

**PERANCANGAN ULANG INTERIOR
PANTI SOSIAL ASUHAN ANAK PUTRA
JAKARTA**

**INTERIOR RE-DESIGN
PUTRA SOCIAL ORPHANAGE IN
JAKARTA**

Andina Satya Prastiti

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Andinasatya@yahoo.com,

ABSTRAK

Dari segi tata ruang, terdapat beberapa permasalahan yang ditemui di Panti Sosial Asuhan Anak di Jakarta ini, antara lain beberapa ruangan yang sempit sehingga membatasi aktivitas anak, pemanfaatan ruangan yang tidak sesuai dengan fungsinya, dan penggunaan furnitur yang tidak sesuai dengan ergonomi anak. Beberapa kekurangan tersebut mengakibatkan kenyamanan anak-anak tidak optimal. Hal ini terlihat dari aktivitas anak-anak yang lebih banyak dihabiskan di luar asrama. Padahal tata ruang adalah faktor yang sangat penting dalam mendukung tumbuh kembang anak.

Berdasarkan hal tersebut, *redesign* terhadap panti asuhan tersebut dibutuhkan agar standar perancangan yang sesuai untuk Panti Sosial Asuhan Anak dapat tercapai. Untuk mencapai standar tersebut, Penulis melakukan studi mengenai Panti Sosial Asuhan Anak Putra dari segi Ergonomi, Pengorganisasian Ruang, dan Material berdasarkan Standar Pelayanan Minimal Panti Asuhan yang sesuai dengan aktivitas serta kebutuhan penghuni Panti Sosial Anak Putra. Studi tersebut dilakukan melalui observasi terhadap bangunan dan wawancara dengan penghuni Panti Sosial Anak Putra.

Kata Kunci : Anak Terlantar, Redesign, Panti Sosial Asuhan Anak.

ABSTRACT

In terms of layout, there are some problems encountered in Panti Sosial Asuhan Anak Putra, such as narrow room that limit the children activities, room usage which is not suitable with its function, and the use of furniture which does not match children ergonomics. Some of these shortcomings impact the children comfort. Because of that, the children spend most of the activity times outside the building. However, layout is a very important factor in supporting the grow and development of children.

Accordingly, redesign of the orphanage is needed so suitable design standards can be applied. To achieve these standards, the author conducted a study on Panti Sosial Asuhan Anak Putra in terms of ergonomics, organizing space, and material based on the orphanage minimum service in accordance with the needs of residents' activities. The study was conducted through direct observation of the premises and interviews with the residents of Panti Sosial Anak Putra.

Key Words : Abandoned Children, Redesign, Social Institution.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Panti Asuhan anak saat ini tidak hanya ditempati anak Yatim Piatu, Panti Asuhan juga terbuka untuk anak – anak terlantar, korban perceraian, dan kekerasan. Saat ini terdapat 4.1 juta anak terlantar serta korban perceraian maupun kekerasan di Indonesia (Kemensos, 2016). Hal ini juga menyebabkan banyak anak yang akhirnya dititipkan karena orang tua maupun keluarga dari sang anak tidak mau merawat dan membesarkan anak tersebut. Maka diperlukannya lembaga yang dapat mengganti posisi orang tua, yaitu Panti Asuhan. Anak-anak panti asuhan diasuh oleh pengasuh yang menggantikan peran orang tua dalam mengasuh, menjaga dan memberikan bimbingan kepada anak agar menjadi manusia dewasa yang berguna dan bertanggung jawab atas dirinya dan terhadap masyarakat di kemudian hari. (Santoso, 2005)

Pengertian dari Panti Asuhan adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti orang tua/wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial kepada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi pengembangan kepribadianya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita- cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif dalam bidang pembangunan nasional (Depsos RI 2004). Selain mendukung anak – anak dari segi pendidikan ataupun fasilitas yang dibutuhkan anak – anak, Panti Asuhan juga membuat anak –anak diterima ataupun memberikan kembali status masyarakat kepada anak – anak.

Dalam perancangan kali ini akan mengambil objek Panti Sosial Asuhan Anak Putra yang terletak di Jakarta Timur. Panti Sosial Asuhan Anak putra ini merupakan panti asuhan milik pemerintah, sebagai bentuk pemberdayaan manusia. Terdapat beberapa masalah yang ditemukan pada panti asuhan ini yaitu sempitnya pada beberapa ruangan sehingga mengganggu aktivitas anak, serta minimnya fasilitas untuk anak – anak Panti Asuhan seperti, beberapa ruangan yang tidak dipergunakan sebagaimana mestinya sehingga mengakibatkan kegunaannya kurang maksimal, sedangkan masih banyak fasilitas yang dibutuhkan pada Panti Sosial Asuhan Anak Putra, Kurangnya kenyamanan anak pada ruangan, sehingga anak – anak lebih memilih untuk bermain di area luar gedung asrama, serta minimnya akan kenyamanan furniture sehingga mengganggu aktivitas anak. Oleh karena itu, diperlukannya perancangan ulang untuk Panti Sosial Asuhan Anak Putra untuk mengembalikan fungsi sebuah fasilitas dengan penataan serta perancangan interior yang tepat untuk memenuhi kebutuhan penghuni Panti Sosial Asuhan Anak Putra.

1.2 Identifikasi Masalah

Dilihat dari permasalahan pada penjelasan di atas, di dapat identifikasi masalah Perancangan ulang Panti Sosial Asuhan Anak Putra di Jakarta sebagai berikut :

- Terdapat beberapa ruangan yang tidak digunakan, sedangkan masih banyak fasilitas yang belum tersedia sehingga aktivitas penghuni tidak berjalan dengan maksimal, seperti tidak adanya fasilitas ketrampilan, perpustakaan, Ruang belajar, dan Ruang Bermain
- Belum terasanya visual yang mempengaruhi psikologi anak umur 7 – 12 tahun.
- Minimnya perhatian akan kenyamanan furniture yang dipakai untuk Anak – anak.
- Kamar Anak Putra yang sempit, sehingga minimnya lemari penyimpanan barang yang disediakan untuk anak.

1.3 Tujuan dan sasaran Perancangan

- Tujuan dari perancangan pada desain panti asuhan ini adalah :

Perancangan Ulang desain interior panti asuhan ini bertujuan untuk menciptakan sarana yang sesuai dengan aktifitas anak yang dapat memenuhi kebutuhan fisik, mental, serta sosial anak.

Dari penjelasan tujuan diatas, di dapat sasaran sebagai berikut :

- Membuat anak merasa nyaman saat berada di Panti Asuhan dengan menciptakan suasana desain yang sesuai dengan psikologis anak.
- Membuat anak lebih dapat bereksplorasi dengan mandiri melalui organisasi ruang yang sesuai dengan aktivitas anak.
- Mendesain furniture sesuai dengan standar ergonomi anak untuk membantu kenyamanan aktivitas anak.

1.4 Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk Proyek merancang Tugas Akhir :

Data Primer

- Riset Lapangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data – data yang diperlukan untuk keperluan yang berhubungan langsung dengan proyek Perancangan, berikut data – data yang diperlukan untuk keperluan proyek :

- Observasi (Pengamatan secara Langsung)
Pada penelitian observasi ini didapatkan dengan menggunakan metode pengumpulan data dengan cara pengamatan ataupun peninjauan secara langsung untuk mengetahui kondisi yang sedang berlangsung pada Panti Asuhan Anak Putra.
- Wawancara
Pada Tahap wawancara ini dilakukan dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung maupun berinteraksi dengan pembimbing maupun dengan Penghuni Panti Asuhan Anak.

- **Dokumentasi**

Pengambilan foto Pada setiap ruangan Panti Sosial Asuhan Anak Putra yang akan dirancang kembali.

- **Data Sekunder**

- **Studi Literatur**

Pada tahap ini melakukan pengumpulan data – data dengan melakukan studi literature melalui buku, majalah, dan lain – lain yang berhubungan dengan proyek Perancangan untuk Panti Asuhan yang bertujuan untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan untuk proyek Perancangan.

1.5 Metode Penulisan Laporan

Metode penulisan Laporan tugas akhir ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh.

2. Kajian Literatur dan data perancangan

2.1 Tinjauan Re-design

Menurut John M. Pengertian Redesign adalah Kegiatan perencanaan dan Perancangan Kembali suatu bangunan sehingga terjadi perubahan fisik tanpa merubah fungsinya baik melalui perluasan, perubahan, maupun Pindahan Lokasi.

2.2 Tinjauan Panti Asuhan

- **Definisi Panti Asuhan**

Lembaga kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak terlantar serta melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar melalui pelayanan pengganti atau perwalian anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial pada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi perkembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian generasi cita-cita bangsa dan sebagai insan yang turut serta aktif di dalam bidang pembangunan nasional.

- **Fungsi Panti Asuhan**

Menurut Departemen Sosial Republik Indonesia (1997), panti asuhan memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Pusat pelayanan kesejahteraan sosial anak. Panti asuhan berfungsi sebagai pemulihan, perlindungan, pengembangan dan pencegahan.
2. Pusat data dan informasi serta konsultasi kesejahteraan sosial anak.
3. Pusat pengembangan keterampilan (yang merupakan fungsi penunjang).

2.3 Deskripsi Proyek

Nama dan Tempat Kedudukan:

1. Nama : Panti Sosial Asuhan Anak di Jakarta

2. Lokasi : Jl. KH. Maisin, No. 30, Klender, RT.7/RW.16
3. Sifat : Redesign
4. Luas Bangunan : 3400 m²

3. Konsep Perancangan

3.1 Tema umum

Tema untuk perancangan ulang Panti Sosial Asuhan anak ini menggunakan tema “*Imaginary Home*” yang mempunyai arti rumah imajinasi. Tema ini mengambil dari sifat dasar anak yaitu aktif dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Menurut KBBI Imajinasi memiliki arti daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Tujuan pemilihan tema ini adalah Agar anak dapat mengembangkan daya kreatifitasnya, selain itu manfaat dari imajinasi ini juga mengajarkan anak untuk bergaul, membuat anak lebih percaya diri, dan membantu tumbuh kembang anak. (Rachel K. Tan). Kata *Home* didapat dari kata Bahasa Inggris yang mempunyai arti rumah. Dimana rumah ini mempunyai fungsi yang sama dengan fungsi panti asuhan yaitu sebagai rumah singgah, dimana panti asuhan sebagai rumah singgah bagi anak – anak yang kurang beruntung atau anak Yatim Piatu, yang dapat dilihat dari fungsi Panti Asuhan.

3.2 Suasana

Suasana yang akan diterapkan menggunakan konsep imajinatif yang dapat meningkatkan daya khayal anak yang disesuaikan dengan usia anak. Konsep imajinatif ini lebih diterapkan pada ruangan – ruangan yang lebih digunakan untuk aktifitas anak seperti ruang tidur, perpustakaan, dan area bermain. Selain imajinatif, juga menggunakan konsep *Homey* dengan penggunaan warna – warna serta material yang natural dan dipadukan dengan warna cerah untuk lebih menonjolkan tema yang dipakai, dimana konsep homey ini lebih diterapkan pada ruangan – ruangan yang biasa digunakan untuk berkumpul bersama seperti ruang bersama anak dan ruang tunggu. Realisasi penggunaan tema imajinasi dengan menerapkan ruangan yang bertema sesuai dengan karakter anak, dimana akan meningkatkan daya khayal serta kreatifitas anak semakin tinggi.


3.3 Konsep Bentuk

Penerapan bentuk yang akan digunakan pada Perancangan Panti Asuhan ini akan menggunakan bentuk dinamis yang dipadukan dengan bentuk geometri, Bentuk – bentuk ini untuk lebih mendukung konsep yang digunakan yaitu imajinatif, dan sesuai dengan sifat anak yang bebas, menyenangkan, dan imajinatif. Penerapan bentuk dinamis dapat terlihat pada perbedaan leveling lantai pada bagian elemen interior lantai dan ceiling, alasan menggunakan bentuk ini agar pengelolaan perancangan tidak terlalu kaku, sehingga anak – anak pun tidak cepat merasa bosan. Untuk bentuk furniture lebih menggunakan bentuk – bentuk geometris seperti bulat dan kotak. Untuk lebih meningkatkan keselamatan anak – anak, furniture – furniture yang akan digunakan akan meminimalisir penerapan furniture yang bersifat tajam dan menyudut, karena sifat dasar anak yang sangat aktif serta bergerak bebas.

3.4 Konsep Warna

Menerapkan warna dominan hangat dan netral untuk menimbulkan perasaan nyaman dan gembira. Selain warna hangat juga menggunakan warna yang cerah sebagai warna aksen, dimana warna ini lebih terlihat menarik dan akan memacu terjadinya aktivitas.

Warna	Keterangan Psikologi	Penerapan
DOMINAN		
	Memiliki sifat ceria, hangat, dan berenergi. Warna	Lobi, Ruang tunggu tamu, aula, kamar Pengasuh
	Memberi kesan hangat, dekat dengan alam.	ruang karyawan, ruang kepala panti
	Memberikan kesan bersih dan tenang pada ruangan	Hampir seluruh ruangan Panti Asuhan
AKSEN		
	Memiliki sifat dinamis, bersemangat, menstimulasi, aktif, kuat, hangat, agresif.	Ruang Konseling
	rileks, sepi, natural, menenangkan dan terkesan malu-malu, serta menimbulkan kesan menyembuhkan	Klinik, perpustakaan, ruang jahit
	Memberi kesan luas pada ruangan, kesejukan, dingin, damai, dan menenangkan pikiran	Kamar tidur anak laki – laki, Ruang Multitasking, sekolah anak terlantar, perpustakaan
	Berkesan bersih, ringan, namun lembut dan nyaman.	Kamar tidur Perempuan

	<p>menimbulkan perasaan nyaman, gembira, dan percaya diri. Dan memberikan energi.</p>	<p>Ruang Ketrampilan, Ruang Komputer, Sekolah Anak Terlantar</p>
---	---	--

3.5 Konsep Material

Material yang digunakan pada perancangan Panti Sosial asuhan anak Putra ini adalah material yang aman digunakan untuk anak, yaitu material yang mudah untuk dibersihkan, tidak tajam, dan juga tidak licin.

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Berikut adalah beberapa kesimpulan yang didapat selama melakukan Tugas Akhir untuk Perancangan ulang Panti Sosial di Jakarta :

- Panti Asuhan merupakan salah satu tempat perlindungan yang disediakan untuk anak – anak yang ditelantarkan maupun kekerasan. Hal ini juga menyebabkan banyak anak yang akhirnya ditiptkan karena orang tua maupun keluarga dari sang anak tidak mau merawat dan membesarkan anak tersebut.
- Panti Asuhan yang merupakan salah satu yayasan sosial yang dibentuk oleh pemerintah, dimana Panti Asuhan tersebut harus memiliki kriteria yang cukup agar dapat memenuhi kebutuhan anak – anak, serta fasilitas yang aman serta nyaman digunakan oleh pengguna Panti Asuhan.
- Panti Asuhan mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti orang tua/wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial.
- Pada perancangan Panti Asuhan ini memiliki tema dan konsep *Imaginary Home*, dengan penerapan konsep ini membuat anak merasa nyaman, dengan menggunakan warna natural dan ceria yang membuat suasana ruang semakin menyenangkan. Dengan menerapkan desain yang layak dan nyaman juga dapat meningkatkan interaksi antara anak dengan pengasuh Panti Asuhan semakin erat.

4.2 Saran

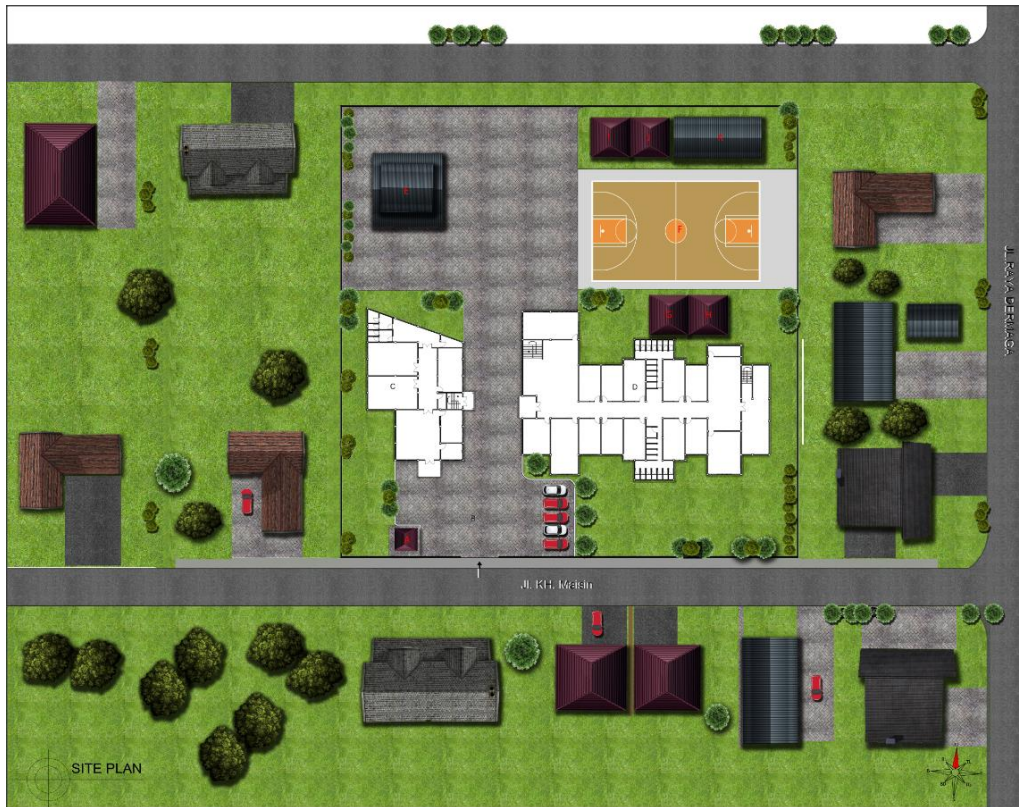
Dalam pengerjaan proses tugas akhir ini, penulis telah banyak dibantu oleh Panti Sosial Asuhan Anak, Panti Asuhan Bayi Sehat Muhammadiyah, dan Panti Yatim Indonesia yang telah membantu dengan memberikan banyak informasi. Penulis berharap, Panti Asuhan di Indonesia menjadi lebih baik lagi dengan memperhatikan fasilitas serta karakter anak – anak. Dengan

memahami karakter anak, diharapkan kedepannya anak – anak tersebut dapat menjadi pribadi yang baik bagi masyarakat Indonesia.

Daftar Pustaka

- [1] Data Arsitek/Ernst Neufferst; alih bahasa, Sunarto Tjahjadi; editor, Purnomo Wahyu Indarto,--Cet. 1.— Jakarta: Erlangga, 1996.
- [2] Dimensi Manusia dan Ruang Interior/Julius Panero dan Martin Zelnik; alih bahasa, Djoeliana Kurniawan; editor, Wibi Hardani, Lemeda Simarmata;--Cet. 1.--Jakarta; Erlangga, 2003.
- [3] -----, 2003. *Child Care Center Design Guide*. Unitate State: General Services Administration.
- [4] Augustin, Sally. *Place Advantage : Applied Psychology for Interior Architecture*. Hoboken, N.J. :John Wiley & Sons, 2009.
- [5] Kementerian Sosial. 2011. *Standar Nasional Pengasuhan untuk Panti Sosial Asuhan Anak*. Jakarta : Tidak diterbitkan
- [6] Bentuk Ruang dan Tatanan Edisi Ketiga/Francis D.K. Ching; alih bahasa, Hanggan Situmorang; editor, Lemeda Simarmata;--Cet. 1. – Jakarta; Erlangga, 2008.
- [7] Drs. Suptandar, J Pamudji. 1999. *Desain Interior : Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Djambatan : Jakarta
- [8] Psikologi warna anak. Anies Alkuratu. 2009.
<http://nasional.kompas.com/read/2009/10/19/21131897/warna.dan.emosi.anak>

Lampiran



Gambar 1. Site Plan Panti Sosial Asuhan Anak Putra

Lampiran 3D Visual



Gambar 2. Ruang berkumpul anak Putri



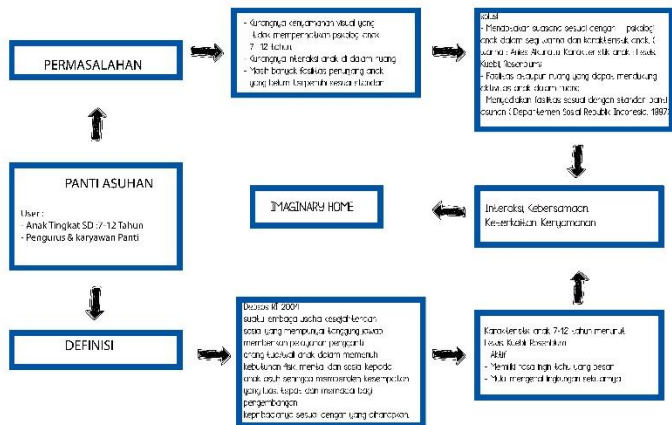
Gambar 3. Kamar anak Putra dan putri



Gambar 4. Perpustakaan

TEMA & KONSEP PERANCANGAN

PERANCANGAN TA DESAIN INTERIOR
PANTI ASUHAN ANAK PUTRA



IMAGINARY HOME

- Pengertian Imajinasi menurut KBBI : daya pikir untuk membayangkan atau menaptakan gambar kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang
- Manfaat Imajinasi : Membuat anak lebih percaya diri Membantu Tumbuh kembang anak (Rachel K. Yan)
- Pengambilan konsep imajinatif diambil dari permasalahan panti dan dari sifat dasar anak yang aktif dan bebas, sedangkan untuk homey diambil dari sifat panti asuhan itu sendiri yang berfungsi sebagai rumah singgah untuk anak - anak
- Untuk meningkatkan tema dan konsep imajinasi dengan menerapkan interior bertema yang sesuai dengan karakter anak yang akan mendukung imajinasi, kreatifitas, serta kebersamaan anak
- Penggunaan pola dinamis agar anak - anak tidak cepat merasa tertekan di dalam ruangan

MATERIAL
Material yang digunakan dalam ruangan kayu dengan menggunakan finishing HPL - sekure kayu untuk meningkatkan kesan hangat, pada ruangan selain menggunakan finishing HPL dengan lesure kayu juga menggunakan finishing HPL dengan warna biru dan pink sebagai pemecoda identitas antara anak puera dan puerti

WARNA
Palet warna yang digunakan Panti Asuhan ini menggunakan warna dominan putih dan oranye, dan menggunakan warna - warna aksen seperti biru kuning dan hijau untuk meningkatkan konsep yang abstrak

CAHAYA
Menggunakan pencahayaan country-berwarna putih sebagai pencahayaan general
Penggunaan TL LED untuk beberapa ruangan yang membutuhkan konsentrasi yang tinggi

IMAGINARY HOME

