

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Panti asuhan adalah sebuah lembaga sosial yang sedianya merupakan tempat bernaungnya anak-anak terlantar, yatim piatu, dan yang berkekurangan terutama secara materi. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), panti asuhan merupakan sebuah tempat untuk merawat dan memelihara anak-anak yatim atau yatim piatu. Di tempat ini Mereka diasuh, dibimbing, diberi makanan dan pakaian,serta diarahkan menjadi pribadi yang baik dan bertanggungjawab. Jumlah panti asuhan di seluruh Indonesia diperkirakan antara 5.000-8.000 yang mengasuh sampai setengah juta anak. Pemerintah Indonesia hanya memiliki dan menyelenggarakan sedikit dari panti asuhan tersebut, lebih dari 99% panti asuhan diselenggarakan oleh masyarakat, terutama organisasi keagamaan (Sudrajat, 2008).

Bertempat tinggal dan hidup di panti asuhan bukanlah hal yang mudah bagi anak, khususnya bagi remaja. Karena mereka tidak mendapatkan hangatnya kasih sayang orang tua kandung. Anak-anak dipanti asuhan diasuh oleh pengasuh yang menggantikan peran orang tua dalam mengasuh, menjaga dan memberikan bimbingan kepada anak-anak tersebut agar menjadi manusia dewasa yang berguna dan bertanggungjawab atas dirinya dan terhadap masyarakat dikemudian hari (Agnatasia, 2011:1).

Salah satu yayasan sosial yang bergerak dalam memberikan perhatian secara khusus kepada anak yatim adalah Yayasan Bhakti Luhur, dengan visi dan misi khusus adalah pelayanan anak yatim yang karena salah satu atau beberapa sebab seperti fisik, psikis, mental, sosio-ekonomi yang menyebabkan keterbelakangan dalam perkembangannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari fenomena, isu, dan hasil survey pada Panti Asuhan Bakti Luhur Alma Bandung, terdapat beberapa masalah di lapangan sebagai berikut yaitu:

1. Suasana ruang tidak menarik untuk anak anak.
2. Area bermain belum cukup memadai.
3. Tempat untuk membuat souvenir seperti membuat tas canvas dan kripik tempe belum memadai.

1.3 Ide / Gagasan Perancangan

Dengan memperhatikan poin-poin penting yang terdapat di atas, maka perancangan ulang interior pada Panti Asuhan Bakti Luhur Alma ini menggunakan tema "HOMEY" karena suasana yang homey dalam panti dengan kesan kekeluargaan yang hangat, harmonis, dan religius guna menyesuaikan dengan visi dan misi dari Panti Asuhan Bakti Luhur Alma. Konsep yang diambil dari perancangan ini yaitu "IMAGINARY" Konsep ini dipilih untuk anak agar tercipta kondisi yang nyaman dan tenang untuk psikologis anak. Konsep Imaginary Home sesuai dengan karakter dari anak panti yaitu aktif, mempunyai rasa ingin tahu yang besar serta kreatif. Salah satu ide desain perancangan ini yaitu konsep tata ruang pada area berkumpul, ruang keluarga dan R. tamu yaitu kebersamaan, yang dapat dikaitkan dengan bercengkrama, silaturahmi, dimana ruangan dibuat mehadap ke satu titik, sehingga orang yang berada di ruangan tersebut dapat saling mengobrol berhadapan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan topik yang telah dipilih, ada beberapa rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Bagaimana merancang Panti Asuhan yang mampu memfasilitasi kebutuhan anak ?
2. Bagaimana menciptakan suasana ruang yang memberikan kenyamanan dan keamanan untuk beraktifitas dan dapat mendukung interaksi sosial antar satu sama lain?

1.5 Tujuan Penelitian

Sumber Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan maka tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Merancang ulang Panti Asuhan Bakti Luhur Alma dengan menggunakan konsep "*Imaginary*"
2. Menciptakan interior panti asuhan yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang dan karakter anak dari segi warna.
3. Dapat mewujudkan desain perancangan interior Panti Asuhan Bakti Luhur Alma yang mendukung kebutuhan anak-anak saat beraktivitas guna memberikan semangat dan percaya diri saat belajar maupun bersosialisasi.

1.6 Manfaat Perancangan

Dengan adanya perancangan ulang ini diharapkan interior pada Panti Asuhan Bakti Luhur Alma ini dapat memperoleh fasilitas yang lebih baik dan memenuhi standar yang ada. Lalu, manfaat lain dalam perancangan dibuatnya proyek ini adalah

dapat menciptakan suasana ruang yang nyaman untuk anak-anak sehingga mereka dapat percaya diri saat belajar maupun bersosialisasi.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Ruang – ruang yang akan menjadi bagian perancangan ulang Panti Asuhan Bakti Luhur Alma ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Fasilitas utama yaitu:

Kriya area: tempat yang digunakan anak-anak panti untuk menyalurkan imajinasi mereka seperti membuat kripik, tempelan tas canvas agar mereka ada pembekalan untuk hidup mereka suatu hari nanti.

Kamar tidur: tempat untuk beristirahat anak-anak panti asuhan.

Ruang Keluarga: tempat untuk berkumpul untuk para anggota yang tinggal disana.

2. Fasilitas Pendukung yaitu:

Lobby: tempat untuk menerima tamu yang datang ke panti asuhan bakti luhur alma.

Kantor: tempat untuk bekerja bagi para suster di panti asuhan alma

Mini Aula: Tempat untuk berkumpul kalau ada kunjungan /atau bisa dijadikan tempat sekolah minggu.

Souvenir Shop: tempat untuk menjual makanan dan barang yang sudah diproduksi langsung oleh anak-anak panti.

1.8 Sistematika Penulisan

• BAB I: PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang dari proposal perancangan “Re-Design Panti Asuhan Bakti Luhur Alma”, dimulai dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, gagasan ruang lingkup perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, dan sistematika penulisan ilmiah.

• BAB II: KAJIAN LITERATUR

Menguraikan pembahasan yang dibuat sesuai dengan landasan teori yang dikutip dari buku fisik, literatur, jurnal, maupun majalah tentang Panti Asuhan, ergonomik untuk anak-anak difabel untuk dijadikan panduan dalam perancangan desain. Pada bab ini juga penulis membahas dan melakukan studi banding.

• BAB III: DESKRIPSI PROYEK

Berisi tentang deskripsi objek studi mengenai proyek perancangan, site visit/analysis site tentang potensi yang dimiliki site dan beberapa kendala yang ada di dalam site. Bab ini

juga menjelaskan tentang konsep desain yang akan diambil penulis melalui sketsa tangan dalam bentuk gambar, lalu dijelaskan dalam fungsi ruangan dari seluruh ruangan yang ada.

