

**PERANCANGAN INTERIOR
PANTI ASUHAN MUHAMMADIYAH SUMUR
BANDUNG**

**INTERIOR DESIGN
OF MUHAMMADIYAH SUMUR ORPHANAGE
BANDUNG**

Sariani Fitri, Tri Haryotedjo, Rizka Rachmawati
Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Sariani247@gmail.com, tri.haryotedjo@gmail.com, rizkarach@tcis.telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Melihat kondisi anak yatim paitu dan terlantar semakin memprihatinkan maka diperlukan suatu lingkungan yang dapat membantu anak dalam tumbuh dan berkembang secara optimal. Panti asuhan adalah sebuah lembaga sosial yang memiliki tugas untuk memberikan fasilitas dan pelayanan kepada anak yatim piatu dan terlantar sehingga kepribadiannya dapat berkembang dengan baik. Sebagai lingkungan tempat tinggal anak, panti asuhan harus memenuhi standard baik itu dalam pelayanan pengasuhan maupun penyediaan fasilitas. Tujuan dilakukannya perancangan interior ini adalah menciptakan desain interior panti asuhan dengan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan fisik dan psikologis anak agar dapat berkembang sesuai dengan usianya. Perancangan ini menggunakan konsep “*train self-reliance*” dan tema “*Warm and fun with new family*” dengan harapan agar anak dapat belajar dan berlatih mandiri dalam kehidupan sehari-hari tetapi tetap menyenangkan dan nyaman untuk anak-anak. Memperhatikan tata letak ruang, ergonomi dan kebutuhan fasilitas yang disediakan sesuai dengan aktivitas anak serta pengaplikasiannya di ruangan.

Kata kunci : Anak, Panti Asuhan, Desain Interior

ABSTRACT

Seeing the condition of orphan and derelict children which are getting worse, so it would require a special by concerning like design a supportive environment to help them grow both physical and psychological optimally. The orphanage is a social institution that has the duty to provide facilities and services to orphaned and abandoned children so that his personality may develop properly. . As the vital environment for those children, the orphanage must has good standart for provision of care services and facilities. The aim of this program is to design a suitable interior for the orphanage, as the result it will fulfill their physical and psychological needs. This design uses the concept of " *train self-reliance* " and the theme of “*warm and fun with new family in the hope that children can learn and apply science independent in daily life but still enjoyable and comfortable for children*. By concern in the space layout, ergonomics and the facilities are provided that suitable for the children's activities and the application for the rooms itself.

Keywords: Children, Orphanage, Interior Design

1. Pendahuluan

1.1. LatarBelakang Masalah

Panti asuhan menurut Departemen Sosial RI adalah suatu lembaga kesejahteraan sosial yang didirikan secara sengaja oleh pemerintah atau masyarakat yang bertanggung jawab dalam melakukan pelayanan, penyantunan dan pengentasan anak terlantar dan memiliki fungsi sebagai pengganti

peranan orang tua dalam memenuhi kebutuhan mental dan sosial pada anak asuh agar mereka memiliki kesempatan yang luas untuk mengalami pertumbuhan fisik dan mengembangkan pemikiran hingga ia mencapai tingkat kedewasaan yang matang dan mampu melaksanakan peranan-perannya sebagai individu dan warga negara didalam kehidupan bermasyarakat.

Pada kenyataannya, 52% anak panti asuhan di Indonesia mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dan menunjukkan problem psikologis, seperti pasif, apatis, menarik diri, putus asa, ketakutan dan kecemasan (Hartini;2001:114). Kenyataan yang ada menunjukkan bahwa banyak anak-anak panti asuhan tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk dapat berkembang secara wajar, baik secara jasmani maupun rohani.

Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Muhammadiyah Sumur Bandung adalah salah satu lembaga kesejahteraan anak berbasis panti asuhan yang menampung anak terlantar, yatim piatu dan dhuafa. Panti asuhan ini berdiri di bawah yayasan Muhammadiyah Majelis Pembina Kesejahteraan dan Pengembangan dan telah memiliki 4 asrama yang terpisah. Selain menjadi keluarga pengganti serta menjadi rumah, panti juga menjadi tempat untuk membimbing dan merawat anak seperti yang seharusnya didapatkan dari keluarga, khususnya orangtua.

Panti asuhan yang menjadi lingkungan tempat tinggal anak yatim piatu dan terlantar, belum memiliki standar pelayanan minimal. (Hasil Deseminasi Standardisasi Panti Sosial, 2006). Di lihat dari penyediaan fasilitas, ruangan yang tersedia tidak memenuhi standard pemerintah dan kebutuhan anak-anak yang tinggal di panti asuhan. Ruangan pendukung kebutuhan anak seperti ruang pelatihan tidak disediakan sehingga bakat dan kreativitas anak tidak tersalurkan dengan baik. Selain itu, ruangan yang ada tidak mencerminkan identitas panti asuhan itu sendiri. Furniture yang digunakan tidak sesuai dengan ergonomi anak. Seorang anak adalah harapan masa depan bangsa sebagai penerus generasi di masa yang akan datang. Tingginya tingkat kemiskinan membuat banyak anak-anak terlantar yang tidak mendapatkan kehidupan, perhatian dan pendidikan yang layak. Di Indonesia, jumlah anak terlantar mencapai 4.1 juta anak diantaranya 5.900 anak yang menjadi korban perdagangan manusia, 3.600 anak yang bermasalah dengan hukum, 34.000 anak jalanan dan 1.2 juta adalah balita terlantar. Menurut data Kementrian Sosial RI tahun 2015, sebagian besar anak-anak tersebut tinggal dan menetap di Rumah Perlindungan Sosial Anak (RPSA) dan panti asuhan.

1.2. Identifikasi Masalah

- 1) dan visi misi panti asuhan tidak terealisasikan dengan baik pada interior ruangan.
- 2) Furniture yang digunakan tidak sesuai dengan ergonomi anak
- 3) Organisasi dan sirkulasi ruang yang ada tidak sesuai dengan jumlah dan aktivitas penggunanya.
- 4) Kelengkapan fasilitas yang disediakan panti asuhan tidak sesuai dengan standard pemerintah.
- 5) Pengkondisian ruang terhadap pencahayaan, penghawaan material dan warna tidak memperhatikan kenyamanan anak.

1.3. Tujuan Perancangan

Perancangan panti asuhan ini dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan desain interior panti asuhan dengan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan fisik dan psikologis anak agar anak merasa nyaman dan dapat berkembang sesuai dengan usianya.

1.4. Metode Pengumpulan Data

Sebelum melakukan perancangan, penulis mengumpulkan data mengenai topik perancangan dengan beberapa metode yang dilakukan yaitu melakukan survey dengan beberapa kegiatan seperti:

a. Observasi

Melakukan pengamatan lokasi studi kasus mengenai objek perancangan yang dipilih, mencatat secara sistematis tentang hal-hal yang berhubungan dengan Panti Muhammadiyah Sumur Bandung dan membandingkan beberapa studi kasus dengan objek yang serupa.

b. Wawancara

Melakukan wawancara kepada pengelola dan pengguna panti asuhan terkait data-data nonfisik seperti aktivitas dan kegiatan pengguna.

c. Dokumentasi

Mengumpulkan dokumentasi berupa foto dengan kamera dari kasus dan parameter tentang unsur-unsur pembentuk ruang dan interior Panti Muhammadiyah Sumur Bandung.

d. Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data dari buku atau literatur untuk mendukung perancang Muhammadiyah SUMur Bandung.

2. Kajian Literatur

2.1. Tinjauan Panti Asuhan

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), panti asuhan adalah sebuah rumah yang memiliki tanggungjawab untuk merawat dan menjaga anak yatim piatu dan terlantar. Sementara menurut Departemen Sosial Republik Indonesia, panti asuhan adalah suatu kelembagaan sosial anak yang memiliki tanggungjawab serta tugas untuk memberikan pelayanan kepada anak terlantar dengan melakukan penyantunan, pelayanan secara fisik, mental dan sosial sehingga anak dapat memperoleh kesempatan untuk dapat berkembang sesuai dengan kepribadian yang diharapkan sehingga menjadi generasi penerus yang dapat bersosialisasi dengan masyarakat.

Panti asuhan memiliki fungsi dan tanggungjawab sebagai berikut:

1. Menjadi lembaga kesejahteraan sosial anak
2. Berperan sebagai orangtua bagi anak asuh
3. Menjadi pusat data dan informasi konsultasi untuk kesejahteraan sosial anak
4. Menjadi tempat pengembangan bakat dan keterampilan anak

(Standard Pengasuhan Departemen Sosial Republik Indonesia)

Menurut Departemen Sosial Republik Indonesia, panti asuhan harus memenuhi syarat yang telah ditentukan seperti berikut:

1. Panti asuhan harus berada dekat dengan fasilitas public seperti sekolah, masjid, sarana transportasi dan fasilitas public lainnya.
2. Panti asuhan harus berada dekat dengan masyarakat
3. Panti asuhan harus menyediakan fasilitas utama seperti kamar tidur, toilet dan kamar mandi serta fasilitas pendukung seperti ruang belajar, ruang bermain, ruang ibadah, ruang makan, ruang keterampilan dan ruang berkumpul.
4. Panti asuhan harus menyediakan ruang tidur anak dengan luasan 9 meter persegi untuk setiap 2 orang anak dengan fasilitas kasur dan lemari.

2.2. Studi Perkembangan Anak

Pada masa perkembangan anak, terdapat perubahan yang terjadi pada anak seperti perkembangan fisik, intelektual, sosial dan emosi. Saat anak berusia 5-6 tahun, mereka mulai mempelajari tentang peraturan yang berlaku. Anak mulai belajar tentang konsep keadilan dan mampu menjaga rahasia. Pada saat anak berusia 7-8 tahun, emosi anak untuk dapat mengontrol perasaan malu dan bangga telah berkembang. Semakin bertambah usia, anak semakin mampu untuk menyadari perasaan terhadap diri sendiri dan orang lain.

Pada usia 9-10 tahun anak mulai belajar mengontrol emosi dalam situasi dan merespon emosi yang terjadi pada orang lain. Selain itu, anak juga telah dapat mengontrol emosi negatif seperti perasaan takut dan sedih. Anak mulai belajar untuk beradaptasi agar emosi tersebut dapat di kontrol (Suriadi & Yuliani, 2006). Pada usia 11-12 tahun, anak mulai mengerti tentang nilai-nilai, norma-norma dan baik-buruknya sesuatu. Mereka mulai memahami semua aturan dan nilai-nilai dapat diubah tergantung dari situasi dan kondisi yang terjadi.

2.3. Studi Warna

Anak-anak memiliki warna yang disukai dan tidak disukai yang dapat membantu membentuk karakter dan perkembangan anak. Menurut para ahli, ada 4 warna utama yang baik untuk anak meskipun belum dapat dipastikan dari sudut pandang ilmu sains. Warna-warna tersebut adalah warna merah, kuning, hijau dan biru dimana pada setiap warna memiliki pengaruh yang berbeda terhadap kepribadian anak.

Dalam beraktivitas, anak-anak membutuhkan ruangan yang dapat memberikan suasana nyaman, hangat, aman, bebas dan merangsang sehingga anak dapat bereksplorasi, bebas berimajinasi dan dapat memperoleh semangat dan motivasi didalam setiap kegiatannya sehingga dapat membantu berkembang dengan baik. Dalam mengoptimalkan perkembangan tersebut, warna-warna yang dibutuhkan adalah warna-warna pastel, lembut dan hangat. Penggunaan warna pastel berarti aman karena tidak menyilaukan mata.

Tabel 1. Warna yang Mendukung Kebutuhan Anak
Sumber : Sari 2004:32

Kebutuhan anak	Suasana ruang	Penggunaan warna
Perasaan aman	Suasana ruang yang tidak menakutkan	Warna yang dapat digunakan untuk memberikan kesan aman adalah warna-warna lembut dan warna pastel
Perasaan bebas	Suasana yang fleksibel	Warna yang dapat digunakan adalah warna terang dengan intensitas sedang.
Perasaan nyaman	Suasana yang hangat	Warna yang digunakan adalah warna hangat dengan intensitas rendah.
Perasaan merangsang aktivitas	Suasana yang hangat dan meriah	Menggunakan warna hangat, komposisi warna kontras dan warna terang.

2.4. Studi Material

Anak-anak pada usianya banyak menghabiskan waktu untuk bermain dan bergerak dengan bebas dikarenakan perasaan ingin tahu yang tinggi. Untuk itu perlu diperhatikan material yang digunakan pada elemen interior terutama pada lantai. Material lantai yang baik untuk anak menurut Saadallah dan Zaghini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Penggunaan Material untuk Elemen Interior
Sumber: *Impact Journal*

No	Material	Keterangan
1	Lantai panel kayu/ parket	Walau material kayu dapat menggemakan suara, material ini aman untuk anak dan mudah untuk di bersihkan.

2	Lantai plastik	Material ini adalah salah satu jenis material terbaik karena tidak akan retak dan memiliki permukaan yang lembut.
3	Vinyl dengan <i>cork lining</i>	Material ini mudah dibersihkan, lembut, hangat dan memiliki warna-warna yang natural.
4	Vinyl ubin	Material ini mudah dibersihkan, tahan lama dan memiliki bermacam-macam motif dan desain.
5	<i>Linoleum</i>	Material ini hampir sama dengan vinyl, tetapi gulungan atau berbentuk ubin.
6	Karpet	Karpet adalah material memiliki permukaan yang lembut dan dapat menyerap suara. Tetapi material ini mudah menyimpan debu dan sulit untuk dibersihkan. Hal ini tidak baik untuk kesehatan anak-anak.
7	Keramik	Keramik adalah material yang sangat ekonomis, mudah dibersihkan dan memiliki banyak motif dan desain. Namun penggunaan material ini tidak aman untuk anak-anak karena memiliki permukaan yang licin, terutama pada ruang bermain anak, karena anak pada usianya cenderung aktif dan bergerak bebas hingga melompat.

Selain lantai, penggunaan material dan *finishing* dinding sebagai elemen yang membagi ruang dan membatasi aktivitas gerak anak di dalam ruangan perlu diperhatikan. Dinding harus bisa membuat anak senang dan memberika efek yang baik pada prilaku anak. *Finishing* untuk dinding yang aman bagi anak seperti yang dijelaskan pada buku *Child Care Center Design Guide* adalah sebagai berikut:

- Cat dinding

Cat dinding yang digunakan untuk interior ruangan anak harus mengandung non-toxic dan harus mengikuti standar *Green Seal*.

- Wainscoat

Wainscoat digunakan untuk melindungi dinding yang terjangkau oleh anak-anak dan dapat dijadikan sebagai media anak mencoret yang dapat dibersihkan. Wainscoat bisa tinggi 90 cm atau lebih tinggi.

- Keramik

Keramik digunakan untuk melindungi dinding dari area basah dan lembab. *Finishing* keramik digunakan pada area kamar mandi dan dapur. Keramik ini mudah dibersihkan namun menmantulkan suara.

2.2. Deskripsi Proyek

Nama : Panti Asuhan Muhammadiyah Sumur Bandung

Lokasi : Wilayah Pengembangan Ujung Berung Kec. Cibiru Kel. Cipadung Kidul, Jl. Soekarno-Hatta, Bandung.

Sifat : Perancangan baru

Pengelola: Yayasan Muhammadiyah

Sumber Dana : Pemerintah dan Donatur

Luas Bangunan : 2716 m²

3. Konsep Perancangan

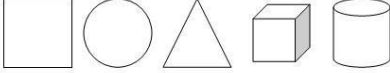


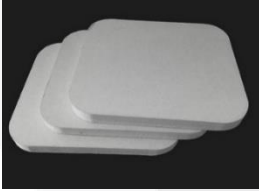





3.1. Tema Umum





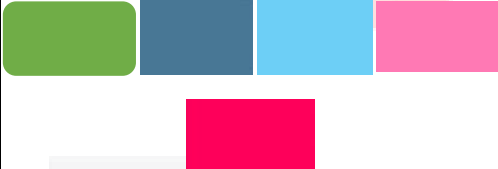
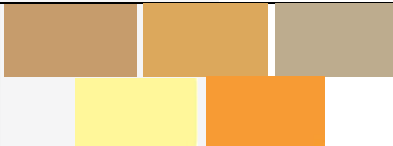
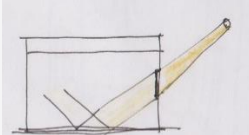
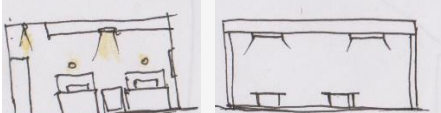

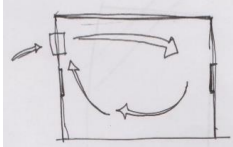
Dilihat dari permasalahan yang ada di panti asuhan seperti fasilitas yang tidak memadai, tidak sesuai dengan ergonomi anak dengan visi-misi panti asuhan yang melatih anak untuk hidup mandiri

tanpa mengesampingkan permasalahan psikologis anak-anak panti asuhan yang sebagian besar tidak percaya diri dan susah untuk bersosialisasi. Permasalahan psikologis anak panti asuhan terjadi karena kurangnya perhatian dan dukungan dari orang terdekat terutama orangtua. Maka tema perancangan yang diangkat adalah *warm and fun with new family*. Arti dari kata dari *warm and fun with our new family* adalah hangat dan menyenangkan dengan keluarga yang baru. Tema ini diangkat dengan tujuan agar anak dapat nyaman dan betah di panti asuhan sehingga dapat bersosialisasi sesama teman dan pengasuh sehingga perlahan akan dapat meningkatkan kepercayaan diri untuk dapat bersosialisasi dengan masyarakat luar, dengan demikian pemikiran anak akan dapat berkembang dan terbuka sesuai perkembangannya

3.2. Konsep

Konsep yang digunakan untuk mendukung tema perancangan diatas adalah *Train self-reliance*. Pemilihan konsep ini mendukung dan meningkatkan kemandirian anak dalam melakukan kegiatan yang dilatih dengan dukungan furniture-furniture modern yang memiliki bentukan geometris sederhana yang memperjelas fungsi dari furniture tersebut dan memiliki ukuran yang sesuai dengan ergonomis dan antropometri anak sehingga anak dapat menggunakan furniture sesuai fungsinya.

Konsep	Simulasi	Study image
<p>Bentuk</p>	 <p>(Bentuk-bentuk geometri)</p> <p>- Digunakan pada furniture.</p>	 <p>www.IKEA.com</p> <p>Menggunakan kasur dengan laci untuk anak menyimpan perlengkapan tidur</p>  <p>http://uc.blogdetik.com</p> <p>Meja belajar menggunakan meja kecil untuk duduk lesehan</p>
<p>Material</p>	 <p>Gypsum</p>	 <p>Digunakan pada langit-langit ruangan</p>
	 <p>Homogenius tile</p>	 <p>Digunakan pada lantai ruang lobby, ruang tengah dan aula.</p>
	 <p>Keramik</p>	 <p>Digunakan pada lantai dapur dan kamar mandi</p>

	 <p>Vinyl</p>	 <p>Digunakan pada ruang tidur anak dan ruang berkumpul</p>
	 <p>Multipleks</p>	Digunakan pada beberapa furnitur dan partisi ruangan
	 <p>Kayu solid</p>	Digunakan pada furnitur
Warna	 <p>Warna dominan</p>	Warna dominan digunakan pada elemen interior seperti dinding dan lantai
	 <p>Warna aksen</p>	Warna aksen digunakan pada fasilitas pendukung ruangan seperti warna furnitur, warna elemen dekoratif ruangan
Pencahayaannya	 <p>Pencahayaannya alami</p>	Menggunakan bukaan jendela pada setiap ruangan agar cahaya matahari masuk ke dalam ruangan.
	 <p>Pencahayaannya buatan</p>	Menggunakan <i>general lamp</i> , <i>wallwasher</i> , <i>tasklamp</i> dan <i>wall lamp</i> yang digunakan pada malam hari untuk mendukung aktifitas penghuni.
Penghawaannya	 <p>Penghawaannya alami</p>	Menggunakan bukaan jendela pada setiap ruangan agar udara masuk keseluruhan ruangan
	 <p>Penghawaannya buatan</p>	Menggunakan AC pada ruangan-ruangan yang menyimpan barang-barang yang menggunakan listrik dan mesin seperti ruang komputer, ruang rapat dan ruang kerja.

4. Hasil Perancangan

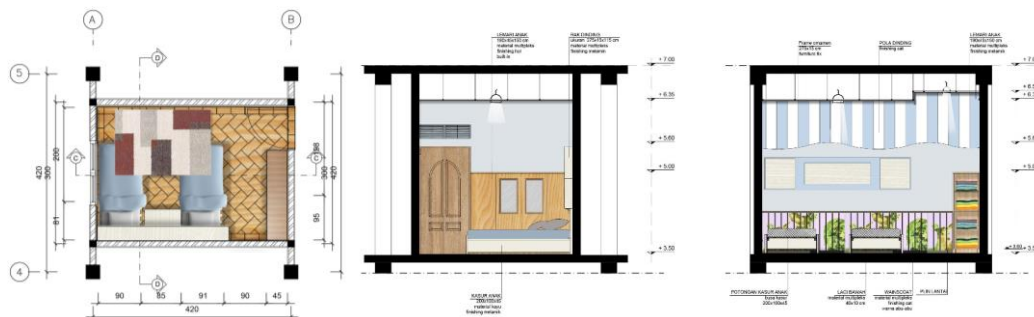
Dari data literatur dan konsep yang telah dijabarkan, hasil perancangan difokuskan kepada ruangan-ruangan yang utama seperti kamar tidur dan kamar mandi, kemudian ditambah dengan ruangan pendukung anak seperti ruang keterampilan anak. sebagai berikut.

1. Kamar Tidur Anak

Pada kamar tidur anak, ruangan di desain untuk 2 orang anak dengan fasilitas kasur, lemari pakaian dan meja penyimpanan/nakas.



Gambar 1. Kamar Tidur Anak Putri



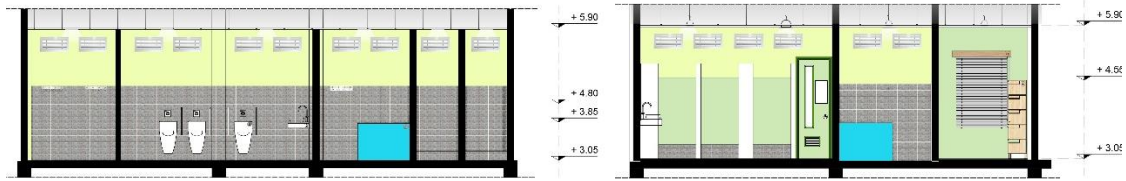
Gambar 2. Kamar Tidur Anak Putra

Kegiatan yang dilakukan anak-anak di kamar adalah tidur dan berpakaian, oleh karena itu fasilitas yang ada di dalam hanya kasur dan lemari. Pencahayaan yang digunakan pada setiap kamar terdapat pencahayaan alami pada jendela dan lampu downlight pada malam hari. Sistem penghawaan menggunakan penghawaan alami melalui jendela dan ventilasi. Untuk menahan ruangan menjadi dingin dan sejuk, udara pagi masuk dan di tahan dengan menutup jendela dengan *blind window*.

2. Kamar Mandi



Gambar 3. Kamar Mandi



Gambar 4. Tampak Kamar Mandi

Kamar mandi dan toilet dirancang terpisah mengikuti standart fasilitas pemerintah. Selain itu, pemisahan ruangan ini membantu menjaga kebersihan yang mempengaruhi kesehatan anak dan pengguna lainnya. Kamar mandi terdapat 4 kamar di asrama putra dan 5 kamar di asrama putri serta 4 bilik wc. Selain itu terdapat 4 kamar ganti. Kamar mandi menggunakan bak cor semen yang di finishing keramik. Toilet menggunakan wc jongkok yang biasa digunakan oleh anak-anak. Tujuan digunakannya wc jongkok agar anak tetap sehat dan tidak mudah untuk tertular penyakit.

3. Ruang Keterampilan



Gambar 5. Ruang Keterampilan



Gambar 6. Tampak Ruang Keterampilan

Ruang keterampilan adalah ruangan dimana anak dapat berkumpul dan bersosialisasi bersama teman-teman yang lain. Pada ruangan ini, anak dibiasakan untuk bekerjasama dan berkomunikasi serta saling membantu dalam melakukan kegiatan seperti menjahit, menyulam, karate dan nasyid atau qasidah. Ruang keterampilan ini digunakan oleh semua anak yang diasuh di panti asuhan.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang dilakukan, didapatkan beberapa kesimpulan antara lain seperti berikut ini:

1. Anak adalah seseorang yang akan meneruskan generasi bangsa di masa mendatang. Segala sesuatu yang dibutuhkan harus disediakan oleh orangtua untuk membentuk kepribadian yang baik pada anak.
2. Pada kasus anak-anak yang tidak memiliki orangtua, panti asuhan menjadi sarana yang mengganti peran orang tua dalam memenuhi kebutuhan anak. Oleh karena itu, diperlukan panti asuhan yang menyediakan fasilitas yang lengkap dan dapat membuat anak merasa tetap memiliki orangtua dan keluarga.
3. Panti asuhan yang memiliki tanggungjawab memelihara anak yatim piatu dan terlantar harus memenuhi fasilitas yang dibutuhkan untuk membantu perkembangan anak.
4. Interior panti asuhan ini mengangkat konsep *warm and fun with new family*, dengan menggunakan konsep ini membuat anak merasa nyaman dan merasa seperti di rumah bersama dengan keluarga dan saudara yang diterapkan melalui *layouting* ruang, penggunaan warna-warna natural dan ceria membuat suasana di rumah menjadi lebih hangat dan menyenangkan. Selain itu, dengan perasaan yang nyaman membuat anak dapat melatih kepercayaan diri dan berinteraksi dengan orangtua pengganti dan saudara yang tinggal bersama di panti asuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Kurniawan; editor, Wibi Hardani, Lemeda Simarmata;--Cet. 1.--Jakarta; Erlangga, 2003.
(<http://indalux.co.id/standar-pencahayaan-ruang/>. diakses tanggal 20 Maret 2017)
- Lingar Anggoro, M. 2000. *Teori & Profesi Kehumasan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- PERMENSOS. No. 3 Tahun 2011. "Standart Pengasuhan"
- Siegel, Tara J. 2010. *Quality Environments For Children*. Tanpa Kota: Low Income Investment Fund.
- , 2003. *Child Care Center Design Guide*. Unitate State: General Services Administration.