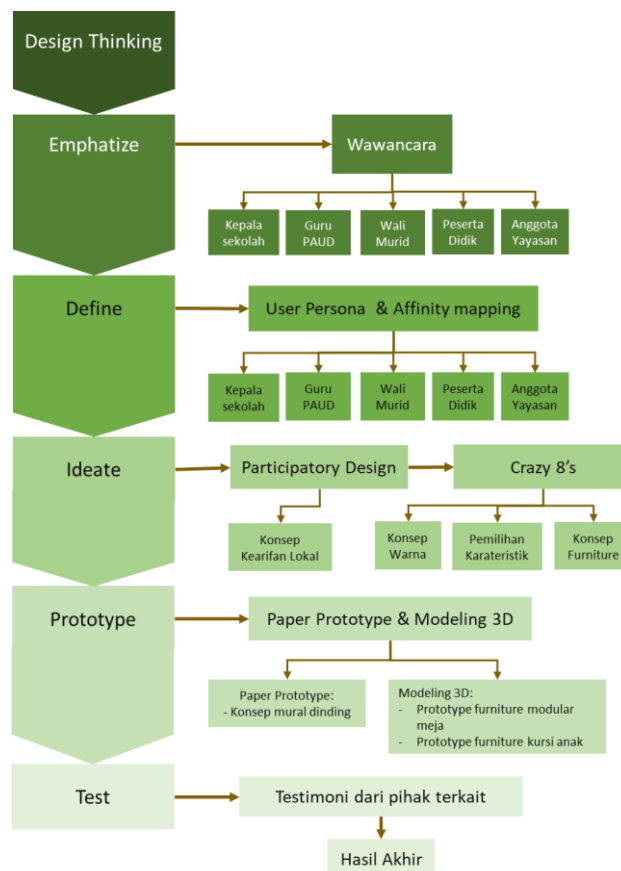
Fleksibilitas ruang dan waktu memberi anak kesempatan untuk berkembang dan maju sesuai dengan tingkat perkembangannya, menyukai apa yang paling diminati dan merespons sesuai kebutuhannya dalam waktu tertentu (Afandi dan Hayati, 2020). Ketidnyamanan di kelas membuat siswa mudah teralihkan, yang tidak hanya merugikan siswa dalam proses belajar tetapi juga menghambat pendidik untuk memenuhi tujuan pedagogis saat mengajar. Telah disebutkan pada bahasan sebelumnya bahwa fleksibilitas dapat mempengaruhi nilai positif pada siswa, namun perubahan yang terjadi tetap harus di kendalikan agar tidak menyebabkan stress dan perasaan tidak aman pada anak-anak. Untuk memberikan kesan aman, desain interior kelas harus mampu mendorong interaksi antara anak dan pendidik, serta memberikan rasa "hidup".

Hal lain yang perlu mendapat perhatian adalah pengenalan unsur *local* pada pendidikan anak usia dini. Pengenalan unsur *local* tersebut dapat diwujudkan dengan keselarasan lingkungan dengan dunia pendidikan. Menurut Raharja et.al, (2022), revitalisasi dalam konteks nilai-nilai kearifan lokal di dunia pendidikan harus dipertahankan supaya tetap menerapkan dan mengembangkan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan

konsep *local wisdom* pada desain interior kelas. Studi kasus yang dijadikan topik pada penelitian ini adalah PAUD Teratai, yang terletak di kawasan pesisir Desa Bhinor. Khususnya stimulus visual dinding yang didesain dengan sesuai dengan kebutuhan pengguna yakni suasana ruang yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu, memberikan alternatif desain furnitur pembelajaran yang dinamis dan mampu mengakomodasi kebutuhan akan furnitur yang *safety* dan *sustainable* dalam penggunaan jangka waktu yang lama.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dimana menurut Sidiq et.al (2019) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang disajikan secara naratif dengan mendeskripsikan peristiwa, fenomena dan bersifat alami. Metode ini memungkinkan peneliti untuk merinci karakteristik, hubungan, dan dinamika yang ada dalam fenomena yang diteliti. Adapun studi kasus yang dipilih dalam penelitian ini adalah ruang kelas PAUD Teratai, yang berlokasi pada kawasan pesisir Desa Bhinor. Pemilihan objek penelitian didasarkan pada adanya kerjasama antara pihak mitra dengan pihak peneliti. Penelitian ini mengadaptasi *design thinking* dalam merumuskan konsep *local wisdom* pada desain interior PAUD. Pendekatan *design thinking* yang diterapkan terdiri dari lima tahap yang meliputi *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Gambar 1 merupakan bagan yang menghubungkan metode *design thinking*, dengan cara perolehan data pada penelitian. Adapun pada masing-masing tahapan *design thinking*, diturunkan gagasan dan metode perolehan data supaya dapat dihasilkan solusi yang sesuai dan hasil yang maksimal.



**Gambar 1.** Bagan Metode *Design Thinking* dan Perolehan Data Penelitian (Sumber: Penulis, 2024).

Pendekatan *design thinking* merupakan metode berpikir yang meliputi keseimbangan analisis dan kreativitas, dimana kedua aspek tersebut memudahkan peneliti dalam memberikan solusi secara kreatif (Pratiwi et.al, 2021). Menurut Husein (2018), *design thinking* merupakan pendekatan yang cocok digunakan untuk memperoleh *problem-solving*, *problem-design*, hingga *problem-forming*. Metode *design thinking* berpusat pada manusia sebagai *user* dari objek penelitian, yang dalam penelitian ini adalah *user* ruang kelas PAUD (anak-anak). Dengan mengimplementasikan metode *design thinking*, peneliti dapat menyelesaikan solusi yang kreatif dan melibatkan masyarakat untuk andil berpartisipasi menghasilkan solusi. Dalam hal ini keterlibatan masyarakat merupakan hal penting untuk meningkatkan rasa memiliki dan bertanggung jawab atas lingkungan sekitar. Pada masing-masing tahapan *design thinking* keterlibatan masyarakat dijadikan sebagai ide dasar yang kreatif, sehingga metode *design thinking* merupakan pendekatan yang tepat untuk diterapkan pada penelitian ini.

### Emphatize

Tahap *emphatize* merupakan fase pengamatan dan pemahaman atas kondisi yang terjadi. Menurut Tobing et.al (2024), fase *emphatize* juga disebut dengan *discover*, karena fase ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman empati pada masalah yang akan diselesaikan. Fase empati diperlukan untuk mendapatkan data secara *objective*, bukan semata karena pemahaman dari seorang desainer saja, melainkan dari sudut pandang secara umum. Dalam penelitian ini, pengamatan dan pemahaman dilakukan dengan cara *interview*/wawancara pada beberapa pihak yang terkait dengan PAUD Teratai, diantaranya kepala sekolah, guru PAUD, wali murid, peserta didik, dan anggota yayasan. *Interview* / wawancara merupakan teknik yang sering digunakan oleh jenis penelitian *user experience* untuk merumuskan masalah (Tobing et.al. 2024). Menurut Gibbons Sarah (2018), terdapat 4 kuadran pada peta empati yang meliputi *says*, *thinks*, *does*, dan *feels*. Keempat kuadran tersebut berfokus untuk menganalisis pengguna secara keseluruhan dan tindak kronologis secara berurutan.

### Define

Fase *define* merupakan fase pengolahan data. Menurut Sari et.al (2020), fase *define* bertujuan untuk memahami permasalahan yang ada melalui data yang di peroleh dari fase empati. Fase *define* dapat dilakukan dengan menganalisis *user persona*. *Persona* berasal dari data *real* yang dapat mewakili keadaan nyata/sebenarnya. Hal ini bertujuan agar solusi desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan nyata. Berdasarkan studi kasus dalam penelitian ini, *user persona* pada objek penelitian meliputi kepala sekolah, guru PAUD, wali murid, peserta didik dan anggota yayasan.

Selanjutnya, hasil *user persona* dapat dikelompokkan menggunakan metode *affinity map*. Menurut Tobing et.al (2024), *affinity map* membantu peneliti untuk mengelompokkan data baik pada kategori kesamaan, kedekatan, membuat bagan hubungan dan sebagainya. Penataan bagan *affinity map* dapat diatur beberapa kali dengan melakukan *record* pada tiap perubahan, hingga didapatkan solusi yang tidak bias.

### Ideate

Fase *ideate* bertujuan untuk merumuskan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan nyata secara kreatif. Menurut Tobing et.al (2024) terdapat 2 metode yang digunakan untuk menghasilkan gagasan/ide kreatif, yaitu HMW (*How Might We*) dan *Crazy 8's*. Pada penelitian ini, metode perolehan data yang diadaptasi adalah *Crazy 8's*, dimana menurut McNeish & Maguire (2019), *Crazy 8's* ialah pendekatan yang sangat ampuh digunakan untuk kebutuhan menghasilkan ide kreatif dalam jumlah yang besar. Ide kreatif ini yang selanjutnya akan dikembangkan oleh

kelompok desainer yang mencetuskan ide tersebut (Tobing, 2024). Pada tahap *ideate* penelitian ini, kelompok masyarakat terkait akan dilibatkan untuk berpartisipasi. Dalam proses *participatory design*, memungkinkan unsur *local wisdom* untuk hadir sebagai inspirasi utama. Hal ini bertujuan untuk membuka peluang ide kreatif yang lebih bervariasi dari berbagai sudut pandang untuk menghasilkan konsep desain yang meliputi konsep warna, karakteristik ruang dan konsep furnitur.

### Prototype

Menurut Tobing (2024), *prototype* merupakan media yang baik digunakan untuk mewakili perwujudan ide/gagasan sebagai demonstrasi/gambaran. *Prototype* dapat diadaptasi untuk mewakili ide dengan berbagai pengembangan alternatif yang dibutuhkan. Pada penelitian ini, fase *prototype* ditempuh melalui dua pendekatan, yakni *paper prototype* dan modeling 3D. Menurut Tannady et.al (2021), pendekatan *paper prototype* dapat diimplementasikan dalam perwujudan gagasan dan memiliki resiko kecil dalam hal pembengkakan biaya pengembangan. Dengan demikian pendekatan *paper prototype* dapat memfasilitasi peneliti untuk pengembangan desain mural dinding dan evaluasi. Metode *paper prototype* dipilih sebagai metode yang tepat digunakan pada penelitian ini karena konsep desain mural dinding dapat dikonversi pada perbandingan skala terukur untuk memudahkan proses evaluasi dan meminimalisir pembengkakan biaya. Selain itu, dengan pendekatan *paper prototype*, penerapan perubahan konsep warna dan karakter bentuk desain dapat dengan mudah dipraktikkan.

Pendekatan berikutnya adalah dengan modeling 3D sebagai media penyampaian gagasan *prototype*. Menurut Son (2020), pemodelan 3 dimensi digunakan oleh desainer untuk menyempurnakan konsep desain ruang, memverifikasi kemampuan konstruksi dan memperjelas kredibilitas desain. Peneliti menerapkan pendekatan *prototype* 3D untuk mendesain furnitur anak dengan mempertimbangkan kemudahan penggambaran bentuk dinamis. Adapun *software* yang digunakan untuk mendukung penelitian ini adalah *SketchUp* 2020. Pemodelan melalui *software SketchUp* dapat memfasilitasi perwujudan ide kreatif dan nilai praktis pada penelitian ini.

### Testing

Fase *testing* merupakan tahap akhir yang dilalui dalam serangkaian tahap *design thinking*. Namun fase ini bersifat *life cycle*, yang memungkinkan perulangan pengembangan desain untuk mendapatkan solusi yang sesuai (Fahrudin & Ilyasa, 2021). Menurut Tobing (2024), fase *testing* bertujuan untuk mengidentifikasi solusi terbaik yang dihasilkan dari tahap *prototype*. Pada tahap *testing*, dilakukan *interview* pada pihak terkait guna mendapatkan testimoni dan evaluasi dari desain yang dihasilkan. Adapun pihak terkait yang diwawancara pada tahap *testing* adalah pengguna ruang, yang meliputi guru PAUD dan peserta didik. *Interview* dilakukan secara *unstructured*, hal ini bertujuan untuk keleluasaan berpendapat, sehingga diperoleh data *interview* yang maksimal.

## **Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini didapatkan dari metode *design thinking* yang digunakan. Adapun penjelasan masing-masing fase dijelaskan sebagai berikut;

### Hasil implementasi pendekatan *interview*

Pada tahap *emphatize*, observasi dilakukan dengan cara langsung, mendatangi objek penelitian dan mendokumentasikan kondisi eksisting. Selanjutnya untuk memperkaya data dan hasil yang optimal, dilakukan *interview* pada pihak yang berkaitan dengan PAUD Teratai yakni kepala

sekolah, guru PAUD, wali murid, peserta didik, dan anggota yayasan. Hasil observasi yang berupa dokumentasi objek, disajikan pada gambar berikut.



**Gambar 2.** Kondisi Eksisting Ruang Kelas PAUD Teratai Desa Bhinor (Sumber: Penulis, 2023).

Gambar 2 menggambarkan kondisi interior eksisting dari ruang kelas PAUD Teratai. Warna dinding didominasi oleh warna putih, dengan separuh bagian dari dinding dilapisi keramik dominasi warna biru. Hal ini dikarenakan adanya resapan air tanah yang menyebar di sebagian besar dinding bawah, sehingga mitra memutuskan untuk menggunakan pemasangan keramik pada dinding. Adapun bukaan ruang berupa jendela terdapat pada salah satu bidang dinding yang menghadap pada area taman, yang sekaligus dimanfaatkan untuk pencahayaan alami pada ruangan. Pada beberapa area lantai dapat dilihat adanya retak keramik, namun pihak mitra telah memperbaiki hal tersebut dengan pertimbangan keamanan pengguna. Selain itu, desain furnitur yang terkesan konvensional perlu disesuaikan dengan aktifitas dan kebutuhan kondisi saat ini yang lebih variatif. Selanjutnya dari hasil observasi objek dilakukan *interview* pada beberapa responden dengan klasifikasi tertentu.

Adapun klasifikasi pengguna ruang melibatkan kepala sekolah, guru PAUD, wali murid, peserta didik, dan anggota yayasan. *Interview* dilakukan pada perwakilan masing-masing klasifikasi responden sehingga diperoleh sebanyak 8 data hasil *interview* responden. Data *interview* dapat dilihat pada Tabel 1 berikut;

**Tabel 1.** Judul Tabel Pengelompokan Data *Interview*

Klasifikasi Responden	Hasil <i>Interview</i>
Kepala Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diperlukan redesain ruang kelas</li> <li>- Karakter desain yang <i>fun</i> dan <i>fresh</i></li> <li>- Mencitrakan kawasan pesisir Desa Bhinor</li> </ul>
Guru PAUD 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktik belajar mengajar sering terhambat karena adanya peserta didik yang tantrum</li> <li>- Ingin mengajarkan pengetahuan dengan cara yang menyenangkan</li> <li>- Furnitur terkesan jadul (jaman dulu)</li> </ul>
Guru PAUD 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suasana ruang kelas yang terkesan formal membuat peserta didik kurang nyaman baik secara fisik maupun psikis.</li> <li>- Setiap 2 jam sering ditemui anak mengalami tantrum</li> <li>- Anak-anak lebih termotivasi belajar bila bersama teman-temannya</li> </ul>
Wali Murid 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menginginkan suasana belajar yang kondusif</li> <li>- Berharap mendapatkan fasilitas belajar yang menarik dan kekinian</li> </ul>
Wali Murid 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menginginkan anak mendapatkan wawasan dengan cara yang menyenangkan</li> <li>- Menginginkan anak memiliki kemandirian dan kepedulian terhadap sekitar.</li> </ul>

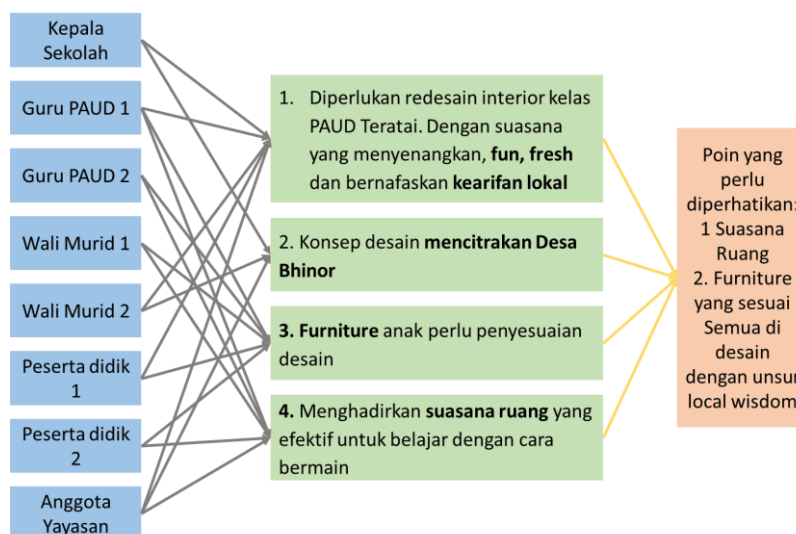
Klasifikasi Responden	Hasil Interview
Peserta didik 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Senang bermain dan berlari</li> <li>- Menyukai hewan</li> <li>- Suka menyanyi</li> <li>- Suka memiliki banyak teman</li> </ul>
Peserta didik 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak suka belajar</li> <li>- Pemalu</li> <li>- Suka berenang</li> </ul>
Anggota Yayasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berharap memiliki sekolah anak yang baik</li> <li>- Ingin menanamkan wawasan sekitar untuk menumbuhkan rasa percaya diri sebagai anak bangsa.</li> </ul>

(Sumber: Penulis, 2024).

Pada Tabel 1, dapat dihasilkan poin-poin yang menjadi acuan dalam memberikan gagasan desain. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, terdapat beberapa permasalahan pada ruang kelas yang bersifat *tangible* maupun *intangibile*. Permasalahan tersebut berupa kondisi eksisting dinding dengan warna dominan putih yang membuat atmosfer ruang terkesan formal dan dingin. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara pada guru PAUD dan wali murid yang menjelaskan kebutuhan ruang belajar yang segar, *fun* dan lebih dinamis. Menurut Annisa (2021), suasana ruang yang segar cenderung tidak terkesan formal, lebih ke arah meriah dan menyenangkan. Selain itu, pada data wawancara diperoleh gagasan dari kepala sekolah dan anggota yayasan untuk melibatkan unsur kearifan lokal dalam desain interior. Dengan demikian isu yang dapat dijadikan dasar pada penelitian ini adalah aset visual interior yang meliputi dinding interior dan furnitur dengan melibatkan unsur kearifan lokal pada gagasan desain.

### Pengolahan data tahap *Define*

Dari hasil pengamat yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang mendasar dari PAUD Taman Posyandu Teratai adalah tidak adanya desain interior yang terintegrasi antara elemen interior (dinding) dengan furnitur yang ada di dalamnya. Elemen dinding pada interior kelas memberikan kesan dingin yang kurang dinamis. Desain furnitur dengan bentukan yang lancip di ujung bidang dapat membahayakan anak saat menggunakan furnitur. Sehingga kondisi tersebut dapat menyebabkan ketidaknyamanan pengguna ruang kelas. Adapun analisis *user persona* dan olah data dari tahap empati dapat dijelaskan melalui bagan berikut.



**Gambar 3.** Pemetaan Studi Persona Dan *Affinity Mapping Problem*

(Sumber : Penulis, 2024)







Berdasarkan Gambar 3, peneliti melakukan *mapping problem* berdasarkan wawancara dan studi persona. Pada tahap ini, dilakukan pengelompokan isu permasalahan yang telah dijelaskan dalam wawancara responden. Selanjutnya peneliti mendeskripsikan data yang diperoleh hingga mengerucut pada permasalahan pokok. Dapat disimpulkan terdapat 2 masalah utama terkait suasana ruang dan kebutuhan desain furnitur. Simpulan permasalahan utama dirumuskan dari hasil *interview* masing-masing *user persona*. Adapun permasalahan dalam penelitian ini meliputi 2 isu utama, yakni kebutuhan desain suasana ruang belajar yang terbentuk dari elemen dinding dan redesain furnitur anak dengan berdasarkan kebutuhan aktifitas pengguna.

### Participatory design dan brainstorming ide




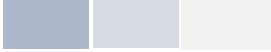






Fase *Ideate* merupakan tahap *brainstorming* gagasan menggunakan pendekatan HMW (*How Might We*) untuk menyelesaikan solusi desain secara kreatif. Dalam fase ini, gagasan kreatif yang dihasilkan berasal dari pendekatan *participatory design*. *Participatory design* melibatkan masyarakat untuk memberikan pendapat dengan tujuan mendapatkan hasil yang diinginkan. Dalam tahap ini, gagasan masyarakat Desa Bhinor yang diwakili oleh kepala sekolah, 2 orang Guru PAUD, 2 orang wali murid, 2 orang peserta didik dan anggota yayasan, menjelaskan tradisi petik laut yang mereka lestarikan setiap tahunnya. Menurut Ahmad Fahri (2022), upacara petik laut dilakukan sebagai ungkapan rasa syukur komunitas nelayan pesisir terhadap berkah dan perlindungan yang diberikan oleh Tuhan melalui keajaiban alam. Tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan rasa terima kasih kepada para nelayan serta memohon kelancaran rejeki dari Tuhan atas semua anugerah yang diterima melalui samudra. Selain berfungsi sebagai bentuk apresiasi terhadap warisan nenek moyang, upacara ini juga bertujuan untuk memahami konteks sosial masa lalu, bukan sebagai upaya untuk mengulang kisah-kisah yang telah dialami oleh generasi sebelumnya.

Partisipasi responden yang terdiri dari kepala sekolah, 2 orang guru PAUD, 2 orang wali murid, 2 orang peserta didik dan anggota yayasan, didapatkan melalui *focus group discussion* guna menghasilkan konsep warna pada desain interior kelas. Selanjutnya dirumuskan beberapa konsep biota laut setempat yang dipilih untuk menjadi ilustrasi mural. Hasil dari partisipasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Pengelompokan Hasil *Participatory Design*

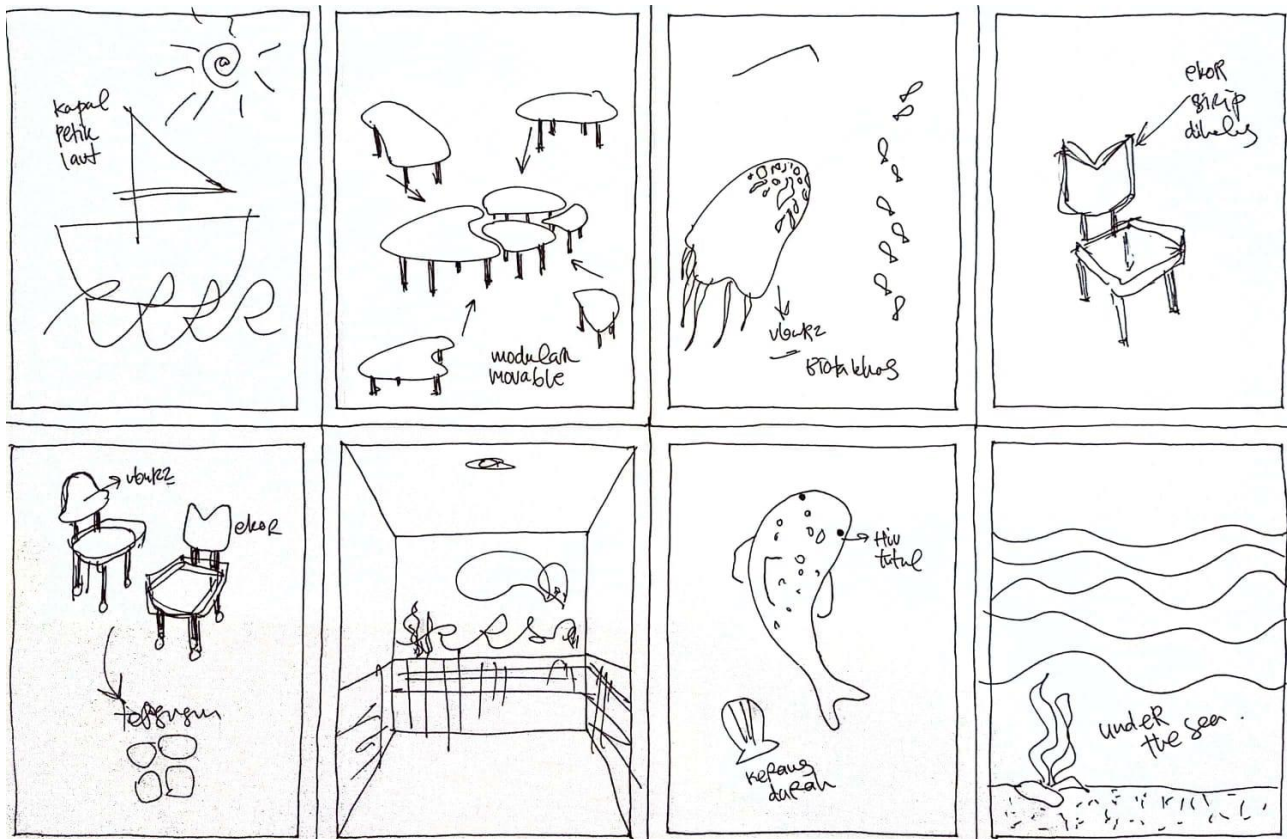
Jenis biotalaut	Hasil Diskusi	Konsep Warna
Ubur-ubur  Sumber: <a href="https://finance.detik.com/foto-bisnis/d-4995916/waduh-pltu-paiton-diserang-ubur-ubur">https://finance.detik.com/foto-bisnis/d-4995916/waduh-pltu-paiton-diserang-ubur-ubur</a> diakses 8 April 2024	Banyak ditemui ubur-ubur pada sepanjang Pantai Desa Bhinor. Warga setempat menjelaskan suatu waktu dapat ditemui musim ubur-ubur yang memenuhi sekitaran pantai	Biru ke abu-abuan 
Hiu tutul  Sumber: <a href="https://bandung.bisnis.com">https://bandung.bisnis.com</a> diakses 8 April 2024	Hiu tutul beberapa kali sering terdampar di pesisir Pantai Bhinor.	Deep blue dan abu abu 



Jenis biotalaut	Hasil Diskusi	Konsep Warna
<p>Kapal Nelayan</p>  <p>Sumber: <a href="https://probolinggokab.go.id">https://probolinggokab.go.id</a> diakses 8 April 2024</p>	<p>Kapal nelayan selain digunakan untuk bekerja, juga digunakan untuk ritual petik laut. Adapun selain kapal yang ditumpangi warna, pada tradisi petik laut digunakan kapal kecil yang berisi sesajen.</p>	<p>Cerah, kuning kecoklatan</p> 
<p>Ikan Bawal Putih</p>  <p>Sumber: <a href="https://id.wikipedia.org/wiki/Bawal_putih">https://id.wikipedia.org/wiki/Bawal_putih</a> diakses 8 April 2024</p>	<p>Ikan bawal putih banyak dijumpai di pesisir Desa Bhinor. Masyarakat sekitar mengkonsumsi jenis ikan ini, baik untuk pribadi maupun untuk kuliner kawasan wisata.</p>	<p>Abu-abu muda kebiruan</p> 
<p>Budidaya terumbu karang</p>  <p>Sumber: <a href="https://perikanan.probolinggokab.go.id/">https://perikanan.probolinggokab.go.id/</a> diakses 8 April 2024</p>	<p>Masyarakat setempat telah melakukan budidaya terumbu karang untuk melestarikan lingkungan. Selain itu, di perairan banyak dijumpai rumput laut.</p>	<p>Dominasi warna coklat coral dan hijau</p> 
<p>Ikan belanak</p>  <p>Sumber: <a href="https://id.wikipedia.org/">https://id.wikipedia.org/</a> diakses 8 April 2024</p>	<p>Ikan belanak melimpah di perairan pesisir Indonesia, tidak terkecuali pesisir Bhinor. Masyarakat juga mengkonsumsi ikan dalam bentuk ikan asin.</p>	<p>Abu abu muda dan biru</p> 
<p>Penyu hijau</p>  <p>Sumber: <a href="https://www.mongabay.co.id/">https://www.mongabay.co.id/</a> diakses 8 April 2024</p>	<p>Penyu hijau merupakan salah satu biota laut yang jarang ditemui, namun berdasarkan hasil diskusi jenis hewan ini merupakan salah satu yang disukai anak-anak.</p>	<p>Hijau tua dan krem</p> 

(Sumber: Penulis, 2024).

Pada Tabel 2, konsep kearifan lokal dianalisis hingga menghasilkan konsep warna dan ide untuk ilustrasi desain. Selanjutnya, berdasarkan konsep petik laut yang diangkat, peneliti mengimplementasikan pendekatan *Crazy 8's* untuk menganalisis karakteristik konsep petik laut. Data yang didapat dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.

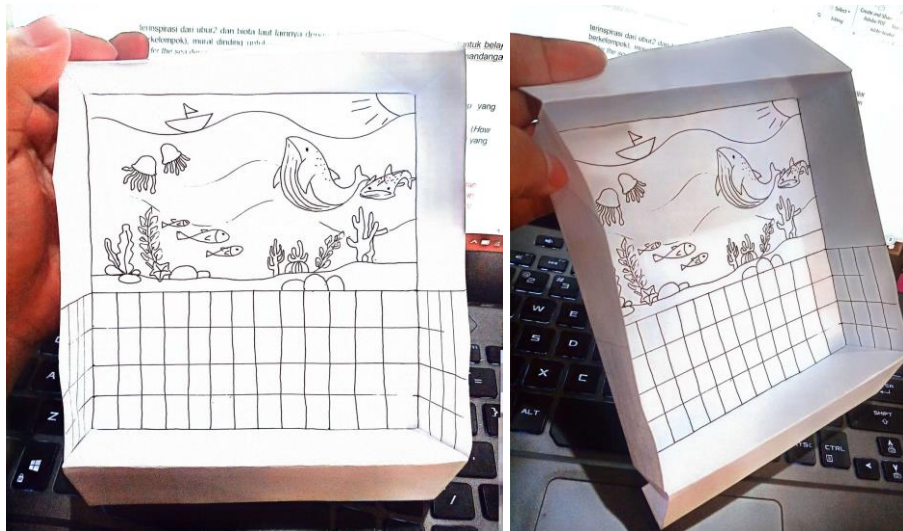


Gambar 4. Sketsa Crazy 8's  
(Sumber : Penulis, 2024)

Pada Gambar 4, dapat dilihat sketsa dari pendekatan *Crazy 8's* yang memetakan karakteristik petik laut yang ada di Desa Bhinor. Adapun hasil sketsa menjelaskan 8 karakteristik petik laut lingkungan setempat yang meliputi kapal untuk memperingati petik laut, sisik ikan yang bersifat susun sebagai inspirasi meja belajar, biota laut ubur-ubur yang tersedia dalam jumlah banyak di kawasan pesisir Desa Bhinor, kursi kekinian dengan inspirasi ekor ikan, furnitur kursi yang terinspirasi dari ubur-ubur dan biota laut lainnya dengan ketinggian yang dapat disusun (untuk belajar berkelompok), mural dinding untuk membentuk suasana, hiu tulul sebagai ikon, pemandangan *under the sea* dengan jenis ilustrasi yang ringan untuk anak-anak.

#### Paper Prototype dan Model 3 Dimensi

Aspek visual dalam ruang kelas dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian. Pertama, kondisi lingkungan seperti pencahayaan, akustik, dan ventilasi. Kedua, faktor yang terkait dengan struktur ruang, seperti susunan meja dan kursi, visibilitas di dalam kelas, dan pengaturan visual. Ketiga, elemen-elemen teknologi yang tersedia. Karakteristik fisik ini cenderung memfasilitasi interaksi karena siswa lebih cenderung memperhatikan dan memahami lingkungan sekitar secara visual (Novitasari et.al., 2022). Pada penelitian ini, aspek visual yang diangkat sebagai isu utama adalah struktur ruang yang meliputi furnitur dan dinding interior pembentuk suasana. Menurut Martahayu et.al. (2020), dinding pada ruangan tidak hanya dipandang sebagai pembatas ruang, namun juga sebagai medium yang menghadirkan kesan pada ruangan. Sebab dinding merupakan sisi vertikal yang dapat memberikan stimulus visual untuk menghadirkan suasana. Selain itu, dinding merupakan elemen interior yang mendominasi pandangan manusia saat beraktifitas dalam ruangan.



**Gambar 5.** Kondisi Interior Taman Posyandu Teratai, Desa Bhinor  
(Sumber : Penulis, 2024)

Tahap berikutnya adalah implementasi *paper prototype* dan pemodelan 3D. Konsep yang didapatkan dari tahap *ideate* diolah melalui *paper prototype* untuk mengetahui gambaran umum implementasi gagasan. Gambar 5 merupakan hasil *prototype* konsep desain mural pada dinding. Konsep ruang yang sesuai untuk kelas Pendidikan Anak Usia Dini adalah *fun*, *fresh*, dan inspiratif. Sehingga untuk memberikan suasana sesuai konsep, diterapkan mural dinding dengan konsep laut sebagai wujud kearifan lokal. Selanjutnya, dilakukan pemodelan digital untuk mendesain sketsa *render* warna mural dinding.



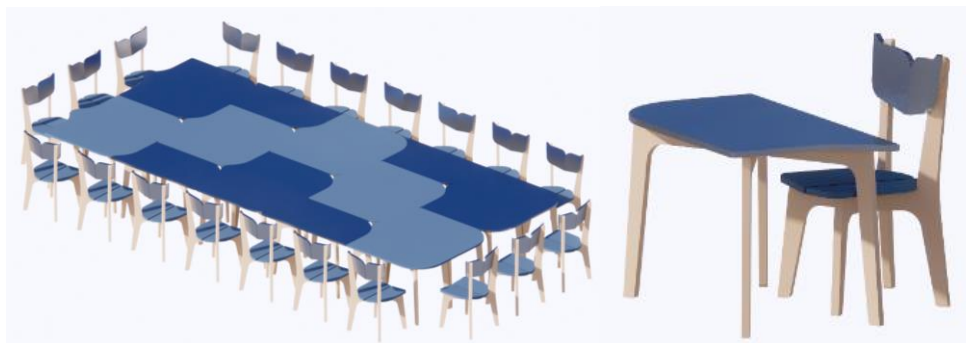
**Gambar 6.** Sketsa 3 Dimensi Mural Dinding Interior  
(Sumber : Penulis, 2024)

Sketsa digital pada Gambar 6 merupakan pengembangan *paper prototype* untuk mengetahui gambaran warna yang digunakan. Menurut Asrianti & Fauziah (2021), pengenalan budaya bangsa pada generasi muda merupakan salah satu upaya dalam menangani dampak negatif globalisasi. Oleh sebab itu, konsep yang dibuat merujuk pada ritual petik laut, dengan tujuan menumbuhkan rasa bangga dan *sense of belonging* yang tinggi pada anak usia dini. Adapun karakter pencari yang diadaptasi dari ide petik laut ialah biota laut setempat, yang disesuaikan dengan *ambient* warna cenderung menenangkan. Penggunaan warna dalam ruang memiliki peranan penting pada kondisi psikologis anak dalam ruang (Xiaoxian & Meicheng, 2021). Hal ini bertujuan untuk membantu mengurangi tantrum yang terjadi di ruang kelas saat kegiatan belajar berlangsung.



**Gambar 7.** Sketsa 3 Dimensi Furniture Meja dan Kursi Anak  
(Sumber : Penulis, 2024)

Secara keseluruhan, desain furnitur anak-anak yang ideal harus menggabungkan faktor keamanan, kreativitas, edukasi, dan fleksibilitas. Dengan mempertimbangkan kebutuhan dan perkembangan anak-anak dalam proses perancangan, kita dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan mereka dengan cara yang aman (Qing, 2023). Desain furnitur dibuat dengan konsep modular, sehingga dapat difungsikan untuk kegiatan yang beragam. Pada Gambar 7, bentuk sandaran kursi mengadaptasi bentuk ekor ikan, sedangkan *top table* pada meja mengadaptasi bentuk sisik ikan. Dalam dunia furnitur interior, konsep petik laut sering kali tercermin dalam pemilihan bahan-bahan alami seperti rotan, kayu trengguli, dan kapas, yang memberikan sentuhan organik yang khas. Selain itu, desain furnitur juga sering menggambarkan bentuk-bentuk organik seperti kursi dengan punggung yang melengkung menyerupai bentuk ombak atau meja dengan tampilan yang meniru pola alami pada batu karang. Transformasi ini tidak hanya menciptakan suasana yang tenang dan santai di dalam ruangan, tetapi juga mengingatkan orang-orang pada keindahan alam laut yang menenangkan.



**Gambar 8.** Sketsa 3 Dimensi Bentuk Modular Furniture  
(Sumber : Penulis, 2024)

Desain meja selain merupakan bentuk transformasi dari sisik ikan, sekaligus mengadaptasi konsep sisik ikan yang saling bersambungan satu sama lain. Hal ini dirancang agar dapat memfasilitasi kegiatan yang dilakukan secara individu maupun berkelompok. Gambar 8 merupakan pemodelan 3D furnitur modular meja kursi anak. Meja dengan bentuk sisik ikan dapat disusun antara satu dengan lainnya untuk membentuk meja besar dengan bentuk sisik ikan yang berkelompok. Fungsi desain ini sekaligus mengadaptasi teori *proximity*, yang menjelaskan tentang kedekatan, kesamaan, dan lain sebagainya. Desain furnitur dengan konsep modular dapat memfasilitasi kebutuhan peserta didik untuk bersosialisasi dengan kreatif. Pada tiap ujung bagian furnitur dibuat tumpul dan lengkung, dengan mengutamakan keamanan saat penggunaan dan rasa dinamis dalam beraktifitas. Dengan demikian diharapkan desain furnitur dapat membantu aktifitas dalam ruang yang dapat memberi dampak positif baik secara fisik maupun psikologis.



### Tahap *Testing* dan Evaluasi

Selanjutnya, dari hasil *prototype* yang dihasilkan, dilakukan *interview unstructured* untuk mengetahui evaluasi dari masyarakat terkait hasil desain. Pengujian tahap *testing* juga didukung dengan mensejajarkan dokumentasi pra desain dan *pasca* desain. Beberapa pertanyaan yang diajukan pada saat *interview* berlangsung meliputi tingkat kepuasan dan kesan terhadap solusi desain. Secara umum respon dan evaluasi dari responden bersifat positif dan merasa senang terhadap solusi desain yang diberikan. Pihak kepala sekolah dan anggota yayasan menjelaskan bahwa desain yang diberikan merupakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan. Adapun beberapa poin penting yang menjadi hasil dari tahapan implementasi konsep *local wisdom* dalam merancang interior kelas PAUD dapat dijelaskan pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Tabel Implementasi Konsep Desain

Penerapan Konsep <i>Local Wisdom</i>	Keterangan
1. Pertimbangkan aspek keamanan dan kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Semua furnitur dan bahan yang digunakan bersifat aman untuk anak-anak.</li> <li>- Hindari sudut tajam, bahan beracun, atau benda-benda yang bisa menimbulkan risiko cedera.</li> <li>- Gunakan bahan yang mudah dibersihkan dan tahan lama</li> </ul>
2. Kombinasi palet warna cerah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna-warna cerah dan ceria dapat merangsang kegembiraan dan kreativitas anak-anak.</li> <li>- Meminimalisir penggunaan warna yang terlalu mencolok agar tidak mengganggu konsentrasi.</li> </ul>
3. Furnitur yang sesuai	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain furnitur yang proporsional dan sesuai dengan ukuran anak-anak.</li> <li>- Desain meja dan kursi yang nyaman dan mudah dijangkau.</li> </ul>
4. Zoning dan sirkulasi yang optimal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Susun tata letak ruangan dengan memperhatikan alur aktivitas harian di PAUD, seperti area belajar, bermain, makan, dan istirahat</li> <li>- Desain furnitur yang modular sehingga mudah diatur sesuai dengan kebutuhan pembelajaran</li> </ul>
5. Stimulasi visual dan sensori	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stimulasi visual pada elemen dinding mampu menghadirkan suasana. Sehingga perlu melibatkan aspek kenyamanan psikologis dalam mendesain.</li> <li>- Penerapan <i>local wisdom</i> disesuaikan dengan dunia anak-anak, seperti ilustrasi alam, hewan, atau tokoh-tokoh kartun yang disukai.</li> </ul>
6. Ilustrasi sederhana sesuai user/pengguna	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemilihan jenis ilustrasi sebagai stimulus visual lebih sederhana. Tingkat kompleksitas / detil gambar dipilih menyesuaikan selera anak (sebagai <i>user</i>).</li> <li>- <i>Style</i> gambar menggunakan konsep <i>local wisdom</i>, dan menggunakan karakteristik yg <i>fun</i></li> </ul>
7. Melibatkan partisipasi anak-anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dalam proses redesain, perlu melibatkan juga pendapat anak-anak jika memungkinkan.</li> <li>- Pertimbangan preferensi anak-anak terhadap warna, tema, atau elemen-elemen tertentu cenderung dibutuhkan untuk menentukan konsep.</li> </ul>
8. Kemudahan <i>maintanance</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setelah meredesain, solusi desain ruangan memiliki <i>maintenance</i> yang mudah dengan baik.</li> <li>- Pemeliharaan berkala, seperti perbaikan furnitur atau pengecatan ulang, agar lingkungan tetap aman dan menarik bagi anak-anak.</li> </ul>

(Sumber: Penulis, 2024).

### **Kesimpulan**

Konsep *local wisdom* pada ruang kelas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat diimplementasikan dengan meredesain suasana interior. Suasana ruang interior dapat terwujud melalui unsur visual yaitu elemen yang mendominasi ruangan seperti elemen dinding dan furnitur pengisi ruang. Kedua unsur visual tersebut merupakan hal mendasar yang perlu diredesain dengan unsur lokal guna mendukung proses pembelajaran. Redesain interior tersebut dapat memfasilitasi kebutuhan akan lingkungan yang aman, nyaman, dan merangsang kreativitas serta

perkembangan anak-anak usia dini. Pendekatan *design thinking* merupakan metode yang tepat untuk digunakan pada penelitian yang berpusat pada *user experience* seperti pada penelitian ini. Kebutuhan anak akan stimulus visual saat proses pembelajaran dapat difasilitasi oleh penggunaan konsep warna dan konsep furnitur yang inovatif. Konsep warna yang diimplementasikan dalam ruang merupakan hasil analisis kegiatan *participatory design* yang melibatkan perwakilan warga. Adapun konsep warna tersebut didominasi oleh warna lembut seperti gradasi biru dan gradasi hijau. Untuk menambah kesan yang segar dan ceria ditambahkan palet warna *coral* dan kuning pada konsep warna. Selanjutnya, dalam mengimplementasikan konsep *local wisdom* pada furnitur, penelitian ini mengusung ide sisik ikan sebagai bentuk meja belajar modular. Implementasi konsep *local wisdom* pada desain interior kelas ini turut mendukung konsep pendidikan tentang pelestarian dan revitalisasi budaya. Pengembangan ide dan inovasi lain terkait interior kelas yang berteknologi diharapkan dapat menjadi ide yang menarik untuk diteliti lebih lanjut.

## Daftar Pustaka

- Afandi, A. A., & Hayati, A. (2021). Pilihan Warna, Bentuk, dan Pengaruh Skala Antropometri pada Perancangan Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), G25-G30. <http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v9i2.56555>
- Ahmad Fahri, Y. (2022). Optimalisasi Petik Laut Untuk Mengembangkan Potensi Budaya Lokal Desa Kaduara Timur Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 8(2), 219–236. <https://doi.org/10.33369/jsn.8.2.219-236>
- Annisa, D. A. N., & Lestari, K. K. (2021). Pengaruh Pemilihan Jenis Dan Warna Pencahayaan Pada Suasana Ruang Serta Kesan Pengunjung Kafe. *Sinektika J. Arsit*, 18(1), 78-84.
- Asrianti, T., & Fauziah, P. Y. (n.d.). (2021). Pendampingan Belajar Aksara Jawa dalam Upaya Pelestarian Budaya Jawa. *Solidaritas: Jurnal Pengabdian*, 1(2), 129-137. <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/sjp/article/download/5885/2663/15812>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. . (2021). Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode Design Thinking Dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Gibbons Sarah. (2018). Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking. *Nielsen Norman Group*. Retrieved (<https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>).
- Husein, Ananda Sabil. (2018). *Metode Design Thinking Untuk Inovasi Bisnis*. Malang: UB Press.
- Lomas C. & Oblinger, D.G. (2006). Student Practices and Their Impact on Learning environments. D.G. Oblinger (Ed.), *Learning environments*, pp. 63-72. EDUCASE.[www.educause.edu/learningspaces](http://www.educause.edu/learningspaces)
- Martahayu, V., Irfansyah, R., & Anharudin, A. (2021). Penggunaan Karya Seni Mural Di Pemandian Air Barat Desa Ranggung Sebagai Media Pendukung Berbasis Edukasi Sosial Kemasyarakatan. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(2), 224-232. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i2.1893>

- McNeish, D., & Maguire, M. (2019). *A participatory approach to helicopter user interface design*. Loughborough University.
- Mendez, Ana Del P.R. 2017. *Analysis of Interior Design Requiements for Kindergarten Classrooms with respect to Learning Environment Elements*. INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCES. Interior Architecture and Environmental Design Master Program
- Muna, L., Muh. Amin, A., & Karmila, F. (2023). Meningkatkan Literasi Lingkungan Melalui Pengelolaan Limbah Di Sma Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan. *Jurnal Biogenerasi*, 8(2), 551–554. <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v8i2.2921>
- Novitasari, N., Hidayatul Habibah, F., Vera Yuniar, D., Sari Sulistiowati, I., Rarin Erlina, K., Umah, K., Hilya, N., Ning Rahayu, R., Kholifah, S., Mahfudhoh, S., Muafiyah, S., Zayyinatul Mustafidah, S., & Azkiyyah, C. (2022). Perancangan Kelas Desain Interior dalam Membentuk Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 52-61. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.128>
- Pratiwi, A. P., Wulandari, A. A. A., & Rachmayanti, I. (2021). Interior design of public library of arts, design and creative industries in Jakarta. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 729(1), 012077. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/729/1/012077>
- Qing, L. (2023). Discussion on the color design of kindergarten interior space. *Highlights in Art and Design*, 2(1), 61–63. <https://doi.org/10.54097/hiaad.v2i1.5495>
- Raharja, A. D., Selvia, M., & Hilman, C. (2022). Revitalisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pendidikan yang Relevan dalam Mengatasi Permasalahan Global. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(2), 85-89. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i2.215>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class di Kampus UPI Cibiru. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Son, K., Chun, H., Park, S., & Hyun, K. H. (2020, April). C-Space: an interactive prototyping platform for collaborative spatial design exploration. *In Proceedings of the 2020 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1-13).
- Tannady, H., Haeraini, D., & Natalia, D. (2021). Perancangan Tampilan User Interface Pada Website Klinik Sehat Berdasarkan Metode Paper Prototype. *JBASE-Journal of Business and Audit Information Systems*, 4(2). <http://dx.doi.org/10.30813/jbase.v4i2.2999>
- Tobing, B. C. L., Sulistiyowati, N., & Siska, S. (2024). Perancangan Ulang Desain E-Campus Unsika Berdasarkan User Experience dengan Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2038–2075. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12703>
- Xiaoxian, S., & Meicheng, W. (2021). Spatial Color Analysis of Kindergarten Interior Design Based on Children's Psychological Activities in Digital Environment. *E3S Web of Conferences*, 236, 05011. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202123605011>



Young, F., Cleveland, B., & Imms, W. (2020). The affordances of innovative learning environments for deep learning: Educators' and architects' perceptions. *The Australian Educational Researcher*, 47(4), 693–720. <https://doi.org/10.1007/s13384-019-00354-y>