

Perancangan Interior Rumah Tinggal Tipe 100, 180, 280 Dengan Pendekatan *Future Integration Living*

Yehezkiel Hendianto dan I Nyoman Adi, Sherly de Yong
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: yehezkielhendianto@yahoo.com; art_desain21@yahoo.com, sherly_de_yong@petra.ac.id

Abstrak — Banyak sekali masyarakat yang memiliki permasalahan keterbatasan fisik dari masyarakat yang masih muda hingga tua sehingga mereka memiliki ruang gerak yang sangat minim, bahkan termasuk disaat mereka berada pada rumah tinggal mereka sendiri. Karena keterbatasan tersebut membuat mereka tidak bisa beraktifitas, tidak bisa mandiri, dan kebanyakan dari mereka tidak bisa tinggal dengan keluarga mereka dan harus dititipkan di tempat perawatan kusus.

Dari adanya permasalahan itu maka perancangan ini digunakan untuk mencari solusi agar *Old Generation* dan *New Generation* dapat selalu tinggal bersama walau dalam keadaan apapun, serta pengguna dengan keterbatasan fisik dan lansia dapat tetap tinggal bersama keluarga mereka secara mandiri. Sehingga dengan adanya perancangan ini dapat memunculkan solusi rumah tinggal yang nyaman, aman, dan *flexible* bagi seluruh pengguna. Metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah menggunakan sistim *design thinking* dari penemuan permasalahan, observasi, analisa. ide, *prototype*, hingga implementasi dengan menggunakan media sosial seperti facebook, instagram, dan line berupa post foto-foto dan vidio yang menggambarkan dengan jelas dan detail desain tersebut.

Kata Kunci — Rumah, *Universal*, dan *Flexible*

Abstrac — *There are a lot of members of the society, both young and old, who are physically disabled or limited, so they have a little motion space even in their own homes. That condition has resulted in their inability to do physical activities, to be independent, and even to live with their family members as the latter choose to admit them to nursery homes with intensive care to meet their needs.*

Regarding the existing problem, this design is used to seek for a solution so that old and young generations can always live together in any condition and that users with physical limitations and the elderly can live together with their family members independently. It is hoped that the existence of this design can realize a safer, more comfortable and flexible home for everyone. The method for this last project is using design thinking from define the problem, observation, analyze, ideas, prototype, until implementation using social media like facebook, instagram, and line with posting photos or video that describe clearly and detail about this desain.

Keyword — *House, Universal, and Flexible*

I. PENDAHULUAN

Di era *modern* ini banyak sekali permasalahan sosial yang belum diselesaikan oleh masyarakat, terutama permasalahan sosial bagi masyarakat yang mempunyai keterbatasan fisik dan penurunan tingkat produktif atau masyarakat lanjut usia. Masyarakat yang memiliki keterbatasan fisik serta masyarakat lanjut usia juga ingin melakukan aktifitasnya sehari-hari secara leluasa dalam keadaan apapun tanpa harus mengganggu aktifitas orang disekitar mereka, serta juga ingin melakukan apa yang sudah menjadi kebiasaan atau budaya mereka ketika mereka masih dalam usia produktif. Namun disaat ini banyak sekali desain dari rumah tinggal masyarakat masih belum bisa mawadahi kebutuhan tersebut dan membuat pengguna yang memiliki keterbatasan fisik dan lanjut usia tidak dapat melakukan aktifitasnya kembali sehingga mereka lebih memilih untuk diam tidak melakukan aktifitas apapun.

Saat ini banyak sekali tipe rumah yang dapat dihuni dari rumah ukuran kecil hingga rumah ukuran besar. Berbeda dengan rumah ukuran besar, rumah dengan ukuran yang kecil hingga sedang pada umumnya memiliki sirkulasi yang kecil dan minim sehingga ruang gerak tidaklah *flexible* khususnya bagi pengguna kursi roda. Sedangkan untuk pengguna dengan keterbatasan fisik dan lanjut usia membutuhkan sirkulasi yang cukup besar sehingga mereka dapat bergerak dengan mudah dan nyaman. Selain itu saat ini dalam pembangunan rumah banyak menggunakan material yang disesuaikan dengan pengguna produktif dan tidak mempertimbangkan kemungkinan pengguna dikedepannya. Hal ini membuat tingkat keamanan pengguna yang memiliki keterbatasan fisik dan lanjut usia merasa kurang aman untuk melakukan aktifitasnya. Dalam permasalahan tersebut terlihat bahwa desain saat ini terlalu focus dengan keinginan dan kebutuhan pengguna usia produktif saja, kurang peduli terhadap kebutuhan masyarakat lanjut usia atau keterbatasan fisik yang membutuhkan keamanan dan kenyamanan untuk melakukan aktifitasnya sehari-hari.

Dari adanya permasalahan yang telah ditemukan dari segi pengguna dengan keterbatasan fisik hingga lanjut usia, material rumah, aktifitas pengguna atau budaya pengguna, dan ukuran rumah tinggal pada umumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pengguna rumah membutuhkan desain rumah tinggal dengan konsep *Future Integration Living* yang dapat diaplikasikan kedalam macam-macam tipe jenis rumah dari

tipe rumah kecil yaitu tipe 100, sedang yaitu tipe 180, hingga besar yaitu tipe 280. Tujuan dari konsep *Future Integration Living* adalah agar membuat penghuni rumah yang memiliki keterbatasan fisik dan lanjut usia dapat tinggal bersama anak-anak mereka, kemudian dapat melakukan aktifitasnya sehari-hari dengan sirkulasi yang *flexible*, aman, dan nyaman bagi mereka secara mandiri, dan tidak lupa dalam desain yang dibuat untuk tetap memasukan kebutuhan antara kedua belah pihak yaitu *old generation* dan *new generation* dari segi keamanan, keinginan, dan desain yang cocok untuk kedua generasi.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. *Senior Friendly, Integrated, And Flexible*

Masyarakat selalu dikejar umur sehingga dibutuhkan perubahan struktur yang dibutuhkan untuk penyesuaian yang diterima dan direspon oleh banyak orang serta lingkungan. Konstruksi rumah juga harus mengalami perubahan dengan solusi dan ide baru agar dapat menjalankan *structure* yang diinginkan. Konsep *Integrative Living* atau bisa dibilang dengan penggabungan gaya hidup merupakan salah satu konsep yang dapat direspon oleh masyarakat saat ini dan merupakan sebuah tantangan bagi desainer. Fasilitas rumah dengan konsep *Integrative Living* sebagai rumah *Multiple Generation* harus dapat menawarkan suatu lingkungan sosial pada masyarakat yang sudah berumur untuk memberikan keberanian pada mereka untuk beraktifitas, dan pada waktu bersamaan membuat mereka untuk tetap tinggal dirumahnya lebih lama dimana mereka dapat menjalani kehidupannya ke arah yang lebih baik (*Schittich, Christian. 2002*).

Namun *Integrative Living* juga tidak hanya dibatasi dari sudut pandang orang yang sudah berumur tua saja. Perubahan pada fasilitas juga diperlukan dan membutuhkan konsep tempat tinggal yang baru. *Integrative Living* secara umum diartikan sebagai kehidupan dimana suatu *group* yang berbeda tinggal bersama dalam satu tempat tinggal dan tentu saja perbedaan tersebut disatukan dalam satu rumah tinggal dengan bentuk yang berbeda, dalam arti tempat tinggal tersebut akan menjadi tempat tinggal yang *flexible* bagi penggunaannya. Tujuan dari pembuatan rumah ini adalah agar orang-orang yang menggunakan fasilitas ini dapat saling menguntungkan dan saling mendukung satu sama lain. karena tempat tinggal yang digunakan akan menjadi tempat tinggal berbagai macam umur dari anak kecil hingga orang tua, kemudian rumah untuk generasi berikutnya, rumah untuk keluarga, dan suatu rumah memiliki batasan-batasan tiap *group* namun tetaplah terasa bebas bagi penghuninya. Batas-batasan tersebut yang akan menentukan area penggunaan tiap generasi dari yang paling muda hingga tua, namun bukan berarti orang lain tidak boleh masuk kedalam area tersebut. Karena desain lebih diarahkan ke psikologi dibandingkan dengan *style*. Untuk membuat suatu desain dengan pendekatan *Senior Friendly*, maka desainer harus memperhitungkan 4 aspek dalam melakukan perancangan rumah Intergratif, yaitu mengenai *Multi Generation Living, Intercultural Living, Norms For Barrier*

Free Dwellings, dan *The Future Of Integrations*.

B. *Senior Friendly, Integrated, And Flexible*

Pada umumnya rumah *Multi Generation Living* merupakan *motto* yang memiliki arti yaitu "Kami membawa orang tua kami bersama kami", dan dengan adanya *motto* ini maka timbul adanya keinginan untuk membuat suatu desain bangunan yang memungkinkan keluarga yang masih baru menikah atau yang masih muda untuk hidup bersama-sama dengan orangtuanya didalam satu rumah. Hal ini ditujukan agar tetap adanya kedekatan antara generasi ke generasi atau dalam kata lain desain ini dapat membantu untuk mempererat hubungan antar keluarga. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mendesain *Multi Generation Living* yang disesuaikan dengan orang tua, yaitu adalah lantai yang harus disesuaikan untuk sistem praktek *medical* untuk mengurangi efek licin dan pemantulan cahaya yang berlebihan, kemudian menggunakan banyak jendela kaca dengan *view* yang bersih sebagai sarana *refreshing*. Sedangkan untuk keluarga baru muda atau baru menikah, desain yang digunakan adalah desain yang disesuaikan dengan kemauannya dan juga desain sesuai dengan perkembangan jaman. Desain rumah ini akan disesuaikan dengan *standard* untuk keluarga baru dan orangtuanya secara adil agar rumah tersebut menjadi nyaman bagi kedua belah pihak.

C. *Intercultural Living*

Mengenai masa lalu dimana masyarakat melakukan imigrasi ke Eropa dan harus mengikuti perkembangan sosial dan karakter sosial baru di kota besar, konsep Integratif atau penggabungan menjadi topik yang sering dibicarakan pada saat itu (*Schittich, Christian. 2002*). Penggabungan budaya lain, etika lain, dan dalam sudut pandang agama yang berbeda merupakan suatu tantangan. Namun tetap saja konsep pemisahan sebagai model untuk hidup bersama tidak boleh dihilangkan atau ditolak. Konsep pemisahan sebenarnya merupakan sarana untuk pengelompokan dalam suatu kota antara budaya satu dengan budaya lainnya. Pengelompokan ini bagi orang-orang yang berada dikota merupakan cara mereka untuk berbicara, karena setiap orang membutuhkan dan mencari area khusus untuk menyesuaikan apa yang mereka butuhkan dan mengasah kemampuan mereka.

Suatu area pengelompokan dapat membantu masyarakat yang imigrasi untuk mencari koneksi dan bersosialisasi dengan masyarakat yang memiliki keinginan yang sama dengan mereka, dimana mereka dapat tinggal sebagai tetangga yang dapat saling bertukar *identity* untuk dijadikan dan menjadi masyarakat yang sudah bergabung dengan masyarakat lainnya atau *Integratif Living* (*Repmayer, Gassman. 2009*). Itulah sebabnya dibutuhkan bangunan dan desain dimana orang yang berasal dari generasi berbeda atau yang memiliki kebutuhan berbeda bisa berada pada suatu lokasi yang sama atau pada rumah tinggal yang sama.

D. *Norms For Barrier Free Dwellings*

Norma untuk perubahan rumah tinggal gratis dan pembangunan perumahan-perumahan di Jerman dibuat ketika melakukan perencanaan dan konstruksi *space* datar untuk kursi roda dan mulai memikirkan di mana saja *space* ini diletakan

dalam pembangunan rumah. Dengan adanya hal ini tentu saja rumah ini sudah bisa disebut sebagai rumah Integratif karena *space area* dan rencana lantai telah didesain berdasarkan norma. Integratif antara penghuni rumah yang sehat dengan penghuni rumah yang memiliki kecacatan tentu saja membutuhkan tuntutan untuk ruang gerak yang luas, bebas, dan tidak bisa menggunakan ruang gerak yang terbatas begitu saja. Rencana lantai harus didesain khusus untuk fungsi pembagian pada area kehidupan atau aktifitas sehingga dengan begitu orang-orang yang memiliki kecacatan dalam jangka waktu atau permanen akan tetap dapat bergabung dalam sosialisasi disaat apapun dan kapanpun setiap hari.

Goal yang diharapkan dari *Norms For Barrier* adalah penggabungan berbagai macam sosial yang berbeda dalam suatu *group* sebagai pegangan pembuatan bentuk dan desain rumah. Proyek seperti ini dibutuhkan pemikiran yang luas dalam variasi perubahan rumah tinggal, ruang umum, dan ruang gerak sirkulasi. Kediaman yang dibangun haruslah mudah untuk dipahami oleh amatir atau orang awam sehingga pengguna dapat beradaptasi dengan mudah dalam beberapa waktu, dan juga harus membagi ruang yang berhubungan atau yang terpisah namun tetap *Flexible*. Kemudian untuk *Barrier Free* tidaklah sama dengan sirkulasi yang disediakan untuk pengguna kursi roda, dimana intinya adalah *Barrier Free* pada pembangunan rumah digunakan agar semua ruangan yang ada didalam rumah mudah diakses oleh siapapun sehingga semua ruangan dapat digunakan oleh seluruh penghuni rumah bagi yang sehat maupun yang sakit (*Schittich, Christian. 2002*).

E. *The Future Of Integrations*

Semua telah dijelaskan apa saja aspek-aspek integratif yang dibutuhkan untuk membangun rumah dari *Multi Generation Living*, *Barrier Free Housing*, dan *Intercultural Living*, sehingga dari ketiga aspek tersebut akan menjadi landasan dari keberadaan rumah tersebut (*Schittich, Christian. 2002*). Akan ada saatnya dimana konsep desain ini akan membingungkan dan menipu jika tidak teliti atau kurang informasi, namun yang harus dipegang agar hal itu tidak terjadi adalah harus tau dasar konsep pembangunan ini, yaitu diantaranya adalah *Modern Style*, Manusia, dan keterbukaan. Banyaknya dasar konsep tersebut membuat kita merasa harus membuat apa yang memang bisa kita buat dan dipilih, namun tetap saja kita harus meneruskan semua dasar dan aspek konsep tersebut karena desain dan bangunan tersebut dibutuhkan oleh beberapa *group* masyarakat seperti rumah perawatan untuk orang cacat. Namun yang pasti desain ini paling dibutuhkan oleh *senior residences* atau orang yang sudah lebih tua atau yang sudah memiliki anak dewasa. Dalam rumah pembangunan berkonsep integratif nanti akan melakukan peran penting tapi peran tersebut bukanlah institusi untuk orang cacat atau *senior residences*, namun lebih ke arah membuat mereka lebih berekspresi agar lebih mendekat ke jaringan sosial dalam keadaan apapun. Hal inilah yang ingin dicapai dikedepannya agar dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

F. *Universal Design Untuk Rumah Tinggal*

Universal Design merupakan konsep dimana konsep ini membantu penghuni rumah untuk dapat bergerak dan

beraktifitas tidak peduli dalam keadaan apapun dan bagaimanapun penghuni rumah tersebut. pada dasarnya *Universal Design* memang dikhususkan untuk pengguna yang memiliki keterbatasan fisik sehingga mereka tetap dapat mandiri, dimana karena desain ini ditujukan untuk pengguna yang memiliki keterbatasan fisik membuat tingkat keamanan dari desain untuk pengguna haruslah diperhatikan dan harus dipenuhi. Tingkat keamanan desain tersebut dapat diaplikasikan pada alat bantu atau teknologi dalam desain maupun diaplikasikan dalam material penggunaan ruang.

Universal Design adalah desain dimana pengguna bisa mengunjungi atau beraktivitas seperti biasa meskipun pengguna menggunakan kursi roda, dalam arti sirkulasi rumah haruslah *flexible* sehingga mudah untuk diakses. Desain haruslah mudah diganti untuk perubahan kedepan dan juga desain harus mudah diadaptasi oleh pengguna. Desain Interior rumah harus bisa diakses oleh siapapun, bukan hanya di bagian luar saja yang bisa diakses oleh siapapun namun bagian dalam juga harus bisa diakses oleh siapapun termasuk pengguna kursi roda.

G. Area Penting Perancangan *Universal Design*

Ada 3 area yang harus diperhatikan untuk mengurangi tingkat kesulitan gerak bagi penghuni rumah, yaitu :

– Pintu Masuk Rumah :

Lantai utama rumah sebisa mungkin dekat dengan lantai diluar rumah agar pengguna kursi roda mudah untuk masuk secara mandiri. Namun jika tidak bisa didesain sedekat mungkin maka jalan lainnya adalah menggunakan sirkulasi *Ramp*, hanya saja jika menggunakan *Ramp* haruslah memperhitungkan *space* dan jarak yang harus disesuaikan dengan derajat idealnya (*Paul John Grayson. 2015*).



Gambar 1. Pintu masuk pengguna kursi roda



Gambar 2. Ramp pengguna kursi roda

(Sumber : <https://www.vantagemobility.com/wp-content/uploads/Portable-aluminum-wheelchair-ramp.jpg>)

– Sirkulasi Pada Rumah :

Sirkulasi yang dimaksudkan adalah sirkulasi pengguna kursi roda yang harus diperhitungkan, sebagai contoh adalah sirkulasi pada tangga yang diwajibkan menggunakan teknologi *elevator* untuk kursi roda sehingga bisa naik dan turun dengan mudah. Sirkulasi yang dibutuhkan untuk penggunaan teknologi jika di perhitungkan dengan jarak pengguna produktif lainnya adalah berkisar antara 200 hingga 225 cm sebagai jarak minimal yang harus disediakan untuk melancarkan sirkulasi ruang gerak diluar pengguna kursi roda. Jarak 200 hingga 225 cm bukan

hanya diaplikasikan pada tangga saja, namun juga diaplikasikan pada sirkulasi ruang lainnya agar tidak terhambat (Paul John Grayson. 2015).



Gambar 3. Eskalator kursi roda untuk naik tangga atau turun tangga

(Sumber : http://4.bp.blogspot.com/-o0qzWphVo-8/UVgBsneAC4I/AAAAAAAAACRI/VhtpaZ_1-h4/s1600/pa4.jpg)

– Toilet :

Jika toilet berukuran kecil, maka toilet tidak dibolehkan menggunakan bathub melainkan menggunakan shower. Hal ini ditujukan untuk memperluas space pengguna kursi roda sehingga bisa bergerak leluasa di toilet. Selain itu juga diberi alat bantu berdiri tau pegang pada pinggir dinding untuk membantu berdiri atau keamanan bagi pengguna usia lanjut yang sudah tidak kuat berdiri .



Gambar 4. Alat bantu pengguna untuk berdiri atau pindah di toilet

(Sumber : <http://madebymood.com/wp-content/uploads/2015/08/Dazzling-moen-kingsley-in-Bathroom.jpg>)



Gambar 5. Alat bantu pengguna kursi roda untuk mandi

H. Material Elemen Interior Untuk Universal Design

– Lantai :

Untuk lantai *indoor* diperlukan suatu lantai dimana lantai tersebut tidaklah licin dan tidak memantulkan cahaya. Hal ini disebabkan agar mengurangi resiko tergelincir atau jatuh ketika pengguna lanjut umur sedang berjalan, dan juga agar tidak silau terkena pantulan cahaya bagi pengguna yang memiliki masalah dengan matanya atau pengguna berumur lanjut. Lantai haruslah bertekstur kasar dan *doff* (Dimas Satrio. 2013).



Gambar 6. Lantai *doff* tekstur kasar

(Sumber : http://mozaic.co.id/wp-content/uploads/2015/09/opening_-_kristenheaven.com_.jpg)

– Dinding :

Dinding sebisa mungkin banyak menggunakan permainan kaca agar tidak menimbulkan efek terkekang pada pengguna kursi roda dan pengguna lanjut umur. Hal ini juga dapat menjadi sarana *refreshing* bagi pengguna kursi roda atau pengguna lanjut usia untuk melihat lingkungan sekitar dirumah jika merasa bosan atau terkekang (Dimas Satrio. 2013).

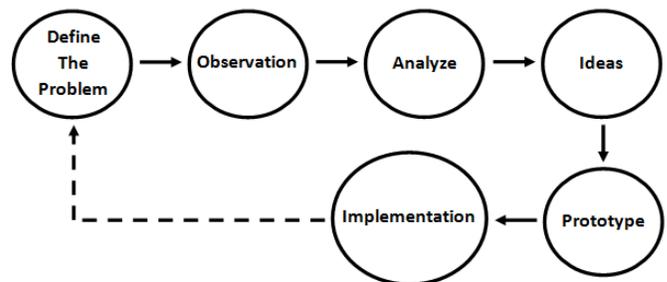


Gambar 7. Dinding kaca

(Sumber : <http://portal.cbn.net.id/UserFiles/Image/cyberwoman/Home%20And%20Living/NOV09/Rumah%20urban9.JPG>)

III. METODE PERANCANGAN

Design thinking merupakan sebuah proses berpikir yang menentukan prosedur dan berorientasi pada kesuksesan kreatif melalui solusi desain yang inovatif dan unik untuk sebuah proyek dan dilakukan atas dasar rasional serta melalui proses yang telah disepakati. Metode perancangan *Design Thinking* yang di adopsi untuk digunakan pada penelitian ini antara lain :



Gambar 8. *Design Thinking*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

A. *Define The Problem*

Define The Problem merupakan proses *design thinking* untuk mencari *problem* pada umumnya yang sesuai dengan proyek. *Define The Problem* dapat dilakukan dengan cara :

– Literatur buku :

Mencari data literatur melalui buku dengan tahun terbit tidak lebih dari 10 tahun untuk kepastiannya atau dapat dicari melalui jurnal yang sesuai dengan topik.

– Googling :

Mencari data literatur mengenai topik proyek dengan cara menggunakan internet, karena wawasan dari internet sangatlah luas dan banyak hal yang mudah di dapatkan melalui internet.

B. Observation

Melakukan observasi ke lapangan yang digunakan untuk di desain atau di redesain untuk mengumpulkan data mengenai ukuran dan *problem* apa saja yang terdapat pada lapangan. Data dapat didapatkan dengan cara :

- Dokumentasi :
Melakukan dokumentasi dengan cara pemotretan lapangan atau mungkin sketsa kasar lapangan.
- Data manual :
Melakukan pengukuran lapangan sendiri dan mencari tahu *problem* yang ada di lapangan secara manual melalui apa yang dilihat dan tingkah laku pemilik lapangan.
- Wawancara :
Melakukan wawancara kepada pemilik lapangan atau orang yang bersangkutan agar data lebih jelas dan akurat.

C. Analyze

Melakukan analisis terhadap data lapangan yang sudah didapat sebelumnya dari *problem* hingga *solving* desain, kemudian melakukan perbandingan antara data lapangan dengan data tempat lain serta data literatur yang ideal seperti apa. Analisis ini disajikan dalam bentuk *programing* dan data tipologi yang dapat dibaca dan dimengerti oleh masyarakat.

D Prototype

Prototype merupakan proses berpikir di mana pada proses ini membuat beberapa alternatif desain yang kemudian dikembangkan dan akhirnya dijadikan *Final Design* untuk dijadikan hasil nyatanya berupa maket dengan skala minimal 1:50. *Prototype* dibagi menjadi beberapa tahapan, antara lain :

- Skematik :
Merupakan sebuah sketsa gambar untuk menunjukkan suasana ruangan yang didesain sesuai dengan isi konsep, sekaligus dengan menyediakan 3 alternatif untuk dilihat yang terbaik dan dijadikan sebagai pengembangan berikutnya.
- Skematik Pengembangan :
Merupakan hasil pengembangan dari sketsa skematik yang tadinya mmbuat 3 alternatif, menjadi 2 atau 1 sketsa yang telah digabungkan untuk saling melengkapi dan di kembangkan menjadi *Final Design*.
- Final Design :
Merupakan desain akhir dari skematik yang telah dikembangkan, dimana *Final Design* ini merupakan Desain yang sudah lengkap dengan gambar kerja dan warna sehingga dapat di presentasikan kepada pengguna rumah tinggal.
- Maket :
Merupakan hasil realisasi nyata dengan skala minimal 1:50 dan juga realisasi 1:1 sebagai alat bantu presentasi. Dengan adanya maket maka akan mempermudah orang-orang untuk melihat suasana ruang dibandingkan dengan hasil render saja.

E Ruang Lingkup Perancangan

- Batasan Tempat:
Perumahan Ciputra World di Surabaya bagian barat dengan 3 jenis tipe rumah yaitu tipe 100, 180, 280.
- Batasan Objek/Ruang :
Seluruh ruangan yang terdapat dalam rumah menjadi objek perancangan sesuai dengan kebutuhan, karena perancang fokus pada perancangan *Future Integration Living* sehingga seluruh ruangan harus di sesuaikan.



Gambar 9. Layout 1 rumah Citraland tipe Violet 100 m²
(Sumber : Katalog perumahan Citraland)



Gambar 10. Layout 2 rumah Citraland tipe Lilac 180 m²
(Sumber : Katalog perumahan Citraland)



Gambar 11. Layout 3 rumah Citraland tipe Majesty 280 m²
(Sumber : Katalog perumahan Citraland)

IV. KONSEP DAN DESAIN AKHIR

A Konsep

Pemilihan konsep desain diambil berdasarkan pendekatan analisis permasalahan dan solusi yang ada. Latar belakang masalah menjadi dasar pembuatan konsep perancangan. Masalah yang ada dibagi menjadi 3 yaitu memberikan fasilitas yang aman, nyaman, dan mudah untuk di gunakan bagi pengguna produktif, lansia, serta pengguna kursi roda sehingga bisa melakukan aktifitasnya secara mandiri, serta membuat pengguna rumah generasi lama dan baru dapat tinggal bersama meskipun kebutuhan mereka berbeda-beda. Solusi yang dapat memecahkan masalah tersebut adalah menciptakan interior yang mengacu pada pengguna dengan keterbatasan fisik itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, konsep desain yang diangkat dalam perancangan ini adalah "Ez Way Ez Life". Pemilihan kata "Ez Way Ez Life" dipilih berdasarkan dari sifat "easy" itu sendiri yaitu "mudah", dimana kata "mudah" yang dimaksud adalah mudah dalam menjalani aktifitas dalam kehidupannya dan mudah dalam bergerak. Konsep "Ez Way Ez Life" ini di dukung oleh teknologi *Universal Desain* yg ditujukan untuk pengguna lansia maupun pengguna keterbatasan fisik, sedangkan untuk pengguna produktif seperti papa, mama, dan anak menggunakan desain yang digunakan rumah tinggal pada umumnya yaitu desain *Modern desain*. Meskipun pada umumnya rumah tinggal menggunakan desain *Minimalis Modern*, namun desain yang ditujukan bagi pengguna lansia dan keterbatasan fisik juga akan membantu aktifitas pengguna produktif sehingga desain rumah tinggal ini menjadi desain *Modern* karena bersentuhan dengan teknologi dari *Universal Desain*. Dalam desain ini juga terdapat *Sustainable* desain dimana *Sustainable* ini diaplikasikan pada penghematan *energy*. Hal ini diaplikasikan dengan cara memanfaatkan cahaya matahari di siang hari untuk menerangi seluruh ruangan dengan mudah dan tidak *over light*, sehingga dengan keinginan tersebut membuat plafon dengan adanya cermin di plafon sehingga cahaya dapat memantul kedalam ruangan dengan mudah dibantu juga dengan *furniture* yang *Glossy*.



Gambar 12. Penjelasan Pemilihan Konsep

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Perancangan ini menggunakan desain yang universal, yaitu dengan mendesain perabot yang disesuaikan dengan ukuran orang dewasa, selain itu sirkulasi juga dibuat agar cukup untuk sirkulasi dengan menggunakan kursi roda. Selain itu, perancangan ini menggunakan wheel chair lift yang digunakan sebagai akses vertical dari lantai 1 ke lantai 2 ataupun

sebaliknya. Untuk toilet di beri handle pada dinding untuk membantu pengguna kursi roda dalam berpindah tempat.

B Desain Akhir

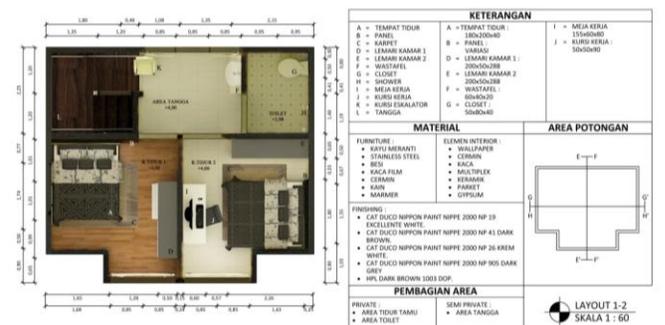
- Layout :

Desain *layout* pada desain akhir ini tidak mengalami perubahan dari transformasi desain sebelumnya. Pembagian ruang dan penataan perabot sudah sesuai dan tidak mengalami perubahan yang signifikan. Hanya saja perubahan yang terjadi dari desain sebelumnya berada pada lantai yang digunakan untuk pengguna keterbatasan dan juga perubahan perabot yang berhubungan langsung dengan pengguna keterbatasan. Kemudian ada penambahan *handle* pada dinding bagi pengguna keterbatasan fisik untuk alat bantu gerak.



Gambar 13. Layout 1 Lantai 1

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 14. Layout 1 Lantai 2

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 15. Layout 2 Lantai 1

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 16. Layout 2 Lantai 2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Sama seperti layout 1, parket dilantai 1 adalah kamar tidur tamu, sedangkan parket dilantai 2 adalah kamar tidur pengguna keterbatasan fisik. Untuk layout 3 ada sedikit perbedaan dari layout 1 dan 2. Untuk layout 3 kamar pengguna keterbatasan fisik berada dilantai 1 sehingga pada tangga tidak ada lagi kursi eskalator seperti layout 1 dan 2. layout 3 juga merupakan gambaran desain dimana jika kamar tidur pengguna keterbatasan fisik berada dilantai 1, maka perbedaan apakah yang akan terlihat diantara layout 1,2 dan layout 3. Pada layout 3 inipun untuk ruang tamu juga didesain untuk tamu produktif saja pada umumnya.



Gambar 17. Layout 3 Lantai 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



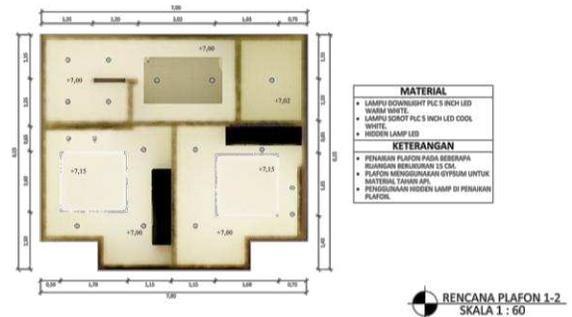
Gambar 18. Layout 3 Lantai 2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

– Plafon :

Rencana akhir plafon tidak berbeda dengan desain pengembangan sebelumnya. Pada plafon tetap terdapat cermin di ruang tamu, ruang keluarga, atau ruang-ruang lainnya. Hal ini ditujukan untuk membantu pencahayaan rumah tinggal agar hemat energy. Selain itu juga tetap ada penaikan plafon pada ruang-ruang tertentu yang kemudian diberi *hidden lamp* sebagai penamba suasana ruang.



Gambar 19. Layout 1 Lantai 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

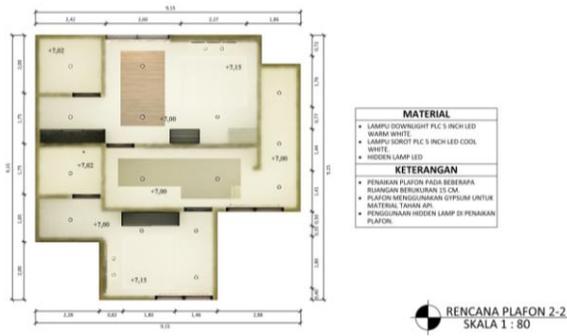


Gambar 20. Layout 1 Lantai 2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

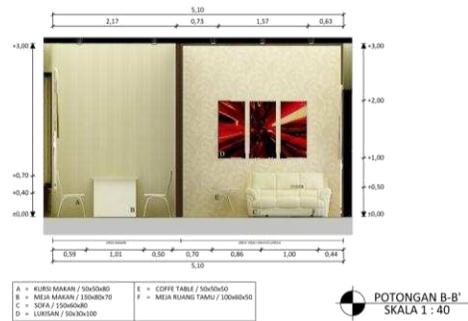


Gambar 21. Layout 2 Lantai 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

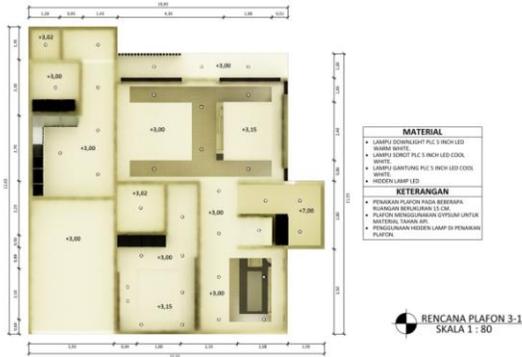
Sistem pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan *downlight* di setiap ruangan dan *spotlight* dikamar tidur saja. Kemudian terdapat lampu gantung untuk di plafon layout 2 dan 3 yang diletakan di ruang makan.



Gambar 22. Layout 2 Lantai 2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 26. Potongan B
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



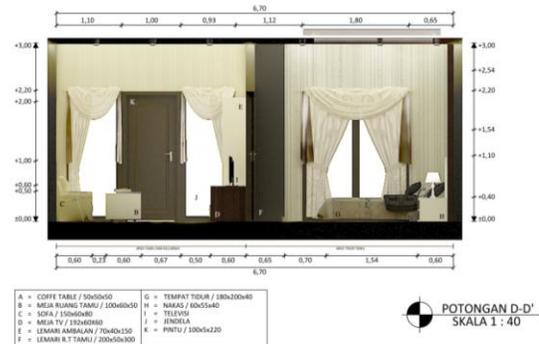
Gambar 23. Layout 3 Lantai 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 27. Potongan C
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



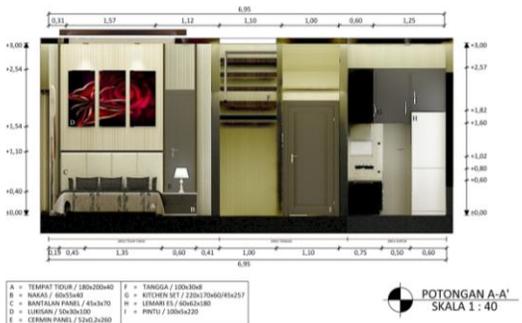
Gambar 24. Layout 3 Lantai 2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



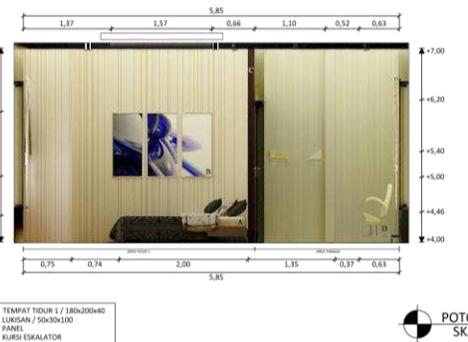
Gambar 28. Potongan D
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

– Potongan :

Potongan menunjukkan keseluruhan suasana ruangan dari satu sisi yang terpotong. Untuk garis potong dapat dilihat dari gambar 13 pada layout 1.



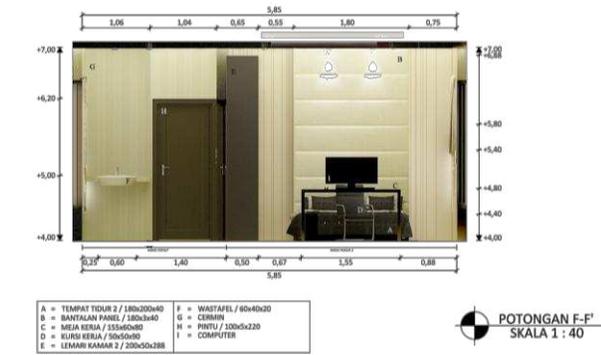
Gambar 25. Potongan A
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



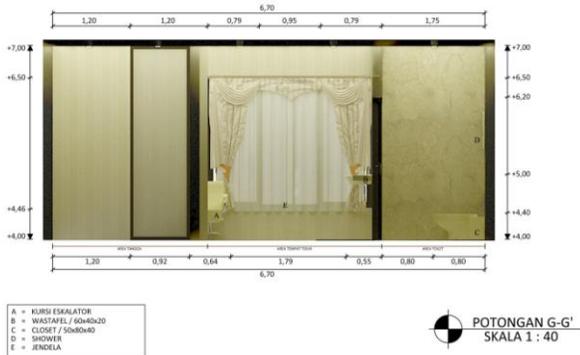
Gambar 29. Potongan E
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Potongan yang diaplikasikan pada jurnal ini hanyalah potongan untuk layout 1 saja, karena disebabkan adanya batasan untuk pembuatan jurnal, sekaligus karena desain yang

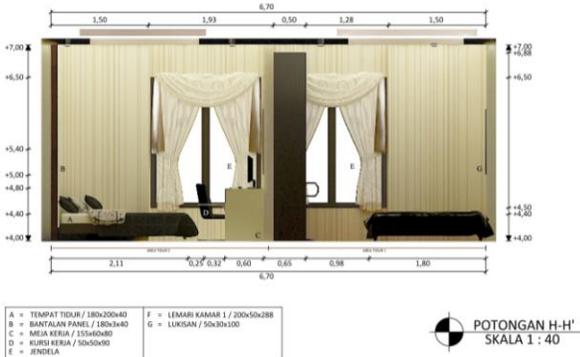
digunakan di layout 1 hingga layout 3 tidak begitu jauh dan berbeda.



Gambar 30. Potongan F
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 31. Potongan G
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 32. Potongan H
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

– Main Entrance :

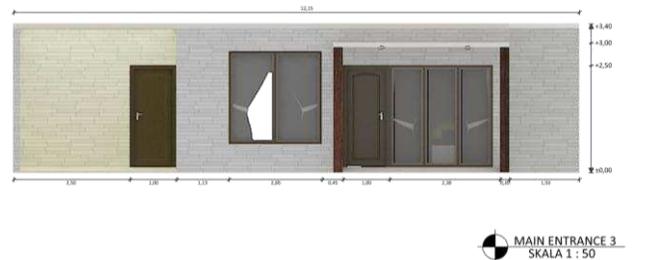
Main entrance dibuat dengan menyesuaikan konsep yaitu *modern*, dimana pada main entrance dindingnya menggunakan batu bata putih yang kemudian didukung oleh pilar-pilar kayu yang berada di tempat parkir mobil didepan main entrance. Untuk jendela menggunakan kaca *film* sehingga kekuatan sinar matahari tidak masuk kedalam rumah 100% agar ruangan tidak panas namun tetap terang. Kusen menggunakan warna coklat yang terbuat dari kayu, dan terdapat *Ramp* didepan pintu main entrance untuk pengguna kursi roda agar bisa masuk kedalam rumah.



Gambar 33. Main Entrance Layout 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 34. Main Entrance Layout 2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 35. Main Entrance Layout 3
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

– Perspektif :

Sama seperti potongan, perspektif yang diaplikasikan adalah perspektif layout 1 saja karena desain kurang lebih sama. Hasil render dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 36. Perspektif 1 Layout 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Untuk ruang pengguna keterbatasan menggunakan lantai parket, untuk mengurangi kemungkinan tergelincir. Dan ada lemari kursi roda untuk meletakkan kursi roda.



Gambar 37. Perspektif 1 Layout 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Kitchen set didesain untuk pengguna kursi roda, sehingga pengguna kursi roda dapat beraktifitas seperti biasa di dapat. Sistem kabinet atas bisa ditarik kebawah dan ketika dilepas akan kembali naik.



Gambar 38. Perspektif 1 Layout 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Ruang tidur tamu juga diberi parket sehingga dapat digunakan oleh pengguna keterbatasan fisik jika tidak ada tamu yang menginap, karena ruang tidur pengguna fisik berada di lantai 2 sedangkan ruang tidur tamu di lantai 1.

V. KESIMPULAN

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat penghuni rumah tinggal dengan keterbatasan fisik atau penghuni lansia dapat tinggal dengan keluarga mereka tanpa harus dipindahkan ketempat perawatan kusus yang membuat mereka semakin jauh dari sosialisasi. Prancangan interior rumah tinggal ini menggunakan konsep "*Ez Way Ez Life*", dimana dengan penerapan konsep ini pada rumah tinggal akan membuat kehidupan pengguna keterbatasan fisik yang terkekang karena faktor usia atau fisik akan terselesaikan dan mereka dapat melakukan aktifitas mereka secara mandiri dengan mudah. Dengan begitu *old generation* dan *new generation* dapat tinggal bersama meskipun kebutuhan mereka sangatlah berbeda. Kemudian style desain yang digunakan adalah desain *modern*, karena didalam desain terdapat penerapan sistem *universal* yang diaplikasikan dengan teknologi. Style *modern* diaplikasikan pada penggunaan warna, bentuk desain yang geometris, dan permainan wallpaper dan material perabot,

sedangkan untuk *universal* diaplikasikan pada penerapan kursi eskalator, sirkulasi, *handle* dinding, toilet *universal*, dan sistem keamanan pada perabot. Prinsip dari pengambilan konsep desain ini karena belum adanya perancangan rumah tinggal dengan penerapan *universal* dan *modern* desain dirumah tinggal dengan ukuran yang dibatasi atau terbatas, sehingga perancangan ini dapat menjadi topik yang menarik untuk dikembangkan.

Untuk metode perancangan yang digunakan berawal dari susunan *design thinking* yaitu pencarian permasalahan hingga *prototype* yang menghasilkan suatu desain skematik hingga desain akhir ini, maka terdapat juga suatu implementasi karya desain agar dapat dilihat oleh masyarakat luas khususnya pengguna yang dituju agar mendapatkan gambaran yang dapat membantu kehidupan mereka. Implementasi yang digunakan antara lain melalui media *social* seperti facebook, instagram, dan line, serta melalui media cetak antara lain brosur, poster, dan x-banner. Pada media *social* untuk pengenalan produk tidak hanya menggunakan foto-foto saja, namun juga menggunakan vidio presentasi agar masyarakat mengerti lebih jelas dan lebih detail dibanding dengan melihat foto saja.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pembimbing karya tugas akhir Program Studi Interior dan teman-teman angkatan 2013 yang telah membantu dalam penulisan jurnal ini dan memberikan dukungan, saran, dan semangat dalam proses perancangan tugas akhir yang di laksanakan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anastasha Oktavia. 2010. Desain Interior Untuk Hunian Lansia Sebagai Upaya Mengatasi Degeneratif.
- [2] Dimas Satrio. 2013. Pengaruh Warna Dan Material Terhadap Perancangan Rumah Bagi Manula.
- [3] Eckhard Fedderson, Insa Ludike. 2010. Living For The Elderly. Andreas Muiler, Berlin.
- [4] Evelin Sabrin. 2007. Rumah Sebagai Lingkungan Terapi Bagi Lanjut Usia.
- [5] Paul John Grayson. 2015. Design Intervention Toward More Humane Architecture. Van Nostrand Reinhold.
- [6] Repmayer, Gassman. 2009. Design For All People No Matter Your Ages Or Your Ability.
- [7] Ronald L, Graeme J, Jaine P. 2015. Design Intervention Toward More Humane Architecture. Van Nostrand Reinhold.
- [8] Schittich, Christian. 2002. In Detail, Housing For People Of All Ages. Institute Fur Internationale Architektur Dokumentasion.
- [9] Wendy, Jordan. 2008. Accessible Housing By Design.
- [10] Yusita Kusumarini, Tri Noviyanto. 2007. Accessible Restroom With Universal Design.