

1. PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Pengertian Perancangan Interior Panti Jompo di Surabaya adalah

Perancangan :

- “Proses, cara, perbuatan merancang (mengatur segala sesuatu sebelum bertindak, mengerjakan atau melakukan sesuatu)” (*Kamus Besar Bahasa Indonesia* 856).

Interior :

- “Ruang dalam atau bagian dalam dari suatu bangunan atau gedung yang dibatasi oleh lantai, dinding, dan plafon” (*Kamus Besar Bahasa Indonesia* 725).
- Bagian dalam dari bangunan apapun dan bagaimanapun bentuknya bangunan itu, misalnya rumah, tempat tinggal, apartemen, hotel, perkantoran sampai pada rumah sakit sekalipun, disebut interior atau ruang dalam (Suptandar 11).

Panti :

- “Rumah, tempat (kediaman)” (*Kamus Besar Bahasa Indonesia* 803).

Jompo :

- “Tua sekali dan sudah lemah fisiknya, tua renta, uzur” (*Kamus Besar Bahasa Indonesia* 743).

Di :

- “Kata depan untuk menandai tempat, kata depan untuk menandai waktu” (*Kamus Besar Bahasa Indonesia* 203).

Surabaya :

- Ibukota Provinsi Jawa Timur, kota terbesar setelah Jakarta, juga merupakan pusat pengembangan sentra industri perdagangan, maritim untuk bagian Indonesia Timur (*Surabaya City Map* 3)

Jadi secara keseluruhan arti Perancangan Interior Panti Jompo di Surabaya adalah proses mengatur segala sesuatu dari ruang dalam sebuah bangunan rumah tempat kediaman untuk orang tua di Surabaya.

1.2. Latar Belakang Masalah

Tingkat produktivitas manusia sangat dipengaruhi oleh faktor usia. Bertambahnya usia, seringkali disertai dengan berkurangnya kemampuan seseorang terutama dari segi motorik. Pada saat inilah, seseorang dapat dikategorikan sebagai golongan usia yang tidak lagi produktif dan tidak lagi mandiri (membutuhkan penanganan khusus).

Panti jompo merupakan salah satu lembaga yang menawarkan jasa untuk merawat/menangani manula. Namun buruknya fasilitas dan lingkungan di panti jompo membuat lembaga ini memiliki nilai negatif. Orang tua yang dititipkan oleh keluarganya merasa terbuang, tidak dihargai.

Diharapkan dengan mendesain sebuah panti jompo dengan fasilitas yang baik, pandangan masyarakat terhadap panti jompo bisa berubah. Panti jompo bukan lagi sebagai tempat pembuangan bagi orangtua yang tidak dirawat, melainkan berada di sebuah panti jompo yang baik, bisa menjadi kebanggaan tersendiri bagi para orangtua yang ditempatkan disana.

1.3. Perumusan Masalah

Setelah mengetahui latar belakang masalah yang ada, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu:

- Apakah yang perlu diperhatikan dalam perancangan panti jompo, agar panti jompo memiliki gambaran positif?
- Apa saja yang perlu diperhatikan dalam perancangan panti jompo agar bisa memenuhi kebutuhan pengguna serta aman untuk digunakan oleh lansia?

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Memberikan gambaran positif tentang panti jompo, melalui desain yang baik.
- Merancang panti jompo dengan fasilitas yang memenuhi kebutuhan pengguna terutama dari segi keamanan.

1.5. Manfaat Perancangan

Perancangan ini memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- Mengubah gambaran negatif tentang panti jompo.
- Menciptakan desain yang layak untuk orang-orang lanjut usia.
- Meningkatkan pengetahuan tentang perancangan ruang khususnya untuk lansia.

1.6. Ruang Lingkup Perancangan

Merancang Panti Jompo di Surabaya dengan luasan $\pm 1.000 \text{ m}^2$. Panti ini diperuntukan untuk lansia (wanita) dengan rentang usia 60-74 tahun. Panti jompo ini merupakan lembaga **profit**.

a. Ruang yang disediakan terdiri atas:

No.	Jenis Ruang	Aktivitas
1.	Kantor administrasi	Tempat berlangsungnya segala proses administrasi
2.	Ruang tamu	Menerima tamu
3.	Ruang tidur lansia	Kamar tidur yang dilengkapi dengan kamar mandi
4.	Ruang rekreasi	Tempat bersantai, menonton TV, melakukan hobi
5.	Ruang olahraga	Tempat berolahraga bagi lansia dilengkapi dengan fasilitas sauna
6.	Ruang kunjungan	Untuk memfasilitasi keluarga lansia yang datang berkunjung
7.	Klinik	Jika sewaktu waktu ada lansia yang sakit. Klinik untuk cek kesehatan rutin seminggu sekali, tidak termasuk perawatan gigi.
8.	Ruang Makan	Tempat makan bersama
9.	Dapur	Tempat menyiapkan atau menyimpan makanan
10.	Ruang tidur pengurus	Kamar tidur untuk pengurus panti
11.	Area mencuci	Mencuci pakaian
12.	Ruang setrika	Menyetrika pakaian

13.	Gudang	Menyimpan perlengkapan yang dibutuhkan sewaktu-waktu serta barang kebutuhan sehari-hari
14.	Ruang tidur pembantu rumah tangga	Kamar tidur untuk pekerja yang merawat lansia
15	Ruang doa	Tempat melaksanakan doa pagi dan malam

1.7. Metode Perancangan

Sebelum masuk ke proses desain, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan agar desain yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Tahapan yang harus dilakukan antara lain:

1.7.1. Pengumpulan Data

a. Survey dan wawancara

Meninjau keadaan dilapangan sekaligus menanyakan apa saja kebutuhan yang selama ini masih belum terpenuhi.

b. Dokumentasi

Merekam keadaan lingkungan sekitar melalui foto-foto maupun gambar.

1.7.2. Metode Pengolahan data

Data yang diperoleh, dipergunakan sebagai landasan dalam menciptakan desain, agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.