

Perancangan *Lobby* Panti Sosial Asuhan Anak Vincentius Puteri Jakarta dengan Konsep “*Tune in Serenity*”

Catherine¹, Heru Budi Kusuma*², Ika Yuni Purnama³

^{1,2,3} Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta
catherine.615190008@stu.untar.ac.id, heruk@fsrd.untar.ac.id, ikayuni@iki.ac.id

*Pen. Korespondensi

Abstrak — *Panti asuhan merupakan sebuah lembaga yang memiliki tugas dan fungsi untuk melindungi, dan memberikan pemberdayaan bagi mereka yang kurang beruntung. Salah satu jenis panti asuhan yang sering ditemukan adalah panti asuhan anak. Bertempat di Jalan Otto Iskandardinata, Kecamatan Jatinegara Jakarta Timur, Panti Sosial Asuhan Anak Vincentius Puteri merupakan sebuah panti asuhan yang khusus menerima, melayani, dan mengawasi tumbuh kembang putri terlantar seusia sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Panti Sosial Asuhan Anak Vincentius Puteri memiliki salah satu permasalahan utama, yang berhubungan dengan perancangan interior. Salah satu ruangan tersebut ialah lobby, dengan permasalahan seperti penggunaan aspek pencahayaan yang kurang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan, penerapan sistem sirkulasi dan pertimbangan pada material elemen pembentuk ruang yang masih dapat ditingkatkan merupakan sebagian dari pecahan masalah pada ruangan tersebut. Guna membantu menemukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, diterapkan sebuah metode perancangan dengan nama “design process” oleh Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer. Melalui “design process” tersebut kemudian dihasilkan sebuah konsep “Tune in Serenity” dengan citra cozy, hangat, dan peaceful yang akan diterapkan pada lobby panti asuhan.*

Kata kunci: Jakarta Timur, lobby, panti asuhan anak, perancangan interior, *Tune in Serenity*, Vincentius Puteri

I. PENDAHULUAN

Anak-anak merupakan masa depan bagi seluruh bangsa yang ada di muka bumi. Hal ini dapat dibuktikan dengan berbagai program Pemerintah yang diperuntukan demi perkembangan dan pemberdayaan anak menjadi individu yang baik di masa depan. Namun, meskipun terdapat perkataan dan berbagai program untuk mendukung keinginan tersebut, masih banyak anak-anak terlantar di jalanan yang dapat ditemukan di Indonesia (Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta, 2021). Berdasarkan pendataan yang dilakukan oleh Kementerian Sosial melalui SIKS-NG per tanggal 15 Desember 2020, terdapat

sebanyak 67.368 anak jalanan di Indonesia (Mutiarra, 2020). Guna membantu permasalahan nasional tersebut, baik pihak pemerintah maupun swasta berupaya untuk menghadirkan fasilitas salah satunya adalah dalam pembentukan bangunan panti asuhan.

Sebuah panti asuhan dibangun bukan hanya untuk mengumpulkan berbagai anak yang tidak memiliki rumah dan tinggal di jalanan, tetapi juga untuk memberikan keamanan dan kenyamanan bagi anak-anak yang akan tinggal di dalamnya. Namun sering kali setelah tujuan untuk membangun panti asuhan anak tercapai, aspek keadaan interior di dalamnya

terbengkalai atau hanya dirancang secara minim, salah satunya dapat terlihat pada ruang *lobby*. Sebagai ruangan pertama yang dipijaki oleh seseorang Ketika mengunjungi tempat, langkah lebih berkenan jika *lobby* dapat memberikan sebuah kesan yang baik bagi indera penglihatan seseorang. Untuk memberikan kesan yang baik tersebut, maka perancangan *lobby* panti asuhan yang sederhana dapat dikembangkan melalui proses perubahan bentuk pada elemen pembentuk ruang seperti lantai, dinding, atau plafon. Proses perubahan bentuk tersebut dapat dilakukan salah satunya melalui stilasi, yang memiliki pengertian perekayasa bentuk atau penggambaran dari bentuk asli atau orisinal menjadi bentuk yang berbeda berupa ornamen atau hiasan dengan cara mengurangi atau menyederhanakan objek tersebut (Kristina et al., 2022).

Selain itu, *lobby* juga akan dirancang menggunakan konsep *open space* yang memiliki makna sebagai sebuah *floor plan* yang tidak memiliki batasan ruang. *Open space* tersebut kemudian disinergikan pada penerapan pola lantai dan plafon untuk memberikan kesan sirkulasi *linear* (Ching, 2014) guna memperjelas arah gerak pada ruang *lobby open space* (Ching & Binggeli, 2018). Penerapan *open space* pada *lobby* ini dipilih berdasarkan pertimbangan area

resepsionis dan area tunggu tamu yang memiliki hubungan aktivitas erat sehingga dapat digabungkan (Andraini et al., 2022).

II. METODE

Dalam perancangan ini, digunakan metode perancangan oleh Rosemary Kilmer dan W. Ottie Kilmer (Kilmer & Kilmer, 2014) dalam membantu proses perancangan interior *lobby* Panti Sosial Asuhan Vincentius Puteri. Berbagai metode tersebut kemudian didukung oleh data-data yang terdiri dari data literatur dan data lapangan.

A. Metode Pengumpulan Data

Sebelum memulai suatu perancangan, pengumpulan data untuk memahami permasalahan yang akan dihadapi merupakan proses yang penting. Berbagai cara dapat dilakukan untuk melaksanakan proses pengumpulan data mengenai kondisi nyata *lobby*, pemahaman mengenai proses stilasi. Metode pengumpulan data juga dilakukan melalui internet seperti artikel, buku elektronik, maupun jurnal relevan yang ditemukan secara *online*.

B. Metode Pengolahan Data

Setelah mempelajari dan merangkum berbagai informasi data yang didapat secara online dan keadaan nyata, maka kedua data tersebut akan melalui proses perbandingan.

Proses ini dilaksanakan guna mengetahui dan membantu tahapan apa yang akan ditempuh untuk meningkatkan tampilan interior *lobby*. Metode ini dapat diterapkan dengan membuat sebuah *programming* dengan mengikuti kaidah Rosemary Kilmer serta Otie Kilmer (Kilmer & Kilmer, 2014).

Tahapan perancangan Kilmer terdiri atas 2 bagian utama, yaitu analisis dan sintesis. Pada proses analisis, terdapat langkah-langkah yang perlu diikuti oleh seorang perancang:

1. *Commit*: mendedikasikan diri pada permasalahan perancangan, yaitu pada proyek perancangan Panti Sosial Asuhan Vincentius Puteri;
2. *State*: Mencari dan menyatakan permasalahan yang terdapat pada Panti Sosial Asuhan Vincentius Puteri untuk dibentuk penyelesaiannya;
3. *Collect*: Mengumpulkan berbagai data yang relevan dan menggunakan sumber *valid*;
4. *Analyze*: Menyaring data untuk menghasilkan kumpulan data yang berhubungan langsung dengan permasalahan di panti asuhan anak. Kemudian, memasuki proses sintesis, terdapat pula 4 langkah lanjutan yang wajib dilakukan oleh perancang:

1. *Ideate*: menghasilkan berbagai opsi ide yang dilakukan dengan cara diskusi dan *brain storming*;
2. *Choose*: melakukan pilihan terbaik dari opsi-opsi yang telah dibuat;
3. *Implement*: menerapkan opsi yang telah dipilih tersebut kedalam perancangan panti asuhan anak;
4. *Evaluate*: meninjau dan memberi penilaian akan hasil rancangan agar dapat melihat hal yang perlu dipelajari untuk perkembangan proyek lain dimasa yang akan mendatang.

C. Metode Analisis Data

Setelah melalui tahapan pengumpulan dan pengolahan data, tahap terakhir yang perlu dilakukan adalah menganalisis data. Upaya dari diadakannya analisis data ini adalah untuk membantu perancang dalam memahami kegiatan dan aktivitas yang dilakukan di dalam ruangan *lobby* (Panero & Zelnik, 2014). Hal ini kemudian memiliki kesinambungan dengan proses *programming* selanjutnya yaitu sintesis yang membantu perancang dalam menentukan tema dan citra yang akan ditampilkan pada ruangan *lobby*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lobby atau *guest area* PSA A Vincentius Puteri identik warna coklat yang terlihat pada bagian lantai keramik dan dinding. Selain itu, warna coklat juga ditampilkan pada furniture yang memberi kesan *woodsy*. Area ini mendapatkan pencahayaan alami yang baik berkat jendela dan penggunaan kaca pada daun pintu.



Gambar 1: Area lobby dan tunggu tamu (sumber: Dokumentasi Pribadi. 2022)

Meja resepsionis yang digunakan oleh staf pada PSA A Vincentius Puteri memiliki struktur atau kerangka *plywood* yang ditutup dengan *finishing* cat duco abu-abu terang *semi-gloss*. Pada bagian teratas meja, yaitu bagian tamu atau pengunjung meletakkan barang bawaan mereka, digunakan material yang berbeda dari

keseluruhan meja yaitu kaca, dengan ukuran P x L x T sebagai berikut 240;60;110.



Gambar 2: Area resepsionis (sumber: Dokumentasi Pribadi. 2022)

Sementara itu, pada area plafon didominasi dengan gypsum keseluruhan warna putih. Untuk utilitas pada plafon, penggunaan *ceiling fan* sebagai sumber penghawaan dan pencahayaan berupa lampu bohlam.



Gambar 3: Penggunaan bohlam dan kipas angin plafon (sumber: Dokumentasi Pribadi. 2022)

Pada bagian kelengkapan keamanan, Panti Asuhan Vincentius Puteri hanya

menggunakan bantuan CCTV untuk membantu mengawasi tamu dan pergerakan di sekitar lobby.



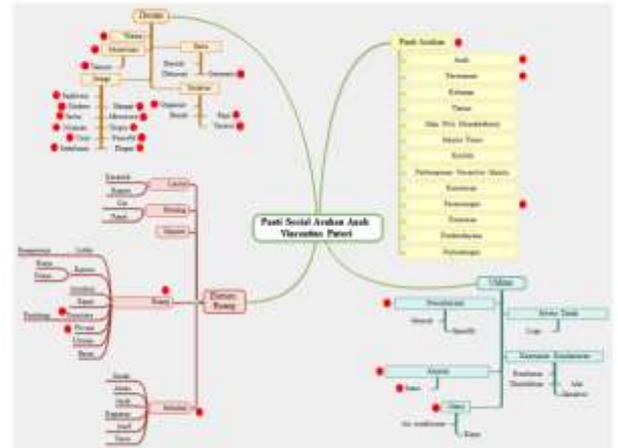
Gambar 4: Penggunaan CCTV (sumber: Dokumentasi Pribadi. 2022)

Beralih pada penggunaan *signage*, terdapat *signage* yang menjelaskan visi misi serta tujuan dari Pantia Sosial Asuhan Anak Vincentius Puteri, diletakkan menempel pada dinding. Begitu pula dengan *signage* berupa himbauan yang menggunakan kertas yang dicetak dan dilaminating, kemudian ditempelkan pada dinding.



Gambar 5: Penerapan sistem tanda dan peraturan pada dinding (sumber: Dokumentasi Pribadi. 2022)

Kemudian, dengan melakukan tahap analisis terhadap konsep citra dan tema yang ingin diterapkan melalui metode penyeleksian 80 kata kunci:



Kata Kunci
Seleksi Kata Kunci

30 Kata Kunci		17 Kata Kunci		8 Kata Kunci		3 Kata Kunci	
1. Pantia Asuhan	23. Sana	1. Pantia Asuhan		1. Cozy			
2. Anak	24. Preval	2. Anak		2. Hangat		1. Cozy	
3. Perumahan	24. Modern	3. Perumahan		3. Maksimal		2. Hangat	
4. Perumahan	28. Tropis	4. Waras		4. Peaceful		3. Peaceful	
5. Sederhana	27. Organize	5. Perumahan		5. Sederhana			
6. Puncak-puncak	28. Gunung	6. Cozy		6. Tropis			
7. Fungsional	28. Takhta	7. Sederhana		7. Modern			
8. Waras	30. Alototot	8. Dasy		8. Tropis			
9. Sederhana		9. Sederhana					
10. Cozy		10. Nyaman					
11. Alotot		11. Peaceful					
12. Hangat		12. Sederhana					
13. Sederhana		13. Elegan					
14. Modern		14. Modern					
15. Elegan		15. Tropis					
16. Utama							
17. Nyaman							
18. Peaceful							
19. Hangat							
20. Sederhana							
21. Elegan							
22. Tambar							

Gambar 6: Seleksi Kata Kunci (sumber: Catherinei. 2022)

Melalui 3 kata kunci tersebut didapatkan konsep citra dan analisis berupa *cozy*, *hangat*, dan *peaceful* dengan foto (*image*) piknik di pantai terpilih sebagai tema utama.



Gambar 7: Konsep Citra dan Tema (sumber: Catherine. 2022)



Gambar 7: Konsep Citra dan Tema (sumber: Catherine. 2022)

Pada pembahasan selanjutnya, akan ditampilkan perspektif dari perancangan lobby yang masih akan dikembangkan kembali. Berikut perspektif *final design* dari lobby:



Gambar 8: Final Design Lobby (sumber: Catherine. 2022)

Lobby menggunakan penerapan prinsip desain emphasis, variasi dan keseimbangan simetris yang disertai pemilihan warna

analogus yaitu hijau dan biru (Grimley et al., 2013).

Tabel 1: Konsep Estetika Lobby.

Lobby	
Variabel	Keterangan
Tahap	Memulai langkah baru untuk menentukan berbagai pilihan
Titik	
Garis	
Komposisi Warna	Hijau, biru, putih
<i>Solid/Void</i>	<i>Solid</i> dan <i>void</i>
Prinsip Desain	Empasis, variasi, keseimbangan simetris

Sumber: Catherine, 2022.

Hijau menjadi warna dominan untuk menampilkan identitas panti asuhan melalui penggunaan warna logo panti (hijau). Penerapan material yang digunakan pada lantai terdiri atas epoxy putih dengan pola serat marmer, dilengkapi slab tile natural stone berpola terrazzo dan border lantai yang diberi *finishing* stiker *glow safety walk*. Pada perspektif pertama, terlihat penggunaan *slab natural stone Pietra Crema Quadra Surface* yang mengapit lukisan pantai berjudul *Beach in Pourville* karya Claude Monet. Lukisan tersebut memiliki *finishing* dasar berupa *wallpaper* berwarna hijau lumut yang merupakan produk *Good Rich* tipe *Mywall Eterea*. Penerapan *plywood* berwarna putih-krem yang dikolaborasikan dengan

aluminium inlay, serta *plywood* berwarna hijau tua dengan lembaran kuningan pola gelombang yang melalui proses *laser cutting* menjadi pilihan selanjutnya untuk diterapkan pada dinding. Gubahan plafon pada perspektif pertama menggunakan bahan dasar plafon yaitu gypsum yang dikolaborasikan dengan cermin berangka aluminium.



Gambar 9: Final Design Lobby (sumber: Catherine. 2022)

Beralih pada bagian dinding, dilakukan penggunaan slab *natural stone Sodalite Blue Quadra Surface* pada salah satu bagian dinding yang diapit dengan *frame plywood* berwarna biru tua dan slab *natural stone* senada pada sisi atas dan sisi bawah *plywood* berada. Selain itu, penerapan *built-in cabinet furniture* diterapkan pula di belakang meja resepsionis. Kemudian, pada bagian plafon dilakukan gubahan

menggunakan gypsum berwarna putih yang ditambah dengan *plywood* membentuk pola gelombang berwarna biru tua.

Sebagai sebuah penambahan, digunakan pula salah satu bidang pada dinding (*flat wall mounted*) untuk dikhususkan sebagai area dimana *signage* akan diletakan. Jenis *signage* yang akan diterapkan pada *lobby* meliputi *information*, *directional*, *regulatory*, dan *operational* (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Selain ke-empat jenis *signage* tersebut, akan diterapkan pula sebuah *moveable signage* berupa papan *warning sign* yang dapat diterapkan di lantai pada kondisi tertentu.

IV. SIMPULAN

Untuk menerapkan konsep estetika yang mengandung unsur empasis, variasi, keseimbangan simetris serta mampu menampilkan identitas dari panti, *Lobby* pada lokasi Panti Sosial Asuhan Anak Vincentius Puteri mengalami sebuah perubahan dari kondisi awal yang memiliki warna dominan coklat serta penggunaan material tegel, cat dinding putih, dan cat plafon putih menjadi:

1. Penggunaan lantai dengan material *epoxy self-leveling* berpola (1) terrazzo, dan (2) serat-serat halus abu-abu;

2. Penggunaan dinding yang dilapisi gypsum, dan kemudian dikolaborasikan dengan *plywood*, HPL, cat kayu maupun cat dinding, *slab stone*, *clear glass*, serta metal;
3. Penggunaan skema warna analogus (hijau, biru, dengan penambahan putih dan emas [kuning] sebagai aksent);
4. Penerapan prinsip desain empasis, variasi, dan keseimbangan asimetris;
5. Penggabungan fungsi pencahayaan seperti *ambient lighting (downlight)*, *focal lighting (task lighting area resepsionis)*, *spotlight signage* panti asuhan, *spotlight* untuk *artwork*), dan *sparkle (chandelier area tamu)*;
6. Penerapan fungsi penghawaan berupa *air conditioner* tipe *suspended ceiling*.

Sehingga didapatkan hasil perancangan *lobby* yang diharapkan memberikan tampilan berbeda, dan lebih menarik daripada perancangan *lobby* terdahulu.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada pihak Panti Sosial Asuhan Anak Vincentius Puteri yang telah bersedia berkontribusi pada penulisan jurnal melalui kegiatan wawancara.

DAFTAR PUSTAKA

- Andraini, N. I., Verren, V., & Koesoemadinata, F. (2022). Implementasi Material serta Pengolahan Elemen Interior Terhadap Konsep Ruang Clubhouse Studi Kasus : Klub Kelapa Gading Jakarta. *Visual*, 16(2), 41–49.
<https://doi.org/10.24912/jurnal.v16i2.15233>
- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2021). *No Title*.
<https://jakarta.bps.go.id/indicator/27/615/1/jumlah-penyandang-masalah-kesejahteraan-sosial-pmks-menurut-jenis-dan-kabupaten-kota-administrasi-.html>
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems* (2nd ed.). Wiley.
- Ching, F. D. K. (2014). *Architecture: Form, Space & Order* (4th ed.). Wiley.
- Ching, F. D. K., & Binggeli, C. (2018). *Interior Design Illustrated* (4th ed.). Wiley.

Grimley, C., Love, M., & O'Shea, L. (2013).

Color, Space, and Style: All the Details Interior Designers Need to Know But Can Never Find. Rockport.

Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014).

Designing Interiors. In *Designing Interiors* (Edisi kedua, pp. 178–195). Wiley.

Kristina, A., Ismanto, A., & Meliana, S.

(2022). *Implementasi Stilasi Bentuk Elemen Alam pada Gubahan Interior Museum Geologi Bandung*. 4(2), 55–62.

Mutiara, P. (2020). *Penanganan Anak*

Terlantar Butuh Komitmen. KEMENKO PMK.

<https://www.kemenkopmk.go.id/penanganan-anak-terlantar-butuh-komitmen>

Panero, J., & Zelnik, M. (2014). *Human*

Dimension & Interior Space (S. Bodine & S. Davis (eds.)). Clarkson Potter/Ten Speed.

<https://medium.com/@arifwicaksana/a/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

