



Penerapan Arsitektur Metafora pada Perancangan *Preschool* dan *Daycare* di Medan

Yohana Fransisca Saragih^{1*}, Salmina Wati Ginting²

¹⁻²Universitas Sumatera Utara, Indonesia

*Penulis korespondensi: yoochanasaragi@gmail.com

Abstract. As a child's first source of education, parents compete to provide the best parenting for their children. In the midst of today's high economic demands, it is not uncommon for parents to have to divide their time to work and care for children, which is often a challenge for parents in monitoring their children's development. *Preschool* and *daycare* are one of the answers to this problem, where children's development will continue to be monitored, children can be more active and carry out independent activities. The design method used is descriptive qualitative, by analyzing several literature studies and comparative surveys to carry out a complete analysis such as location selection, site analysis, space programs, and activities, interior layout, appearance to structure and utilities. The selection of the concept by applying metaphorical architecture to the design of *Preschool* and *Daycare* is based on the play and thinking patterns of early childhood children who use a lot of creativity, because children in their golden age like to play with shapes and spaces. The selection of puzzle and nature metaphors is expected to fulfill the goal of fun parenting in a child's development in the form of a design.

Keywords: Architectural Metaphor; Child Creativity Development; Early Childhood Education; Parental Roles; *Preschool* and *Daycare*

Abstrak. Sebagai sumber pendidik pertama seorang anak, orang tua berlomba untuk memberikan pola asuh terbaik untuk anak-anak mereka. Di tengah tingginya tuntutan ekonomi saat ini, tidak jarang karena padatnya kesibukan, orang tua seyogyanya dapat membagi waktu untuk bekerja dan mengasuh anak yang tak jarang menjadi tantangan untuk para orang tua dalam memantau perkembangan anak. *Preschool* dan *Daycare* menjadi salah satu jawaban atas permasalahan tersebut, di mana perkembangan anak akan tetap terpantau, lebih aktif dan dapat melakukan kegiatan mandiri. Metode perancangan yang dipergunakan ialah deskriptif kualitatif yaitu dengan analisis beberapa studi literatur dan survei perbandingan untuk dilakukan analisis secara lengkap seperti pemilihan lokasi, analisis tapak, program ruang, dan kegiatan, tata letak interior, tampilan hingga struktur dan utilitas. Pemilihan konsep dengan menerapkan arsitektur metafora pada perancangan *Preschool* dan *Daycare* didasarkan atas pola bermain dan berpikir anak usia dini yang banyak menggunakan kreativitas, karena anak pada usia emasnya suka bermain dengan bentuk dan ruang. Pemilihan metafora puzzle dan alam diharapkan dapat memenuhi tujuan dari pengasuhan yang menyenangkan pada perkembangan seorang anak dalam bentuk sebuah perancangan.

Kata kunci: Metafora Arsitektur; Pendidikan Anak Usia Dini; Pengembangan Kreativitas Anak; Peran Orang Tua; Taman Kanak-Kanak dan *Daycare*

1. LATAR BELAKANG

Pada *Preschool* and *Daycare* merupakan sebuah lembaga pendidikan non-formal dan penitipan yang diperuntukkan bagi anak-anak usia dini. Usia tersebut termasuk dalam masa emas anak. Golden age (masa emas) adalah masa tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak yang paling berharga. Tahap ini dijumpai pada umur 0-5 tahun pertama hidup anak. Di masa emasnya anak dapat melakukan penyerapan terhadap beragam hal di sekelilingnya secara optimal. Perancangan *Preschool* and *Daycare* bertujuan untuk menciptakan ruang belajar dan bermain yang menyenangkan dan aman untuk anak usia dini.

Bobbi DePorter menegaskan bahwa pembelajaran yang bersifat menyenangkan merupakan suatu pendekatan yang dimanfaatkan untuk membangun kondisi belajar yang optimal, mengimplementasikan kurikulum, menyajikan materi ajar, serta mempermudah

berlangsungnya proses pembelajaran sehingga capaian akademik peserta didik dapat meningkat (Darmasyah, 2011). Pembelajaran yang menyenangkan dirancang sedemikian rupa agar menghadirkan atmosfer penuh keceriaan, memberikan rasa nyaman, dan yang terpenting tidak menimbulkan kejenuhan (Djamarah, 2010).

Pemilihan konsep arsitektur metafora berdasarkan bentuk yang sering dijumpai oleh anak-anak seperti permainan blok puzzle dan bentuk alam sekitar bertujuan agar anak banyak melakukan kegiatan eksplorasi diri melalui kreativitas. Kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan sejak masa kanak-kanak karena kreativitas berperan dalam membentuk anak menjadi individu yang memiliki kualitas hidup lebih baik. Anak diharapkan dapat memandang suatu hal melalui beragam perspektif. Di samping itu, anak juga diharapkan mampu memproduksi gagasan atau karya yang memiliki keunikan dibandingkan dengan yang telah dibuat sebelumnya.

2. KAJIAN TEORITIS

Arsitektur Metafora dalam Perancangan Bangunan Pendidikan Anak Usia Dini

Arsitektur metafora merupakan pendekatan desain yang memanfaatkan analogi atau perbandingan terhadap objek tertentu guna mentransformasikan makna ke dalam bentuk arsitektural. Dalam konteks perancangan bangunan pendidikan anak usia dini, arsitektur metafora berperan penting dalam menciptakan ruang yang komunikatif, imajinatif, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Konsep metafora memungkinkan arsitek menerjemahkan ide abstrak seperti pertumbuhan, keamanan, dan keceriaan ke dalam bentuk fisik bangunan, sehingga tercipta lingkungan yang tidak hanya fungsional tetapi juga edukatif dan stimulatif bagi perkembangan kognitif anak. Penggunaan metafora berbasis bentuk nyata (*tangible metaphor*) seperti puzzle atau elemen alam menjadi relevan karena anak-anak cenderung lebih mudah mengenali dan berinteraksi dengan bentuk visual yang familiar dalam kehidupan sehari-hari (Antoniades, 1990).

Penerapan arsitektur metafora pada fasilitas pendidikan anak dapat meningkatkan daya imajinasi serta kreativitas melalui pengalaman ruang yang unik. Anak-anak pada masa golden age memiliki kecenderungan eksploratif yang tinggi, sehingga desain ruang yang metaforis dapat mendorong mereka untuk berpikir simbolik dan kreatif. Selain itu, metafora dalam arsitektur juga berfungsi sebagai media komunikasi visual yang memperkuat identitas bangunan sekaligus menciptakan suasana yang menyenangkan. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada estetika, tetapi juga memiliki nilai psikologis dan pedagogis yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini (Broadbent, 1980).

Konsep Ruang dan Lingkungan Belajar pada *Preschool* dan *Daycare*

Perancangan ruang pada *Preschool* dan *Daycare* harus mempertimbangkan aspek perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak. Lingkungan belajar yang ideal bagi anak usia dini adalah lingkungan yang aman, nyaman, serta mampu memberikan stimulasi melalui aktivitas bermain dan belajar. Konsep *learning through play* menjadi dasar utama dalam merancang ruang, di mana anak belajar melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, desain ruang harus fleksibel, memiliki skala yang sesuai dengan anak, serta menyediakan area eksplorasi yang memungkinkan anak bergerak bebas. Selain itu, penggunaan warna cerah, pencahayaan alami, dan ventilasi yang baik menjadi elemen penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Olds, 2001).

Pembagian zonasi ruang berdasarkan kelompok usia juga merupakan aspek krusial dalam perancangan *Preschool* dan *Daycare*. Setiap kelompok usia memiliki kebutuhan ruang yang berbeda, baik dari segi keamanan, ukuran furnitur, maupun jenis aktivitas yang dilakukan. Misalnya, ruang untuk *infant* membutuhkan tingkat keamanan lebih tinggi dibandingkan *toddler* atau *Preschool*. Selain itu, penataan ruang juga harus mendukung interaksi sosial sekaligus memberikan ruang privat bagi anak. Lingkungan belajar tidak hanya berfungsi sebagai tempat aktivitas, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter, kemandirian, dan kemampuan sosial anak sejak dini (Moore, 1997).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipergunakan adalah deskriptif kualitatif. Melakukan analisa melalui studi literatur pada beberapa bangunan dan melakukan analisa perancangan, dimulai dari melakukan survei pada lokasi perancangan dan melakukan analisis menyeluruh.

Tabel 1. Studi literatur bangunan yang sama

Nama Bangunan	Karakteristik Bangunan	Gambar
Sparkletots <i>Preschool</i> by PAP Foundation	Bentuk bangunan yang melingkar elegan dengan atap kanopi yang menjorok untuk melindungi bangunan. Penggunaan warna pelangi sengaja digunakan sebagai prinsip pengorganisasian dan pencari jalan untuk memberi anak-anak pengalaman holistik dan mendalam Area sirkulasi yang luas memberikan kebebasan gerak.	 

Preschool in Haro	Karakteristik ruang yang harus dimiliki setiap bangunan <i>Preschool</i> dan <i>Daycare</i> adalah ruang dengan sirkulasi yang luas untuk menampung segala pergerakan anak-anak.	
Kido International Preschool and Daycare	Kido mengadopsi metode pengajaran "PPP" yang unik, yaitu "Pembelajaran berbasis proyek (<i>Project-based learning</i>)", "Pembelajaran berbasis masalah(<i>problem- based learning</i>)", dan "Pembelajaran berbasis bermain (<i>play-based learning</i>)". Kurikulum inovatif Kido membutuhkan ruang yang secara alami dapat mengintegrasikan belajar dan bermain	
Shining star kindergarten	Halaman kecil berumput diintegrasikan ke dalam tapak bangunan guna berfungsi sebagai peredam kebisingan, memaksimalkan penerusan cahaya alami, mendukung terjadinya ventilasi silang, serta memperluas kapasitas penyerapan air permukaan. Panel pintu yang dapat digeser memungkinkan penggabungan dua hingga tiga ruangan sekaligus, sehingga institusi pendidikan dapat menyelenggarakan pertunjukan siswa, upacara kelulusan, dan berbagai kegiatan lain yang membutuhkan akomodasi bagi kelompok besar pengguna.	

Metafora merupakan elemen dalam gaya bahasa yang berfungsi untuk menerangkan suatu konsep melalui proses penyamaan dan perbandingan. Istilah metafora berakar dari bahasa Latin “methapherein,” yang terbentuk dari dua kata: “metha,” yang bermakna sesudah atau melampaui, serta “pherein,” yang berarti membawa. Penggunaan metafora dapat mendorong arsitek untuk menelaah rangkaian persoalan yang muncul dari tema perancangan, bersamaan dengan berkembangnya ragam interpretasi baru. Metafora dibagi menjadi beberapa kategori seperti *Tangible*(fisik),*Intangible*(non-fisik),kombinasi(fisik dan non-fisik). Pada perancangan *Preschool* dan *Daycare* digunakan tema metafora secara *Tangible* dimana bentuk rancangan bangunan berdasarkan interpretasi objek dan bentuk nyata secara fisik.

Tabel 2. Studi Literatur Tema Bangunan yang Sama

Nama Bangunan	Karakteristik Bangunan	Gambar
Lollipop Ideal Garden	Bentuknya yang unik ini seperti permen lollipop dan terletak di Yunnan. Penampilan luar juga menghilangkan keanehan dan kecurigaan anak terhadap sekolah. Mengurangi perasaan sedingin es beton bertulang,setelah terus-menerus mengalami desain, modifikasi, penyesuaian, pengawasan, dan inovasi berulang, perancang memberikan hidupnya dengan pukulan dan menciptakan "kesegaran yang paling akrab".	 
Sarreguemi nes nursery	Proyek ini dirancang sebagai sel tubuh, menempatkan <i>Nursery</i> di tengah tata letak sebagai nukleus, mengelilingi taman sebagai	

sitoplasma, dan dinding penutup yang membatasi sebagai membran. Garis lengkung dinding dan langit-langit menggaris-bawahi konsep organik dan rahim yang memberikan keamanan dan kenyamanan di dalam bangunan untuk anak-anak maupun orang tua.

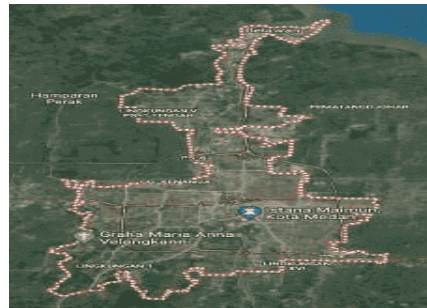


Sanmen Dafu kindergarten

Pada awal pembuatan, gagasan utamanya adalah "Guarding". Tampaknya merangkul kedua tangan, Pada akhirnya, taman kanak-kanak menjadi "istana keong" dengan bentuk keong sebagai pembawa, diam-diam menceritakan kisah pertumbuhan anak-anak yang tak ada habisnya. Di sepanjang pintu masuk terdapat jalur aman berbentuk busur.



Kriteria lokasi yang tepat untuk sebuah lembaga Pendidikan terutama anak usia dini adalah lokasi yang memiliki jalan utama kedua (gang pada jalan utama) untuk menghindari jalan utama seperti *Boulevard* yaitu jalan yang cenderung gaduh dan ramai dengan hiruk pikuk kendaraan akan mengganggu kenyamanan dan keamanan anak-anak. Di jalan utama kedua yang lebih aman dan nyaman karena lalu lintas sepi dan jauh dari keramaian. Lokasi perancangan berada di Jalan Iskandar Muda Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan dengan luas site $\pm 11.000 \text{ m}^2$.



Gambar 1. Peta Kota Medan
(Sumber: Google Maps, 2023)



Gambar 2. Lokasi Perancangan
(Sumber: Google Earth, 2023)

Dengan batas wilayah :

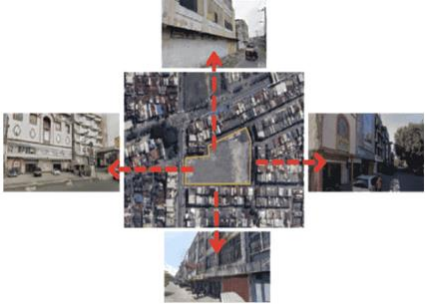
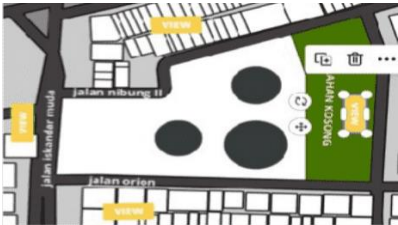
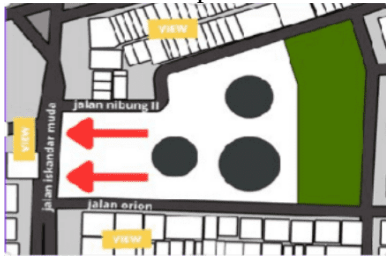
- Utara : Jalan Nibung II, Indomaret
 Timur : Jalan Iskandar muda, Hotel 61 Medan
 Barat : Jalan Biduk Baru, Bangunan komersil
 Selatan : Jalan Orion, Permata bank

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

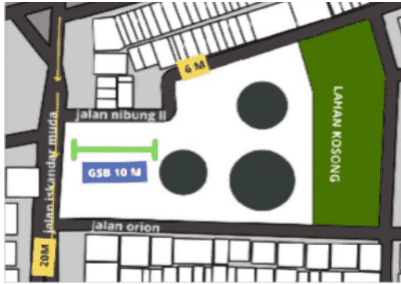
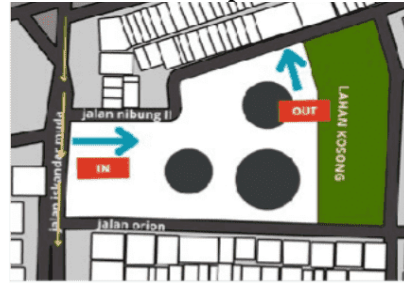
Pada bab ini akan dilaksanakan analisis mengenai tapak bangunan dan implementasi tema pada bangunan *preschool and daycare*.

Analisis Tapak Bangunan

Tabel 3. Analisis Tapak Bangunan

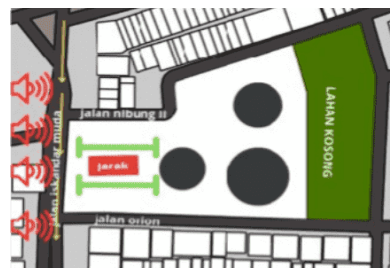
Aspek Penilaian Tapak Bangunan	
Analisis View	
	
Analisis 	Respon 
- Berdasarkan keterangan gambar diatas tentang kondisi sekitar site, yang berpotensi memberikan view yang baik dari dalam bangunan berada di jalan Iskandar Muda dan jalan Biduk Baru. - Namun jika ingin melihat view terbaik dari luar ke bangunan maka yang berpotensi berada di jalan utama yaitu jalan iskandar muda, jalan tersebut. Dengan lebar jalan sekitar 20 m akan mempengaruhi jarak pandang manusia terhadap bangunan.	Maka dapat disimpulkan bahwa bangunan akan berorientasi ke jalan utama agar dapat memperlihatkan fasad bangunan dengan baik.

(Sumber: Penulis, 2023)

Tabel 4. Analisis Pencapaian**Analisis pencapaian****Analisis****Respon**

- Lokasi site dapat dicapai dengan mudah melalui rute jalan gatot subroto. Jalan iskandar muda merupakan jalur lintas 1 arah dengan lebar jalan 20 m dan gsb 10 m berdasarkan perda no 2 tahun 2015. Jalan tersebut dapat dilalui dengan berkendara dan berjalan kaki(pedestrian).
- Jalan nibung terlihat minim aktivitas dan memiliki lebar jalan 6 m.
- Untuk mempermudah pencapaian bangunan maka jalan iskandar akan menjadi akses masuk utama dan jalan nibung menjadi akses keluar bangunan.

(Sumber: Penulis, 2023)

Tabel 5. Analisis Kebisingan**Analisis****Respon**

- Kondisi sekitar site yang merupakan area perdagangan/komersial.
 - Jalan Iskandar Muda yang merupakan jalan lintas 1 arah yang ramai dengan lalu lintas kendaraan.
- Dapat diminimalisir dengan memberikan jarak dari entrance ke bangunan, tidak meletakkan ruangan yang membutuhkan keheningan seperti ruang kelas, ruang tidur, dan lainnya, atau dapat menambahkan beberapa vegetasi untuk meredam kebisingan.

(Sumber: Penulis, 2023)

Konsep Dasar

Perancangan *Preschool and daycare* menggunakan tema arsitektur metafora, dimana pemilihan jenis arsitektur ini bermain pada imajinasi anak dalam melihat bentuk-bentuk. Implementasi metafora bentuk kepada bangunan akan menggali kemampuan berpikir dan daya imajinasi anak-anak yang berbeda, maka akan menghasilkan perspektif yang berbeda karena sudut pandang berpikir yang berbeda dari setiap anak.



Gambar 3. Lego Brick

(Sumber : Google images, 2023)

Bentuk metafora yang diambil dalam perancangan *Preschool and daycare* diambil dari bentuk *LEGO BRICK*. Adaptasi bentuk yang dilakukan mengikuti bentuk dasar lingkaran. Lingkaran merupakan bidang yang bersifat dinamis, menggambarkan sifat alamiah anak-anak yang bergerak bebas dan cenderung tidak mudah dikontrol.

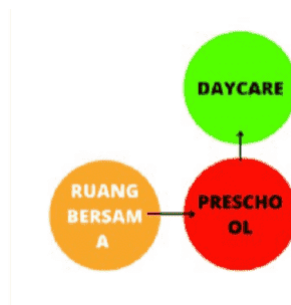


Gambar 4. Tampak *Preschool and Daycare*

(Sumber: Penulis, 2023)

Konsep Zonasi Ruang Tapak

Pembagian zona ruang bangunan *Preschool and Daycare*, dibedakan menjadi 2 bagian, zona pengelola, zona *Preschool* dan zona *Daycare*

**Gambar 5.** Pembagian Zonasi

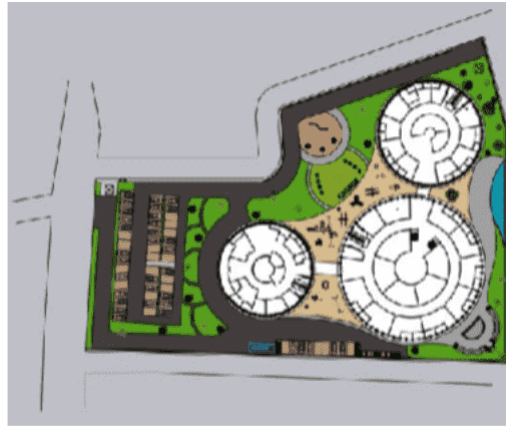
(Sumber: Penulis, 2023)

- Zona pengelola digunakan sebagai ruang public yang digunakan oleh staff dan pengelola Gedung
- Zona *Preschool* yang digunakan sebagai area belajar dengan rentang usia 4-6 tahun
- Zona *Daycare* sebagai area penitipan anak dengan pengelompokan usia yang terdiri dari infant (12bulan -2 tahun) dan toddler (2-4 tahun)

Tabel 4. Kebutuhan Ruang

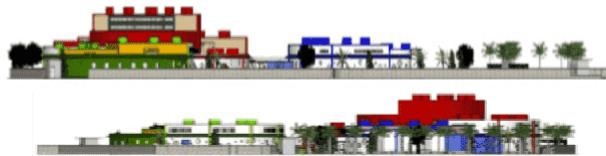
Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan ruang
Pengelola	- Mengajar - Kebersihan lingkungan - Administrasi - Menyediakan makanan - Menjaga kesehatan anak	- Ruang kelas - Janitor - Toilet - Dapur/pantry - Unit kesehatan - Ruang kepala - Ruang administrasi
<i>Preschool</i> (4-6 tahun)	- Belajar - Bermain - Makan siang - Istirahat	- Ruang kelas - Ruang musik - Teater - ruang olahraga - taman terbuka - ruang konseling - toilet - ruang ganti - area bermain indoor
<i>Daycare</i> Toddler (2-4 tahun) Infant (12 bulan – 2 tahun)	- bermain - istirahat - makan	- taman terbuka - ruang - istirahat/penitipan toilet
Orangtua	- antar-jemput anak - menunggu - administrasi - melakukan konseling	- ruang tunggu - hall - lobby - ruang administrasi - ruang konseling

(Sumber : penulis, 2023)



Gambar 6. Groundplan (Penulis, 2023)

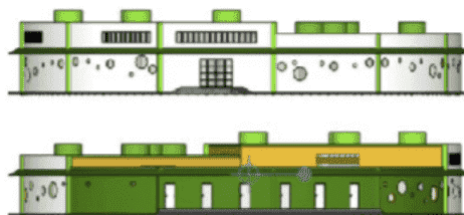
Pembagian zona ini dilakukan untuk memberikan ruang privat dan meningkatkan keamanan untuk anak-anak. Konsep ruang luar tapak dirancang sebagai area playground dan plaza sebagai fungsi pendukung *Preschool and Daycare*.



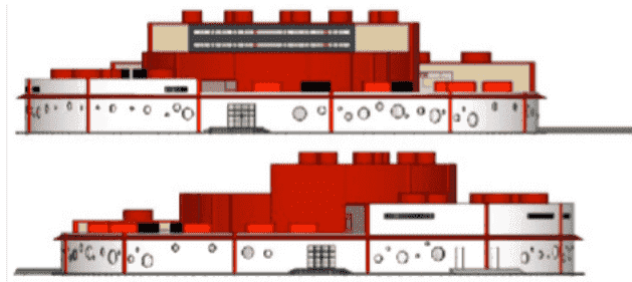
Gambar 7. Tampak Tapak (Penulis, 2023)

Konsep Massa dan Perwajahan

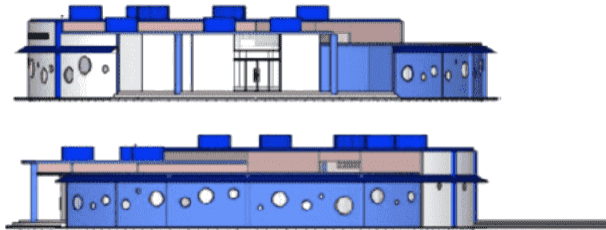
Tema arsitektur yang dipilih yaitu arsitektur metafora. Yang mengadaptasi bentuk lego brick. Dengan bentuk dasar lingkaran dan cenderung menggunakan warna-warna dasar yang mencolok, untuk memberikan lingkungan yang dapat dikenali anak dan memberikan identitas yang fun disetiap sudut bangunan.



Gambar 8. Tampak *Daycare* (Penulis, 2023)



Gambar 9. Tampak *Preschool* (Penulis , 2023)



Gambar 10. Tampak *Pengelola* (Penulis, 2023)

Bentuk dasar bangunan diambil dari bentuk lingkaran,dan mengadaptasi bentuk lego brick. Dengan variasi ketinggian langit-langit di beberapa bagian ruang utama seperti ruang kelas dan ruang penitipan dengan tabahan bukaan pasif sebagai sumber cahaya alami.



Gambar 11. Perspektif Suasana (Sumber : Penulis, 2023)

Konsep Tata Ruang Dalam

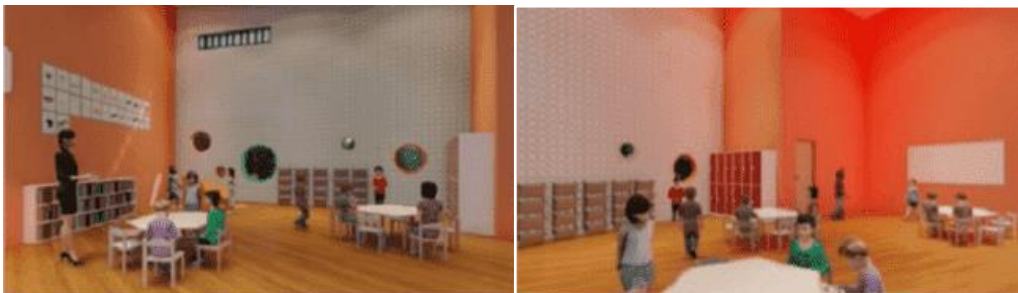
Ruang anak pada *Preschool* and *Daycare* dibagi menjadi 3 kelompok usia sehingga kebutuhan tata ruang dalam setiap ruang pun akan berbeda karena pembagian usia. Setiap ruang yang terbentuk memberikan penggambaran konsep fun dengan bentuk dan warna- warna yang mencolok



Gambar 12. Interior Lobby

(Sumber: Penulis, 2023)

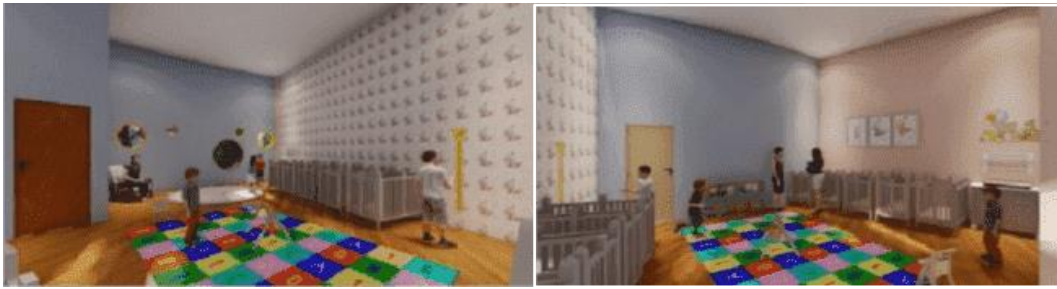
Sesuai prinsip setiap ruang utama seperti ruang kelas, ruang penitipan anak baik untuk toddler dan infant, ruangan dibuat berpusat. Institusi pendidikan berkewajiban menghadirkan lingkungan fisik serta fasilitas pembelajaran yang mendukung proses belajar sekaligus mencerminkan setiap fase perkembangan peserta didik. Lembaga sekolah juga perlu memastikan ketersediaan ruang yang memadai untuk pelaksanaan seluruh program kegiatan. Di samping itu, penataan ruang harus dibagi ke dalam area-area fungsional yang mudah diidentifikasi oleh anak serta memungkinkan terjadinya interaksi sosial maupun aktivitas individual



Gambar 13. Interior *Preschool*

(Sumber : Penulis, 2023)

Gambar diatas merupakan ruang kelas pada bangunan *Preschool*. Ruang yang luas dan furniture yang tidak terlalu banyak untuk memberikan ruang gerak. High Ceiling sebagai pencahayaan alami, warna yang mencolok namun masih nyaman.



Gambar 14. Interior *Daycare* Infant (Penulis, 2023)

Gambar diatas adalah ruang infant yaitu anak dengan kelompok umur 12 bulan hingga 2 tahun. Terlihat kebutuhan interior ruang yang berbeda pada setiap anak. Karena pengelompokan umur yang menjadi paling muda dan menghindari benturan saat bergerak pada beberapa bagian lantai diberi puzzle mat berwarna.



Gambar 15. Interior *Daycare* Toddler (Penulis, 2023)

Gambar selanjutnya adalah ruang pada *Daycare* untuk kelompok umur 3 tahun – 4 tahun terlihat dari ruangan sebelumnya, setiap ruangan memiliki kebutuhan interior yang berbeda namun tetap memberikan area gerak yang luas untuk anak.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *Preschool and daycare* yang dilatarbelakangi oleh pengasuhan anak yang kurang memadai karena banyak faktor seperti kesibukan yang dialami orangtua, kurangnya rasa percaya untuk memberikan anak kepada pengasuh rumahan ataupun lingkungan rumah yang tidak mendukung tumbuh kembang anak, dirancang dengan tujuan memberikan wadah dalam pengasuhan anak yang berperan sebagai rumah dan sekolah bagi anak usia dini. Penerapan arsitektur metafora pada perancangan *Preschool* dan *Daycare* didasari atas pola bermain dan berpikir anak usia dini yang menggunakan kreativitas, karena anak pada usia emasnya suka bermain dengan bentuk dan ruang terutama ruang bebas. Pemilihan metafora puzzle dan alam diharapkan dapat memenuhi tujuan dari pengasuhan yang menyenangkan pada perkembangan seorang anak dalam bentuk sebuah perancangan

DAFTAR REFERENSI

- Amber, P. (2023, January 13). Sarreguemines Nursery / Michel Grasso + Paul Le Quernec. *ArchDaily*. <https://www.archdaily.com>
- Astreint, D. T. (n.d.). Little Boo Daycare and Preschool. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa Dan Desain*, 1(3), 1–8.
- Djuhara, D. (2023, January 5). Shining Stars Kindergarten Bintaro / djuhara + djuhara. *ArchDaily*. <https://www.archdaily.com>
- Kido International Preschool & Daycare Ningbo Campus Interior Design / REAL Architects. (2022, September 12). Pintos, C. *ArchDaily*. <https://doi.org/https://www.archdaily.com/983663/kido-international-preschool-and-daycare-ningbo-campus-interior-design-real-architects>
- Malinton, S. (2013). Studi tentang pelayanan anak di taman penitipan anak Puspa Wijaya I Tenggara. *EJournal Sosiatri-Sosiologi*, 1(2), 36–50.
- Nurulhuda, D., Nirawati, M. A., & Mustaqimah, U. (2019). Desain Arsitektur Ramah Anak Pada Bangunan Paud Untuk Merespon Perilaku Anak Usia Dini. *SENTHONG*, 2(1), 121–132.
- Ott, C. (2022, September 15). Preschool in Haro / Taller Básico de Arquitectura. *ArchDaily*. <https://www.archdaily.com>
- Rahayu, N., Putri, S., Nunlehu, M., Madi, M. S., & Priyanti, N. (2023). Model Pembelajaran High Scope Pendidikan Anak Usia Dini. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 61–68.
- Shuang, H. (2023a, January 13). Lollipop Ideal Garden / DIKA DESIGN. *ArchDaily*. <https://www.archdaily.com>
- Shuang, H. (2023b, January 13). Sanmen Dafu Kindergarten / Think Logic Design. *ArchDaily*. <https://www.archdaily.com>
- Vial, M. (2022, September 15). Sparkletots Preschool by PAP Community Foundation / LAUD Architects. *ArchDaily*. <https://www.archdaily.com>