

PERANCANGAN INTERIOR PANTI REHABILITASI SOSIAL BAGI GELANDANGAN DAN TUNAWISMA DI KOTA DENPASAR

Putu Krisnadewi Cahyadi¹, Ni Made Emmi Nutrisia Dewi², Putu Surya Triana Dewi³

¹Mahasiswa Program Studi Desain Interior, Institut Desain dan Bisnis Bali

^{2,3} Program Studi Desain Interior, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: krisnadewi.cahya@gmail.com¹, emmi_41287@yahoo.com², trianadewi@idbbali.ac.id³

Received : September, 2022

Accepted : November, 2022

Published : December, 2022

ABSTRACT

The phenomenon of the homeless is a social problem that is related to the interests of many people, so it is not uncommon for many people to feel that the area where their life and daily activities are disturbed because of the homeless people. According to data from the Department of Social Affairs, Women's Empowerment and Child Protection in Bali Province, Denpasar City is an area that has the highest number of homeless and beggars in Bali, namely 110 people in 2019, and has increased to 128 people in 2020. To cope with the increasing number of homeless people, the designer seeks to make Interior Design of Social Rehabilitation Institutions and training facilities for the homeless and homeless in Denpasar city by focusing on one of the main reasons that cause the increase in the number of homeless and homeless people, namely the lazy and dependent mindset. live on other people.

Keywords : Homeless, Rehabilitation, Social, Design, Interior

ABSTRAK

Fenomena gelandangan dan tunawisma merupakan sebuah permasalahan sosial yang berhubungan dengan kepentingan orang banyak, sehingga tak jarang banyak masyarakat yang merasa wilayah tempat hidup dan kegiatan sehari-harinya terusik karena adanya para gelandangan tersebut. Menurut data dari Dinas Sosial, Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Provinsi Bali, Kota Denpasar merupakan daerah yang memiliki angka gelandangan dan pengemis tertinggi di Bali, yakni sejumlah 110 orang pada tahun 2019, dan mengalami peningkatan hingga 128 orang pada tahun 2020. Untuk menanggulangi peningkatan angka gelandangan dan tuna wisma tersebut, maka perancang berupaya untuk membuat Perancangan Interior Panti Rehabilitasi Sosial dan sarana pelatihan bagi gelandangan dan tunawisma di kota Denpasar dengan berfokus pada salah satu alasan utama yang menyebabkan peningkatan angka gelandangan dan tunawisma ini yakni faktor pola pikir malas dan bergantung hidup pada orang lain.

Kata Kunci: Gelandangan, Tunawisma, Rehabilitasi, Sosial, Perancangan, Interior

PENDAHULUAN

Fenomena gelandangan, merupakan hal yang sudah tidak asing lagi terjadi di Indonesia. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya pendidikan sehingga masyarakat tersebut tidak mampu menghadapi persaingan

dalam mencari pekerjaan. Hal inilah yang menyebabkan banyak dari masyarakat yang menganggur ini berakhir menjadi pengemis dan gelandangan, serta tidak memiliki tempat tinggal.

Seperti yang dikemukakan oleh Paksi, dkk (2006) dalam Christiawan et al., (2017:42) fenomena gelandangan dan tunawisma merupakan sebuah permasalahan sosial yang berhubungan dengan kepentingan orang banyak, sehingga tak jarang banyak masyarakat yang merasa wilayah tempat hidup dan kegiatan sehari-harinya terusik karena adanya para gelandangan tersebut. Hal ini juga didukung oleh pendapat yang diungkapkan Muta'ali (2013) dalam Christiawan et al., (2017:43), bahwa Provinsi Bali merupakan wilayah yang menjadi salah satu konsentrasi sumber daya ekonomi di Indonesia, sehingga menyebabkan penduduk juga terkonsentrasi di wilayah tersebut. Terutama di Kota Denpasar yang merupakan ibu kota dari Provinsi Bali. Menurut Sedana (2015:1) Hal tersebut dapat menciptakan ketimpangan atau kesenjangan sosial dan ekonomi bagi masyarakat antara penduduk perkotaan dan pedesaan. Sehingga, banyak masyarakat desa yang memutuskan untuk merantau ke Kota Denpasar. Namun, disisi lain ketersediaan lapangan pekerjaan dan peluang usaha yang ada ternyata tidak mampu menampung para perantau tersebut, karena keterbatasan keterampilan dan pendidikan yang dimiliki di daerah asal. Bahkan tidak sedikit juga yang sengaja untuk merantau dan memutuskan menjadi gelandangan.

Menurut data dari Dinas Sosial, Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Provinsi Bali, Kota Denpasar pun merupakan daerah yang memiliki angka gelandangan dan pengemis tertinggi di Bali, yakni sejumlah 110 orang pada tahun 2019, dan mengalami peningkatan hingga 128 orang pada tahun 2020. Hal ini dapat dipengaruhi karena Denpasar merupakan ibukota Bali, dan merupakan daerah terpadat di Bali. Dengan semakin meningkatnya angka gelandangan dan pengemis hal tersebut dapat meresahkan bagi masyarakat dalam menikmati fasilitas umum. Dengan kondisi pendidikan yang kurang, gelandangan dan pengemis ini tidak memiliki bekal yang cukup untuk bekerja.

Pemerintah telah menyediakan fasilitas berupa panti rehabilitasi sosial untuk membina para gelandangan dan tunawisma yang telah tersebar di beberapa kota di Indonesia, namun beberapa diantaranya masih kurang berfungsi secara maksimal dalam menanggulangi angka gelandangan dan tunawisma. Salah satu penelitian pada UPT Rehabilitasi Sosial Gelandangan dan Pengemis Kota Madiun yang dijabarkan oleh Anggriana & Dewi (2016:37) menyebutkan bahwa, setelah menjalani masa rehabilitasi, para warga binaan banyak yang lebih memilih untuk kembali menjadi gelandangan dan lagi-lagi berakhir menjadi tunawisma. Hal ini disebabkan oleh faktor sikap mental yang malas berusaha demi menciptakan kehidupan yang lebih mandiri dan lebih baik. Bahkan tidak sedikit gelandangan yang sudah sering keluar masuk panti rehabilitasi, karena di panti tersebut mereka merasa mendapat fasilitas dan kebutuhan secara cuma-cuma. Di Bali sendiri, terdapat beberapa panti sosial, namun belum ada yang berfokus pada masalah gelandangan. Salah satunya adalah Panti Sosial Bina Netra Mahatmiya yang berfokus pada penyandang disabilitas.

Maka dari itu, perlu disediakan suatu tempat yang dapat menampung dan memberi pelatihan bagi para gelandangan dan tunawisma, baik dalam bimbingan mental, pendidikan dasar, maupun bimbingan keterampilan. Khususnya bagi yang berusia 17 tahun ke atas, karena di usia tersebut, sudah dianggap sebagai usia yang legal untuk bekerja dan bertanggung jawab pada hidupnya masing-masing.

Setelah memasuki pusat pelatihan dan asrama, diharapkan para gelandangan tersebut dapat membuka lapangan pekerjaan baru maupun mulai melamar pekerjaan sesuai dengan kemampuannya. Dalam pusat pelatihan inipun disediakan asrama yang dapat menampung gelandangan dan pengemis untuk tinggal selama 3 sampai 6 bulan. Setelah dinyatakan lulus dari panti rehabilitasi, barulah para warga binaan melalui tahap penyaluran tenaga kerja ke perusahaan-perusahaan terkait.

METODE DESAIN

Dalam perancangan ini, metode desain yang diterapkan adalah metode desain glass box. Metode glass box merupakan suatu metode berpikir rasional dengan objektif dan sistematis, dengan menelaah suatu hal secara logis. (Aisha et al., 2018:2). Metode ini dipilih karena dianggap lebih objektif dan terstruktur, sehingga perancang dapat lebih mudah meneliti dan mengetahui solusi perancangan yang dibutuhkan oleh civitas.

Metode pengumpulan data

Terdapat 2 jenis data dalam pengumpulan data, yakni data primer yang berupa observasi lapangan yang dilakukan untuk mengetahui ukuran site, sirkulasi, iklim, kebisingan, view, vegetasi, dan traffic sekitar site. Adapun data primer berupa hasil wawancara terhadap beberapa narasumber terkait, serta proses dokumentasi untuk mendukung proses analisis site.

Jenis pengumpulan data yang selanjutnya adalah data sekunder. Dimana, data sekunder didapat dari internet, jurnal penelitian, buku, maupun orang yang berkompeten di bidangnya.

Metode analisis data

Terdapat 2 jenis analisis data yakni dengan metode kuantitatif yang dalam perancangan ini analisa kuantitatif dilakukan dalam proses pengukuran site, dan pembobotan dalam penentuan site terpilih. Selain itu, adapun metode analisis data kualitatif, yang dimana Dalam perancangan ini, data yang telah didapat melalui metode analisis kualitatif meliputi, kondisi kelayakan site, dan kondisi masyarakat sekitaran site.

Metode Sintesa

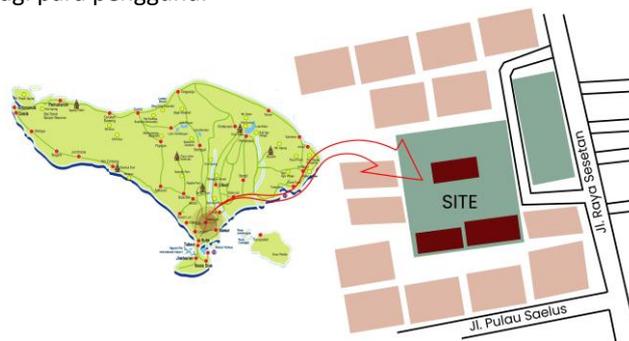
Metode sintesa yang digunakan pada ini adalah metode sintesa programatik. Metode sintesa programatik adalah metode analisis terhadap data-data yang ada untuk menghasilkan sintesa atau keputusan. Keputusan yang dimaksud mulai dari konsep perancangan agar memecahkan permasalahan yang ada hingga pengembangan program yang akan diterapkan pada Panti Rehabilitasi Sosial Bagi Gelandangan dan Tunawisma. Metode sintesa programatik ini dipilih agar perancang dapat menelaah dan meneliti fenomena atau kejadian yang sedang terjadi, sehingga desain yang dihasilkan dapat menjadi lebih relevan dan bermanfaat bagi target perancangan, yakni para warga binaan dan masyarakat sekitar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Site

Dalam perancangan Panti Rehabilitasi Sosial Bagi Gelandangan dan Tunawisma akan mengambil site target perancangan di Kota Denpasar. Hal ini dilatarbelakangi oleh angka gelandangan dan tunawisma tertinggi berada di Kota Denpasar menurut data dari Dinas Sosial, Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Provinsi Bali.

Lokasi site terpilih beralamat di Jl. Raya Sesetan No.62, Sesetan, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali yang merupakan bangunan sekolah SMA K Harapan Denpasar. Bangunan yang dipilih ini memiliki luasan 1000m² dengan lahan parkir dan landscape yang cukup luas. Site merupakan area yang terdiri dari beberapa bangunan majemuk, namun dalam perancangan ini akan dipilih tiga bangunan dalam site yang dianggap dapat memenuhi kebutuhan dan aktivitas bagi para pengguna.



Gambar 1 Peta lokasi site
Sumber : Penulis, 2022

Analisis Kondisi Eksisting

Berikut merupakan gambaran dari kondisi ruang terkini pada interior maupun eksterior site, yakni :

1. Koridor



Gambar 2 Kondisi koridor site
Sumber : Penulis, 2022

Area koridor dirancang dengan desain minimalis dan klasik. Pada bagian dindingnya menggunakan warna cream dan abu-abu. Bagian lantai menggunakan lantai keramik berwarna putih. Pada setiap sudut kolom terdapat tanaman hias. Pada bagian pintu dapat terlihat bentuk-bentuk klasik.

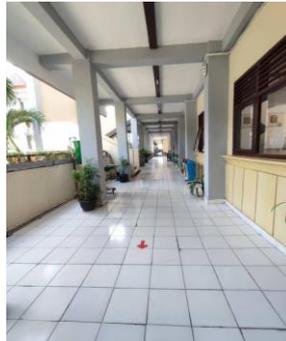
2. Area ruang kelas



Gambar 3 Ruang kelas pada site
Sumber : Penulis, 2022

Area ruang kelas mengaplikasikan dinding dengan cat berwarna cream dan lantai keramik berwarna putih. Furniture ruang kelas menggunakan material kayu alami dengan warna coklat kemerahan, senada dengan material kusen jendela dan pintunya.

3. Balkon



Gambar 4 Kondisi balkon site
Sumber : Penulis, 2022

Area balkon dibuat senada dengan koridor, pada balkon menggunakan railing beton dengan penempatan planter box di atasnya. Lantai masih menggunakan keramik berwarna putih, pada kolom menggunakan cat berwarna abu-abu, dan dinding masih senada dengan dinding ruang kelas yang berwarna cream.

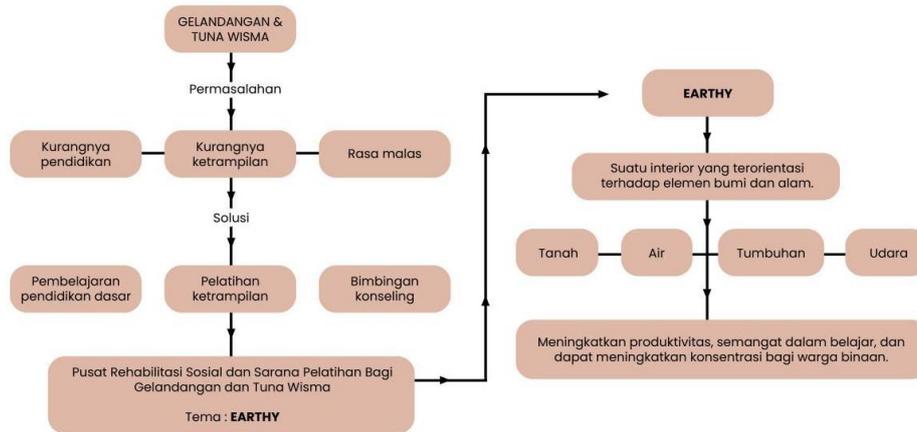
4. Halaman



Gambar 5 Halaman site
Sumber : Penulis, 2022

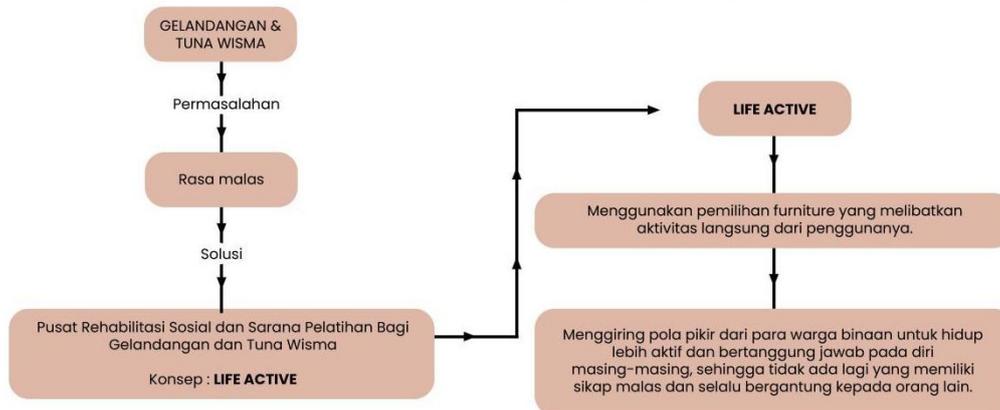
Pada area halaman site menggunakan paving block pada lantainya. Terdapat pula beberapa penempatan vegetasi perindang, beberapa diantaranya merupakan tanaman tabebuaya, kamboja, dan bougenville. Posisi halaman tepat berada di tengah-tengah bangunan, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengaksesnya melalui area gedung manapun.

Tema dan Konsep Perancangan



Gambar 6. Bagan penentuan tema
Sumber : Penulis, 2022

Tema yang akan diterapkan dalam perancangan Panti Rehabilitasi Sosial ini adalah *earthy*. Tema *earthy* memiliki arti terorientasi pada elemen bumi dan alam. Hal ini dimaksudkan untuk mendukung psikologis dari warga binaan agar dapat menjalani masa pelatihan dan bimbingan dengan lebih produktif. Dalam perancangan ini, akan banyak terapkan elemen-elemen yang berhubungan dengan bumi, seperti tanah, air, batuan dan juga tumbuhan hijau. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan area interior yang seolah-olah terbuka dan menyatu dengan alam. Selain itu, menurut Trisna (2019:4) pemanfaatan penghawaan dan pencahayaan alami juga akan sangat berpengaruh bagi penghuni di dalam bangunan. Hal ini dapat diwujudkan dengan cara memperbanyak bukaan, dan penerapan ventilasi silang. Dengan perancangan ruang interior yang terorientasi pada bumi dan alam, para warga binaan akan dapat berpikir lebih fokus dan rileks. Hal ini dapat mempermudah proses bimbingan konseling bagi masing-masing individu untuk menghilangkan pola pikir gelandangan yang hanya mau bergantung pada belas kasihan orang lain. Selain itu, pemrograman aktivitas *outdoor* seperti olah raga, *outbond*, dan menanam pun menjadi wujud pengaplikasian dari tema *earthy*.

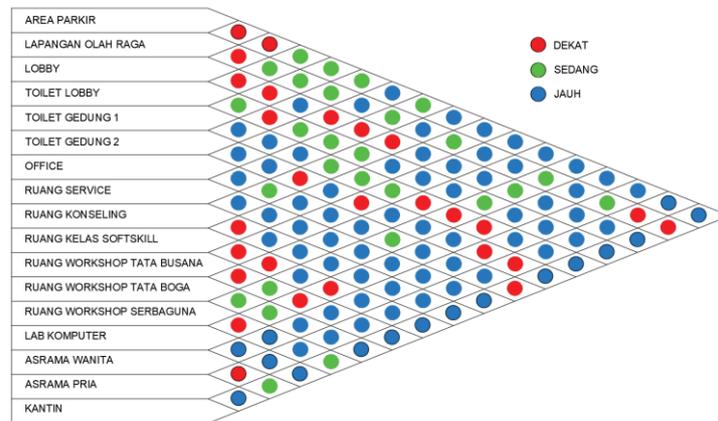


Gambar 7. Bagan penentuan konsep
Sumber : Penulis, 2022

Konsep yang akan diaplikasikan dalam perancangan ini adalah *life active*, yang berarti hidup dengan aktif. Penerapan konsep ini bertujuan untuk menggiring mental dan pola pikir dari para warga binaan untuk hidup lebih aktif dan bertanggung jawab pada diri masing-masing, sehingga tidak ada lagi yang memiliki sikap malas dan selalu bergantung kepada orang lain. Penerapan konsep ini akan banyak menggunakan pemilihan furniture yang melibatkan aktivitas langsung dari penggunaannya. Selain itu, penggunaan elemen interior yang tidak monoton pun akan dapat merangsang seseorang untuk lebih bergerak produktif dan tidak bermalas-malasan. Agar tujuan konsep ini dapat berjalan sesuai target dalam panti rehabilitasi ini, akan menggunakan sistem pengumpulan poin, yang berarti setiap orang di panti rehabilitasi ini wajib melakukan tugas piket maupun berkegiatan aktif setiap harinya, bagi yang telah melakukan tugas piket akan mendapat poin pada kartu member yang nantinya dapat ditukarkan di kantin, sehingga mereka bisa menikmati makanan tambahan saat jam istirahat. Kegiatan yang dapat dilakukan berupa, membersihkan ruangan, mencuci pakaian, mencuci piring, dan

menjual hasil dari workshop. Hal ini bertujuan agar saat warga binaan dikembalikan ke masyarakat, mereka akan terbiasa untuk bekerja demi memenuhi kebutuhan hidupnya. Hal ini dianggap cukup efektif untuk membangun kebiasaan baru bagi warga binaan karena kebiasaan baru dapat muncul jika dilakukan secara terus-menerus selama rata-rata 66 hari. Lebih mudah untuk melakukan sesuatu yang baru daripada berhenti melakukan sebuah kebiasaan tanpa penggantinya (Berkman : 2018)

Hubungan Ruang



Gambar 8. Skema hubungan ruang
Sumber : Penulis, 2022

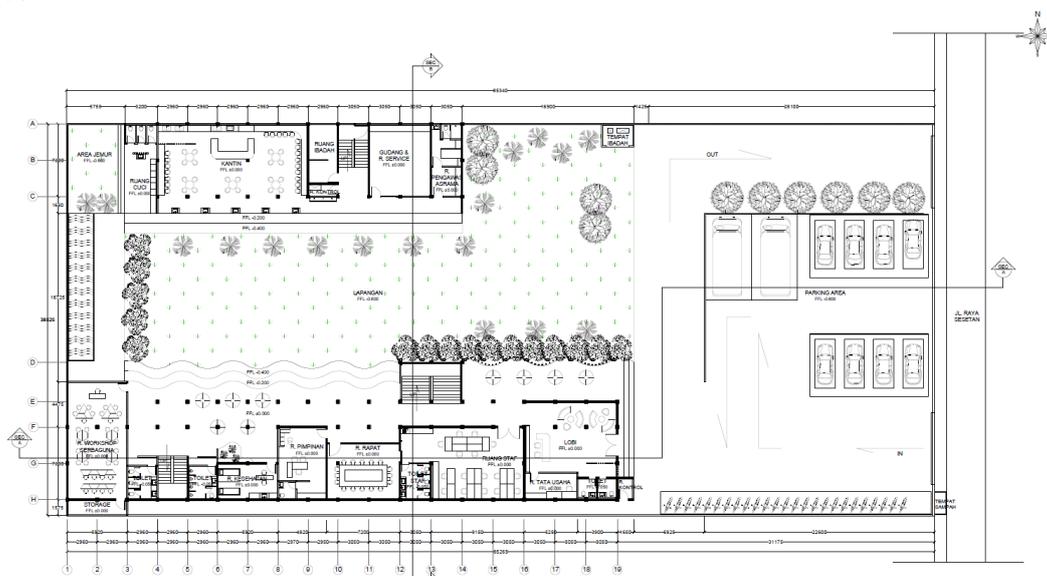
Bagan skema di atas merupakan program hubungan ruang yang ditentukan berdasarkan analisis civitas, aktivitas, serta kebutuhan ruangnya. Dalam hubungan ruang dibedakan menjadi tiga jenis status, yakni dekat yang ditandai dengan warna merah, jarak sedang ditandai dengan warna hijau, dan jarak jauh yang ditandai dengan warna biru. Dengan pengaturan hubungan ruang yang telah ditentukan, diharapkan dapat lebih menunjang aktivitas bagi para warga binaan maupun staf terkait

Zonasi Ruang

Dalam perancangan ini, penempatan ruangan dibedakan menjadi 3 jenis zona berbeda, yakni zona publik yang dapat diakses oleh semua orang termasuk masyarakat luas, zona semi privat yang dapat diakses oleh staf, warga binaan, dan pengunjung tertentu, dan zona privat yang hanya dapat diakses oleh warga binaan dan staf pada jam-jam tertentu. Pada sirkulasi ruang, civitas dibagi menjadi 2 jenis yakni civitas staf dan warga binaan.

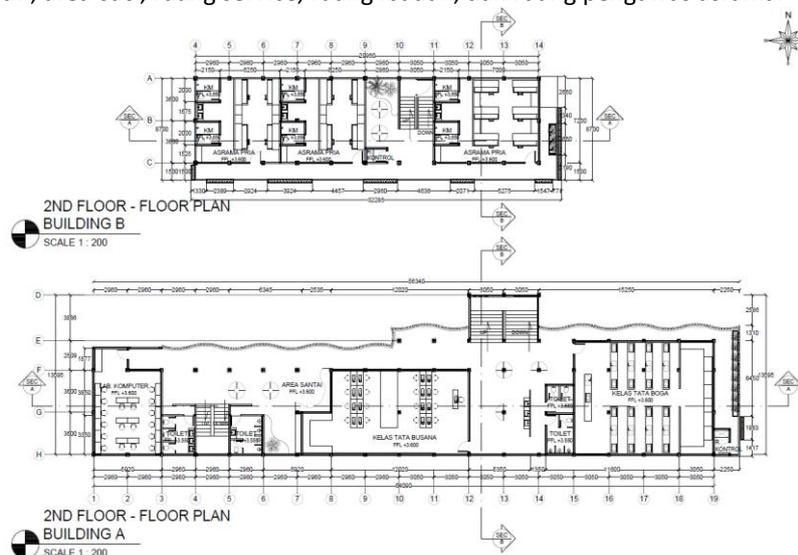
Hasil Perancangan Interior

1. Layout



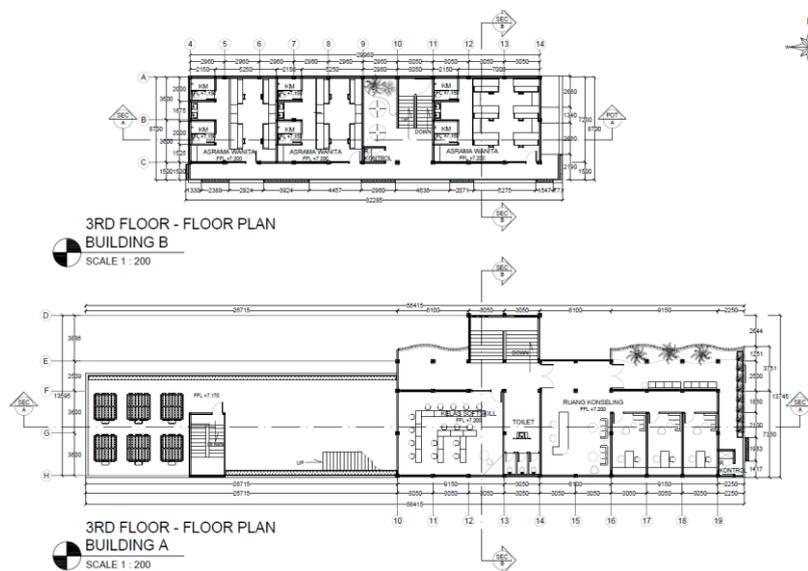
Gambar 9. Layout
Sumber : Penulis, 2022

Site terdiri dari 2 gedung berbeda, pada area lantai 1, dapat terlihat area parkir, lapangan olahraga, dan area jemur pada bagian landscapenya. Pada Gedung A yang terletak di bagian selatan, terdapat lobby, ruang staf, ruang meeting, ruang direktur, ruang kesehatan, toilet, dan ruang workshop serba guna. Pada Gedung B terdapat area kantin, area cuci, ruang service, ruang ibadah, dan ruang pengawas asrama.



Gambar 10. Denah lantai dua
Sumber : Penulis, 2022

Pada area lantai dua, Gedung A mewadahi ruang lab komputer, toilet, ruang tata busana, dan ruang tata boga. Sedangkan, pada Gedung B terdapat 3 unit kamar asrama pria.



Gambar 11. Denah lantai tiga
Sumber : analisis pribadi

Pada area lantai 3, terdapat ruang kelas softskill, toilet, dan ruang konseling pada Gedung A, dan 3 unit kamar asrama wanita pada Gedung B.

2. Fasad

Pada fasad, dapat terlihat penggunaan panel-panel dinamis yang menggunakan material conwood, penggunaan panel ini diaplikasikan untuk mewujudkan konsep life active yang cenderung dinamis. Dalam fasad terlihat banyaknya penggunaan vegetasi alami, pemilihan warna pada tampak luar bangunan menggunakan warna putih dan abu-abu sehingga sesuai dengan perwujudan dari tema earthy.



Gambar 12. Visualisasi 3D Fasad
Sumber : Penulis, 2022

4. Area Parkir



Gambar 13. Visualisasi 3D Area Parkir
Sumber : Penulis, 2022

Area parkir dapat menampung 8 unit mobil pribadi, 2 unit mini bus atau 2 unit mobil Satpol PP, dan hingga 26 unit motor pribadi. Area parkir dipenuhi dengan vegetasi tanaman *Ficus pumila* dan beberapa pohon perindang lainnya.

5. Lobby



Gambar 14. Visualisasi 3D Lobby
Sumber : Penulis, 2022

Area *lobby* difasilitasi dengan sofa tunggu dan counter table. Pada lobby diaplikasikan berbagai material alami seperti batu candi pada area dinding. Adapun penggunaan material alternatif yang menyerupai material alami, seperti finishing hpl, solid surface, dan kulit sintetis. Elemen ruang seperti lantai, dinding, plafon, jendela, pintu, dan furniturnya pun dirancang dengan bentuk-bentuk dinamis. Segala elemen ini diharapkan dapat terwujud sesuai dengan tema *earthy* dan konsep *life active*.

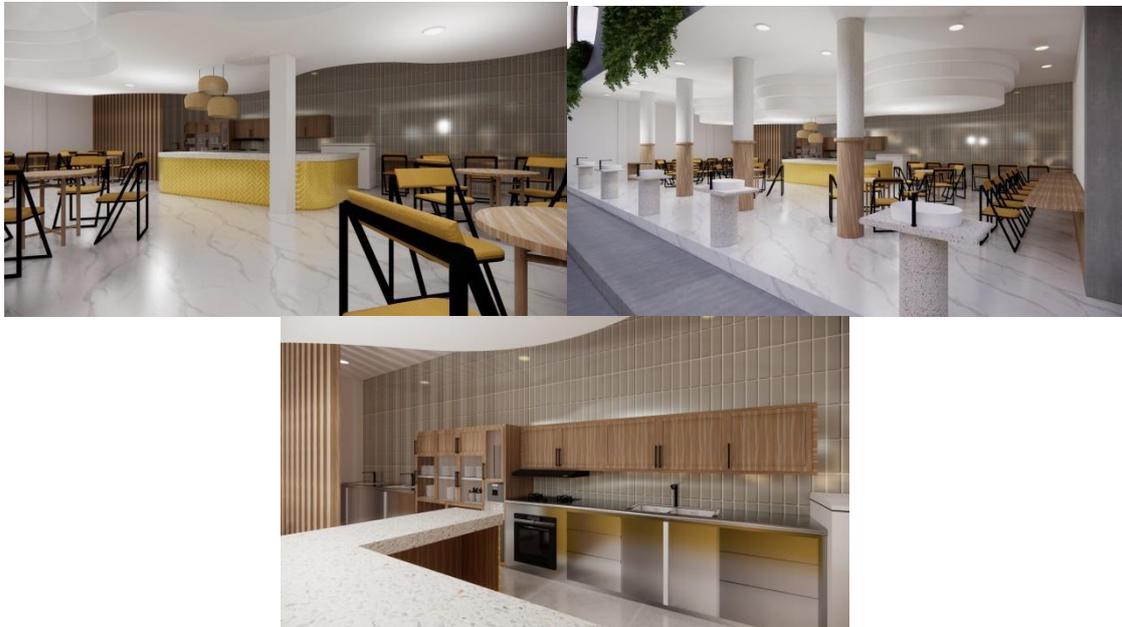
6. Office



Gambar 15. Visualisasi 3D Office
Sumber : Penulis, 2022

Area office atau ruang staf dirancang dengan pemilihan furniture agar dapat bersifat sefungsional mungkin, sehingga dapat memfasilitasi seluruh staf dalam bekerja. Pemilihan material yang digunakan merupakan alternatif material yang menyerupai bahan kayu. Alternatif ini dipilih untuk membuatnya menjadi lebih terjangkau dan mudah dalam perawatan.

7. Kantin



Gambar 16. Visualisasi 3D Kantin
Sumber : Penulis, 2022

Pada area kantin, warga binaan akan dibagikan makanan secara prasmanan oleh staf terkait, namun setelah itu para warga binaan harus membersihkan peralatan makan yang telah digunakan sesuai dengan jadwal piket yang telah dibuat sebelumnya. Dengan penerapan kegiatan ini, diharapkan para warga binaan menjadi lebih bertanggung jawab atas tugasnya dan lebih bergerak aktif. Penerapan furniture meja dan kursi makan menggunakan furniture yang dapat dilipat, sehingga dapat melibatkan aktivitas warga binaan dalam merapikan dan menata area makan. Pengaplikasian warna earth tone dan material bermotif alami merupakan salah satu penerapan tema earthy.

8. Ruang Konseling

Ruang konseling dilengkapi dengan area ruang tunggu, area konsultasi, dan balkon. Pemilihan nuansa warna pada area ini cenderung menggunakan warna earth tone, seperti warna coklat, putih, dan hijau. Perancangan furniturnya pun dirancang dengan fungsional seperti pada meja yang menyatu dengan rak penyimpanan. Adapun furniture sofa yang mudah di bongkar pasang dan dipindahkan, sehingga dapat di atur sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini sesuai dengan penerapan konsep *life active*, sehingga pengguna dapat melihat

banyak fungsi dalam suatu benda maupun dapat menyesuaikan sesuatu sesuai kebutuhannya dengan cara aktif bergerak.



Gambar 17. Visualisasi 3D Ruang Konseling
Sumber : Penulis, 2022

9. Ruang Kelas Soft Skill



Gambar 18. 3D Visual Ruang Kelas Softskill
Sumber : Penulis, 2022

Ruang kelas ini dirancang menggunakan furniture yang dapat dibongkar pasang dan dilipat sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Sebelum dan setelah digunakan pun furniture harus dilipat dan dirapikan. Hal ini diharapkan agar warga binaan terbiasa untuk bergerak aktif dan berusaha terlebih dulu untuk mencapai sesuatu, serta membersihkan segala sesuatu setelah digunakan.

10. Lapangan Olahraga

Lapangan olah raga dirancang berada di tengah-tengah gedung, lapangan ini beralaskan hamparan rerumputan alami. Kegiatan yang akan dilakukan di lapangan ini meliputi olah raga fisik ringan.



Gambar 19. 3D Visual Lapangan Olah Raga
Sumber : Penulis, 2022

11. Ruang Workshop Tata Busana

Ruang workshop tata busana dilengkapi dengan meja jahit, meja potong, storage kain, cermin, dan storage perlengkapan menjahit. Mesin jahit yang digunakan merupakan mesin jahit portable yang mudah untuk dipindah kan. Panel dinding dimanfaatkan menjadi beberapa fungsi, yakni sebagai madding desain, cermin, dan storage untuk peralatan menjahit.



Gambar 20. 3D Visual Ruang Workshop Tata Busana
Sumber : Penulis, 2022

12. Ruang Workshop Tata Boga



Gambar 21. 3D Visual Ruang Workshop Tata Boga
Sumber : Penulis, 2022

Ruang workshop tata boga dilengkapi dengan kitchen set bagi warga binaan, dan storage peralatan dapur. Material yang digunakan untuk kitchen set menggunakan material *stainless steel*, hal ini bertujuan agar kitchen set lebih mudah dirawat dan dibersihkan setelah dipakai. Pengaplikasian warna oranye pada keramik dinding diharapkan dapat menyeimbangkan nuansa ruangan yang terkesan dingin menjadi lebih hangat dan sesuai dengan tema *earthy*.

13. Ruang Workshop Serba Guna



Gambar 22. 3D Visual Ruang Workshop Serbaguna
Sumber : Penulis, 2022

Ruang workshop serba guna ini dapat digunakan bagi perusahaan yang mau menawarkan kerja sama dan membuka pelatihan bagi warga binaan dalam Panti Rehabilitasi ini sesuai dengan bidang usahanya. Sehingga, furniture yang disediakan pun merupakan furniture yang mudah dibongkar pasang, dibentuk, dan ditata. Hal ini dapat membantu penyesuaian furniture dengan aktivitas yang akan dilakukan di dalam ruang serba guna ini. Sebelum dan setelah digunakan pun furniture harus dilipat dan dirapikan. Hal ini diharapkan dapat mencapai

tujuan dari penerapan konsep *life active*, dimana para warga binaan dapat aktif bergerak dan terbiasa berusaha untuk mencapai kebutuhannya.

14. Lab Komputer



Gambar 23. 3D Visual Ruang Lab Komputer
Sumber : Penulis, 2022

Lab komputer difungsikan bagi warga binaan untuk pelatihan ilmu komputer dasar. Pada ruangan ini, dominan diaplikasikan material HPL bertekstur kayu, dan adapun pojok ruang yang dimanfaatkan sebagai media tanam hijau. Hal tersebut merupakan contoh pengaplikasian dari tema earthy. Adapun penerapan *wall panel* berbentuk asimetris, sehingga membuat ruangan menjadi lebih dinamis.

15. Asrama Wanita



Gambar 24. 3D Visual Ruang Asrama Wanita
Sumber : Penulis, 2022

Ruang asrama memiliki fasilitas berupa tempat tidur susun, lemari pakaian, meja rias, dan kamar mandi pada masing-masing kamar. Pemilihan jenis furniture disesuaikan dengan tema earthy yang dimana menggunakan material menyerupai kayu alami, dan pengaplikasian warna-warna hangat. Salah satu furniture utama yakni *bunkbednya* memiliki desain yang *foldable* atau dapat dilipat jika tidak digunakan. Penggunaan furniture ini dapat menghemat kebutuhan ruang, dan menjadi salah satu penerapan konsep *life active*.

16. Asrama Pria

Desain interior pada asrama pria, sama dengan interior asrama wanita. Dilengkapi dengan tempat tidur susun, lemari pakaian, meja rias, dan kamar mandi pada masing-masing kamar. Yang membedakannya hanyalah warna cat pada dinding kamar mandi yang menggunakan warna biru, yang dapat menggambarkan perwujudan langit dan air pada tema earthy.



Gambar 25. 3D Visual Ruang Asrama Pria
Sumber : Penulis, 2022

17. Rooftop

Area rooftop difungsikan sebagai area tanam hidroponik dan kegiatan hiburan lainnya seperti yoga dan kegiatan menonton bersama. Hal ini dimaksudkan, agar warga binaan dapat melakukan lebih banyak aktivitas luar ruangan, dan lebih aktif bergerak. Ini juga sesuai dengan penerapan tema *earthy* dan konsep *life active*.



Gambar 26. 3D Visual Rooftop
Sumber : Penulis, 2022

KESIMPULAN

Setelah melalui tahap analisa di atas, maka adapun kesimpulan yang dapat ditarik dalam perancangan interior Panti Rehabilitasi Sosial bagi gelandangan dan tunawisma, yang meliputi :

1. Agar perancangan suatu interior dapat tercipta mampu menunjang aktivitas dari para civitas, perancang haruslah memahami aktivitas apasaja yang akan terlaksana di dalam Panti Rehabilitasi Sosial bagi gelandangan dan tunawisma ini. Setelah mendata segala aktivitasnya, barulah perancang dapat menentukan jenis-jenis ruang apa saja yang dibutuhkan oleh para civitas, termasuk pula elemen-elemen pembentuk ruangnya.
2. Dalam perancangan suatu ruang interior Panti Rehabilitasi Sosial bagi gelandangan dan tunawisma, fasilitas yang perlu disediakan meliputi ruang publik berupa lobby, halaman, dan area parkir. Adapun area staf yang meliputi kantor, dan ruang service. Serta area rehabilitasi yang meliputi, asrama, ruang kelas, ruang workshop, ruang konseling, dan lapangan olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aisha, H., Danardono, D. S., Sekargalih, M. W., Mutia, R. I., & Ekomadyo, A. S. (2018). *Berproses Menjadi Arsitek Melalui Sayembara: Telaah Strategi Desain Satrio Suryo Herlambang*. C029–C034. <https://doi.org/10.32315/ti.7.c029>
- [2] Anggriana, T. M., & Dewi, N. K. (2016). Identifikasi Permasalahan Gelandangan Dan Pengemis Di Upt Rehabilitasi Sosial Gelandangan Dan Pengemis. *INQUIRY Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(1), 31–40. <http://www.hukumonline.com>
- [3] Christiawan, P. I., Wesnawa, I. G. A., & Indah, A. R. (2017). Determinasi Keberadaan Pengemis Perkotaan Di Kecamatan Denpasar Barat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 6(1), 42. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v6i1.9711>
- [4] Sedana, G. (2015). *Faktor Penyebab Terjadinya Gelandangan dan Pengemis*. 0852, 1–19.
- [5] Trisna, S. W. (2019). Pengaruh Isu Global Lingkungan Terhadap Karya Desain Interior. *Jurnal Patra*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.35886/patra.v1i1.4>