

**PERANCANGAN INTERIOR PANTI ASUHAN
DHARMOYUWONO DI PURWOKERTO**



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

2022

**PERANCANGAN INTERIOR PANTI ASUHAN
DHARMOYUWONO DI PURWOKERTO**



PERANCANGAN

oleh:

Pita Ayu Khoirunnisa

NIM 1710239123

Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior
2022

ABSTRAK

Panti Asuhan merupakan wadah bagi anak yatim, yatim-piatu, dan atau anak jalanan yang memiliki latar belakang keluarga kurang mampu secara finansial. Panti asuhan yang hanya menampung anak laki-laki saja atau perempuan saja mungkin tidak memiliki kekhawatiran lebih, berbeda dengan yang bersedia untuk menampung keduanya terlebih di usia remaja dimana karakteristiknya memerlukan perhatian khusus. Panti Asuhan Dharmoyuwono memiliki kegiatan yang cukup banyak untuk membantu mengembangkan kemampuan dan ketrampilan anak asuhnya namun tidak memiliki fasilitas yang cukup demi memenuhi kebutuhan anak-anak seperti terjadinya tumpang tindih kegiatan yang seharusnya dapat dilakukan di ruang yang berbeda, namun keterbatasan ruang menjadi masalahnya. Pada bangunan yang memiliki karakteristik bangunan lama ini akan dirancang dengan mengacu pada konsep interior nyaman, aman, dan rapi sesuai dengan fungsinya, menerapkan gaya modern bertema *Homey and Cheerful* akan mewakili keinginan klien. Elemen dekoratif akan banyak ditunjukkan pada ruangan dengan kapasitas besar seperti ruang tunggu, perpustakaan dan ruang belajar, ruang serbaguna yang memungkinkan untuk dijadikan *point of interest* sehingga tidak berkesan monoton.

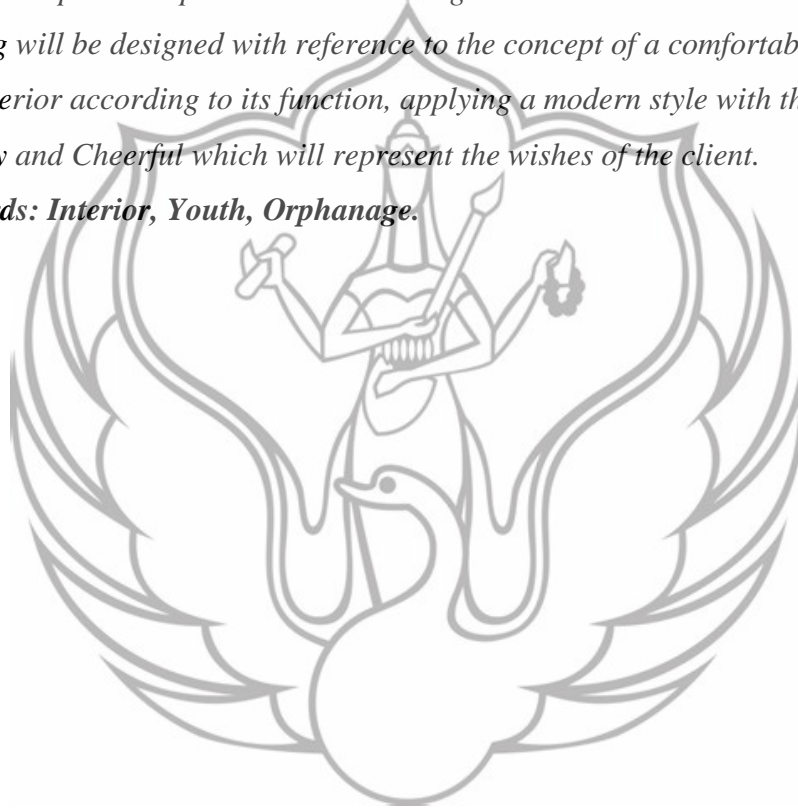
Kata Kunci: Interior, Remaja, Panti Asuhan



Abstract

The orphanage is a place for orphans, who have a financially disadvantage family background. Orphanages that only accommodate boys or girls may not have more concerns, in contrast to those willing to accommodate both of them, especially in adolescenes, where their characteristics require special attention. The Dharmoyuwono Orphanage has quite a lot of activities to help develop the abilities and skills of foster children but it does not have sufficient facilities to meet the needs of the children, such as overlapping activities that should be done in different spaces, but limited space is a problem. The building which has the characteristic of this old building will be designed with reference to the concept of a comfortable, safe, and neat interior according to its function, applying a modern style with the theme of hHomey and Cheerful which will represent the wishes of the client.

Keywords: *Interior, Youth, Orphanage.*




LEMBAR PENGESAHAN

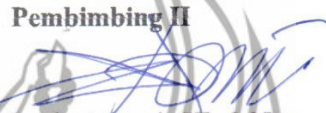
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR PANTI ASUHAN DHARMOYUWONO DI PURWOKERTO JAWA TENGAH diajukan oleh Pita Ayu Khoirunnisa, NIM 1710239123, Program Studi Desain Interior, jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2022.

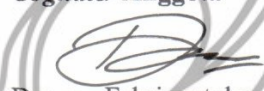
Pembimbing I


Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., M.T.
NIP. 19740713 200212 1 002

Pembimbing II


Ivada Ariyani, ST., M.Des.
NIM. 19760514 200501 2 001


Cognate/ Anggota


Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19870209 201504 1 001


Ketua Program Studi


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP. 19730830 200501 1 001

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Dr. Timbul Raharji, M.Hum.
NIP. 196911081993031001

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pita Ayu Khoirunnisa
NIM : 1710239123
Tahun Ilulus : 2022
Program studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan

Bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis di sitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulisan lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan /atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 24 Januari 2022



Pita Ayu Khoirunnisa
NIM. 171023912

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **Perancangan Interior Panti Asuhan Dharmoyuwono Purwokerto**, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan menjadi bahan untuk berdiskusi bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, atas segala kesehatan, kelancaran dan kemudahan.
2. Bapak Armin Usyanto dan Ibu Eka Nofiyanti, selaku orangtua yang selalu mendukung dan mendoakan tiada henti.
3. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing 1.
4. Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Des, selaku Dosen Pembimbing 2.
5. Bambang Pramono, S.Sn., M.A, selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku dosen wali atas dukungannya.
7. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior atas seluruh ilmu yang telah diberikan.
10. Teman-teman penullis yang sudah berkenan membantu proses pengerjaan dan penyusunan tugas akhir.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Interior Panti Asuhan Dharmoyuwono di Purwokerto, Jawa Tengah.”. Laporan tugas akhir disusun bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1. Di Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir penulis menyadari bahwa selama proses pengerjaan mendapatkan bantuan dan bimbingan sehingga pada kesempatan kali ini penulis akan menyampaikan ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang sudah memberikan bantuan, memotivasi, dan memberikan semangat dorongan agar penulis dapat mengerjakan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan ini baik Teknik penyajian maupun pembahasan. Demi kesempurnaan Laporan Tugas Akhir ini, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain	2
2. Metode Desain	3
BAB II PRA DESAIN.....	6
A. TINJAUAN PUSTAKA	6
1. Panti Asuhan	6
B. PROGRAM DESAIN.....	16
1. Tujuan.....	16
2. Sasaran.....	16
3. Data	17
4. Data Eksisting.....	31
5. Daftar Kebutuhan.....	35
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	36
A. PERNYATAAN MASALAH	36
B. IDE SOLUSI DESAIN.....	37
1. Konsep Perancangan	38
2. Gaya dan Tema	39
3. Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang	39
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	44
A. Alternatif Desain	44
1. Moodboard	44
2. Penjelasan Konsep Gaya dan Tema	49
3. Transformasi Bentuk.....	50

4. Warna dan Material pada Perancangan	51
5. Perancangan Mekalikal dan Elektrikal	52
6. Alternatif Penataan Ruang	52
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
Lampiran	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Metode Desain Double Diamond.....	2
Gambar 2. Logo Panti Asuhan Dharmoyuwono	17
Gambar 3. Struktur Organisasi Panti Asuhan Dharmoyuwono	18
Gambar 4. Lokasi Bangunan Panti Asuhan Dharmoyuwono	19
Gambar 5. Arah Aktivitas Keluar dan Masuk Bangunan	20
Gambar 6. Sketsa Animasi Arah Angin Timur dan Barat	20
Gambar 7. Sketsa animasi arah datangnya sinar.....	21
Gambar 8. Ruang pengurus dan perpustakaan.....	22
Gambar 9. Ruang pengurus.....	23
Gambar 10. Perpustakaan dan Ruang Belajar.....	24
Gambar 11. Ruang Kamar Tidur Putra dan Putri	25
Gambar 12. Ruang Serbaguna	26
Gambar 13. Ruang Art & Craft.....	28
Gambar 14. Ruang Tunggu.....	29
Gambar 15. Denah Panti Asuhan Dharmoyuwono.....	31
Gambar 16. Zoning area Panti Asuhan Dharmoyuwono	32
Gambar 17. Sirkulasi Pengunjung Panti Asuhan Dharmo Yuwono.....	33
Gambar 18. Sirkulasi Penghuni Panti Asuhan Dharmo Yuwono	34
Gambar 19. Moodboard Ruang Konseling	44
Gambar 20. Living Room Area	45
Gambar 21. Ruang Aula Serbaguna.....	45
Gambar 22. Perpustakaan dan Ruang Belajar.....	46
Gambar 23. Ruang Pengurus	46
Gambar 24. Ruang art and craft	47
Gambar 25. Ruang Multimedia.....	47
Gambar 26. Ruang Makan	48
Gambar 27. Ruang Kamar Tidur	48
Gambar 28. Mind Mapping.....	49
Gambar 29. Transformasi Bentuk.....	50
Gambar 30. Material & Clolour Scheme	52

Gambar 31. Diagram Matriks	53
Gambar 32. Bubble Digram.....	54
Gambar 33. Bubble Plan	55
Gambar 34. Block Plan	56
Gambar 35. Alternatif Zoning 1.....	57
Gambar 36. Alternatif Zoning 2.....	58
Gambar 37. Alternatif Layout 1	59
Gambar 38. Alternatif Layout 2.....	60
Gambar 39. Rencana Lantai.....	61
Gambar 40. Rencana Plafon	62
Gambar 41. Furnitur Pabrikasi.....	63
Gambar 42. Desain Lemari Penyimpanan Ruang Kantor.....	64
Gambar 43. Desain Meja Baca Perpustakaan	64
Gambar 44. Desain Rak Buku Perpustakaan	65
Gambar 45. Desain Rak Penyimpanan Piala	65
Gambar 46. Hasil Desain Ruang Kantin.....	66
Gambar 47. Hasil Desain Area Lorong Ruang Art and Craft dan Ruang Komputer ..	66
Gambar 48. Hasil Desain Ruang Art and Craft	67
Gambar 49. Hasil Desain Ruang Kamar Tidur.....	67
Gambar 50. Hasil Desain Lorong Area Putri.....	68
Gambar 51. Hasil Desain Ruang Belajar dan Perpustakaan.....	68
Gambar 52. Hasil Desain Ruang Komputer	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Strategi Perilaku Anak di Panti Asuhan	12
Tabel 2. Saranan dan Prasarana	15
Tabel 3. Analisi Ruang Kantor Pengurus	22
Tabel 4. Analisis Ruang Pimpinan/Pemilik	23
Tabel 5. Analisis Ruang Perpustakaan.....	24
Tabel 6. Analisis Ruang Tidur Anak Asuh.....	25
Tabel 7. Analisis Ruang Serba Guna	26
Tabel 8. Analisis Ruang TV.....	27
Tabel 9. Analisis Ruang Art & Craft	29
Tabel 10. Analisis Ruang Tunggu	30
Tabel 11. Analisis kebutuhan ruang.....	35
Tabel 12. Analisis Identifikasi permasalahan desain.....	39
Tabel 13. Psikologi warna.....	51



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja kerap dianggap sebagai masa yang labil, dimana individu berusaha mencari jati diri sehingga mudah menerima informasi yang datang dari luar dirinya tanpa dipikirkan lebih lanjut secara matang. Pada situasi ini remaja dihadapkan pada situasi yang menuntut dirinya supaya dapat menyesuaikan diri tidak hanya dengan kondisi internal tetapi juga eksternal seperti lingkungan. Penyesuaian diri menuntut remaja untuk bergaul sewajarnya dengan lingkungan sehingga remaja merasa puas dengan diri sendiri dan lingkungannya (Willis, 2005). Usia remaja juga dianggap sudah dapat memahami situasi dan kondisi lingkungannya sehingga mulai mendapat tekanan psikis dan tuntutan untuk selalu bersikap patuh terhadap norma dalam masyarakat, dengan begitu mereka akan dianggap baik. Namun di beberapa kasus yang ada sebagian remaja tidak dapat menyesuaikan dengan kondisi yang mereka anggap rumit sehingga berlaku semaunya atau cenderung menjadi remaja yang tertutup, rendah diri, serta tidak percaya diri saat berada di lingkungan masyarakat dan situasi yang terasa asing baginya.

Begitu pula dengan remaja yang tinggal di panti asuhan. Melalui lembaga sosial remaja dapat menyesuaikan diri dan pengalaman bersosialisasi pertama kalinya baik dengan teman-teman di panti asuhan maupun pengurus atau pengasuh. Hal tersebut perlu dilakukan karena remaja membutuhkan dukungan sosial yang diterima remaja dari lingkungan, baik berupa dorongan semangat, penghargaan, perhatian, bantuan, dan kasih sayang membuat remaja menganggap bahwa dirinya dicintai, diperhatikan, dan dihargai oleh orang lain. Jika individu diterima dan dihargai secara positif, maka individu tersebut cenderung mengembangkan sikap positif terhadap dirinya serta menerima dan menghargai dirinya sendiri. Sehingga remaja mampu hidup mandiri di tengah-tengah masyarakat luas secara harmonis (Kartika D, 1986).

Panti asuhan merupakan suatu lembaga yang sangat terkenal untuk membentuk pengembangan anak-anak yang tidak memiliki keluarga ataupun yang tinggal bersama dengan keluarga. Anak-anak panti asuhan diasuh oleh pengasuh yang menggantikan peran orang tua dalam mengasuh, menjaga dan memberikan bimbingan

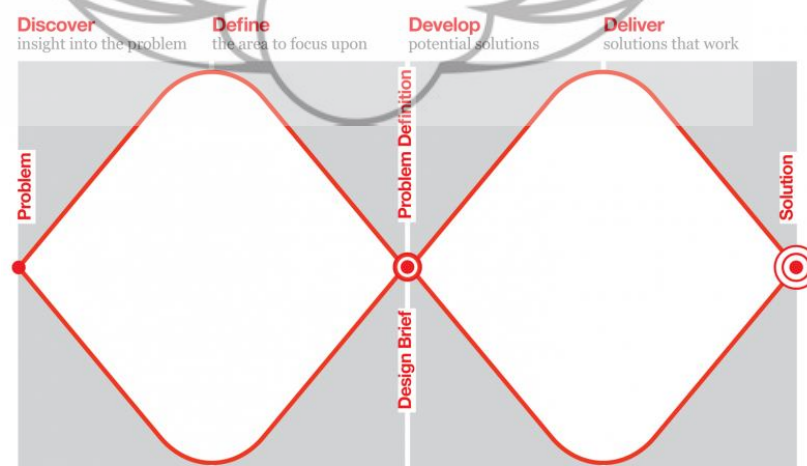
kepada anak menjadi insan yang berguna dan bertanggung jawab di kemudian hari terhadap dirinya dan masyarakat sekitarnya.

Pasnti Asihan Dharmoyuwono saat in menampung 26 anak asuh putra dan 32 anak asuh putri yang berusia remaja dengan rentan usia 14-20 tahun. Pada usia in ianak remaja mulai mengalami banyak perubahan baik perubahan fisik maupun psikis. Oleh karena itu, dalam masa tumbuh kembang anak usia remaja sangat memerlukan pengawasan dan bimbingan dari orang dewasa khususnya bagi anak-anak yatim, piatu, dan anak terlantar. Mengingat bahwa panti asuhan ini menampung anak-anak remaja putra dan putri dalam satu bangunan, hal ini menjadi fokus utama dalam perancangan interior Panti Asuhan Dharmoyuwono. Dengan konfigurasi dan organisasi ruang yang buruk maka hall tersebut akan mempengaruhi tingkat kenyamanan penghuni terutama bagi anak-anak asuh. Perancangan Panti Asuhan Dharmoyuwono ini dilakukan untuk membangun kembali cita panti asuhan sebagai lembaga sosial anak asuh di kawasan Kota Purwokerto, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah.

B. Metode Desain

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Proses desain *Double Diamond* merupakan metode yang relatif baru, dikembangkan oleh *Design Council* pada tahun 2007. Dalam metode ini, tahapan yang dilakukan dimulai dari menemukan masalah dan diakhiri dengan mencari solusi untuk memecahkan masalah. Empat fase proses *Double Diamond* adalah: *Discover*, *Define*, *Develop*, *Deliver*.



Gambar 1. Skema Metode Desain Double Diamond

(Sumber: *A Study of the design process*, The British Design Council, 2017)

2. Metode Desain

Dalam proses desain *Double Diamond* ada beberapa tahap berdasarkan diagram pola pikir perancangan (gambar) dan apa yang dilakukan desainer pada tahap tersebut.

a. *Discover* (Penemuan)

Tindakan yang diambil dalam fase *Discover* dimaksudkan untuk menghasilkan inovasi, menemukan ide, masalah dan halangan. Oleh karena itu perlu melibatkan perspektif yang luas dalam menganalisis permasalahan yang ada. Tahap awal yang merupakan pemicu agar dapat ditemukannya masalah-masalah baru yang dapat diselesaikan di tahap selanjutnya, faktor terdekat dalam menemukan masalah yaitu manusia, sebagai pengguna yang nantinya akan merespon setiap ruang. Dalam proses penemuan masalah proyek Panti Asuhan Dharmo Yuwono ini akan dilakukan wawancara dengan pengurus dan pengelola panti asuhan serta anak-anak asuh yang tinggal di panti Asuhan Dharmo Yuwono sebagai pengguna ruang untuk mendapatkan data fisik, non fisik, kebutuhan ruang, kendala sirkulasi, penghawaan, pencahayaan, suasana, denah, dan lain lain.

b. *Define* (Menetapkan)

Fase penetapan merupakan tahap dimana hasil dari tahap sebelumnya (*Discover*) dapat dianalisis, dikelompokkan, dikelola hingga menemukan *final brief* yang kemudian dijadikan acuan untuk memecahkan masalah yang ada.. Data yang sudah terkumpul lengkap selanjutnya akan dianalisis untuk menetapkan masalah yang akan diselesaikan. Hasil dari tahap ini adalah *final brief* terkait masalah yang akan diselesaikan.

a. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan mulai dari memunculkan ide kreatif dan yang selanjutnya dapat dievaluasi dengan mempelajari data yang sudah dianalisis, hal ini dapat dilakukan cara :

1. *Brainstorming*

Pada tahap ini penulis akan melakukan *brainstorming*, banyak mengacu pada sumber data yang sudah ada untuk dikembangkan sehingga dapat memunculkan ide kreatif yang selanjutnya akan diproses agar lebih mengerucut pada solusi desain yang akan dirancang. Gagasan dan ide yang sudah terkumpul akan disaring menggunakan metode selanjutnya yaitu *mind mapping*.

2. *Mind Mapping*

Proses pemetaan ide dan gagasan pada tahap ini bertujuan untuk mengklasifikasikan hasil dari *brainstorming* secara visual. Cara ini akan lebih memudahkan penulis dalam proses selanjutnya karena ide-ide yang sudah ada akan lebih terorganisir sehingga dapat direalisasikan.

3. *Moodboard*

Setelah melalui tahap pengembangan dan pemetaan ide yang telah ditentukan, langkah selanjutnya yaitu membuat *moodboard*. Dalam tahap ini penulis akan melakukan pemilihan material, warna, dan bahan secara menyeluruh yang akan disesuaikan dengan tema, gaya, dan konsep yang akan diterapkan dalam desain. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran suasana desain yang telah ditetapkan.

4. *Prototyping*

Dalam bidang desain, sebuah prototipe dibuat sebelum dikembangkan atau justru dibuat khusus untuk pengembangan sebelum dibuat dalam skala sesungguhnya atau sebelum diproduksi. Pada tahap *prototyping* penulis akan mewujudkan terlebih dahulu sebagai bentuk eksperimental. Tahap ini lebih mudah diwujudkan melalui *software* Sketchup 3D sehingga pengembangan ide bisa lebih detail.

b. Deliver (Pengantaran)

“.....Konsep diambil dari pengujian akhir, ditandatangani, diproduksi, dan diluncurkan” (Desain Council, 2007). Hasil desain dari tahapan sebelumnya yang sudah berupa *prototype* baik 3D maupun studi maket yang kemudian dievaluasi atau diuji. Evaluasi pemilihan ide dapat dilakukan dengan cara:

1. Memilih kriteria

Berdasarkan analisis permasalahan, aspek utama yang perlu diperhatikan dalam pengembangan desain interior Panti Asuhan Dharmo Yuwono yaitu aman, nyaman, fungsi, biaya, dan estetika. Hal tersebut akan digunakan penulis sebagai acuan dalam memilih alternatif desain yang akan dibuat.

2. Respon tanggapan /*feedback*

Prototyping merupakan cara yang dilakukan agar lebih mudah mendapatkan respon/tanggapan. Untuk dapat menerima kembali tanggapan mengenai karya, penulis akan meminta pendapat ahli baik dari dalam atau dari luar kampus.