

PANTI SOSIAL TRESNA WERDHA DI BANJARBARU

Fadhliatun Najibah

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1910812320013@mhs.ulm.ac.id

Dahliani

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
dahliani.teknik@ulm.ac.id

ABSTRAK

Panti Sosial Tresna Werdha di Banjarbaru adalah alternatif tempat tinggal yang diperuntukkan untuk lansia terlantar. Lansia terlantar dikategorikan menjadi dua jenis, beberapa kondisi yang termasuk di antaranya adalah terlantar secara ekonomi dan terlantar secara sosial. Hal ini berpengaruh pada kebutuhan fisik maupun non fisik. Untuk memenuhi kebutuhannya Panti sosial Tresna Werdha menyediakan tempat tinggal dan berbagai fasilitas yang mendukung aktivitas lansia. Selain kebutuhan fisik kebutuhan non fisik menjadi hal terpenting bagi lansia. Untuk dapat menafsirkan aspek non fisik bagi lansia, maka perlu peninjauan dengan menggunakan metode Arsitektur Perilaku. Metode ini bertujuan untuk meninjau elemen ruang yang kemudian akan dimaknai dengan pemahaman *home* oleh aspek *order*, *identification*, dan *dialectic processes*. Hal tersebut masih berupa dasar untuk diterapkan pada analisis. Sehingga perlunya teori hirarki kebutuhan dasar manusia (*maslow*) untuk menerjemahkan analisis kedalam bentuk konkrit (arsitektur) berupa kebutuhan fisik, kebutuhan rasa aman, kebutuhan sosial, kepuasan diri (*esteem needs*) dan pengaktualisasian diri (*self actualization*). Konsep mengacu pada lima aspek teori *maslow* yang tertuang ke dalam konsep fungsi dan tapak pada perancangan Panti Sosial Tresna Werdha di Banjarbaru.

Kata kunci: Lansia terlantar, Panti Sosial Tresna Werdha (PSTW), fisik, non fisik, *home*

ABSTRACT

Panti Sosial Tresna Werdha (PSTW) in Banjarbaru is an alternative residence intended for neglected elderly. The neglected elderly are categorized into two types, including economically neglected and socially neglected. This affects both physical and non-physical needs. To meet their needs, Tresna Werdha social institutions provide housing and various facilities that support elderly activities. Apart from physical needs, non-physical needs are the most important thing for the elderly. To be able to interpret the non-physical aspects for the elderly, it is necessary to review using the Behavioral Architecture method. This method aims to review space elements which will then be eaten with an understanding of home by aspects of Order, identification and dialectic processes. This is still a basis to be applied to the analysis. So the need for the theory of the hierarchy of basic human needs (maslow) to translate the analysis into a concrete form (architecture) in the form of physical needs physiological needs, safety needs, belongingness needs, esteem needs and self actualization. The concept refers to the five aspects of Maslow's theory which is contained in the concept of function and site in the design of the Panti Sosial Tresna Werdha (PSTW) in Banjarbaru.

Keywords: *Displaced elderly, Panti Sosial Tresna Werdha in Banjarbaru, physical, non-physical, home*

PENDAHULUAN

Setiap orang pasti berharap memiliki hari tua yang bahagia dengan berkumpul bersama keluarga dan terpenuhi kebutuhannya. Namun pada kenyataannya banyak lansia yang sudah tidak mumpuni fisiknya untuk memenuhi kebutuhannya sendiri serta tidak ada keluarga yang mampu merawatnya, inilah sebab mereka menjadi "lansia terlantar". Menurut Juwita (2022), lansia terlantar dikategorikan menjadi dua jenis, diantaranya, terdapat kondisi di mana seseorang terlantar secara ekonomi dan terlantar secara sosial. Terlantar secara ekonomi dapat dikatakan jika kebutuhan-kebutuhannya terhambat akibat kemiskinannya, ketidakmampuannya untuk membeli sembako dan mendapatkan nutrisi yang mencukupi, tidak tinggal di tempat yang layak karena tidak memiliki biaya atau dukungan keluarga, serta tidak mampu mengakses layanan medis untuk pengobatan penyakitnya. Selanjutnya, terlantar secara sosial merujuk pada lansia yang mengalami kesepian akibat kehilangan pasangan, anak, cucu, atau teman-teman yang mungkin telah meninggal terlebih dahulu.

Semakin meningkatnya usia manusia maka semakin terlihat perubahan biologis dan psikologi. Secara biologis gejala-gejalanya antara lain adalah melambatnya proses berpikir, berkurangnya daya ingat (*short memory lost*), kurangnya kegairahan, perubahan pola tidur, fungsi-fungsi ubuh tidak dapat lagi berfungsi dengan baik, dan pergeseran libido, yang berarti akan membutuhkan bantuan orang lain untuk melakukan berbagai aktivitas, dan akan mengalami penyakit *degeneratif* (Peplau dan Perlman, 1982). Keterbatasan lansia dalam melakukan aktivitas dan lingkungan yang tidak mendukung akan mengakibatkan penurunan kualitas dan semangat hidup bagi lansia serta menimbulkan rasa kesepian. Permasalahan sosial ini menjadi fenomena yang mengganggu psikologi

lansia sehingga memicu permasalahan biologis baru bagi lansia itu sendiri.

Pemenuhan kebutuhan baik fisik maupun non fisik menjadi perhatian dalam lingkungan binaan yang membentuk hunian, sehingga lansia akan merasa nyaman dalam menjalani kehidupannya di PSTW. Sebagaimana sebuah tempat tinggal PSTW menjalankan perannya untuk menjadi tempat bernaung "*house*". Selain itu, diharapkan juga PSTW sebagai sebuah tempat bukan hanya menjadi sekedar "penampungan", tapi juga sebuah tempat tinggal yang memiliki makna lebih mendalam bagi setiap penghuninya. Istilah "*Home sweet home*" dan "rumahku istanaku" sering kali diartikan sebagai sebuah tempat yang paling membahagiakan, tempat yang paling berkesan, tempat yang jika pergi jauh akan kembali ke sana, sebuah tempat di mana harapan disimpan oleh setiap individu, tempat yang paling dicari di mana kehangatan, cinta, dan perhatian dirasakan dari orang-orang yang mencintai dan dicintai (Najjah, 2009).

Mengingat masih banyaknya lansia terlantar di Kalimantan Selatan yang memerlukan bantuan maka dirasa perlu untuk melakukan penambahan fasilitas PSTW. Diharapkan PSTW sebagai wadah untuk menampung lansia terlantar dapat memperhatikan aspek-aspek kebutuhan sesuai dengan permasalahan para penghuninya. Dari persoalan ini, penulis mencoba mewujudkan Panti Sosial Tresna Werdha yang sesuai dengan konsep "*home*".

PERMASALAHAN

Permasalahan kesejahteraan sosial khususnya lansia terlantar di Kalimantan Selatan merupakan permasalahan yang seharusnya menjadi perhatian masyarakat terlebih pemerintah. Dalam salah satu upayanya, pemerintah mendirikan Panti Sosial Tresna Werdha (PSTW).

Sebagai sebuah tempat tinggal "*house*" lansia terlantar, sudah sepatutnya

PSTW memperhatikan kebutuhan-kebutuhan biologis dan psikologi. Sebagaimana telah diketahui bahwa lansia memiliki kebutuhan-kebutuhan khusus yang harus dipenuhi, mengingat keterbatasan yang dialaminya akibat dari perubahan kondisi fisik dan mental. Selain itu, lansia yang tinggal di PSTW Budi sejahtera I berpendapat bahwa kebutuhan non fisik lebih penting dari kebutuhan fisik. Dengan diterapkannya konsep "home" maka kebutuhan tersebut dapat terpenuhi, sehingga Panti Sosial Tresna Werdha (PSTW) bukan hanya menjadi sebuah "tempat penampungan" namun juga menjadi tempat pulang yang membawa makna mendalam bagi lansia.

Sehingga adapun rumusan masalah yang terkait dengan perancangan yaitu, Bagaimana merancang Panti Sosial Tresna Werdha (PSTW) di Banjarbaru dengan penerapan konsep "home"?

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Arsitektural

2.1.1 Tinjauan Lansia

Menurut Schroeder (1996), klasifikasi golongan Lanjut Usia dapat dibagi menjadi tiga berdasarkan tingkat ketergantungannya menjadi 3 yaitu:

1. Lanjut usia mandiri. (*independent elderly*) Terdapat golongan Lanjut Usia mandiri (*independent elderly*), yang merujuk pada mereka yang memiliki kondisi fisik yang sehat dan tidak mengalami disabilitas emosional.
2. Lanjut usia semi mandiri (*semi independent elderly*) Terdapat golongan Lanjut Usia semi mandiri (*semi independent elderly*), yang mencakup lansia dengan kondisi penyakit tertentu, penurunan fungsi indera yang signifikan, atau ketergantungan domestik.
3. Lanjut usia tidak mandiri. (*dependent elderly*) Terdapat golongan Lanjut Usia tidak mandiri (*dependent elderly*), yang merujuk pada lansia yang menderita penyakit serius, memiliki disabilitas emosional atau

sosial yang parah, atau bergantung secara *personal* pada orang lain.

2.1.2 Tinjauan Panti Sosial Tresna Werdha

Di Indonesia, panti werdha dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan kepemilikan. Menurut Murti (2013), terdapat dua jenis panti sosial tresna werdha, yaitu Panti Sosial milik Pemerintah yang berada di bawah naungan Direktorat Pelayanan Sosial Lanjut Usia Departemen Sosial Republik Indonesia. Biaya tidak dikenakan kepada manula atau disubsidi, serta donatur tetap dimiliki oleh Panti Sosial ini.

2.1.3 Pendekatan Konsep Home

A. Pemahaman Home

a. Order

Dalam pembahasan "order" dalam rumah merupakan "pola" yang didapat dari pengalaman dan perilaku lingkungan. Untuk melihat pola, maka dibutuhkan analisis berdasarkan pola perilaku rumah dengan sebuah model keberadaan dimana kita berorientasi pada tatanan spasial, temporal, dan sosiokultural.

b. Identification

Identifikasi makna ruang dalam rumah (*house*) yang dapat menguak identitas berada dalam sebuah *house*. Untuk membangkitkan identitas pada sebuah rumah maka dapat dilihat dari keterhubungan "Connectedness".

c. Dialectic Processes.

Berbeda dengan *house*, makna *home* tidak berdiri sendiri, melainkan muncul dari interaksi dialektisnya di sepanjang rangkaian oposisi dialektis dapat dibagi menjadi oposisi yang terutama bersifat spasial dan oposisi yang terutama bersifat sosiokultural.

B. Kebutuhan Dasar Manusia

- a. Dari perspektif kebutuhan fisik, sebuah tempat tinggal dianggap memenuhi kebutuhan manusia akan tempat berdiam, menjalankan aktivitas fisik, konsumsi makanan dan minuman, tempat beristirahat, serta tempat tidur.
- b. Pada tingkat kebutuhan akan keamanan, tempat tinggal berperan sebagai pelindung dari potensi ancaman yang mungkin timbul dari lingkungan luar. Selain itu, rumah juga memberikan stabilitas dan keamanan terhadap segala kegiatan yang dilakukan di dalamnya.
- c. Pada tingkat kebutuhan sosial, rumah berfungsi sebagai tempat terjadinya interaksi, di mana individu merasakan *sense of belonging*, penerimaan, dan kasih sayang di dalam lingkungan tersebut. Selain itu, rumah juga menjadi sarana bagi penghuni untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.
- d. Pada tingkat kepuasan diri, rumah menjadi simbolisasi dari prestasi yang telah dicapai oleh pemiliknya dan mewakili penghargaan terhadap pencapaian-pencapaian tersebut.
- e. Pada tahap pengaktualisasian diri, individu yang telah mencapai kepuasan dalam dirinya sendiri akan menunjukkan ciri khusus atau karakteristik yang dapat diwujudkan baik melalui dirinya sendiri maupun melalui benda-benda yang dimilikinya.

PEMBAHASAN

3.1 Analisa Fungsi

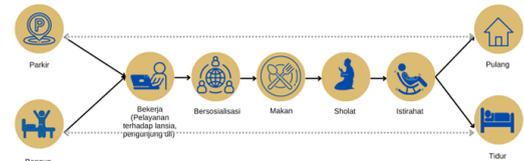
3.1.1 Pelaku dan Aktivitas

1. Lanjut Usia



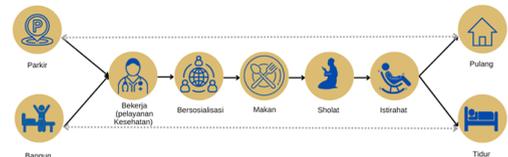
Gambar 2. Pola Aktivitas
Sumber: Analisis

2. Pengelola



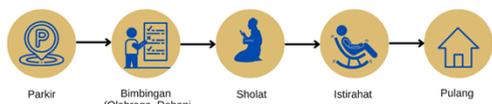
Gambar 3. Pola Aktivitas
Sumber: Analisis

3. Tim Medis



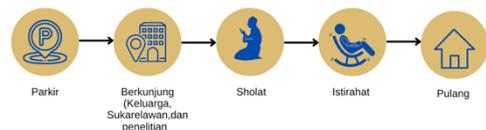
Gambar 4. Pola Aktivitas Tim Medis
Sumber: Analisis

4. Pengelola Pembinaan



Gambar 5. Pola Aktivitas
Sumber: Analisis

5. Pengunjung



Gambar 6. Pola Aktivitas Pengunjung
Sumber: Analisis

3.1.3 Kebutuhan Ruang

Berdasarkan hasil analisa maka fasilitas yang diterapkan dalam Panti Sosial Tresna Werdha di Banjarbaru diantaranya bangunan kantor, poliklinik, wisma,

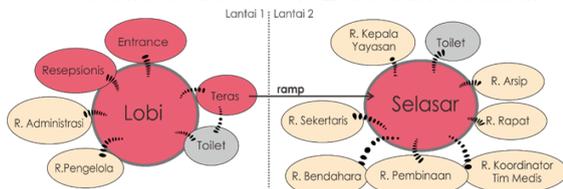
musholla, ruang serbaguna, *cafeteria* dan *laundry*.

3.1.4 Organisasi Ruang

Dalam Penataan Ruang diperlukan adanya ruang yang dapat mendukung interaksi sosial dan *personal*. Untuk mencapai hal tersebut, dalam aspek arsitektural diterapkan pada organisasi ruang yang menggunakan sirkulasi dan organisasi ruang yang terpusat. Pendekatan ini bertujuan untuk menentukan *point of interest* bangunan. Melalui hal ini, diharapkan lansia akan diundang untuk saling bertemu dan berkumpul dalam satu ruangan.

1. Organisasi Ruang Kantor

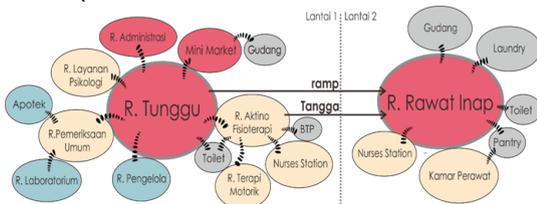
Point of Interest: Lobi dan Selasar



Gambar 7. Organisasi Ruang Poliklinik
Sumber: Analisis Pribadi

2. Organisasi Ruang Poliklinik

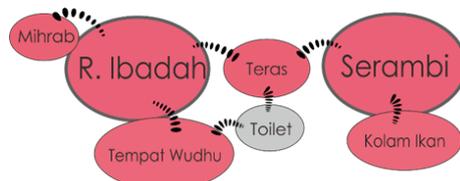
Point of Interest: Ruang Tunggu (Lantai 1) dan Ruang Rawat Inap (Lantai 2)



Gambar 23. Organisasi Ruang Poliklinik
Sumber: Analisis Pribadi

3. Organisasi Ruang Musholla

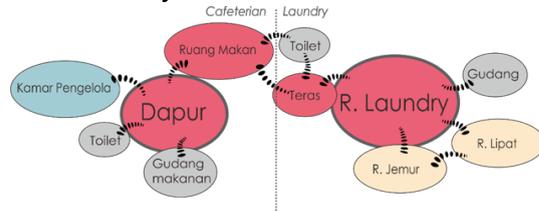
Point of Interest: R. Ibadah dan Serambi



Gambar 8. Ruang Musholla
Sumber: Analisis Pribadi

4. Organisasi Ruang Cafeteria dan Laundry

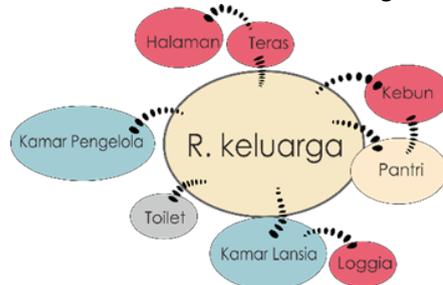
Point of Interest: Dapur dan Ruang laundry



Gambar 9. Organisasi Ruang Cafeteria
Sumber: Analisis Pribadi

5. Organisasi Ruang Wisma

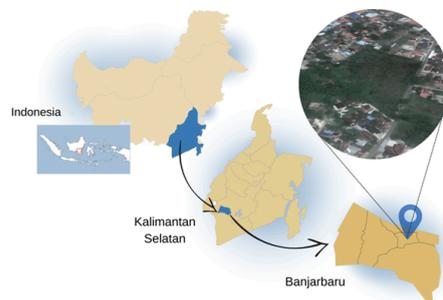
Point of Interest: R. Keluarga



Gambar 10. Organisasi Ruang Wisma
Sumber: Analisis Pribadi

2.2 Lokasi

Perancangan direncanakan berada di Kota Banjarbaru secara geografis terletak pada 114°41'22"-114°54'25" bujur timur dan 3°25'40"-3°28'37" lintang selatan, dengan luas 12.700 m². Perancang menetapkan lokasi perancangan Panti Sosial Tresna Werdha berada di Jl. Guntung Alaban Mentaos, Kecamatan Banjarbaru Utara, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan.



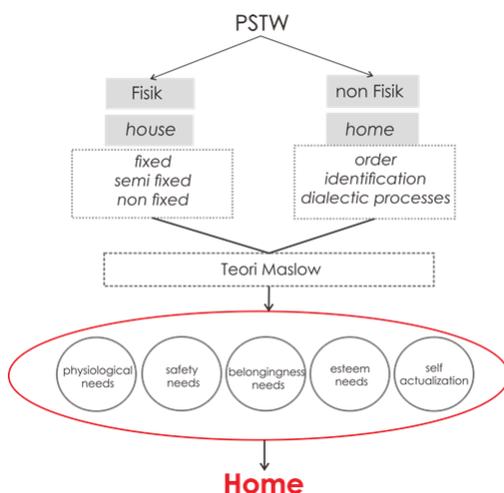
Gambar 10. lokasi perancangan
Sumber: Analisis.Pribadi

KONSEP

4.1 Konsep Perancangan

Panti Sosial Tresna Werdha sebagai sebuah tempat tinggal diharapkan dapat memenuhi kebutuhan fisik maupun nonfisik. Aspek fisik dari panti dapat diidentifikasi dari *setting* ruang terhadap arsitektur perilaku, sedangkan aspek non fisik dapat diidentifikasi dari pemahaman “*home*”. *Home* merupakan sebuah pemahaman terhadap lingkungan Arsitektur yang memiliki aspek “*Order*” yang melaluinya kita berorientasi pola tatanan ruang, yang kedua adalah proses “*identification*” yang melaluinya dapat menguak identitas dengan cara yang bermakna dan ketiga adalah “*dialectic processes*” yang menggambarkan dinamisme esensial dalam proses menjadi betah.

Dari pemahaman tersebut akan diinterpretasikan ke dalam perancangan dengan acuan teori Maslow yaitu. Pertama, kebutuhan fisik (*physiological needs*), Kedua, terdapat kebutuhan rasa aman (*safety needs*), Ketiga, kebutuhan sosial (*belongingness needs*), Keempat, terdapat kepuasan diri (*esteem needs*), dan yang Kelima, terdapat kebutuhan pengaktualisasian diri (*self-actualization*). Sehingga terciptalah PSTW yang bukan hanya sebagai “*house*” namun juga tempat yang memiliki makna lebih “*home*”.



Gambar 11. Hubungan Ruang dan Fungsi
Sumber: Analisis.Pribadi

4.2 Implementasi Home

4.2.1 Konsep Fungsi

A. Kebutuhan Fisik

Pemenuhan kebutuhan fisik pada implementasi konsep fungsi terhadap *home* berupa fasilitas yang terdapat di PSTW. Berdasarkan hasil Evaluasi Pasca Huni terdapat fasilitas dengan fungsi sebagai berikut:

a. Kantor

Kantor berfungsi sebagai fasilitas administrasi yang menjadi tempat bekerja para pengelola panti, terdapat selasar untuk menghubungkan ruang *personal* pengelola. Selain itu, kantor juga berperan dalam penerimaan dan pengeluaran pengunjung yang memiliki kepentingan.

b. Poliklinik

Poliklinik merupakan layanan kesehatan (Geriatric) bagi lansia di PSTW, selain itu juga diperuntukkan untuk masyarakat sekitar yang ingin memeriksakan kesehatan dan terapi. Poliklinik juga berfungsi sebagai *Nursing care* bagi para lansia yang ada di PSTW.

c. Musholla

Musholla sebagai tempat ibadah yang diperuntukkan untuk lansia dan masyarakat sekitar. Selain itu, terdapat serambi yang dapat mewadahi aktivitas pembinaan keagamaan.

d. Cafeteria dan Laundry

Kebutuhan pangan lansia di panti dipenuhi konsumsi yang bersumber dari cafeteria. Disini lansia akan mengambil makanan yang dapat dibawa pulang atau makan di tempat (cafe). Selain itu terdapat layanan laundry bagi lansia yang dikelola oleh pengurus.

e. Wisma

Wisma merupakan fasilitas yang intensitas waktu terlama lansia berada. Untuk penataan *zoning* dalam rumah menggunakan organisasi ruang terpusat, dimana terdapat ruang dominan (Ruang Keluarga) sebagai pusatnya. Hal ini juga menjadikan zona semi privat menjadi pusat aktivitas dan pencapaian terhadap ruang-ruang yang ada di wisma.

B. Kebutuhan Sosial

Seperti yang telah diketahui bahwa lansia memiliki keterbatasan fisik yang membuat lansia memiliki sifat ketergantungan sehingga dengan dipenuhinya kebutuhan sosial dari interaksi maka lansia mandiri dapat berempati sehingga dapat memiliki kesadaran untuk membantu lansia semi mandiri dan lansia tidak mandiri. Fenomena ini diwujudkan dalam arsitektur adalah dengan disediakannya fasilitas bersama seperti toilet dan ruang cuci sebagai zona *service*, ruang ini merupakan tempat rawan kecelakaan. Fasilitas bersama pada zona *service* bertujuan untuk memudahkan lansia tidak mandiri untuk mendapat perhatian dan bantuan dari lansia mandiri dan lansia semi mandiri, selain itu juga memudahkan pengawasan dari pengelola sehingga meminimalisir adanya kecelakaan. Selain permasalahan dari aspek fisiologis, aspek psikologis lansia juga dapat diatasi oleh pemenuhan kebutuhan sosial. Lansia yang mengalami permasalahan psikologi akan terobati dengan interaksi. Permasalahan psikologi lansia dapat terobati karena mereka tinggal bersama lansia lainnya yang memiliki pengalaman dan latar belakang "*senasib*" sehingga mereka merasa lebih diperhatikan dan dikasihi dari

kehidupannya sebelum tinggal di panti. Dalam bentuk konkrit (arsitektur) untuk memicu interaksi dengan adanya "*order*" penataan ruang sosial pada wisma menggunakan organisasi ruang terpusat.

Organisasi ruang terpusat menempatkan ruang ruang dominan sebagai pusatnya. Penerapan organisasi ruang terpusat berhubungan dengan ruang sosial dan ruang *personal* yang dalam proses dialektika dapat dirasakan lansia sebagaimana keluarga yang saling membantu dan peduli walau ada kesenjangan. Hal diterapkan pada bangunan yang ada di PSTW.

C. Kebutuhan Kepuasan Diri

Kebutuhan kepuasan diri pada lansia tentunya subjektif, setiap manusia memiliki tingkat kepuasan berbeda-beda. Namun, dalam kasus lansia yang tinggal di PSTW pada aspek kepuasan diri, wisma sebagai hunian menjadi wadah pencitraan dan sarana penghargaan terhadap pencapaian yang telah diraih oleh lansia, mengingatkan lansia akan pencapaian dan masa kejayaanya sehingga mereka merasa berharga. PSTW memberikan fasilitas hunian selain untuk memenuhi kebutuhan fisik juga membantu lansia dalam memenuhi kebutuhan kepuasan diri mereka melalui ruang *personal* dimana lansia dapat merasakan kebebasan terhadap ruang dan kepemilikan.

Ruang *personal* menjadi ruang privasi dimana lansia tidak perlu khawatir akan orang lain terhadap apa yang mereka lakukan sesuai dengan kehendak mereka, hal ini juga memicu rasa kepemilikan. dalam perancangan PSTW di Banjarbaru adanya ruang *personal*

berupa kamar dan loggia yang akan memberikan kebebasan terhadap ruang indoor dan semi outdoor.

Kebebasan terhadap ruang *indoor* diwujudkan melalui ruang kamar lansia, setiap lansia diberikan fasilitas berupa kamar tidur beserta loggia. Kebebasan diwujudkan melalui kebebasan lansia menjadi diri mereka sendiri tanpa harus mengkhawatirkan orang lain saat mereka ada di dalam kamar. Kamar juga dapat menjadi ruang ekspresi dimana mereka memiliki kebebasan dalam mengatur interior kamar. Berdasarkan evaluasi pasca huni, pada ruang kamar lansia memiliki kebebasan dalam mengatur ruang *personalnya* yang dikelompokkan dalam setting ruang terdiri dari:

- **Fixed Element:** Dinding Lansia dapat menentukan sendiri warna cat dinding interior kamar. Lansia bebas mendekorasi dinding kamarnya secara mandiri.
- **Semi Fixed Element:** Dipan, Lemari pakaian, dan Karpet Lansia dibebaskan untuk mengatur tata layout dipan, lemari pakaian dan karpet. Lansia dibebaskan untuk memilih warna sprei dan karpet.

Selain kamar, terdapat loggia sebagai ruang *personal* bagi lansia yang bersifat semi *outdoor*. Ruang ini memberikan lansia kebebasan dalam mengekspresikan dirinya namun dengan hak kepemilikan wilayah secara pribadi dengan ruang semi *outdoor*, sifat ruang ini akan mendukung aktivitas dan interaksi sosial. Dalam perancangan wisma

PSTW di Banjarbaru, loggia lansia memiliki kebebasan untuk menyalurkan hobi seperti menanam vegetasi dan memelihara hewan secara mandiri dan tidak mengganggu hak personal lansia lainnya sesuai dengan kapasitas tampung loggia.

D. Kebutuhan Aktualisasi Diri

Dalam perancangan PSTW, ruang sesungguhnya diperuntukan untuk lansia sebagai subjek dari perancangan sehingga dapat sesuai pengaktualisasian diri (*self actualization*). Identifikasi dilakukan untuk memaknai ruang berdasarkan identitas, hal ini dilakukan dengan mengidentifikasi suatu tempat dan identitasnya melalui pengalam (masa lalu) terhadap ruang yang menimbulkan keakraban. Fenomena ini terdapat pada ruang-ruang di dalam wisma yang terdiri dari:

- **Material** Material yang dipakai dalam perancangan terdiri dari:
 1. Beton, digunakan sebagai dinding dan struktur bangunan.
 2. Bata, digunakan untuk dinding.
 3. Kayu, digunakan untuk ornamen dinding dan perabotan.
 4. Parket kayu, digunakan untuk material lantai ruangan.
 5. Granit, digunakan untuk material di area rawan genangan air.
 6. Sirap, sebagai material atap.



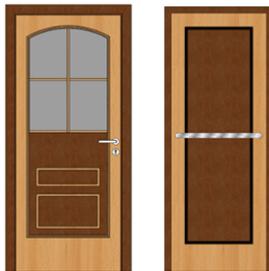
Gambar 12. Konsep Material Ruang Dalam
Sumber: Analisis Pribadi

- **Bukaan** Jendela lelongkang dan Jendela Geser



Gambar 13. Konsep Jendela dan Jendela Geser
Sumber: Analisis Pribadi

• Pintu Kayu



Gambar 14. Konsep pintu
Sumber: Analisis Pribadi

E. Kebutuhan Rasa Aman

a. Handrail

Untuk menjaga aspek keamanan lansia maka handrail dipasang di setiap sudut ruangan. *Handrail* menggunakan elemen kayu agar tidak licin.

b. Ramp

Untuk menjaga kebutuhan rasa aman (*safety needs*), ramp dipasang di setiap elevasi bangunan dengan kemiringan 5-7 derajat.

4.2.2 Konsep Tapak

A. Kebutuhan Fisik

Perancangan Panti Sosial Tresna Werdha (PSTW) di Banjarbaru sebagai sebuah tempat tinggal tentunya dapat memenuhi kebutuhan fisik. Pemenuhan Kebutuhan fisik ini ditinjau dari fasilitas yang ada di PSTW. Berdasarkan evaluasi pasca huni pada perancangan, Panti Sosial Tresna Werdha di Banjarbaru terdiri dari bangunan kantor, poliklinik,

wisma, *cafeteria*, *laundry*, mushola dan ruang serbaguna. Pada penerapan konsep tapak terhadap *home* diimplementasikan melalui tatanan massa, fasilitas disusun dengan pengelompokan sifatnya yang diterjemahkan dalam zona publik, zona semi publik, zona privat dan zona servis.

B. Kebutuhan Sosial

Untuk memenuhi kebutuhan sosial (*belongingness needs*) maka penataan tata massa bangunan maka tapak dibedakan menjadi zona sosial dan zona *personal*. Ruang sosial merupakan fasilitas dan elemen dalam zona publik dan semi publik sedangkan ruang *personal* adalah kawasan hunian lansia. Dari zona maka dapat diidentifikasi interaksi yang terjadi pada tapak yaitu:

- Interaksi sosial lansia dengan lansia

Interaksi Lansia dengan lansia berada pada zona *privat* karena interaksi lansia dengan lansia dominan terjadi di wisma yang merupakan zona privasi sehingga pada kawasan ini hanya dihuni oleh lansia yang menetap di PSTW.

- Interaksi sosial lansia dengan Pengelola

Interaksi lansia dengan pengurus berada pada zona semi publik Interaksi Lansia dengan Pengelola dominan terjadi pada zona publik karena terdapat fasilitas kantor.

- Interaksi sosial lansia dengan masyarakat

Interaksi sosial lansia dengan masyarakat berada pada zona semi publik karena pada zona ini terdapat fasilitas yang juga diperuntukkan untuk masyarakat yang dapat diakses melalui waktu-waktu tertentu.

C. Kebutuhan Kepuasan Diri

Elemen merupakan fasilitas yang mendukung aktivitas. Dalam

penerapan perancangan terdapat dua elemen yaitu:

- **Kursi Taman**
Kursi taman memiliki kapasitas satu sampai dua orang. Kursi ini akan menjadi pilihan untuk lansia yang memiliki keterbatasan fisik yang menyebabkan mereka sulit untuk bergaul sehingga kebutuhan akan kepuasan diri tercapai.
- **Kursi dan Meja Taman**
Kursi dan meja memiliki kapasitas empat sampai 5 orang hal ini akan mendukung interaksi sosial bagi lansia dan seluruh penghuni panti sehingga kebutuhan sosial akan ruang luar tercapai.

D. Kebutuhan Aktualisasi Diri

a. Material

Material yang akan digunakan dalam lanskap adalah Kayu, Batu Alam, *Paving Block* dan Beton

- Kayu: Digunakan untuk pedestrian yang diterapkan dalam decking kayu.
- Batu alam: Batu alam sebagai pedestrian berguna untuk refleksi.
- *Paving Block*: Digunakan untuk perkerasan jalan yang terdapat mobilitas kendaraan.
- Beton: Sebagai ornamen material karena beton dapat dibentuk.

b. Vegetasi

Dalam penerapannya, vegetasi berupa pohon buah-buahan akan ditanam di depan pekarangan wisma. Selain itu terdapat juga vegetasi lanskap untuk peneduh, pengarah jalan dan pagar tanaman. Sehingga vegetasi yang berpotensi untuk ditanam dalam site, yaitu:

• Vegetasi Lanskap



Gambar 15. Vegetasi Pembentuk Lanskap
Sumber: Analisis Pribadi

• Vegetasi Pendukung



Gambar 16. Vegetasi Pendukung
Sumber: Analisis Pribadi

E. Kebutuhan Rasa Aman

Rasa aman bagi lansia kerap didapatkan dari teman-teman sebayanya yang saling membantu dan peduli, namun mengingat kondisi fisiologi lansia seringkali mengalami demensia dan mudah tertular penyakit, Keamanan PSTW ini tentu bertentangan dengan adanya fasilitas bersama lansia dan masyarakat. Oleh Karena itu maka di rancanglah konsep keamanan sebagai berikut:

- Gerbang menjadi *entrance* yang dilengkapi dengan pagar agar yang dapat dikunci.
- Pos Satpam bertugas untuk menjaga keamanan khususnya di daerah *entrance* dan mengawasi masyarakat yang ingin ke panti.
- Pagar tanaman bambu berfungsi untuk meredam kebisingan dari aktivitas lalu lintas dan pemukiman warga.
- Pagar Tanaman sebagai pembatas antara zona semi publik dan zona *privat* pada perancangan tapak.
- Pagar Masif berfungsi untuk melindungi tapak dari hewan.

HASIL

A. Siteplan



Gambar 17. Siteplan
Sumber: Analisis Pribadi

B. Interior



Gambar 18. Prespektif
Sumber: Analisis Pribadi

KESIMPULAN

Panti Sosial Tresna Werdha (PSTW) di Banjarbaru adalah alternatif tempat tinggal yang diperuntukkan untuk lansia terlantar. Dikatakan terlantar jika kebutuhan fisik dan non fisiknya tidak terpenuhi, hal ini terjadi karena faktor ekonomi dan sosial. Untuk memenuhi kebutuhannya PSTW menyediakan tempat tinggal dengan jenis residensial yaitu sebuah bangunan tempat tinggal bersama yang terdiri dari rumah-rumah dan berbagai fasilitas yang mendukung aktivitas lansia.

Dalam penerapan perancangan, bentuk konkrit *home* dalam konteks arsitektur dapat didukung dengan aspek "*Order*" yang melaluinya kita berorientasi pola tatanan ruang, "*identification*" yang melaluinya dapat menguak identitas dengan cara yang bermakna dan "*dialectic processes*" yang menggambarkan dinamisme esensial dalam proses menjadi betah. Pemahaman ini dapat diwujudkan melalui peninjauan terhadap lingkungan arsitektur dengan metode Arsitektur Perilaku. Hal tersebut akan menjadi dasar

untuk analisis fungsi, tapak dan bentuk. Sehingga perlunya teori maslow untuk menerjemahkan analisis kedalam bentuk konkrit (arsitektur).

DAFTAR PUSTAKA

- Najjah, D. Priyantini. "Konsep Home pada Panti Sosial Tresna Werdha Skripsi; Universitas Indonesia, Depok." Diunduh dari <http://lib.ui.ac.id/file> (2009).
- Safitri, Andrea. Panti Sosial Tresna Werdha Kota Pontianak. *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur* 3.1 (2014).
- Nathania, Illona. Panti Jompo di Surabaya. *Dimensi Arsitektur Petra* 10.2 (2022)
- Zifferblatt, Steven M. "Architecture and human behavior: Toward increased understanding of a functional relationship." *Educational Technology* (1972)
- Altman, irwin , dan Carol M. Werner, eds. *Home environments*. Vol. 8. Springer Science & Business Media, 2013.
- Mead, Margaret. 1956. *New Lives for Old*. p.50, Architectural Press, New York,
- Rybczynski, Witold. (1986). *Short History of an Idea HOME*. Canada: Viking Penguin Inc.
- A.Bell, Paul, Thomas C.Greene, Jeffrey D. Fisher, Andrew Baum. (2001). *Environmental Psychology*. Belmont: Wadsworth. Chapter 9
- Marcus, Clare Cooper & Carolyn Francis. (1998). *People places* (2nd Edition), Design Guidelines For Urban Open Space.
- Masagung, Haji. 1994. *Manula (Manusia Usia Lanjut)*. Jakarta: Yayasan Idayu
- Neufert, Ernst. *Data Arsitek*, Jilid 1 ed.2.
- Poerwadarminta, W.J.S. (1976). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Pusat Pembinaan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Balai Pustaka

Nuriati Siti, 2013 Panti Sosial Tresna
Werdha "Budi Sejahtera".
Banjarbaru

Herwijayanti, Mediana, 1997. Pusat
Pelayanan Usia Lanjut, Universitas
Gajah Mada.

Poerwadarminta W.J.S. 1976. Kamus Umum
Bahasa Indonesia, PN Balai Pustaka,
Jakarta.