

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



PERANCANGAN

Oleh:

Iis Tiani

NIM 131 19010 023

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

2018

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



PERANCANGAN

Oleh:
Is Tiani
NIM 131 19010 023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

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

Iis Tiani

tyan.nara58@gmail.com

Abstract

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 aksesibilitas pada desain untuk menunjang kemandirian lanjut usia dalam beraktivitas.

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



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul “ Perancangan Interior Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha Abiyoso” ini, merupakan salah satu syarat memperoleh gelas kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Allah SWT yang maha Kuasa serata berbagai kemudahan yang telah diberikan
2. Nabi besar Muhammad SAW, yang senantiasa mengingatkan kebaikan dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua saya, ibu yang selalu memberi kepercayaan serta dukungan, ayah yang selalau menahasihi anaknya, adik- adik dan sepupu yang selalu memberi semangat.
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak M. Sholahuddin, SSn., M.T. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Danang Fabriyantoko, S.Sn., M.Ds selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar telah memberi dukungan, bimbingan, nesihat dan masukan, serta saran dalam proses penyusunan tugas akhir karya desain ini.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A. selaku dosen wali dan Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama saya menempuh proses studi.
9. Pimpinan serta staff Balai Pelayanan Sosial Tresna Werdha Yogyakarta atas izin survey yang telah diberikan untuk mendukung kelengkapan data Tugas Akhir saya.
10. Bapak Feriawan selaku fasilitator yang memberikan informasi serta masukan untuk perancangan tugas akhir.
11. Terimakasih Aya, Zeni, Mifta, Titi, dan teman-teman yang memberikan *support* dan petolongan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
12. Serta seluruh pihak lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu turut terimakasih atas motifasi dan dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, masukan berupa kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat.

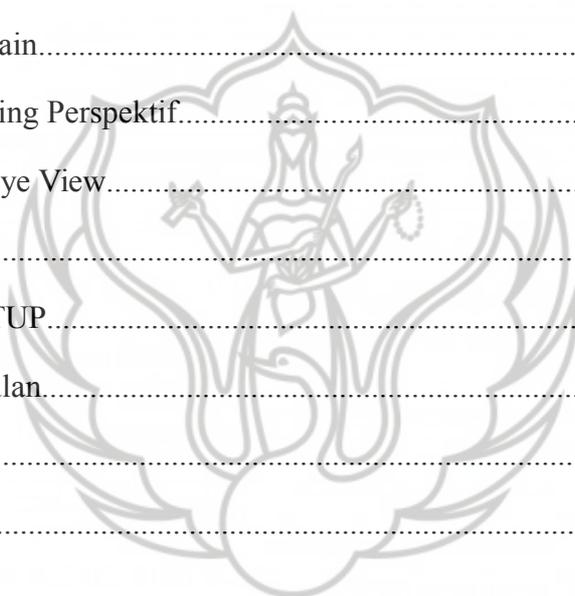
Yogyakarta, 17 Januari 2018
Penulis

Iis Tiani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain/ Diagram Pola Pikir Desain.....	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN.....	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Tinjauan Objek.....	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	11
B. Program desain.....	15
1. Tujuan Desain.....	15
2. Sasaran Desain.....	15
3. Data.....	15
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	
BAB III PERMASALAHAN DESAIN.....	53
A. Pernyataan Masalah.....	53
B. Ide Solusi Desain.....	53

1. Konsep Perancangan.....	53
2. Tema Perancangan.....	57
3. Gaya.....	59
4. Identifikasi Masalah Peruangan.....	59
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	64
A. Alternatif Desain.....	64
2. Alternatif elemen pembentuk ruang.....	68
3. Alternatif pengisi ruang.....	69
B. Evaluasi.....	73
C. Hasil Desain.....	76
1. Rendering Perspektif.....	76
2. Bird Eye View.....	78
3. Detail.....	78
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84
Daftar Pustaka.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Proses Desain.....	4
Gambar 2: Balai Saptohargo.....	15
Gambar 3: Denah BPSTW Yogyakarta Uniy Abiyoso.....	16
Gambar 4: Struktur Organisasi BPSTW Yogyakarta.....	19
Gambar 5: <i>Double room requirements</i>	35
Gambar 6: Ruang keluarga.....	36
Gambar 7: <i>Table and sitting worktop design</i>	36
Gambar 8: <i>Inclined rails mounted</i>	37
Gambar 9: Bilik WC/Pemindahan dari Arah Samping.....	37
Gambar 10: Teknik Pemindahan dari Arah Samping.....	37
Gambar 11: Dimensi pengguna alat bantu.....	38
Gambar 12: Sirkulasi kursi roda/ koridor dan Lintasan.....	39
Gambar 13: Sirkulasi Kursi Roda/Pintu Dalam Satu Garis.....	39
Gambar 14: Sirkulasi Kursi Roda/Pintu.....	40
Gambar 15: Bangunan <i>Peter Rosegger Nursing Home</i>	40
Gambar 16: <i>Void and skylight</i> pada <i>Peter Rosegger Nursing Home</i>	41
Gambar 17: <i>Living area</i> pada <i>Peter Rosegger Nursing Home</i>	41
Gambar 18: Koridor pada <i>Peter Rosegger Nursing Home</i>	42
Gambar 19: Area taman pada <i>Peter Rosegger Nursing Home</i>	42
Gambar 20: Kamar tidur pada <i>Peter Rosegger Nursing Home</i>	43
Gambar 21: Senior Club Indonesia.....	44
Gambar 22: Kamar Tidur Senior Club Indonesia.....	44
Gambar 23: Poliklinik Ruang Teater Senior Club Indonesia.....	45
Gambar 24: Ruang Teater Senior Club Indonesia.....	45
Gambar 25: Ruang Makan Senior Club Indonesia.....	46
Gambar 26: Taman Senior Club Indonesia.....	46
Gambar 27: Gezebo Senior Club Indonesia.....	46
Gambar 28: Ruang Komunal Senior Club Indonesia.....	47
Gambar 29: Moodboard Aktivitas.....	56
Gambar 30: Moodboard Aktivitas.....	57
Gambar 31: Pallet Warna Tema.....	58

Gambar 32: Transformasi Bentuk Tema.....	58
Gambar 33: Skematik Ruang Tidur.....	64
Gambar 34: Detail penerapan tekstur.....	64
Gambar 35: Bubble Diagram.....	65
Gambar 36: Alternatif bubble plan Balai.....	66
Gambar 37: Alternatif Blok Plan Balai.....	67
Gambar 38: Layout Balai Saptohargo.....	68
Gambar 39: Alternatif rencanan plafon.....	68
Gambar 40: Rencana Lantai.....	69
Gambar 41: Furnitur & <i>equipment</i> pabrikan 1.....	70
Gambar 42: Furnitur & <i>equipment</i> pabrikan 2.....	71
Gambar 43: Sketsa Furniture Custom.....	72
Gambar 44: Layout Balai Saptohargo.....	73
Gambar 45: Layout Wisma 1.....	74
Gambar 46: Layout Wisma 2.....	75
Gambar 47: Hasil Redesain Lobby balai Saptohargo.....	76
Gambar 48: Rendering Aula.....	77
Gambar 49: Rendering Ruang Tidur.....	77
Gambar 50: Render furnitur custom.....	78
Gambar 51: Bird eye view Balai Saptohargo.....	78
Gambar 52: Detail Khusus <i>Skin Texture</i>	79
Gambar 53: Gambar Kerja <i>Single Bed</i>	79

DAFTAR TABEL

Table 1: Program Pelayanan BPSTW Yogyakarta.....	19
Table 2: Tabel Data Fisik dan Non Fisik.....	20
Table 3: Keterangan Dimensi.....	38
Table 4: Daftar kebutuhan elemen penbentuk ruang.....	48
Table 5: Daftar Kebutuhan Pengisi Ruang.....	50
Table 6: Kegiatan di Aula.....	54
Table 7: Identifikasi masalah peruang.....	59



BAB I

PENDAHULUAN

A. 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, keputusasaan, 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 provinsni 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

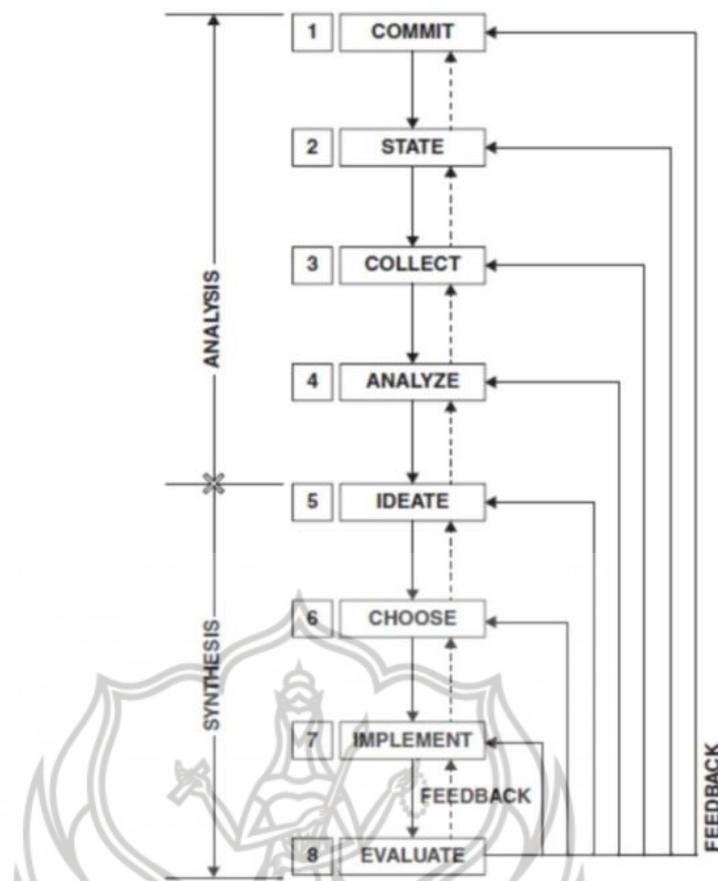
maupun furnitur, ergonomi digunakan untuk mencapai faktor nyaman dan aman pada segi dimensional furniture dan penerapan material.

B. Metode Desain

1. Proses Desain/ Diagram Pola Pikir Desain

Proses merancang interior meliputi beberapa hal yaitu mendefinisikan masalah, menghasilkan solusi, mengevaluasi alternatif, dan menerapkan solusi. Desain interior yang baik tidak terjadi begitu saja. Desain adalah cara memecahkan masalah dengan kemampuan kreatif yang menggunakan seni dan ilmu untuk memberi solusi. Dalam memecahkan masalah, desainer memerlukan berbagai carayang efektif. Proses tersebut terkadang merupakan upaya sadar atau alam bawah sadar desainer yang digunakan pada tiap proyek. Banyak penelitian yang telah ditulis pada metodologi desain. Penelitian tersebut kritis menganalisis, mengevaluasi, membandingkan proses desain, dan mengusulkan metode alternatif untuk pemecahan masalah secara kreatif sehingga meningkatkan kualitas proses desain. Secara umum poses mendesain terdiri dari tiga tahap yaitu analisis, sintesis, dan evaluasi.

Menurut Rosemary Klimer dalam bukunya yang berjudul "*Designing Interior*", proses desain dibagi menjadi dua tahap. Pertama adalah analisis, bertujuan mengidentifikasi masalah yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana agar mudah dipahami. Yang kedua adalah sintesis, bertujuan menyatukan bagian-bagian yang sudah dipahami agar bisa menemukan solusi untuk diimplementasikan. Pada tahap ini akan terbentuk ide-ide menciptakan sesuatu sebagai solusi dari masalah yang ada. Dua tahap ini dibagi menjadi delapan langkah.



Gambar 1: Proses Desain

(Sumber: *Designing Interiors*, Kilmer 1992)

2. Metode 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 mengelompokannya 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 mejadi suatu kewajiban bagi desainer untuk mendapat gambaran tentang apa yang harus dilakukan untuk menangani permasalahan.

Dalam tahap pengumpulan data menggunakan cara wawancara dan survey lapangan.

Untuk tahapan survey lapangan sebagai berikut :

1. Merencanakan protokol lapangan dengan menentukan tentang apa yang akan di kunjungi, siapa yang akan diamati, berapa lama mereka disana, apa yang mereka rencanakan dan sebagainya.
2. Menyiapkan alat yang digunakan seperti kamera, meteran, buku catatan, perekam suara, tas, dan sebagainya.
3. Mengunjungi lapangan untuk menjalin hubungan yang nyaman dengan orang disana agar lebih mudah dalam mencari data yang dibutuhkan.
4. Mendokumentasikan kunjungan dengan cara mencatat, merekam suara, merekam video, mengambil gambar, dan membuat data yang terorganisir agar bisa dianalisis.

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.

Dalam mencari ide, penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menetapkan berapa banyak konsep yang akan dikumpulkan dan seberapa baik ide-ide itu bisa diorganisir serta diselesaikan dalam waktu tertentu.
2. Menentukan kebutuhan tenaga professional yang dibutuhkan pada setiap bidangnya.
3. Menorganisir gagasan, prinsip, dan rangka kerja yang digunakan untuk memandu proses pembentukan ide.
4. Membuat lingkungan diskusi yang nyaman untuk jalanya sesi pembentukan ide.
5. Memulai pembentuka ide dan memfasilitasinya, seperti peralatan, bahan eksplor bentuk, teknologi untuk mencari refrensi dan hal lainnya yang mendorong kreatifitas.
6. Menghasilkan banyak konsep dengan waktu yang tersedia.
7. Mencatat dan merangkum hasil pembentukan ide menggunakan sketsa agar lebih komunikatif

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 mengkategorikannya 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.