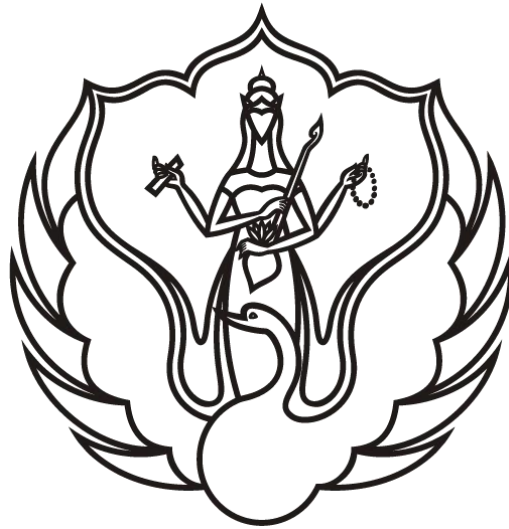


**PERANCANGAN INTERIOR
PANTI SOSIAL TRESNA WERDHA BUDI PERTIWI**



PERANCANGAN

Azizah Hashifara

NIM 1710252123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

PERANCANGAN INTERIOR PANTI SOSIAL TRESNA WERDHA BUDI
PERTIWI

ABSTRACT

As time goes by, Indonesia has been experiencing escalation in elderly population due to improvement in life expectancy. Increasing relevance of retirement home in the next couple of years becomes one of reason to start putting more attention in elderly needs—social needs included. Budi Pertiwi Retirement Home was built by a female only senior community resided in Bandung, made to help another female elderly in need. Because of its prominent social background, this project focuses on design that stimulates positive social interaction amongst aged female. Application of art deco style as familiarization towards user from relevant local trend when the user were young, and space for ladies as the theme that reflects the cheerful, joyful, and supportive spirit of said women community, this design is expected to increase the frequency of social interaction and accommodates synchronous activities as a way to grow empathy among resident.

Keywords: *Social Interaction, Elderly, Retirement Home*

PERANCANGAN INTERIOR PANTI SOSIAL TRESNA WERDHA BUDI
PERTIWI

ABSTRAK

Seiring berjalannya waktu, Indonesia mengalami peningkatan jumlah lanjut usia (lansia) akibat meningkatnya angka harapan hidup. Peningkatan relevansi panti werdha yang akan meningkat dalam beberapa puluh tahun ke depan ini menjadi alasan pentingnya menaruh perhatian lebih kepada kebutuhan lansia, salah satunya dalam bidang sosial. Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi berdiri dari komunitas wanita lansia untuk membantu sesama wanita lansia yang membutuhkan. Karena dominasi latar sosialnya, proyek ini berfokus pada desain yang merangsang interaksi sosial positif antar wanita lansia. Penerapan gaya art deco sebagai bentuk kedekatan terhadap pengguna dengan tren Bandung masa lampau dan tema *space for ladies* untuk mewujudkan lingkungan yang *cheerful*, *joyful*, dan *supportif* sebagai komunitas lansia wanita, desain ini diharapkan dapat meningkatkan frekuensi interaksi sosial antar pengguna serta mengakomodasi kegiatan sinkron sebagai cara untuk menumbuhkan empati.

Kata kunci: Interaksi Sosial, Lansia, Panti Werdha.

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR PANTI SOSIAL TRESNA WERDHA BUDI PERTIWI diajukan oleh Azizah Hashifara, NIM 1710252123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 21 Desember 2023.

Pembimbing 1/Anggota



Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19870209 201504 1 001

Pembimbing 2/Anggota



Yayu Rubiyanti, S.Sn, M.Sn.

NIP. 19860924 201404 2 001

Cognate/Anggota



Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003

Ketua Program Studi Desain Interior



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain

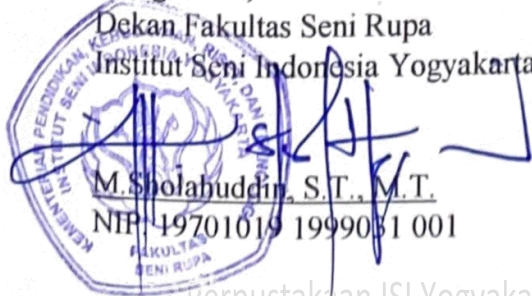


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



M. Sholahuddin, S.T., M.T.
NIP. 19701019 1999031 001

UPI Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya tidak ada karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 Desember 2023



Azizah Hashifara

NIM 171 0252 123



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan kemudahan yang diberikan oleh Allah SWT kepada penulis untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Walau masih banyak kekurangan dan hal-hal yang bisa dikembangkan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak, di antaranya:

1. Allah SWT yang dengan segala Maha Pemberi-Nya memberikan kesempatan bagi penulis untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Mama penulis, yang sejak penulis kecil telah bekerja keras dan mendoakan penulis untuk memastikan hidup penulis tidak kurang satupun.
3. Yth. Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds., selaku pembimbing satu penulis yang telah sabar membimbing dan memberi masukan selama menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Yth. Ibu Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing kedua serta dosen wali yang telah membantu penulis selama masa perkuliahan.
5. Yth. Seluruh staff pengajar dan staff Program Desain Interior lainnya, yang telah memberikan ilmu dan membantu penulis semasa perkuliahan.
6. Beberapa rekan jauh penulis—Sultan Alif dan Pamela Felita, yang juga turut membantu, percaya, dan memberikan semangat tiada henti kepada penulis.
7. Gunawan Anugrah, yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan dan pengolahan data awal.
8. Teman-teman penulis dari komunitas *gaming* seperti Daffa Athallah, Tommy, Revito, Aji, Miftah, Iqbal, dsb. yang selama proses pengerjaan Tugas Akhir menemani penulis untuk bersenang-senang.
9. Daryadi Fadhilah, Ika Mufathonah, dan Jauhari, rekan satu angkatan Dimensi yang sangat banyak membantu dan sabar menjawab pertanyaan penulis selama pengerjaan Tugas Akhir.

10. Seluruh pihak yang telah mendukung penulis yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari banyak hal yang bisa diperbaiki dari Tugas Akhir ini, maka dari itu penulis menerima kritik dan saran agar Tugas Akhir ini dapat menjadi lebih bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 4 Desember 2023

Penulis,

Azizah Hashifara
NIM 171 0252 123



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Diagram pola pikir desain	2
2. Penjelasan proses desain	3
BAB II PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Tinjauan pustaka umum	5
2. Tinjauan pustaka khusus	9
C. Program Desain	17
1. Tujuan desain	17
2. Fokus/sasaran desain	17
3. Data	18
BAB III PERMASALAHAN DESAIN & IDE SOLUSI DESAIN	49
A. Pernyataan Masalah	49
B. Ide Solusi Desain	50
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	65
A. Alternatif Estetika Ruang	65
1. Suasana ruang	65
2. Penjelasan gaya dan tema	66
3. Interpretasi dan filosofi bunga <i>chrysanthemum</i>	67
4. Komposisi warna	71
5. Komposisi material	72
C. Alternatif Penataan Ruang	76
1. <i>Matrix criteria</i>	76
2. <i>Bubble plan</i>	77
3. <i>Block plan</i>	79
4. <i>Zoning & sirkulasi</i>	80
5. Alternatif <i>layout</i>	81
6. Alternatif elemen pengisi ruang	83

7. Alternatif elemen pembentuk ruang	85
8. Alternatif tata kondisi ruang	92
D. Evaluasi Pemilihan Desain	95
E. Hasil Desain	95
1. Perspektif.....	95
2. Axonometri.....	100
BAB V KESIMPULAN	101
A. Kesimpulan.....	101
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	103
DAFTAR LAMAN.....	105
LAMPIRAN	106
A. Hasil Survey	106
B. Poster Ideasi & Proses Ideasi.....	106
C. RAB.....	107
D. Perspektif Manual	112
E. Poster Presentasi	114
F. Gambar Kerja	114

DAFTAR TABEL

Table 1	Klasifikasi Lansia	6
Table 2	Efek Psikologis dan Biologis Warna Pada Lansia	16
Table 3	Daftar Kebutuhan Ruang	32
Table 4	Ide dan Solusi Desain	50
Table 5	Keterangan dan Spesifikasi Material	73
Table 6	Hasil Evaluasi Alternatif <i>Layout</i>	82
Table 7	Tipe dan Spesifikasi Lampu	92
Table 8	Perhitungan Lampu	93
Table 9	Tipe dan Spesifikasi AC	93
Table 10	Perhitungan Titik HVAC	94
Table 11	Hasil Evaluasi Desain	95



DAFTAR GAMBAR

Gb. 1 . Kerangka Desain Dalam Metode Paul Laseau, 1980	3
Gb. 2 . Diagram Proses Desain, 2021	3
Gb. 3 . Contoh Penggunaan Bukan Cahaya, 2018	14
Gb. 4 . Ilustrasi Sensitivitas Cahaya Pada Lansia, 2017	15
Gb. 5 . Ilustrasi Penurunan Kontras Warna Pada Lansia, 2017	15
Gb. 6 . Logo PSTW Budi Pertiwi, 2021	18
Gb. 7 . Struktur Organisasi Budi Pertiwi, 2021	20
Gb. 8 . Karakteristik Dan Prioritas Pengguna Ruang, 2021	20
Gb. 9 . Rasio Pengguna Ruang, 2021	21
Gb. 10 . Lokasi dan Analisis Lokasi Proyek, 2021	22
Gb. 11 . Denah <i>Existing</i> , 2021	23
Gb. 12 . Denah Area Pintu Masuk - <i>Lobby</i> - Kantor, 2021	23
Gb. 13 . Sirkulasi Area <i>Entrance</i> , Aula, dan Ruang Pendidikan, 2021	24
Gb. 14 . Penghawaan dan Perncaayaan Pada Aula, 2021	24
Gb. 15 . Penghawaan dan Pencahayaan Pada Kamar, 2021	24
Gb. 16 . Pola Aktivitas Pengguna Lansia, 2021	25
Gb. 17 . Antropometri Lansia Dengan Bantuan Jalan, 1979	26
Gb. 18 . Standarisasi Kursi Roda, 1979	26
Gb. 19 . Standarisasi Kursi Roda, 1979	26
Gb. 20 . Penghambatan Sirkulasi Darah Akibat Kursi Tinggi, 1979	27
Gb. 21 . Nyeri Punggung Akibat Kursi Rendah, 1979	27
Gb. 22 . Standarisasi <i>Reception Desk</i> , 1979	27
Gb. 23 . <i>Reception Desk</i> Untuk Lansia, 1979	28
Gb. 24 . Standarisasi Meja Makan, 1979	28
Gb. 25 . Standarisasi <i>Coffee Table</i> , 1979	29
Gb. 26 . Standarisasi Meja Makan Dengan Kursi Roda, 1979	29
Gb. 27 . Standarisasi Kamar Tidur, 1979	29
Gb. 28 . Standarisasi Kamar Tidur, 1979	30
Gb. 29 . Standarisasi <i>Conference Table</i> , 1979	30
Gb. 30 . Standarisasi <i>Conference Table</i> , 1979	31
Gb. 31 . Standarisasi <i>Entrance</i> Untuk <i>Clinic Bed</i> dan Kursi Roda, 1979	31
Gb. 32 . Sketsa Penyelesaian Masalah, 2023	61
Gb. 33 . Sketsa Penyelesaian Masalah, 2023	62
Gb. 34 . Sketsa Penyelesaian Masalah, 2023	63
Gb. 35 . <i>Mind Map</i> Pengembangan Konsep Secara <i>General</i> , 2023	64
Gb. 36 . <i>Moodboard</i> Suasana Ruang, 2023	65
Gb. 37 . <i>Mind Map</i> Pengembangan Gaya & Tema, 2023	66
Gb. 38 . <i>Mind Map</i> Pengembangan Tema, 2023	67
Gb. 39 . Bentuk Bunga Krisan, 2023	67
Gb. 40 . Metode Pengolahan Bentuk, 2023	68
Gb. 41 . Sketsa Ideasi Bentuk Bunga Krisan, 2023	69
Gb. 42 . Sketsa Ideasi Bentuk Bunga Krisan, 2023	70
Gb. 43 . <i>Prototype</i> Pengolahan Bentuk Sebagai Elemen Estetis, 2023	71
Gb. 44 . Simulasi Persepsi Komposisi Warna Pada Lansia, 2020	71
Gb. 45 . Alternatif 1 Skema Warna Desain, 2023	72
Gb. 46 . Alternatif 2 Skema Warna Desain, 2023	72

Gb. 47 . Skema Material, 2023	73
Gb. 48 . <i>Matrix Criteria</i> , 2023	76
Gb. 49 . Alternatif 1 <i>Bubble Plan</i> , 2023	77
Gb. 50 . Alternatif 2 <i>Bubble Plan</i> , 2023	78
Gb. 51 . Pengolahan <i>Block Plan</i> , 2023	79
Gb. 52 . Pengolahan <i>Zoning & Sirkulasi</i> , 2023	80
Gb. 53 . Alternatif <i>Layout 1</i> , 2023	81
Gb. 54 . Alternatif <i>Layout 2</i> , 2023	82
Gb. 55 . Alternatif <i>Sofa Set</i> , 2023	83
Gb. 56 . Alternatif <i>Gallery Cabinet</i> , 2023	83
Gb. 57 . Alternatif <i>Single Bed</i> , 2023	84
Gb. 58 . Alternatif <i>Wardrobe</i> , 2023	84
Gb. 59 . Alternatif Elemen Estetis, 2023	84
Gb. 60 . <i>Moodboard Dinding</i> , 2023	85
Gb. 61 . <i>Moodboard Dinding</i> , 2023	85
Gb. 62 . Penerapan Elemen Estetis Sebagai <i>Safety Guard</i> , 2023	86
Gb. 63 . Penerapan <i>Fluted Wall Panel</i> , 2023	86
Gb. 64 . Penerapan Elemen Estetis Pada Dinding, 2023	87
Gb. 65 . Penerapan Elemen Estetis Pada Dinding, 2023	87
Gb. 66 . Penerapan <i>Center of Attention</i> , 2023	88
Gb. 67 . Penerapan Gaya dan Tema Pada Plafon, 2023	88
Gb. 68 . <i>Indirect Light</i> Pada Elemen Desain Untuk Mengurangi <i>Glare</i> , 2023	89
Gb. 69 . Penerapan <i>Indirect Light</i> , 2023	89
Gb. 70 . Elemen Desain Pada Plafon <i>Lobby</i> , 2023	90
Gb. 71 . <i>Moodboard Lantai</i> , 2023	90
Gb. 72 . Penggunaan Material Lantai, 2023	91
Gb. 73 . <i>Wayfinding</i> Pada Lantai, 2023	91
Gb. 74 . Aksesoris Lantai Sebagai Penuntun Menuju Pintu dan <i>Signage</i> , 2023	92
Gb. 75 . Perspektif <i>Lobby</i> , 2023	95
Gb. 76 . Perspektif <i>Living Area</i> , 2023	96
Gb. 77 . Perspektif Ruang <i>Arts & Crafts</i> , 2023	96
Gb. 78 . Perspektif Ruang <i>Arts & Crafts</i> , 2023	96
Gb. 79 . Perspektif Ruang <i>Arts & Crafts</i> , 2023	97
Gb. 80 . Perspektif <i>Hallway</i> , 2023	97
Gb. 81 . Perspektif Kantor Staff, 2023	97
Gb. 82 . Perspektif Ruang Pelajar/Mahasiswa, 2023	98
Gb. 83 . Perspektif Kamar Mandi Pribadi, 2023	98
Gb. 84 . Perspektif Klinik, 2023	98
Gb. 85 . Perspektif Mushalla, 2023	99
Gb. 86 . Perspektif <i>Gardening Area</i> , 2023	99
Gb. 87 . Perspektif Kamar Tidur, 2023	99
Gb. 88 . Perspektif <i>Hallway</i> , 2023	100
Gb. 89 . Axonometri, 2023	100

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, generasi di Indonesia mengalami perubahan pola pikir dan kemajuan di berbagai bidang. Salah satu bidang yang menunjukkan kemajuan adalah bidang kesehatan, dilihat dari meningkatnya harapan hidup penduduk di Indonesia.

WHO memberitakan harapan hidup di Indonesia rata-rata jatuh di angka 69 tahun (71 tahun bagi wanita dan 67 tahun bagi laki-laki) pada tahun 2016. Tahun 2018, angka harapan hidup tersebut meningkat menjadi 71,2 tahun (73,19 bagi wanita dan 69,3 tahun bagi laki-laki). Dengan peningkatan yang signifikan ini, BAPPENAS lantas mengestimasi angka harapan hidup di Indonesia pada 2025 dapat mencapai 73,7 tahun. Hal ini menyebabkan terjadinya peningkatan jumlah lansia (lanjut usia) di Indonesia.

Selain kemajuan di bidang kesehatan dan efeknya terhadap angka harapan hidup, perubahan pola pikir generasi muda di Indonesia dan kemajuan teknologi juga menjadi fenomena yang berdampak terhadap masa depan lansia di Indonesia. Di tahun 2023 ini, generasi *Millenials* dan *Gen Z* merupakan generasi yang berada dalam usia produktif untuk menikah dan berkeluarga. Banyak sekali anak muda dari dua generasi ini memiliki pola pikir *child free* (tidak ingin memiliki anak) maupun *marriage free* (tidak ingin menikah). Diiringi dengan kemajuan teknologi yang mudah diakses, pola pikir ini dapat dengan mudah menyebar di kalangan generasi muda. Dengan adanya akses internet, generasi muda di Indonesia menjadi sangat vokal dengan pilihan mereka untuk tidak memiliki anak maupun menikah. Bahkan, ada beberapa komunitas khusus yang muncul untuk mendukung *mindset* ini.

Faktor ekonomi dan sosial menjadi 2 faktor terbesar munculnya perubahan pola pikir ini. Ketidakmampuan untuk menyiapkan dana bagi anak dan keluarga kelak menjadi salah satu alasan utama generasi muda tidak ingin memiliki anak atau menikah. Faktor kedua adalah pengalaman pribadi terhadap orang tua yang kurang menyenangkan sehingga membuat generasi

muda sekarang banyak yang ragu untuk memiliki anak. Kedua alasan ini menjadi penyebab utama pergeseran pola pikir masyarakat muda karena dirasa akan berdampak terhadap masa tua mereka kelak.

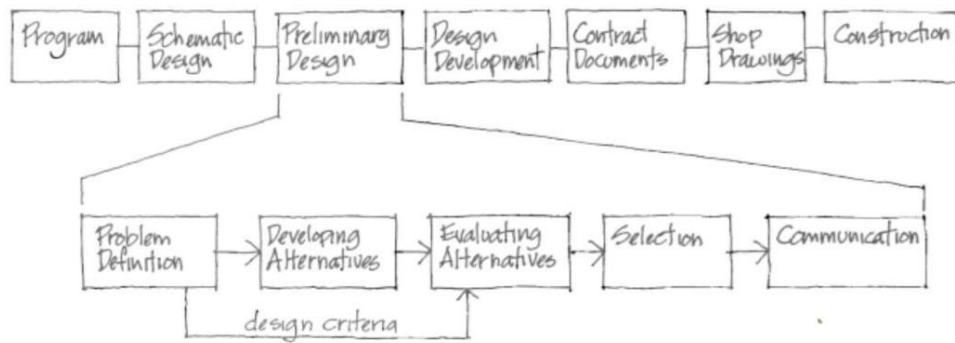
Selain terjadinya perubahan pola pikir pada generasi muda, meningkatnya angka lansia di Indonesia juga dapat berdampak positif dan negatif pada lingkungan dan masyarakat. Dikutip dalam Linardi (2019), menurut Kementerian Kesehatan RI (2017) peningkatan lansia dapat berdampak positif apabila penduduk lansia berada dalam keadaan sehat, aktif, dan produktif. Namun, apabila lansia tersebut tidak mampu, tidak sehat, dan terisolasi secara sosial akan menimbulkan dampak yang sebaliknya. Faktanya, hingga 67% lansia di Indonesia merupakan lansia terlantar. Hal ini membuat kualitas lansia di Indonesia juga tidak dalam keadaan baik karena belum terpenuhinya kebutuhan lansia di Indonesia terutama secara sosial.

Fenomena ketidakinginan masyarakat usia produktif di Indonesia untuk memiliki anak dan menikah ini tentu akan menciptakan suatu generasi lansia yang berbeda dengan generasi lansia yang sekarang. Peningkatan angka harapan hidup dan pola pikir antar generasi yang kian berkembang ini dirasa penulis akan menimbulkan peningkatan relevansi *retirement home* di Indonesia dalam beberapa puluh tahun ke depan. Selain itu, kualitas lansia saat ini yang belum baik juga masih memerlukan perhatian lebih terutama dalam hal sosial. Dengan meningkatnya angka lansia dan relevansi *retirement home* dan kurangnya baiknya keadaan lansia di Indonesia, penulis merasa penting untuk mulai menaruh perhatian lebih pada desain yang ramah lansia, termasuk di bidang desain interior terutama dalam ranah panti werdha.

B. Metode Desain

1. Diagram pola pikir desain

Metode desain yang digunakan penulis dalam perancangan ini menggunakan metode yang dimuat dalam *Graphic Thinking for Architects & Designer* oleh Paul Laseau dengan proses sebagai berikut:



Gb. 1. Kerangka Desain Dalam Metode Paul Laseau, 1980
(sumber: Graphic Thinking for Architects And Designers)

2. Penjelasan proses desain

Dalam kerangka pola pikir yang dimuat, penulis akan menggunakan 5 dari 7 tahapan Paul Laseau dengan urutan sebagai berikut:



Gb. 2. Diagram Proses Desain, 2021
(sumber: dokumentasi penulis dari sumber daring)

a. Metode *program*

Dalam fase ini, penulis mengumpulkan informasi mengenai proyek baik dalam bentuk fisik maupun non-fisik. Salah satu metode pengumpulan data yang akan dilakukan penulis yaitu dengan melakukan wawancara terhadap pengguna dari proyek tersebut.

b. Metode *schematic design*

Pada metode *schematic design*, *problem definition* termasuk di dalam proses ini. Penulis mengolah data-data yang telah dikumpulkan dalam fase *program* dengan cara menentukan masalah dan solusi desain. Dari solusi dan metode tersebut, penulis menghasilkan sketsa-sketsa dan ide-ide desain yang sekiranya bisa diaplikasikan ke dalam desain.

c. Metode *preliminary design*

Proses *Preliminary Design* termasuk *developing alternatives*, *evaluating*, dan *communication*. Setelah mendapatkan ide-ide dan solusi desain dari proses skematik, penulis membuat alternatif desain dan

menyajikan ide tersebut dalam bentuk visual seperti sketsa dan prototipe 3D.

d. Metode *developing alternatives*

Dalam proses ini, penulis mematangkan kembali alternatif-alternatif desain dengan memilih alternatif yang terbaik dan mengembangkan desain tersebut sampai menjadi desain final.

e. Metode *shop drawing*

Setelah mendapatkan desain final secara visual, penulis menyajikan desain dalam bentuk *shop drawing* untuk menjelaskan detail-detail perancangan dari desain yang telah dibuat agar dapat dipahami oleh pihak lain yang terlibat.

