

Perancangan Interior Panti Werdha Usia Anugerah di Surabaya

Nadya Allencia Wijaya, Mariana Wibowo, Stephanie Melinda Frans

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: nadya_allencia@yahoo.com; mariana_wibowo@petra.ac.id; Stephanie.frans.sf@gmail.com

Abstrak— Lansia merupakan tahap siklus akhir dalam kehidupan manusia. Pada tahap ini perubahan manusia sangat terlihat baik pada perubahan fisik maupun mental sehingga dibutuhkan perhatian khusus untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat lansia. Peran keluarga dalam merawat lansia sangat penting dan membantu lansia untuk menjangkau sumber-sumber yang ada dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Namun, seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern dan tuntutan hidup yang semakin banyak dan tinggi maka kebiasaan anak atau keluarga merawat orangtua yang sudah berusia lanjut menjadi semakin berkurang. Perubahan struktur di dalam keluarga menyebabkan keluarga memandang bahwa keberadaan lansia di dalam lingkungan keluarga merupakan sebuah beban. Perancangan interior Panti Werdha Usia Anugerah bertujuan untuk memenuhi segala kebutuhan para lansia yang tidak mendapat perhatian secara khusus dari keluarganya. Perancangan ini menggunakan metode analitis dengan melakukan observasi lapangan dan wawancara secara langsung sekaligus berinteraksi dengan para lansia sehingga dapat mengetahui secara jelas masalah yang terjadi. Perancangan Panti Werdha Usia Anugerah ini menggunakan pendekatan *Healing Environment* berupa taman agar dapat mengatasi sindrom sarang hampa yang memberi dampak negatif pada para lansia tersebut. Selain itu, penggunaan konsep "*Serve with Heart*" diterapkan dalam desain agar dapat memberikan rasa nyaman dan memberikan pengaruh positif ketika berada di dalam panti werdha tersebut

Kata Kunci— Lansia, Interior, Panti Werdha, Surabaya.

Abstract— The elderly is the final phase of human life. At this phase, human change is prominent both physically and mentally, therefore extra care is needed to improve the welfare of elderly people. Family plays an essential role in caring for the elderly and helping the elderly to reach the available resources in order to meet the needs of their life. However, due to current development in this modern era and increasing demands of life, the habits of children or families to take care of their elderly parents are decreasing rapidly. Changes within the family structure are causing the family to consider that the existence of elderly is a burden. The interior design of the Usia Anugerah Nursing Home aims to fulfill all the needs of the elderly who do not receive special attention from their family. This design uses an analytical method by conducting field observation and interviewing directly as well as interacting with the elderly to clearly know the problems occurred. The Design of the Usia Anugerah Nursing Home uses the Healing

Environment approach in form of a garden in order to overcome hollow nest syndrome which gives negative impact on the elderly. In addition, the concept implementation of "Serve with Heart" is applied in the design in order to provide a sense of comfort and positive influence while in the nursing home.

Keyword— Elderly, Interior, Nursing home, Surabaya.

I. PENDAHULUAN

Dalam suatu proses kehidupan manusia menjadi tua adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari seiring dengan berjalannya waktu yang muda menjadi tua dan yang tua menjadi semakin tua. Lansia merupakan tahap siklus akhir dalam kehidupan manusia. Pada tahap ini perubahan manusia sangat terlihat baik pada perubahan fisik maupun mental sehingga dibutuhkan perhatian khusus untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat lansia. Namun sangat di sayangkan jumlah bantuan para lansia di kota Surabaya kurang memadai termasuk kebutuhan para lansia, karena masyarakat lansia sangat membutuhkan fasilitas, sebagai peningkat kualitas hidup dan kesehatan. Menurut Komisi D DPRD Kota Surabaya Agustin Poliana mengusulkan ke Pemerintah Kota Surabaya untuk menambah kuota lansia yang menerima bantuan. Sebab berdasarkan data yang beliau pegang saat ini masih 25 persen lansia Surabaya yang mendapatkan bantuan dari Pemerintah kota. (Surya, 2017, para.2)

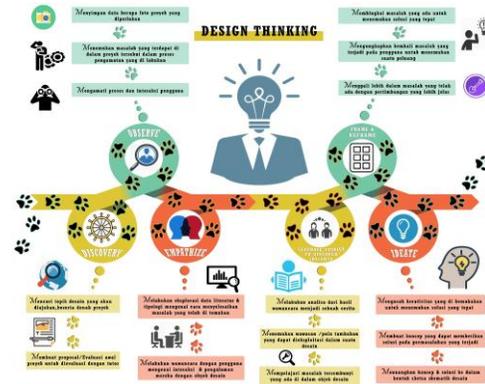
Keberadaan lansia di Surabaya semakin meningkat dimana Surabaya merupakan kota terbesar ke dua di Indonesia dengan jumlah penduduk lebih dari tiga juta jiwa. Selain itu, Usia Harapan Hidup (UHH) di Indonesia meningkat, termasuk Provinsi Jawa Timur. Tahun 2000, UHH sekitar 55 tahun. Tahun ini sekitar 71 tahun dan diharapkan ke depan meningkat hingga 75 tahun. Wakil gubernur yang biasa disapa Gus Ipul menerangkan, berdasarkan data BPS (Badan Pusat Statistik) pada Tahun 2015, penduduk Indonesia usia 60 tahun ke atas mencapai sekitar 21,68 juta jiwa atau 8,49 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Menurut Ketua Komite Daerah (KOMDA) Lansia Jawa Timur, peningkatan UHH merupakan wujud peningkatan kesejahteraan masyarakat Jawa Timur. Selain peningkatan dalam pelayanan kesehatan, juga diharapkan masyarakat ikut menghibur dan membahagiakan lansia. (Detik News, 2017, para.5). Peran keluarga dalam merawat lansia sangat penting dan membantu lansia untuk menjangkau sumber-sumber yang ada dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya.

Namun, seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern dan tuntutan hidup yang semakin banyak dan tinggi maka kebiasaan anak atau keluarga merawat orang tua yang sudah berusia lanjut menjadi semakin berkurang. Padahal hal ini sudah menjadi kewajiban mereka untuk mengurus para orang tua lansia tersebut. Perubahan struktur di dalam keluarga menyebabkan keluarga memandang bahwa keberadaan lansia di dalam lingkungan keluarga merupakan sebuah beban. Keluarga mengalami kesulitan untuk melakukan pelayanan dalam rangka memenuhi kebutuhan lansia dengan kondisi anak-anak begitu sibuk dengan masalahnya sendiri sehingga mengakibatkan anak-anak secara tidak langsung kurang memperdulikan keberadaan lansia serta berpengaruh terhadap jalinan komunikasi antara orang tua dengan anak yang semakin berkurang. Selain itu, terdapat perubahan peran dan fungsi di dalam keluarga yang menyebabkan pihak keluarga mulai menempatkan para lansia di panti werdha atau panti jompo.

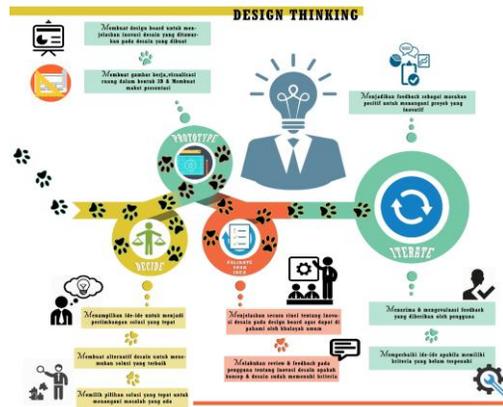
Panti werdha atau panti jompo adalah tempat tinggal yang dirancang khusus untuk orang lanjut usia, yang di dalamnya disediakan semua fasilitas lengkap yang dibutuhkan orang lanjut usia (Hurlock, 1996) [1]. Menurut Santrock (2002) [2] panti jompo merupakan lembaga perawatan atau rumah perawatan yang dikhususkan untuk orang-orang dewasa lanjut. Di sana tersedia berbagai macam kebutuhan yang dibutuhkan oleh para orang-orang lanjut usia dan tersedia juga fasilitas kesehatan. Hal yang menjadi masalah utama di sini adalah lembaga pelayanan kesejahteraan untuk lansia masih belum memadai. Jumlah panti werdha yang terdaftar dan beroperasi di Surabaya hanya ada 11 buah, dan jumlah panti werdha di Surabaya sudah cukup banyak dan cukup memadai, namun tidak semua bangunannya layak huni. Maka dibutuhkan sarana yang dapat memfasilitasi para lanjut usia untuk beraktivitas sehari-hari agar para lanjut usia memiliki hidup yang sejahtera baik secara jasmani dan rohani. Dimana keberadaan panti werdha di tengah perkotaan dapat membantu meringankan tugas keluarga untuk merawat orang tua mereka juga dapat membuka kesempatan para orang tua/lanjut usia untuk bertemu dan beraktivitas dengan teman baru di panti werdha tersebut. Oleh karena itu, penulis menggunakan Panti Werdha Usia Anugerah sebagai sarana yang bertujuan untuk membantu para lanjut usia dalam menjalani aktivitas sehari-hari dimana tempat ini kurang memadai dan kurang terekspos sebagai tempat yang nyaman yang dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas penunjang yang memadai sehingga lebih terkesan seperti rumah kos (tempat tinggal sementara) dengan lingkungan yang kurang nyaman dan terlihat suram. Dimana hal ini sangat mempengaruhi kondisi fisik dan psikologis para lansia.

II. PEMBAHASAN

A. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Rancangan Design Thinking Process 1



Gambar 2. Rancangan Design Thinking Process 2

Penulis mengambil *Creativity at Work Design Thinking* sebagai inspirasi dalam aplikasi pola pikir perancangan untuk menyelesaikan rangkaian proses tugas akhir. Berdasarkan pola pikir perancangan dan tahap-tahap perancangan yang telah diuraikan oleh penulis untuk pengerjaan perancangan tugas akhir dimana penulis memperinci kegiatan pada setiap tahapan desain menjadi:

- *Discovery*
 Pada tahap ini penulis mencari topik desain yang akan dijadikan sebagai bahan tugas akhir dimana dalam menentukan topik ini penulis harus mencari dan menemukan denah proyek yang tepat sehingga memudahkan penulis untuk bekerja tugas akhir dengan baik dan benar. Selain itu, penulis membuat proposal dan evaluasi/evaluasi awal proyek kepada dosen pembimbing mengenai ajuan topik yang akan diangkat oleh penulis sebagai bahan tugas akhir.
- *Observe*
 Pada tahap ini penulis mencari masalah yang terdapat pada bangunan tersebut. Selain itu, penulis mengamati proses dan interaksi pengguna sehingga penulis dapat menemukan masalah utama yang terdapat pada panti werdha tersebut juga memudahkan dalam menemukan solusi yang tepat

- *Emphatize*

Pada tahap ini penulis mengkategorikan tahap ini menjadi dua bagian yakni :

- a. Melalui studi lapangan

Data ini berupa survey-survey, observasi ataupun wawancara yang dilakukan di tempat perawatan manula yang ada. Observasi ini akan menghasilkan data di lapangan secara jelas dan dapat menangkap fenomena-fenomena yang ada di lapangan dengan baik untuk membantu perancangan. Data-data yang diperlukan antara lain :

- Struktur organisasi
- Pola aktivitas pengguna
- Sistem penataan interior
- Sistem perawatan
- Dan data-data lain yang mendukung

- b. Melalui studi literatur

Data ini diperoleh dari pencarian melalui buku, majalah, internet dan lain sebagainya. Data ini berupa data-data tentang manula seperti pola perkembangan kesehatan, psikologi, kebiasaan, pola hidup, dimensi gerak tubuh dan lain-lain. Selain itu, berupa data mengenai desain-desain perawatan manula yang ada sekarang ini. Juga dibutuhkan data mengenai tema dan gaya yang nantinya akan dipakai dalam perancangan meliputi karakteristik, konsep desain, latar belakang yang terkait

- *Leverage stories to discover insights*

Pada tahap ini penulis menyusun data lapangan yang telah didapat dalam format yang efektif untuk perancangan, mendeskripsikan masalah yang ada dan perlu diperbaiki dalam proses perancangan, menemukan wawasan dan poin tambahan yang dapat digali lebih dalam pada suatu desain. Penulis juga melakukan pembelajaran terhadap masalah yang tersembunyi yang terdapat pada objek desain tersebut

- *Frame and Reframe*

Pada tahap ini penulis menganalisis masalah yang ada dan menemukan solusi yang tepat, membingkai masalah yang ada sehingga menemukan masalah utama yang harus segera di selesaikan sebelum menyelesaikan masalah yang lain dan menggali masalah yang ada lebih dalam dengan pertimbangan yang lebih jelas

- *Ideate*

Pada tahap ini penulis mengasah kreativitas yang dimiliki dan dituangkan dalam suatu desain, membuat konsep desain yang akan diterapkan pada perancangan, menuangkan konsep & solusi ke dalam sketsa-sketsa ide dan alternatif desain (skematik desain)

- *Decide*

Pada tahap ini penulis menampilkan ide-ide untuk menjadi bahan pertimbangan solusi yang tepat, membuat pengembangan desain dari alternatif skematik yang dipilih dan sudah menentukan solusi dan alternatif desain yang terbaik dimana desain yang dipilih merupakan suatu solusi yang tepat dari semua solusi yang ditawarkan

sehingga segala masalah yang didapat dapat terselesaikan dengan baik dan benar

- *Prototype*

Pada tahap ini penulis membuat gambar penyajian sebagai hasil desain akhir dari perancangan dengan cara membuat gambar kerja, visualisasi bentuk 3D, membuat maket presentasi. Juga membuat design board untuk mempresentasikan desain yang akan dibuat sehingga seluruh masyarakat dapat melihat desain yang telah dibuat oleh penulis

- *Validate your idea*

Pada tahap ini penulis menjelaskan secara rinci mengenai desain yang telah dibuat dalam bentuk design board, maket sebagai visualisasi dari perancangan desain akhir. Penulis juga melakukan *review* dan *feedback* tentang desain sehingga penulis dapat mengukur kriteria yang tepat dalam mendesain panti werdha tersebut

- *Iterate*

Pada tahap terakhir ini penulis menjadikan *feedback* sebagai masukan positif untuk menangani proyek yang inovatif dan penulis melakukan perbaikan ide-ide apabila memiliki kriteria yang belum terpenuhi

B. KONSEP PERANCANGAN DAN LAYOUT

Konsep desain yang dipakai dalam perancangan interior Panti Werdha Usia Anugerah di Surabaya ini adalah “*Serve with Heart*” dimana berawal dari biografi Alm. Pendeta Dr. Ishak Leo Lew Lewi Santoso dalam cerita hidupnya dimana dalam kehidupannya, beliau mengalami salah satu peristiwa penting dalam hidupnya yang membuat beliau bertobat dan berjanji dengan Tuhan dengan cara melayani secara 100%. Penerapan pelayanan ini tidak hanya di terapkan untuk diri sendiri saja namun melayani sesama maupun membantu dan menyantuni sesama yang membutuhkan termasuk mendirikan Panti Werdha Usia Anugerah. Selain itu, beliau berharap agar panti jompo ini dapat dijadikan sebagai pengganti keluarga dalam memberikan perhatian dan perawatan terhadap para lansia sehingga para lansia tidak merasa terbuang karena tidak diperhatikan oleh keluarga mereka masing-masing. Atas dasar ini menjadikan bahwa melayani merupakan suatu panggilan khusus Tuhan agar dapat mengayomi kesejahteraan hidup para lansia.

Alm. Pendeta Dr. Ishak Leo Lew Lewi Santoso memiliki tujuan dalam mendirikan panti werdha tersebut yakni kebutuhan khusus lansia belum sepenuhnya terfasilitasi dengan baik, terutama mengenai tingkat keergonomisan fasilitas panti. Selain itu, beliau ingin meningkatkan kualitas hidup lansia dengan meningkatkan pelayanan, fasilitas, dan penataan interior Panti Werdha Usia Anugerah, serta menghadirkan suasana natural sehingga menimbulkan kesan aman dan nyaman bagi aspek psikologis lansia. Di sisi lain karakteristik dari konsep sesuai kebutuhan lansia merupakan proses peningkatan kualitas hidup lansia, yaitu memiliki bentukan aman dan sederhana, dengan menciptakan suasana alami & menyenangkan untuk memberi persepsi nyaman bagi lansia.

Dari ide dasar ini munculah konsep “*Serve With Heart*” dimana memiliki latar belakang yakni melayani bersumber dari konsep Kekristenan yang berarti melayani Allah dengan tujuan agar nama Allah dimuliakan. Makna dari melayani adalah Pelayanan merupakan bagian dari kehidupan orang-orang percaya yang merupakan inti dalam suatu kehidupan. Selain itu konsep “*Serve With Heart*” merupakan suatu upaya untuk melakukan sesuatu yang baik untuk kepentingan diri sendiri maupun untuk orang lain yang dilakukan dengan sepenuh hati tanpa adanya paksaan dari pihak manapun (tanpa pamrih). Di dalam konsep “*Serve With Heart*” ini memiliki beberapa nilai dasar dimana nilai dasar ini membawa dampak dalam aspek psikologi para lansia dalam menggali kenangan di masa lampau untuk mengobati rasa kesepian para lansia tersebut. Nilai dasar terdiri dari ;

- *Charity*

Definisi : murah hati,amal,kemurahan hati. sesuai status sebagai *Public Service*

Penjabaran : Mengulurkan tangan untuk menampung para lansia yang merasa kesepian di dalam hidupnya karena ditinggal oleh keluarganya yang merupakan bentuk cinta kasih yang murni sehingga memunculkan sikap yang natural

- *Comitment*

Definisi : Tekad realisasi janji pada diri dan pelanggan/ (rekanan), sesuai target, layak dipercaya, jujur
 Penjabaran : Para perawat memiliki komitmen atau janji kepada Allah untuk melayani sesama seperti para lansia dengan tujuan untuk memuliakan Tuhan. Komitmen ini dapat diterapkan apabila terjadi keseimbangan dalam penerapannya

- *Care*

Definisi : peduli dan penuh perhatian, siap siaga memenuhi kebutuhan pelanggan & empati

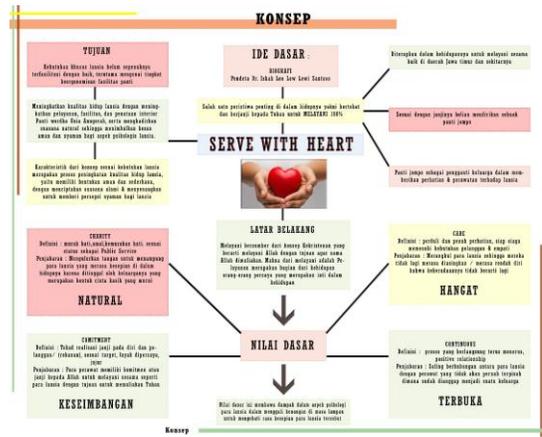
Penjabaran : Merangkul para lansia sehingga mereka tidak lagi merasa diasingkan / merasa rendah diri bahwa keberadaannya tidak berarti lagi. Didasarkan dengan sikap yang hangat dapat membantu para lansia untuk lebih bersosialisasi dengan lingkungan yang baru

- *Continuous*

Definisi : proses yang berlangsung terus menerus, *positive relationship*

Penjabaran : Saling berhubungan antara para lansia dengan perawat yang tidak akan pernah terpisah dimana sudah dianggap menjadi suatu keluarga. Sikap yang terbuka dapat memberikan perasaan yang nyaman dan menghidupkan suasana yang gembira di dalam panti werdha tersebut

Dengan adanya nilai dasar dalam konsep yang dibuat oleh penulis ini dapat menjadikan desain lebih bermakna dan memudahkan untuk mengaplikasikan dalam desain yang akan dirancang dimana aplikasi desain tersebut akan menjadikan desain lebih berkesinambungan dan selaras dengan hasil yang akan dicapai tersebut.



Gambar 3. Konsep Perancangan

Karakter yang ingin ditonjolkan adalah keseimbangan dimana secara bentuk menggabungkan antara bentuk geometris dan bentuk organik ke dalam suatu desain. Namun penggabungan ini tetap menjadikan bentuk geometris sebagai bentuk dominan yang dipadukan dengan sentuhan bentuk organik. Asal mula menjadikan perpaduan bentuk organik dan geometris karena penulis memahami karakter dari manusia dimana bentuk geometris merupakan gambaran dari karakter masa muda yang kuat dan tangguh sedangkan bentuk organik merupakan gambaran dari karakter masa tua yang rapuh dan lemah. Karakter ini tidak hanya memberikan kesan statis namun juga memberikan permainan dinamis pada area tertentu sehingga menghasilkan kesan informal pada desain yang dihasilkan nantinya. Gaya desain yang akan digunakan oleh penulis adalah gaya desain Modern Vintage dimana penulis ingin memunculkan kembali memori-memori indah yang telah dilalui oleh para lansia namun tetap memberikan sentuhan modern pada setiap desainnya. Alasan penulis menggunakan 2 unsur gaya yang berbeda ini karena penulis ingin mendatangkan kembali bentuk desain yang sudah jadul atau lampau tersebut seperti bentuk perabot, warna yang lembut atau pastel dll. Namun tetap tidak terkesan kuno atau jadul sehingga penulis menggabungkan dengan unsur modern yang minim akan dekorasi dan lebih mengutamakan fungsi pada setiap desainnya. Berikut ciri-ciri gaya desain Modern [3] :

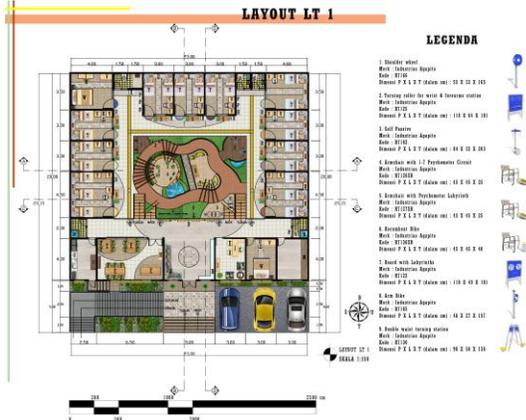
- Denah terbuka
- Sedikit dan tidak ada hiasan
- Transparan, ruang perantara dibatasi oleh dekorasi tidak masiv
- Jendela berukuran besar dan tinggi
- Menggunakan material mengkilap pada area tertentu

Sedangkan, ciri-ciri gaya desain Vintage :

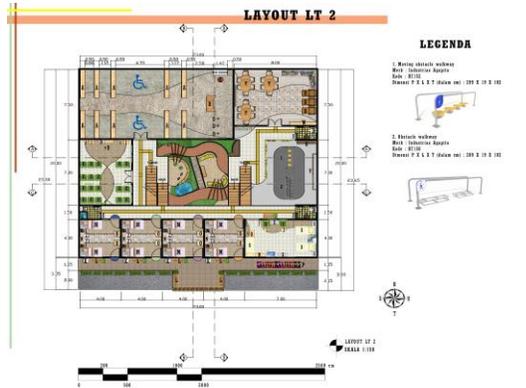
- Material alami merupakan unsur dominan
- Penggunaan warna yang lembut atau pastel
- Penggunaan wallpaper atau wall covering bermotif
- Menggunakan pelapis lantai berupa ubin terakota, parket, serta kayu

Suasana ruang yang ditampilkan berkesan tenang, nyaman sehingga sangat cocok untuk ditinggali oleh para lansia dimana permainan warna dan bentuk sangat berpengaruh dalam suasana ruang yang dihasilkan nantinya. Penggunaan warna yang digunakan pada desain panti werdha Usia Anugerah ini yaitu mengadaptasi dari Pengaruh healing environment yang kuat adalah penggunaan warna yang kontras dimana memberi kesan kuat dan mandiri untuk pengguna lansia dimana warna yang kontras memudahkan lansia dalam membedakan fungsi maupun jenis ruang. Serta penggunaan warna-warna netral atau soft pastel dimana penurunan penglihatan lansia membuat kesulitan dalam membedakan warna. Perbedaan gelap-terang dapat menjadi solusi desain.

Beberapa prasarana Panti Werdha Usia Anugerah yang tersedia yaitu kamar tidur perawat, kamar tidur lansia, ruang makan bersama, kamar mandi lansia, kamar mandi umum, ruang tunggu, ruang kebaktian, ruang klinik + area *teraphy*, *gift shop*, cafeteria (dapur), ruang cuci, ruang serbaguna, ruang kantor, gudang & taman dimana layout disusun sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan tiap ruang. Penentuan ruang terdekat dan ruang terjauh dipertimbangkan sesuai dengan fungsinya. Area bagian depan merupakan area publik, sementara pada bagian dalam lebih privat. Tataan ruang ditata sehingga dapat mempermudah aktivitas manula di dalamnya.



Gambar 4. Layout Perancangan Lantai 1



Gambar 5. Layout Perancangan Lantai 2

Penyusunan *layout* disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi dari masing-masing ruang dimana hal ini

berpengaruh terhadap penentuan letak ruang mulai dari yang terjauh hingga ruang yang terdekat. Area bagian depan dijadikan sebagai area publik dimana pengunjung yang ingin mengunjungi panti werdha tersebut dapat memasuki area yang telah ditentukan tersebut. Sedangkan area yang berada di dalam menjadi area yang lebih privat. Ruangan yang telah disusun ini dapat mempermudah aktivitas dan kehidupan lansia yang berada di dalam panti werdha tersebut.

Pada layout yang telah dibuat dapat dilihat bahwa area bagian tengah merupakan area yang menyatukan segala kegiatan dan aktivitas para penggunanya khususnya para lansia dimana dengan adanya area tengah ini dapat menjelaskan arah sirkulasi para lansia yang jelas sehingga para lansia tidak mengalami kebingungan ketika menuju suatu ruangan. Penataan ruang yang efisien antara lain :

- Letak kamar tidur yang berdekatan dengan kamar mandi sehingga memudahkan para lansia untuk menjangkau kamar mandi dengan cepat
- Letak ruang serbaguna, ruang hiburan dan ruang kebaktian dimana sangat berpotensi untuk menyebabkan kebisingan di letakkan di area belakang sehingga dapat mengurangi kebisingan saat beristirahat
- Posisi taman di letakkan di bagian tengah bangunan sehingga dapat memberikan sirkulasi udara dan panas matahari yang masuk ke setiap sisi dalam bangunan. Hal ini dapat menjaga kebersihan udara dan membuat ruangan tidak lembab dan pengap
- Area tunggu diletakkan di bagian depan pintu masuk *main entrance* agar mempermudah dalam sistem keamanan dimana para pengawas dapat mengawasi secara langsung pengunjung yang mengunjungi panti werdha tersebut
- *Layout* yang telah didesain ini memiliki area parkir yang cukup lebar dan memiliki ramp sehingga memudahkan para lansia yang memiliki kebutuhan khusus dimana pada layout sebelumnya tidak memiliki area parkir dan memiliki sirkulasi masuk yang sempit (masuk kedalam perumahan warga)
- *Layout* ini didesain dengan menggunakan *split level* dimana memiliki tujuan agar para lansia tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan anak tangga yang memiliki ketinggian tertentu. *Split level* ini sangat membantu para lansia ketika mereka melakukan aktivitas yang berada di lantai atas
- Area *teraphy* dan ruang klinik yang berdekatan dimana ruangan ini memiliki aktivitas yang berkesinambungan
- Area kebaktian dan area serbaguna diletakkan berdekatan agar pengawas dapat dengan mudah mengawasi setiap aktivitas yang dilakukan di dua ruangan tersebut. Selain itu, dua ruangan ini berada dalam satu lingkup area yang memisahkan dengan ruangan lainnya sehingga pengunjung tidak dapat dengan mudah memasuki area yang lebih privat
- Ruang pengawas diletakkan di bagian depan bangunan sehingga dapat mengawasi sirkulasi keluar masuknya pengunjung panti werdha tersebut
- Gudang diletakkan di bagian depan dengan tujuan agar memudahkan perawat untuk mengambil keperluan

lansia seperti kursi roda, tongkat ketika para lansia membutuhkan perlengkapan tersebut

- Ruang kantor diletakkan berdekatan dengan area tunggu agar memudahkan pengunjung untuk mengurus prosedur/ administrasi yang ada di panti werdha tersebut
- Ruang makan diletakkan berdekatan dengan dapur dimana terdapat tembusan dinding sehingga memudahkan perawat untuk mengambil makanan yang dibutuhkan oleh para lansia
- *Gift shop* merupakan suatu area yang membutuhkan perhatian dari masyarakat luar untuk membeli hasil kerajinan yang dihasilkan oleh para lansia sehingga letak *gift shop* sangat berdekatan dengan area tunggu dan *main entrance* dengan harapan dapat menarik minat dan perhatian pengunjung tersebut
- Pembagian area di kamar tidur yang dibagi berdasarkan warna pintu dan carpet dimana masing-masing kamar memiliki warna yang berbeda-beda dengan tujuan agar para lansia dapat mengingat warna kamar mereka dan tidak salah ketika masuk kamar lansia lainnya
- Pada area depan disediakan area *ramp* dimana area ini dapat mempermudah lansia yang memiliki kebutuhan khusus seperti kursi roda dll untuk memasuki bangunan panti werdha tersebut
- Pada *layout* ini memiliki area parkir yang dapat digunakan oleh pengunjung yang menaiki kendaraan sehingga pengunjung tidak perlu memarkir kendaraan mereka di luar gang perumahan panti werdha tersebut
- Ruang klinik yang memiliki kapasitas dan sirkulasi yang lebih luas dibandingkan dengan desain sebelumnya yang sempit dan terbatas
- Pada ruang kebaktian memiliki area khusus untuk pengguna yang menggunakan kursi roda dimana terdapat *signage* di area lantai sehingga memudahkan pengguna kursi roda untuk menuju area yang telah disediakan tersebut juga penempatan kursi roda ini dekat dengan pintu masuk ruang kebaktian tersebut.

C. IMPLEMENTASI KONSEP

• Sistem pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Namun pencahayaan buatan yang diandalkan adalah pencahayaan alami dimana pencahayaan alami sangat baik untuk kesehatan tubuh terutama para lansia karena dengan adanya sinar matahari yang masuk ke dalam suatu ruangan. Oleh karena itu, meletakkan taman di bagian tengah dalam bangunan agar sinar matahari dapat masuk ke setiap sisi bangunan baik melalui pintu maupun jendela yang terdapat di dalam bangunan tersebut.

Jenis pintu yang digunakan adalah pintu panel Upvc dan pintu kaca yang memiliki konstruksi kaca tempered kurang lebih 13-19 mm. jenis pintu ini membutuhkan kerangka kusen sehingga menjadikan konstruksi lebih kuat. Selain itu, sistem pintu yang

digunakan pada bangunan ini adalah pintu ayun yang memiliki ensel kusen samping sehingga dapat memudahkan pengguna sebagai jalur masuk ke suatu ruangan juga sistem pintu ini sangat baik untuk mengisolasi suara dan dapat menahan cuaca.

Pada bagian atas taman, menggunakan aksesoris seperti sun louvre dimana sistem ini dapat membantu menahan cuaca yang buruk ke dalam suatu ruangan karena taman pada bangunan ini diletakkan di bagian tengah bangunan sehingga membutuhkan alat yang dapat menutup dan membuka sirkulasi udara dimana jika terjadi cuaca buruk seperti hujan, angin dll maka alat ini dapat menutup sirkulasi udara tersebut sehingga para lansia tetap dapat beraktivitas di dalam taman tersebut. Sedangkan aksesoris seperti *roller blind & gordyn* juga digunakan sebagai penghalang masuknya sinar matahari panas pada saat siang hari. Pencahayaan buatan digunakan pada saat sore menjelang malam hari dimana dapat menghemat penggunaan energi yang berlebihan. Pencahayaan buatan yang digunakan adalah lampu *downlight LED*, *spotlight*, *wall lamp* dan *hidden lamp* (menggunakan *LED Strip*)



Gambar 6. Perspektif Ruang Kantor

- **Sistem penghawaan**

Sistem penghawaan yang digunakan adalah penghawaan alami dan penghawaan buatan. Namun yang sering digunakan pada bangunan ini adalah sistem penghawaan alami dimana banyak sekali bukaan baik jendela maupun ruang yang terbuka sehingga pengguna dapat berhubungan langsung dengan alam seperti taman (bagian tengah bangunan) dan kolam yang diletakkan di taman sehingga menjadikan perputaran sirkulasi yang baik dan bersih akibat perputaran sirkulasi udara tersebut. Bentuk jendela yang digunakan ada dua macam yakni *fixed window* (tidak bisa memasukan sirkulasi udara), *sliding window*, *casement window*, *awning window* dan *bay window*. Ventilasi yang digunakan yaitu berjenis berengsel samping. Jendela engsel samping ini memiliki engsel dibagian samping yang biasanya berayun keluar.

Sistem penghawaan buatan yang digunakan adalah Air Conditioner (AC) berjenis *wall split*, kipas angin & *ceiling fan* dimana AC diletakkan dibagian area yang membutuhkan kesejukan seperti ruang hiburan, ruang kantor dan ruang kebaktian sedangkan kipas angin diletakkan di area seperti ruang tamu dan ruang tidur. *Ceiling fan* diletakkan di ruang makan, ruang kesehatan dll. Penyedotan udara kotor dan udara panas menggunakan *exhaust fan* yang berjenis *ceiling mounted* yang tertanam di dalam plafon dimana *exhaust fan* diletakkan di area dapur dan kamar mandi sehingga ruangan tersebut memiliki sirkulasi udara yang baik.



Gambar 7. Perspektif Ruang Klinik

- **Sistem Akustik**

Penggunaan sistem akustik pada desain bangunan ini terletak pada pengaplikasian material dinding & lantai. Pada bagian dinding menggunakan akustik yang berasal dari rangka kayu lunak 63 X 50 mm, serat mineral tebal 50 mm dan *plywood* tebal 6 mm di kedua sisinya. Dinding ini mampu menahan keramaian bunyi hingga 30 Db. Bentuk dinding yang digunakan adalah bentuk lurus kotak memanjang dimana dapat menyerap bunyi lebih banyak dibandingkan dengan dinding lainnya. Sedangkan untuk menjadikan suatu ruangan terlihat memiliki *vocal point* maka penulis menggunakan material *wood wool panel* dengan merk BAUX dimana material ini memiliki bentuk yang beragam sehingga dapat mengkombinasikan baik dari segi bentuk maupun warna yang menjadikan material ini memiliki nilai estetika yang tinggi. Penggunaan dinding lainnya menggunakan *gordyn* dan *roller blind* pada beberapa area seperti ruang kebaktian, ruang kesehatan, ruang makan bersama, ruang tidur dll. Sedangkan untuk material lantai menggunakan material vinyl dan material karpet sehingga sangat cocok untuk digunakan sebagai *healthcare* yang merawat para lansia. Material yang lunak ini sangat baik dalam menyerap suara dibandingkan dengan permukaan lain yang memiliki tekstur yang kasar. Penerapan vinyl dan karpet ini diletakkan di area yang membutuhkan ketenangan seperti ruang kebaktian, ruang serbaguna dan ruang hiburan dimana material ini dapat menyerap suara hingga 19 dB dimana dengan adanya material ini diharapkan dapat menjaga ketenangan dan kenyamanan para pengguna yang tinggal di dalam panti werdha tersebut.



Gambar 8. Perspektif Ruang Serbaguna



Gambar 9. Perspektif Ruang Kebaktian



Gambar 10. Perspektif Ruang Kebaktian

• **Sistem proteksi kebakaran**

Sistem proteksi kebakaran yang digunakan adalah sistem proteksi kebakaran aktif & sistem proteksi kebakaran pasif. Pada sistem proteksi kebakaran aktif menggunakan *heat detector* yang memiliki klasifikasi yakni *LED Indication*, *supply voltage* :12V-24 V DC sedangkan untuk sistek proteksi kebakaran pasif menggunakan APAR dengan ukuran 3 kg yang memiliki gas pendorong : nitrogen. APAR ini diletakkan secara menyebar di setiap sisi bangunan

sehingga apabila terjadi kebakaran dapat melakukan antisipasi dengan cepat

• **Sistem komunikasi dan informasi**

Sistem komunikasi yang digunakan adalah komunikasi secara langsung dengan adanya sirkulasi yang mudah & komunikasi tidak langsung melalui telepon dimana disediakan line telepon pada setiap area sehingga memudahkan dalam berkomunikasi dan sistem informasi yang digunakan adalah penggunaan *signage* dan petunjuk yang diletakkan di area yang sering dijadikan sebagai aktivitas para lansia seperti ruang hiburan, ruang kebaktian, ruang serbaguna, ruang tamu, *office*, ruang klinik. *Signage* ini juga diaplikasikan pada bagian lantai dimana dapat memudahkan para pengguna khususnya para lansia yang memiliki keterbatasan fisik sehingga tidak membuat bingung para lansia tersebut dengan cara menggunakan tactile line yang dan tactile dot sepanjang area yang dilalui oleh para lansia. *Signage* atau perbedaan area juga dapat terlihat dari penggunaan warna yang diterapkan di aplikasi dinding yang membedakan antara satu ruang dengan ruang lainnya. Juga dapat terlihat dari warna pintu yang didesain secara khusus dimana di setiap area memiliki warna pintu yang berbeda-beda sehingga dapat membantu para lansia untuk menuntun mereka menuju tempat yang diinginkan. Bangunan ini juga dilengkapi dengan *signage fire exit* yang diletakkan di setiap area yang dapat menuntun para lansia dan pengguna berjalan keluar bangunan apabila terjadi kebakaran. Pada sistem komunikasi menggunakan *router server* yang memiliki kelebihan mampu menyambungkan telepon baik dari dalam maupun luar ruangan sehingga memudahkan dalam komunikasi. Sedangkan pada area jaga menggunakan sistem sederhana untuk memanggil perawat pada setiap ruang tidur para lansia dan kamar mandi untuk menghindari hal yang tidak diinginkan seperti terjatuh dll.



Gambar 11. Perspektif Ruang Tidur Lansia 1



Gambar 12. Perspektif Ruang Tidur Lansia 2



Gambar 13. Perspektif Ruang Tidur Lansia 3

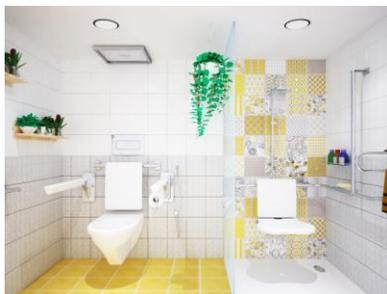
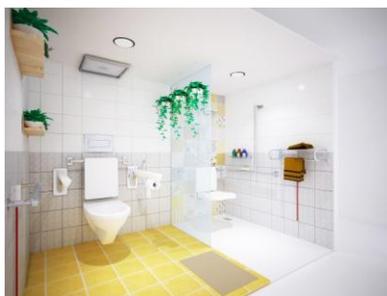




Gambar 14. Perspektif Ruang Tidur Lansia 3

• **Sistem keamanan**

Sistem keamanan yang digunakan pada bangunan ini adalah CCTV. CCTV menggunakan tipe mini dome yang terpasang di atas plafon ruangan dimana CCTV ini diletakkan di area yang memiliki tingkat sirkulasi pengguna yang paling banyak seperti ruang tamu, *gift shop*, ruang kebaktian, ruang serbaguna dan ruang hiburan sehingga pengawasan dapat dengan mudah mengawasi ke setiap sisi bangunan. Sistem keamanan untuk seluruh ruangan menggunakan sistem penguncian pintu dimana pembukaan pintu dilakukan dengan membuka pintu engsel secara manual dengan menggunakan kunci dimana kunci tersebut hanya dipegang oleh tim pekerja panti werdha tersebut. Sedangkan untuk kamar mandi menggunakan *grab rails* dan *closet grab bar* sebagai pegangan tangan yang memudahkan lansia untuk melakukan aktivitas di dalam kamar mandi juga dilengkapi dengan *urgent call pull cord* yang diletakkan di setiap sisi kamar mandi sehingga memudahkan lansia untuk meminta pertolongan secara cepat jika terjatuh di dalam kamar mandi. Pada setiap area tidak hanya di sepanjang koridor diberikan *grab rails* yang memudahkan lansia dalam berjalan. *Grab rails* tidak hanya diberikan pada setiap ruangan namun juga diaplikasikan pada area taman dimana taman merupakan area yang memiliki aktivitas tinggi para lansia dalam aktivitas sehari-harinya.



Gambar 15. Perspektif Kamar Mandi Lansia



Gambar 16. Perspektif Ruang Teraphy





Gambar 17. Perspektif Taman

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari seluruh proses perancangan desain Panti Werdha Usia Anugerah di Surabaya adalah :

Dalam merancang sebuah fasilitas untuk lansia banyak hal yang perlu diperhatikan baik dari segi bangunan secara fisik maupun pengaruh terhadap psikologis para lansia tersebut. Dalam kriteria pelayanan panti werdha dalam Keputusan Menteri Sosial disebutkan bahwa dalam mendesain tidak hanya mementingkan nilai estetika saja namun pemeliharaan dari segi psikologis dan fisik para lansia perlu menjadi pertimbangan sehingga penulis menyediakan fasilitas kesehatan berupa ruang *therapy* dan ruang klinik dengan letak ruang yang berdekatan sehingga para perawat, dokter tetap dapat menjaga kesehatan serta memantau perkembangan fisik para lansia tersebut . Selain itu, dalam Keputusan Menteri Sosial menyebutkan bahwa diperlukan adanya pelaksanaan kegiatan yang rekreatif serta bermanfaat. Hal ini telah menjadi pertimbangan penulis untuk memberikan fasilitas hiburan seperti menyediakan ruang hiburan dan ruang serbaguna (ruang karaoke) serta penulis juga menyediakan fasilitas untuk para lansia dalam mengembangkan keahlian nya masing-masing seperti menjahit,merajut dll dimana hasil dari kerajinan tangan itu dapat diperjualbelikan di ruangan *gift shop*. Pada Keputusan Menteri Sosial yang terakhir menyebutkan bahwa perlu adanya bimbingan mental spiritual sehingga penulis memfasilitasi dari segi spitual dengan adanya ruang kebaktian dengan letak yang mudah dijangkau oleh para lansia juga untuk kegiatan kemasyarakatan, penulis memfasilitasi dengan adanya ruang serbaguna sehingga segala kegiatan sosial antara para lansia dengan masyarakat luas dapat terfasilitasi dengan baik

Penerapan *Healing Environment* pada perancangan interior Panti Werdha Usia Anugerah di Surabaya ini dapat dilihat dari penerapan pengadaan taman dan kolam sebagai pusat orientasi dari seluruh ruangan di bangunan tersebut dimana dengan hadirnya taman dan kolam dapat menjadi tempat bagi lansia untuk berinteraksi dengan alam. Selain sebagai pusat paru-paru bangunan, pendekatan dengan *Healing Environment* dapat memberikan energi positif yang sangat berguna dalam aspek psikologis para lansia tersebut. Pendekatan ini

dapat terlihat jelas dalam penataan *layout* sehingga sirkulasi udara dan sumber pencahayaan lebih memanfaatkan sumber alami. Hal ini sangat berpengaruh pada efek psikologis para lansia agar para lansia tidak mudah bosan dan tidak merasa terbatas ruang lingkupnya ketika tinggal di dalam panti werdha tersebut. Selain itu pendekatan dengan *Healing Environment* pada taman dapat menghadirkan bunyi-bunyian alam seperti bunyi burung berkicau, suara air yang mengalir dll yang dapat menjadi *sound therapy* bagi pendengarnya khususnya para lansia ketika berada di dalam taman tersebut. Melalui seluruh proses desain yang lebih menekankan pada alam sebagai pusat poros dan aspek psikologis akan mempengaruhi desain yang mengutamakan kenyamanan seperti layaknya berada di rumah sendiri dan tidak mudah jenuh atau bosan

Dalam mengatasi masalah sindrom sarang hampa yang terjadi pada para lansia, penulis berupaya untuk memberikan dukungan dengan menyediakan fasilitas pelayanan baik dari segi kesehatan maupun dalam lingkungan sosial. Dengan adanya pelayanan fasilitas ini para manula lebih memiliki peluang untuk hidup lebih mandiri dan tidak terlalu bergantung pada keluarga para lansia tersebut. Dengan adanya pelayanan kesehatan dan berbagai kegiatan sosial ini menjadi alternatif terbaik yang dapat dilakukan dalam memberi kesempatan pada para manula untuk berinteraksi sosial secara luas sehingga para lansia menjadi lebih terbuka dan dapat mengalihkan pikiran mereka dari rasa kesepian karena kurang mendapat perhatian dari keluarga para lansia tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Nadya Allencia Wijaya mengucapkan terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah menyertai penulis selama mengerjakan jurnal ini. Atas segala berkat dan karunia-Nya maka jurnal ini mampu terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Tidak terlepas dari bantuan banyak pihak maka pada kesempatan kali ini penulis ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak tersebut, yaitu:

1. Mariana Wibowo, S.Sn., M.MT., dan Stephanie Melinda Frans S.Ds. selaku pembimbing.
2. Keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan baik moril maupun material.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hurllock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Edisi kelima. Jakarta: Penerbit Erlangga, 1990
- [2] Santrock. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga, 2002
- [3] Love, Mimi. *Color, space and style: All the Details Interior Designers Need to Know But Can Never Find*. USA: Rockport Publisher, 2007