

PERANCANGAN INTERIOR PANTI ASUHAN VINCENTIUS PUTRA, JAKARTA PUSAT

Puspita Pradhana
puspitapradhana@gmail.com

Suastiwi Triadmojo, Dr, M.Des
stw_triat@yahoo.com

Abstract

Orphanages become one place nurture and rehabilitate the condition of orphans, both physical, mental and social life. From the effect of high birth rate it will affect the culture in any country. The welfare of the community may decrease and increase the number of children who are poorly educated, neglected by relatives or health decreased. Indirectly they lose a figure of parents who should protect, care for and provide their needs Vincentius Putra Orphanage located in Kramat, Central Jakarta became an orphanage for elementary school up to Senior high school children. This orphanage aims to provide care and education not only formal education but also education on skills and spiritual development. Limitations of space in this orphanage effected that in one room being a place for many activities and the number of child with different backgrounds will gather into one. Therefore the rooms need to be designed flexibly and the atmosphere of the room are create to improve communication among the space users.

Keyword : Interior Design Orphanage, and flexible.

Abstrak

Panti asuhan menjadi salah satu tempat untuk membina dan merehabilitasi kembali kondisi anak yatim-piatu, baik fisik, mental maupun kehidupan sosialnya. Dari pengaruhnya angka kelahiran yang tinggi ini maka akan sangat berpengaruh terhadap budaya di suatu lingkungan. Kesejahteraan masyarakat bisa menurun dan berimbaskan banyaknya anak-anak yang kurang mendapat pendidikan layak, dan penurunan kesehatan ataupun ditelantarkan oleh kerabat. Secara tidak langsung mereka kehilangan sebuah figure orang tua yang seharusnya melindungi, merawat, dan memenuhi kebutuhan mereka. Vincentius Putra bertempat di Kramat, Jakarta Pusat menjadi sebuah panti asuhan untuk anak SD hingga STM. Panti asuhan ini bertujuan memberi perawatan dan pendidikan tidak hanya pendidikan formil tetapi juga pendidikan mengenai keterampilan dan pembinaan rohani. Keterbatasan ruang di panti asuhan ini mengakibatkan satu ruangan menjadi tempat untuk banyak kegiatan dan banyaknya anak-anak dengan beda latar belakang yang akan berkumpul menjadi satu. Oleh karena itu ruangan di panti asuhan ini perlu dirancang fleksibel dan suasana ruang dibangun untuk meningkatkan komunikasi antar pengguna ruang.

Kata kunci: Desain Interior, Panti Asuhan, dan fleksibel

PENDAHULUAN

Di Indonesia ini bisa kita ketahui bahwa angka kelahiran masyarakatnya mencapai tingkat yang bisa dibalang tinggi. Dari pengaruhnya angka kelahiran yang tinggi ini maka akan sangat berpengaruh terhadap budaya di suatu lingkungan dan kurangnya pendidikan terutama dikalangan anak-anak. Kesejahteraan masyarakat pun bisa saja menurun dan terkadang di imbaskan dengan banyaknya anak-anak yang kurang mendapat pendidikan yang layak, kehilangan anggota keluarga karena kendala biaya dan kesehatan ataupun ditelantarkan. Secara tidak langsung mereka kehilangan sebuah figure orang tua yang seharusnya melindungi, merawat, dan memenuhi kebutuhan mereka. Kepribadian dari anak-anak itu sendiri pun akan ikut berubah pasca kehilangan figure orangtua. Disini segelintir orang tergerak hati untuk menolong anak-anak tersebut dengan cara mendirikan panti asuhan dan menampung anak-anak tadi untuk mendapatkan kesejahteraan yang memang sudah menjadi hak mereka.

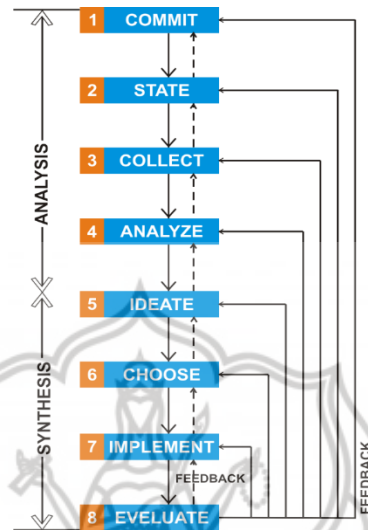
Panti asuhan merupakan salah satu tempat untuk membina dan merehabilitasikembali kondisi anak yatim, baik fisik, mental maupun kehidupan sosialnya. Seperti yang di artikan dalam KBBI dimana panti diartikan sebagai rumah tinggal dan asuhan adalah merawat sehingga panti asuhan ini adalah sebuah tempat atau rumah tinggal dimana anak yatim dan piatu di asuh atau dirawat. Perhimpunan Vincentius Jakarta (PVJ) juga telah lama terlibat dalam membantu anak-anak yatim piatu. PVJ ini sendiri mengelola 4 panti asuhan yaitu Panti Asuhan Vincentius Putra (1910), Panti Asuhan Vincentius Putri (1938), Panti Asuhan Desa Putra (1947) dan Panti Asuhan Si Boncel (1972). Panti asuhan naungan Perhimpunan Vincentius Jakarta ini tentu mempunyai tujuan yaitu memberi perawatan dan pendidikan bagi anak yatim-piatu, anak miskin dan anak terlantar. Tidak hanya pendidikan formil tetapi juga pendidikan mengenai keterampilan dan pembinaan rohani. Panti Asuhan Vincentius Putra bertempat di sebuah bangunan peninggalan Belanda dimana sekarang menjadi sebuah panti asuhan untuk anak-anak SD hingga STM. Panti Asuhan Vincentius Putra juga memiliki sekolah dan gereja yang berada tepat dibelakang bangunan panti asuhan.

Latar Belakang anak-anak yang berada di Panti Asuhan Vincentius Putra ini tentunya akan beragam dan mereka akan tinggal di dalam satu atap. Mereka akan saling bertatap muka, melakukan kegiatan yang relative terjadi di suatu ruangan yang sama. Tidak menuntut kemungkinan beberapa anak akan merasa canggung satu sama lain dan mengalami kesulitan untuk berkomunikasi. Ruangan pun menjadi fungsi tambahan yaitu tidak hanya sebagai tempat untuk beraktivitas tapi juga untuk meningkatkan suasana bersosialisasi. Maka dari itu pentingnya bagi kita untuk mengolah ruangan-ruangan di panti asuhan dengan baik sehingga karakter dari anak-anak panti asuhan ini pun bisa dibentuk dan dibina.

METODE PERANCANGAN

Pada Perancangan Interior Panti Asuhan Vincentius Putra pola pikir perancangan yang digunakan adalah Proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesa merupakan langkah *designing*.

Pada tahap pertama yaitu *programming* yang merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan proses sintesa dimana muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.



Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber: *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer, 1992)

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut (lihat pada Gambar 2.23):

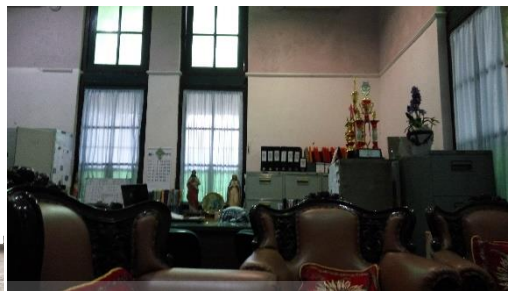
- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide berupa skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan.

HASIL

1. Data lapangan



Gambar 1.2 Fasad Bangunan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 1.3 Ruang Sekretariat
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016)



Gambar 1.4 Ruang Makan SMA
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 1.5 Ruang Makan SD
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016)



Gambar 1.6 Pendhopo
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 1.7 Laundry Room
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016)

Ruang Lingkup Perancangan
Lobby

116 m²

| | | |
|-------------------|--------|------------------|
| Ruang Sekretariat | 58 | m ² |
| Ruang Makan SMA | 105 | m ² |
| Ruang Makan SMP | 94.5 | m ² |
| Ruang Makan SD | 174 | m ² |
| Ruang Kesehatan | 52.5 | m ² |
| Ruang Pengasuh | 28 | m ² |
| Ruang Pendhopo | 185.5 | m ² |
| <u>Garden</u> | 848 | m ² + |
| | 1661.5 | m ² |

2. Permasalahan Desain

Secara spesifik permasalahan desain yang ada pada Panti Asuhan Vincentius Putra adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memberikan atmosfer *Home* dan *Space Learning* secara seimbang dalam keseluruhan ruang Panti Asuhan Vincentius Putra
2. Bagaimana merancang interior panti asuhan yang dapat meningkatkan produktivitas kegiatan belajar anak-anak asuh yang interaktif dan flexible di dalam ruang makan yang mempunyai banyak fungsi sebagai ruang rekreasi dan ruang belajar anak-anak asuh di Panti Asuhan Vincentius Putra.

PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

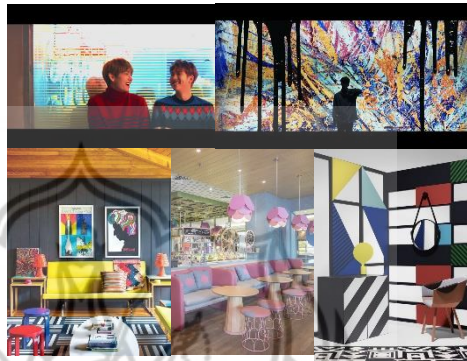
Berdasarkan tujuan utama perancangan Panti Asuhan Vincentius Putra sebagai panti asuhan yang mampu memberikan perawatan dan pendidikan baik secara formil maupun nonformil anak-anak asuh, maka perlu dirancangan ruangan yang mampu memberi kenyamanan layaknya rumah dan juga efektif membangun rasa ingin tahu untuk belajar. Elemen pendukung ruang dibuat lebih menarik dan interaktif sehingga membangun emosi dari anak-anak asuh untuk lebih berinteraksi dan merasakan bahwa mereka tidak berbeda dengan anak-anak lain yang memiliki keluarga sempurna (memiliki ayah, ibu kandung).

1. Tema dan Gaya Perancangan

Pemilihan tema “You Never Walk Alone” mempunyai filosofi bahwa di dunia ini tidak ada manusia yang hidup sendirian, tetapi tersambung satu sama lain baik itu dengan teman, keluarga maupun orang-orang disekelilingnya. Tema ini diambil dari sebuah album boyband korea yaitu Bangtan Boys (Bulletproof Boys). You Never Walk Alone mengangkat sisi fun pertemanan anak-anak muda yang bermain dengan imajinasinya dan semangat untuk menjelajah. Tema ini diterapkan pada tata ruang, zoning

serta elemen pembentuk ruang yang dirancang flexible dan interaktif untuk melibatkan interaksi anak-anak asuh secara langsung sehingga lebih terasa *homy*, menyenangkan dalam proses mereka belajar.

Gaya yang dipakai untuk perancangan ini adalah gaya Pop Art, Gaya yang mempunyai kontras, ritma dan kesatuan yang berkombinasi dalam harmonisasi ruang. Gaya ini ditujukan untuk memperkuat atmosphere rumah yang hangat, fun, kreatif serta juga kesan berani dengan didukungnya bentuk arsitektur dari panti asuhan yang merupakan bangunan peninggalan Belanda.



Gambar 1.8 Reference Interior
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

2. Konsep Fungsi

a. Zoning

Pembagian zoning yang jelas sehingga fungsi fasilitas sebagai tempat hunian dapat dimaksimalkan. Organisasi ruang yang dapat memberikan kenyamanan secara privasi tetapi juga memberikan kebebasan untuk beraktivitas secara individu maupun berkelompok

b. Layout

Penataan furniture dengan jarak-jarak tertentu untuk menciptakan kesan *homy* pada ruangan sehingga interaksi *face to face* dapat terjadi dengan baik dan layout yang flexible untuk mengikuti pola aktivitas mereka.

c. Material

Material yang digunakan dalam desain panti asuhan ini adalah bahan-bahan material yang mempunyai karakteristik yang lembut, lunak, ringan, *nontoxic*, tidak tajam, tidak licin untuk anak-anak dan juga mudah untuk dibersihkan atau dirawat.

d. Warna

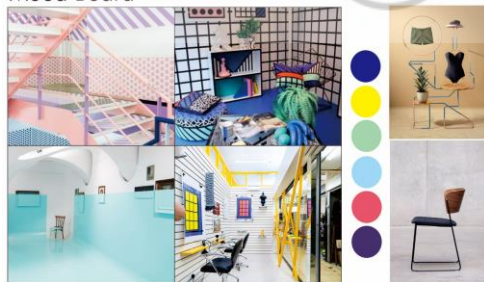
Untuk menciptakan suasana *homy* dan efektif untuk belajar di panti asuhan Vincentius Putra maka warna-warna netral seperti putih, abu-abu dan warna netral kayu akan lebih mendominasi ruangan karena ada saatnya anak-anak membutuhkan konsentrasi ketika belajar dan membutuhkan waktu untuk berelaksasi selayaknya tinggal di dalam rumah untuk beristirahat.

Warna-warna cerah seperti merah, hijau, biru, kuning dan orange digunakan sebagai aksent-aksent pada interior ruang dan juga furniture sebagai menstimulasi anak-anak agar lebih bersemangat, berenergi dan *fun* selama mereka beraktifitas

e. Pattern

Pemakaian *pattern* dan permainan desain grafis untuk menonjolkan tema *You Never Walk Alone* yang diangkat untuk desain panti asuhan ini. *Pattern* yang digunakan adalah pemakaian bentuk-bentuk dari icon item dalam album *you never walk alone* dan bentuk *geometric* sederhana. Bentuk *geometric* dipakai karena bentuknya yang sederhana dan mudah dikenal oleh-oleh anak. Pemakaian *pattern* ini untuk menambahkan kesan ceria dan menstimulasi anak-anak agar lebih bersemangat, berenergi dan *fun* selama mereka beraktifitas

Perancangan Interior Panti Asuhan Vincentius Putra, Jakarta
Mood Board



Gambar 1.9 Mood Board
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 1.10 Reference Pattern
(Sumber: Pinterest, 2016)

B. Desain Akhir



Gambar 1.11 Ruang Makan SMA
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 1.12 Hasil Redesain
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 1.13 Ruang Makan SD
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 1.14 Hasil Redesain
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Pada ruang rekreasi/ruang makan SD sampai dengan SMA digunakan furniture yang ringan dengan bentuk *geometrical*. Furniture ini dipilih supaya dapat mudah untuk diangkat dan menyesuaikan layout dengan kebutuhan kegiatan yang akan dilakukan.

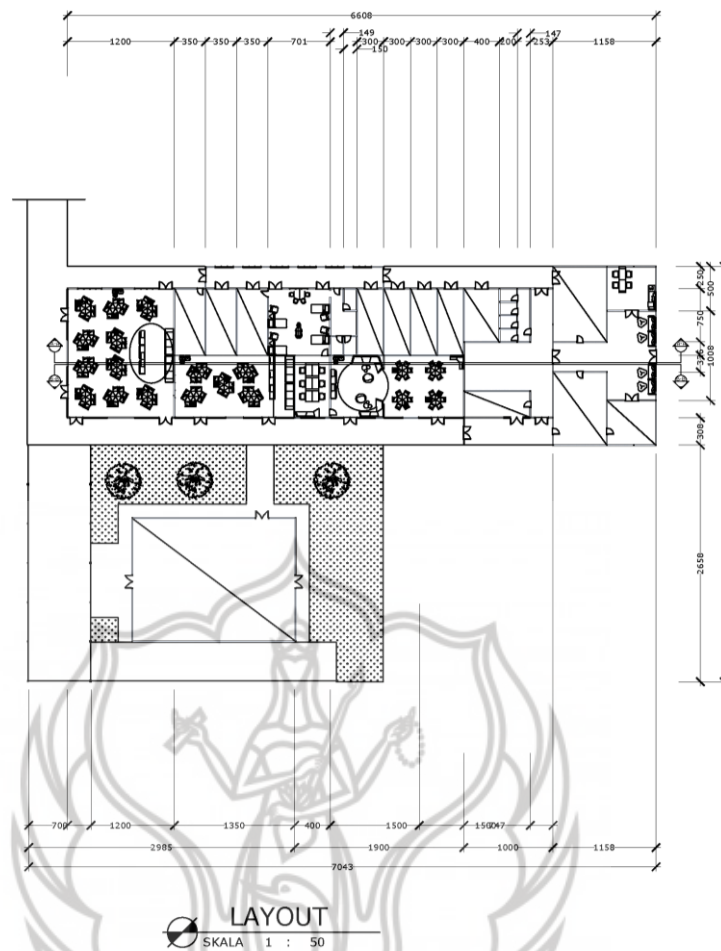
Pemakaian warna pop art yang diambil dari beberapa music video album *You Never Walk Alone* menjadi memperkuat suasana ruang yang *fun*, *kreatif*, *cheerful*, *interactive* dan juga *homy*. Penggunaan warna-warna ini diterapkan di semua ruangan di panti asuhan Vincentius Putra.



Gambar 1.15 Ruang Makan SMP
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 1.16 Hasil Redesain
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 1.15 Layout Terpilih
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

KESIMPULAN

Panti Asuhan adalah sebuah tempat untuk merawat dan belajar bagi anak-anak terlantar. Anak-anak ini tinggal dan beraktivitas sepanjang hari di panti asuhan hingga mereka beranjak dewasa atau menemukan keluarga barunya. Namun kenyataannya banyak panti asuhan yang lingkungannya kurang mendukung untuk mereka tinggal dengan nyaman. Tempat yang seharusnya menjadi rumah mereka tidak mempunyai fasilitas yang memadai dan tidak terawat. Efek negatif akan timbul seperti tidak ada rasa kebersamaan, komunikatif dan interaktif antar penghuni panti asuhan.

Untuk menghilangkan efek negatif tersebut maka perlu menciptakan suasana ruang yang positif. Keterbatasan ruang di panti asuhan ini disolusikan dengan ruang yang fleksibel mengikuti kegiatan yang sedang dilakukannya. Dengan penataan layout dan pemilihan furniture dengan bahan yang ringan akan mempermudah untuk dipindahkan, diangkat oleh anak-anak maupun orang dewasa. Suasana ruang dibangun dengan pemunculan gaya pop art dengan warna-warna, texture dan juga motif. Hasil dari desainnya akan tercipta ruangan yang homy, interactive, komunikatif, fun dan juga homy.

DAFTAR PUSTAKA

Ching, D.K. 2007. *Architecture: Form, Space, and Order*. New York: John Wiley & Sons.

Oktaviana, Citra Lestari. 2013. "Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak Pada Pelayanan Panti Asuhan Dengan Studi Kasus Ruang Interior" dalam *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain*, No.1, FSRD ITB, Bandung

Israel, T. 2010. *Some Places Like Home: Using Design Psychology to Create Ideal Places*. Chichester: Design Psychology Press

Farida, Christiana E., 2013. "Pemaknaan Ruang Dalam Panti Asuhan Sebagai *Home* Bagi Anak Asuh" dalam *Jurnal Arsitektur Interior*, FT UI, Depok

