

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa tua merupakan masa untuk menikmati hidup, dimana pendidikan, karir dan keluarga sudah dilalui. Anak-anak yang sudah dewasa dan tidak perlu mereka urusi lagi. Sehingga banyak para lansia menghabiskan masa tuanya untuk menikmati hidup dengan jalan-jalan, memulai kembali aktivitas-aktivitas yang digemari namun dahulu tidak sempat dilakukan dan berkumpul bersama keluarga.

Namun banyak lansia yang tidak ditemani dan di urus pada masa tuannya dikarenakan lansia yang hidup sebatang kara, pasangan yang meninggal dan anak-anak yang sibuk sehingga tidak sempat untuk mengurus orang tuannya, ada pula lansia yang tidak terurus dikarenakan anaknya yang tidak berkecukupan ekonomi. Dampak mental yang terjadi ialah, lansia merasa kesepian dan merasa tidak berarti lagi dikarenakan tidak ada yang mengurusnya.

Maka diperlukan perkumpulan lansia yang mengurus dan membuat lansia merasa tidak kesepian dan bersemangat kembali. Dimana lansia menikmati masa tuanya dengan hal-hal positif, sehat secara fisik dan mental serta menyeratakan sosial.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Lansia yang semakin tua dan memerlukan bantuan khusus.
2. Lansia yang merasa kesepian di masa tuannya.
3. Fasilitas yang diberikan di panti wreda tidak sesuai dengan kebutuhan para lansia.

1.3 Gagasan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, perancang tertarik untuk membuat dan mendesain “panti wreda” karena perancang merasa banyaknya para lansia yang merasa kesepian di masa tuannya dan kebingungan mengisi hal apa yang dilakukan di masa tuannya.

Di Indonesia, panti wreda di buat seadannya dan terkesan kurang baik, serta fasilitas yang diberikan tidak maksimal, padahal panti wreda sendiri selain untuk mengurus orang tua, bisa sebagai kumpulan para lansia untuk mengisi waktu tua mereka dengan berkumpul, melakukan aktifitas seperti bermain games, kerajinan, membaca buku. Maka perancang ingin membuat panti wreda yang memberikan kenyamanan yang baik untuk para lansia yang membuat mereka betah dan nyaman, mengisi waktu mereka dengan hal hal yang mereka sukai tanpa lupa memberikan aktifitas agar kesehatan mereka terjaga.

Selain itu memberikan fasilitas yang maksimal untuk para lansia, seperti area mereka untuk melakukan aktifitas olahraga agar mereka tetap bugar dengan menyesuaikan kebutuhan dan kemampuan para lansia itu sendiri, aktifitas-aktifitas hobi kesukaan mereka seperti berkebun, kerajinan tangan, bermain musik. Fasilitas yang diberikan selain untuk mengembangkan hobi mereka, fasilitas tersebut untuk mereka saling bersosialisasi antar satu sama lain.

Sehingga lansia menikmati masa tuanya dengan hal-hal positif, sehat secara fisik dan mental serta menyelaraskan kesetaraan sosial antara para lansia.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan desain interior dengan konsep *secure and friendly* yang nyaman dan anti kesepian?
2. Fasilitas apa saja yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan para lansia menjadi lebih aktif?

1.5 Tujuan Dan Manfaat Perancangan

a. Tujuan

1. Mempelajari apa saja yang diperlukan untuk para lansia agar merasa nyaman.
2. Memberikan kenyamanan dan fasilitas yang menunjang untuk kesehatan fisik dan mental.
3. Mendesain panti wreda yang membuat lansia tidak merasa kesepian dan merasa aman.

b. Manfaat

Dengan dibuatnya perancangan panti wreda di kota Bandung, yang memberikan kenyamanan dan fasilitas yang dibutuhkan lansia dengan maksimal, sehingga membuat para lansia tidak merasa kesepian dan semangat mengisi masa tuanya.

Sehingga panti wreda ini dapat mengubah pikiran masyarakat yang selama ini kurang baik dan orang-orang tidak ragu untuk tinggal dan menipkan lansia di panti wreda.

1.6 Ruang Lingkup Perancangan

Fasilitas yang akan diberikan untuk panti wreda meliputi:

1. *Lobby* dan *receptionist*, dimana pengunjung dan lansia dapat menanyakan informasi yang berhubungan mengenai fasilitas yang akan diberikan oleh panti wreda ini.
2. Kamar tidur lansia menyediakan tempat tidur, area tv, meja makan, dan kamar mandi.
3. Klinik dan apotik, menyediakan obat dan vitamin setiap hari kepada lansia. Mengontrol tekanan darah, berat badan para lansia.
4. Ruang komunitas, merupakan tempat makan untuk para lansia dan para keluarga atau kerabat yang berkunjung.
5. Taman dan area olahraga, merupakan tempat untuk para lansia bersosialisasi dan melakukan aktivitas olahraga.
6. Activity room, merupakan aktivitas yang dilakukan oleh para lansia setiap hari sesuai dengan apa yang diinginkan lansia seperti melukis, kerajinan tangan, bermain kartu, bermain musik.
7. Kantor karyawan, merupakan kantor karyawan bagian administrasi dan mengurus dan membimbing keperluan lansia.
8. Istirahat karyawan, merupakan tempat beristirahat para karyawan.
9. Dapur, area memasak untuk keperluan lansia dan restoran.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang, identifikasi masalah, ide/gagagsan, rumusan masalah, tujuan dan maksud perancangan, sistematika penulisan.

BAB II :

Bab ini menjelaskan tentang konsep, studi literatur yaitu pengertian panti wreda, resatoran, klarifikasi kegiatan/aktivitas lansia, fasilitas panti wreda, dukungan emosional, perawatan fisik, standar ergonomi untuk lansia dan Perencanaan dan elemen desain interior.

BAB III :

Bab ini menjelaskan deskripsi objek yaitu site analisis, analisis user, analisis fungsional dan programming dan study image.

BAB IV :

Bab ini menjelaskan tentang tema, konsep dan aplikasi konsep pada perancangan

BAB V:

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari perancangan yang telah dibuat.