

**PERANCANGAN INTERIOR BALAI PELAYANAN
SOSIAL TRESNA WERDHA ABIYOSO, YOGYAKARTA**

Abstract

Iis Tiani
tyan.nara58@gmail.com

Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha (BPSTW) Abiyoso located in Pakem, Sleman regency is a Social Services Center which has the task of providing guidance and services for elderly displaced in order to live well and well maintained in the life of the community both within the hall and who are outside the hall. consider the elderly conditions that began to experience a decline in both physical and psychological conditions, making elderly have special needs both facilities and infrastructure to support their independence.

Using analytical and synthesis methods, the entire data is collected and processed into design alternatives and selected by criteria. The goal is to design an elderly-friendly interior by applying the concept homey, to functioning the house not only as a residence but also as home.

BPSTW's interior design will focus on applying styles and themes that adapt the comfortable and familiar tropical home feel and optimize the principle of accessibility to the design to support aging activities.

Keyword: Senior Housing, Homey, Accessibility

Abstrak

Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha (BPSTW) Abiyoso terletak di daerah Pakem, Kabupaten Sleman merupakan Balai Pelayanan Sosial yang mempunyai tugas memberikan bimbingan dan pelayanan bagi lanjut usia terlantar agar dapat hidup secara baik dan terawat dalam kehidupan masyarakat baik yang berada di dalam balai maupun yang berada di luar balai. Dengan mempertimbangan kondisi lanjut usia yang mulai mengalami penurunan kondisi baik fisik maupun psikologis, menjadikan lansia memiliki kebutuhan khusus baik sarana maupun prasarana untuk menunjang kemandirian dalam beraktivitas.

Menggunakan metode desain Rosemary Klimer dimana keseluruhan data dikumpulkan lalu diolah menjadi alternatif desain dan dipilih berdasarkan kriteria. Tujuannya adalah merancang interior yang ramah lansia dengan menerapkan konsep *homey*, untuk memfungsikan *house* tidak hanya sebagai sebuah *residence* tetapi juga sebagai *home*.

Perancangan interior BPSTW akan fokuskan pada penerapan gaya dan tema yang mengadaptasi nuansa rumah tropis yang nyaman dan akrab serta mengoptimalkan prinsip aksesabilitas pada desain untuk menunjang kemandirian lanjut usia dalam beraktivitas.

Kata kunci: Hunian Lansia, *Homey*, Aksesability.

I. Latar Belakang

Proses menua (*aging*) atau biasa disebut proses lansia adalah proses alami yang disertai adanya penurunan kondisi fisik, psikologis maupun sosial yang saling berinteraksi satu sama lain akibat penambahan umur. Seseorang yang telah memasuki masa lansia akan dapat dilihat dari beberapa perubahan yang tampak pada penampilan bagian wajah, tangan, dan kulit. Perubahan yang terjadi pada bagian dalam tubuh seperti sistem saraf, sisi perut. Perubahan fungsi panca indra: penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan penurunan motorik antara lain berkurangnya kekuatan, kecepatan dan belajar keterampilan baru. Berbagai penyakit degeneratif di otak, seperti Demensia Alzheimer, Demensia Vaskular, dan Parkinson. Permasalahan lanjutan sering terjadi, saat otak mulai menua, risiko jatuh pun meningkat dan dapat mengakibatkan cedera dan keterbatasan gerak pada lansia. Jadi, dapat dibayangkan saat proses degenerasi mengenai otak. Sudah pasti akan menurunkan fungsi otak, yang pada akhirnya akan mengganggu fungsi kerja sehari-hari. (Yuda Turana, 2013)

Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha (BPSTW) Yogyakarta adalah Balai Pelayanan Sosial yang mempunyai tugas memberikan bimbingan dan pelayanan bagi lanjut usia terlantar agar dapat hidup secara baik dan terawat dalam kehidupan masyarakat baik yang berada di dalam balai maupun yang berada di luar balai. Disebut lansia terlantar secara sosial jika dia dalam kondisi: kesepian, karena mungkin ditinggal oleh pasangannya, anaknya, cucunya atau teman-temannya yang barangkali sudah meninggal duluan. Ketiadaan aktifitas, kekurangan perhatian, keputusan, keterpurukan. BPSTW Yogyakarta Unit Abiyoso terletak di daerah Pakem, Kabupaten Sleman.

Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha perlu mendapat perhatian lebih untuk mempertimbangkan kondisi pasien/ lanjut usia yang mulai mengalami penurunan kondisi baik fisik maupun psikologis yang menjadikan lansia memiliki kebutuhan khusus baik sarana maupun prasarana untuk menunjang kemandirian dalam beraktivitas, selain itu Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha yang sebelumnya familiar disebut panti jompo masih bercitra negatif. Selain karena tempatnya yang dikonotasikan dengan kekumuhan, panti jompo juga disebut sebagai tempat pembuangan lansia. Untuk menyikapi kebutuhan khusus dari lanjut usia, asrama atau hunian lansia tersebut perlu didesain bertujuan untuk menjaga kemandirian lanjut usia dalam beraktivitas. Selain itu, BPSTW Unit Abiyoso sebagai balai pelayanan sosial yang dibentuk untuk

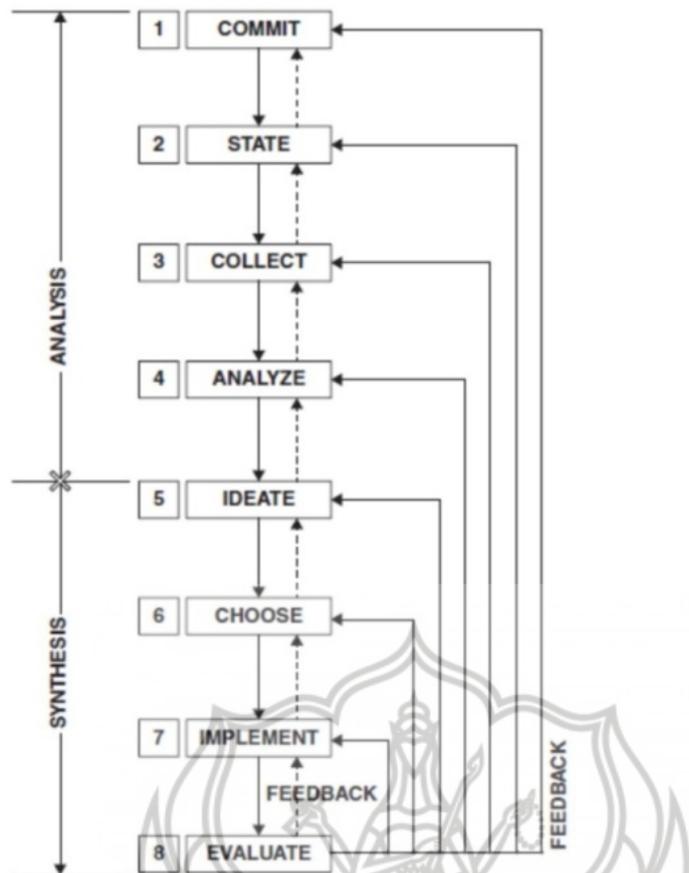
menanggulangi masalah kesejahteraan sosial bagi lanjut usia terlantar di provinsinya Yogyakarta. Dimana lanjut usia dengan berbagai latar belakang dan kondisi berbeda-beda tinggal dalam satu lingkungan tempat tinggal. Tidak jarang lanjut usia kesulitan beradaptasi dengan kondisi lingkungannya yang baru.

Untuk menunjang aktivitas dan produktivitas lanjut usia dalam buku *Inclusive Urban Design: Streets For Life* (2006) dijelaskan bahwa untuk menciptakan desain ruang yang lebih memudahkan bagi lansia harus memenuhi beberapa persyaratan yaitu keakraban (*Familiarity*), mudah dibaca (*Legibility*), jelas (*Distinctiveness*), mudah dicapai (*Accessibility*), nyaman (*Comfort*) dan aman (*Security*). (Mitchell, 2006)

Keakraban dihadirkan kedalam desain dengan menggunakan konsep *homey* untuk merancang kenyamanan dalam hunian lansia. *Homey* yang berarti seperti di rumah diartikan sebagai suasana yang nyaman dan familiar dengan ingatan lansia. Rumah pedesaan yang dekat dengan alam dengan pencahayaan dan penghawaan alami, *homey* diterapkan pada perancangan dengan penggunaan material alami sebagai unsur dekoratif. Ruang yang aksesibel untuk mendukung potensi kemandirian lanjut usia dalam beraktivitas dirancang dengan pertimbangan zoning dan layout ruang maupun furnitur, ergonomi digunakan untuk mencapai faktor nyaman dan aman pada segi dimensional furniture dan penerapan material.

II. METODE PERANCANGAN

Menerapkan metode perancangan Rosemary Klimer yang membagi proses desain menjadi dua tahap yaitu, analisis dan sintesis. Dua tahap ini dibagi menjadi delapan langkah.



Gambar 1: Proses Desain
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

Berikut penjabaran dari proses desain:

a. *Commit* (Menerima masalah)

Tahap pertama dalam proses desain, desainer harus memiliki masalah dan menyadari permasalahannya. Desainer harus mengerti benar bahwa dia menerima masalah sebagai tanggung jawab besar dan perlu dikerjakan dengan komitmen yang tinggi. Beberapa desainer cenderung menunda dalam mengerjakan suatu tugas dalam proses menyelesaikan masalah.

b. *State* (Mencari masalah)

Pada tahap ini desainer harus mengidentifikasi masalah yang diterima dan mengelompokanya menjadi bagian-bagian yang lebih mudah untuk dipahami. Desainer harus menyadari bahwa sub-masalah ini memiliki solusi yang khusus tetapi tetap memiliki keterkaitan dengan solusi lainnya.

c. *Collect* (Mengumpulkan fakta)

Setelah desainer memiliki pemahaman yang jelas mengenai masalah yang sudah diidentifikasi, desainer mengumpulkan fakta yang ada di lapangan, berupa data fisik dan data non fisik. Desainer juga membutuhkan data literatur yang sesuai dengan masalah yang ditangani. Pengumpulan data dengan memanfaatkan teknologi internet atau melakukan wawancara dengan pemilik (*owner*) atau pengguna ruang. Pengumpulan data dengan survey lapangan menjadi suatu kewajiban bagi desainer untuk mendapat gambaran tentang apa yang harus dilakukan untuk menangani permasalahan.

d. *Analyze* (Menganalisa data)

Disaat semua data sudah terkumpul, desainer harus mampu mengolah data yang ada menjadi suatu pegangan dalam memberikan solusi. Solusi seorang desainer merupakan suatu produk yang memiliki unsur estetis, ergonomi, dan fungsional. Unsur tersebut harus sesuai dengan solusi dari hasil analisa. Pemilihan bentuk, warna, material, dan beberapa aspek interior juga harus sesuai dengan solusi tersebut.

e. *Ideate* (Mencari ide)

Tahap ini adalah tahap yang paling menarik dalam proses desain. Karakteristik desainer dapat terlihat dalam tahap ini. Seperti saat memberikan solusi, desainer memiliki wewenang penuh untuk menentukan bentuk estetis, ergonomic, dan fungsi. Tuntutan kreatifitas dalam desain terkadang tidak sesuai dengan kondisi harus menyesuaikan dengan fakta yang ada dilapangan. Ide-ide yang tercipta harus menjadi solusi terbaik bagi pengguna ruang.

f. *Choose* (Memilih alternatif)

Ide yang dibuat oleh desainer sebaiknya diberi alternatif. Hal ini dilakukan sebagai langkah antisipasi karena ide-ide desainer perlu dilakukan pemilahan agar mendapat ide yang paling sesuai dari ide-ide yang diciptakan. Alternatif tersebut kemudian dibandingkan satu sama lain dengan memperhatikan beberapa aspek yang sudah ditentukan di tahap sebelumnya.

Pernyortiran konsep ini adalah upaya untuk mengulas kumpulan konsep, mengorganisirnya secara rasional, dan mengkategorikanya dalam kelompok. Konsep-konsep yang paling sering dihasilkan selama sesi pembentukan ide yang terfokus. Tetapi konsep juga bisa dihasilkan ditahap mana pun dalam proses inovasi pada tahap menyusun gagasan, mengenal klien, mengetahui konteks, atau memahami tujuan.

g. *Implement* (Penerapan ide)

Ide yang terpilih akan diwujudkan dalam bentuk fisik berupa gambar, sketsa, rendering. Proses desain tidak berhenti pada ide kreatif tetapi sampai pada ide tersebut berwujud. Presentasi yang baik harus disertakan ilustrasi desain yang baik agar keinginan desainer dalam idenya dapat tersampaikan ke klien. Tahap ini merupakan cara bagaimana agar klien memberi persetujuan pada desainer untuk melanjutkan proyek tersebut.

h. *Evaluate* (Evaluasi desain)

Tahap ini merupakan ulasan mengenai proses desain yang sudah dilakukan dalam memecahkan masalah. Evaluasi juga berguna untuk meninjau kembali apa yang sudah lakukan dan apa yang sudah pelajari.

III. HASIL

1. Permasalahan Desain

Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

- a. Bagaimana mendesain interior untuk lanjut usia yang aksesibel dan nyaman, desain yang bertujuan untuk mempermudah aktivitas dan mendukung potensi kemandirian pada lanjut usia.
- b. Bagaimana merancang interior yang dapat menghadirkan suasana *homey* bagi lanjut usia, untuk menciptakan suasana akrab dan hangat bagi pengguna ruang.

2. Konsep Desain

Konsep desain sebagai solusi untuk menjawab keinginan klien akan hunian ramah lansia yang diterapkan dalam perancangan interior Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha ini menggunakan konsep *homey* dengan. Kata *homey* yang jika di artikan kedalam bahasa Indonesia berarti 'seperti dirumah'. Dihadirkan kedalam ruangan dengan merancang suasana ruang mengakrabkan dan nyamana untuk penggunaannya, diterapkan pada elemen pembentuk ruang dan elemen interior.

VI. PEMBAHASAN

Konsep *homey*

1. Tempat berlindung (*heaven*)

Rumah merupakan tempat berlindung yang melingkupi kita dengan privasi, keamanan, perlindungan, dan pertahanan yang dapat membahayakan. Privasi atau *personal space* merupakan keinginan seseorang untuk tidak diganggu kesendiriannya, dikaitkan dengan teritorial.

2. Pengaturan (*order*)

Rumah memiliki keterikatan yang kuat dengan *sense of continuity* (rasa kesinambungan) pengalaman dan pola hidup, diterapkan pada zoning dan layout dengan pertimbangan aksesibilitas lanjut usia di alam ruang.

3. Identitas (*identity*)

Kamar tidur menjadi ruang paling personal dalam hunian (wisma), sebagai tempat tidur, istirahat, ataupun merenung. Warna pintu sebagai *sign* kepemilikan kamar tidur, dilengkapi dengan foto atau icon tertentu penggunaannya.

4. Keterhubungan (*connectedness*)

Keberadaan foto ataupun benda memorial yang membuat

5. Kehangatan (*warmth*)

Kehangatan terbentuk dari situasi hubungan timbal balik antara pengguna ruang

6. Kecocokan secara fisik (*physical suitability*)

Aksesibel menjadi salah satu prinsip dalam dalam desain hunian lanjut usia, namun selain kemudahan dalam hal fisik

Gaya yang digunakan dipilih dengan menyesuaikan karakteristik arsitektural bangunan tropis pada BPSTW Abiyoso, sebagai jawaban akan keinginan klien dan mendukung konsep perancangan. Karakteristik rumah tropis yang nyaman dan *homey*, interior dengan banyak bukaan disamping sebagai akses penghawaan dan pencahayaan alami juga menjadi solusi keterbatasan ruang.

Desain akhir dari penerapan konsep di atas adalah sebagai berikut:

Permasalahan keterbatasan keluasan ruang dan sirkulasi *crowded* di atasi dengan solusi, menyatukan area lobby dan ruang transit. Tema diterapkan pada pola lantai dan pattern meja respionis, ruang rekreasi wanita, furnitur yang dipakai yaitu kursi taman. Pemilihan desain furniture yang simple sebagai solusi untuk masalah keterbatasan ruang.



Gambar 2: Rendering Lobi Resepsionis
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3: Kamar Tidur Wisma 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

Permasalahan yang terdapat pada kamar tidur wisma reguler adalah ruang sempit dengan akses bukaan terbatas menjadikan suasana ruang tidur lansia yang terasa mengurung dan tidak nyaman. Sirkulasi gerak yang tidak memungkinkan untuk dilalui kursi roda ataupun alat bantu gerak lainnya, sebuah lemari menjadi satu-satunya tempat penyimpanan dan meletakkan barang. Untuk menjawab permasalahan desain tersebut maka dibuat ide dan solusi seperti berikut:

1. Mengurangi jumlah kamar tidur dalam satu wisma dengan membongkar kamar tidur yang terletak di tengah area rumah untuk menambah keluasaan tiap kamar dan memudahkan aksesibilitas lansia pengguna kursi roda ataupun alat bantu jalan.
2. Menambah luas bukaan untuk *view* dan penghawaan agar lansia bisa beristirahat sambil menikmati pemandangan di luar ruangan serta menghilangkan kesan mengurung.
3. Mensiasati ruang sempit, ranjang di desain untuk almari penyimpanan



Gambar 4: Ruang Keluarga Wisma 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

Berfungsi sebagai ruang berkumpul ruang keluarga, ruang menerima tamu, dan ruang makana, dibandingkan dengan jumlah penghuni wisma keluasan dan fungsi ruang. Ruang tengah wisma memiliki permasalahan yang sama dengan ruang- ruang lainnya, yaitu pda keluasan ruang. Selain itu jarak antara dapaur serving dan meja makan terpisah jauh dan sulit dijangkau lansia disabilitas . Sedangkan dalam hunian lansia ruang keluarga dan ruang makan dijadikan sebagai jantung rumah.

Sebagai solusi permasalahan adalah dengan mengurangi jumlah kamar tidur untuk menambah luar ruang lainnya dan menata ulang zoning antar ruang. Hasil perancangan menjadikan dapur serving, ruang makan dan ruang keluarga kedalam satu area tanpa terbatas atau terpisahkan tembok masif.



Gambar 5: Koridor Balai Saptohargo
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

V. KESIMPULAN

Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha (BPSTW) Yogyakarta adalah Balai Pelayanan Sosial yang mempunyai tugas memberikan bimbingan dan pelayanan bagi lanjut usia terlantar agar dapat hidup secara baik dan terawat dalam kehidupan

masyarakat baik yang berada di dalam balai maupun yang berada di luar balai. Disebut lansia terlantar secara sosial jika dia dalam kondisi: kesepian, karena mungkin ditinggal oleh pasangannya, anaknya, cucunya atau teman-temannya yang barangkali sudah meninggal duluan. Ketiadaan aktifitas, kekurangan perhatian, keputusan, keterpurukan.

Oleh karena itu, perancangan Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha menerapkan konsep *homey* sebagai solusi dari permasalahan diterapkan pada Susana yang nyaman dan mengakrabkan penggunaannya, di padukan dengan prinsip aksesabilitas untuk mempermudah lansia disabilitas melakukan aktivitas secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, D. (1969). *Metric Handbook Plain And Design Data*. Architectural Press.
- Feriawan Agung Nugroho, S. (2014, Oktober 22). *Sekilas Gambaran Pengentasan Lansia Terlantar di PSTW*. Retrieved April 3, 2017, from Dinas Sosial Daerah Istimewa Yogyakarta: <http://dinsos.jogjaprov.go.id/sekilas-gambaran-pengentasan-lansia-terlantar-di-pstw/>
- Maryam, R. S. (2008). *Mengenal Usia Lanjut dan Perawatannya*. Jakarta: Salemba medika.
- Mitchell, E. B. (2006). *Inclusive Urban Design: Streets For Life*. UK: Elsevier.
- Najjah, D. P. (2009). *Konsep Home Pada Panti Sosial Tresna Werdha (Study kasus PSTW Budi Mulia 01 Cipayung dan PSTW Karya Ria Pembangunan Cibubur*. Universitas Indonesia, Teknik. Jakarta: UI.
- Panero, J. (1979). *Dimensi Manusia dan Ruang, Interior*.
- Yuda Turana, S. (2013). Stimulasi Otak pada Kelompok Lansia di Komunitas. *Buletin Jendela Data dan Informasi Kesehatan* , 19.