

J U R N A L

DESAIN

Volume 10 Nomor 2, Januari-April 2023: 205-434



Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Indraprasta PGRI



Diterbitkan oleh:
Universitas Indraprasta PGRI

| | |
|-------------------------|--|
| Penanggung Jawab | : Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Drs. H. Achmad Sjamsuri, M.M |
| Editor in Chief | : Ahmad Faiz Muntazori |
| Managing Editor | : Ariefika Listya |
| Section Editor | : <ol style="list-style-type: none">1. Betha Almanfaluthi, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis, Jakarta2. Dwi Ramayanti, Universitas Mercu Buana, Jakarta3. Febrianto Saptodewo, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta4. Iis Purnengsih, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta5. Ismail Bambang Subianto, Universitas Indraprasta PGRI6. Ratno Suprpto, Universitas Pembangunan Jaya, Tangerang7. Yayah Rukiah, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta8. Yulianto Hadiprawiro, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta |
| Reviewer | : <ol style="list-style-type: none">1. Agung Zainal Muttakin Raden, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta2. Arik Kurnianto, Bina Nusantara University3. Ayoeningsih Dyah Woelandhary, Universitas Paramadina, Jakarta4. Dendi Pratama, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta5. Fadhly Abdillah, Universitas Pasundan, Bandung6. Irma Damajanti, Institut Teknologi Bandung7. Iwan Gunawan, Institut Kesenian Jakarta8. James Darmawan, Pradita Institute, Banten9. Kankan Kasmana, Universitas Komputer Indonesia, Bandung10. Muhammad Iqbal Qeis, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta11. Ranang A. Sugihartono, Institut Seni Indonesia Surakarta12. RR Rosa Karnita, Institut Teknologi Nasional, Bandung13. Santi Sidhartani, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta14. Tata Kartasudjana, Universitas Pasundan, Bandung15. Winny Gunarti Widya Wardani, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta |
| Copyeditor | : <ol style="list-style-type: none">1. Puji Anto, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta,2. Galuh Raga Paksi, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta |
| Layout Editor | : Ismail Bambang Subianto |
| Staff | : Niin |
| Akreditasi | : Terakreditasi Peringkat 4 Keputusan Menteri Riset dan Teknologi/ Kepala Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 200/M/KPT/2020 |

Alamat Redaksi:

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Indraprasta PGRI,
Gedung 3 lantai 1, Jl. Nangka No.58 Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta Selatan,
Telp. 021. 7818718 ext. 123
Website: https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain
Email: desainjurnal@gmail.com

DAFTAR ISI

| | |
|---------|---|
| 205-218 | Media Promosi Iklan Taman Nasional Komodo melalui Animasi 2D Mohamad Zhofran Ardyan, Anung Rachman, Rendya Adi Kurniawan |
| 219-235 | Mengulik Keteguhan Hati Melawan Budaya Patriarki melalui Perancangan Karakter Animasi 2D Roro Mendut Nur Aula Octavia, Anung Rachman, Rendya Adi Kurniawan |
| 236-248 | Pemanfaatan Limbah Kain Konveksi di Desa Kalijambe Menggunakan Teknik Tenun Tapestri untuk Produk Fashion Aukha Lukansa Tsaltsalbila, Citra Puspitasari |
| 249-262 | Konsep Delightful Dormitory pada Interior Asrama Putri Terang Kasih Bangsa di Papua Tresiyani Mettasari Liesawan, Mariana Wibowo, M. Taufan Rizky |
| 263-277 | Pengaplikasian Disruption Roadmap sebagai Konsep Berpikir dalam Proses Kreatif Pembuatan Kampanye Periklanan Timothy Aldorino Budiono, Vanessa Yusuf |
| 278-290 | Perancangan Buku Kumpulan Lagu Nasional untuk Siswa SD Naurah Alifiya Safa'a, Asidigisianti Surya Patria |
| 291-309 | Penerapan Konsep Rancangan Elemen Interior dan Furniture pada Panti Wreda Rukun Senior Living Mira Suci Tia, Atridia Wilastrina |
| 310-322 | Perancangan Video Musik Hidup Bersih dan Sehat sebagai Sarana Kampanye PHBS untuk Anak-Anak di Kabupaten Badung Ni Wayan Nandaryani, Dewa Gede Purwita, Ni Kadek Rena Febriani |
| 323-330 | The Package Design of The Griya Sodaqo Indonesia Foundation's Blessing Friday Rice Box Alms Hanif Azhar |
| 331-346 | Perancangan Film Pendek Drama tentang Digital Addiction Berjudul Digislave Adhithana Suhendra, Asrullah Ahmad |
| 347-364 | Perancangan Video Edukasi Mengatasi Kemalasan Anak melalui Dongeng "Bunda Sejati" dengan Teknik Animasi 2 Dimensi Imron, Nadya |

-
- | | |
|---------|---|
| 365-375 | Digitalisasi Ornamen Kala, Mentari, dan Merak sebagai Inovasi Motif Batik Kontemporer Khas Bali Abi Senoprabowo, Dwi Puji Prabowo, Khamadi Khamadi |
|---------|---|
-
- | | |
|---------|--|
| 376-384 | Designing Fashion Product with Natural Material and Purple Sweet Potato Peel Dye Yunita Fitra Andriana, Hapiz Islamsyah |
|---------|--|
-
- | | |
|---------|---|
| 385-399 | Konsep dan Layout Buku Foto Lullaby Karya Abi Rafdi AUFAR Wulandari, Ariefika Listya, Yulianto Hadiprawiro |
|---------|---|
-
- | | |
|---------|---|
| 400-420 | Analisis Sayembara Logo BNI Life 24 Tahun sebagai Dasar Putusan Pemenang dengan Metode Skoring Topan Dewa Gugat, Azhari Amri |
|---------|---|
-
-

SERTIFIKAT

Kementerian Riset dan Teknologi/
Badan Riset dan Inovasi Nasional



Petikan dari Keputusan Menteri Riset dan Teknologi/
Kepala Badan Riset dan Inovasi Nasional
Nomor 200/M/KPT/2020
Peringkat Akreditasi Jurnal Ilmiah Periode III Tahun 2020
Nama Jurnal Ilmiah
Jurnal Desain
E-ISSN: 23390115

Penerbit: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indraprasta PGRI

Ditetapkan sebagai Jurnal Ilmiah

TERAKREDITASI PERINGKAT 4

Akreditasi Berlaku selama 5 (lima) Tahun, yaitu
Volume 7 Nomor 3 Tahun 2020 sampai Volume 12 Nomor 2 Tahun 2025

Jakarta, 23 Desember 2020

Menteri Riset dan Teknologi/
Kepala Badan Riset dan Inovasi Nasional
Republik Indonesia,



Bambang P. S. Brodjonegoro
Bambang P. S. Brodjonegoro

KONSEP DELIGHTFUL DORMITORY PADA INTERIOR ASRAMA PUTRI TERANG KASIH BANGSA DI PAPUA

Tresiyani Mettasari Liesawan¹, Mariana Wibowo², M. Taufan Rizqy³

Universitas Kristen Petra¹²³

*Correspondence author: Tresiyani Mettasari Liesawan, treslie001@gmail.com, Gorontalo, Indonesia

Abstrak. Asrama merupakan hunian yang ditempati dalam jangka waktu tertentu dan biasanya berada dekat dengan lingkungan sekolah. Fasilitas yang ada di asrama biasanya berupa kamar tidur, ruang makan, dapur bersama, kamar mandi, ruang berkumpul hingga ruang belajar untuk siswa. Yayasan Terang Kasih Bangsa memberikan pendidikan dan asrama gratis berbasis alkitabiah, holistik dan kontekstual di Papua. Asrama sekaligus panti asuhan bagi anak-anak dari pedalaman ini merupakan salah satu bagian penting dari yayasan, sehingga diperlukan perancangan interior asrama yang melengkapi kebutuhan dan dapat membuat anak-anak nyaman walaupun berada jauh dari rumah. Oleh karena itu dalam perancangan ini, pokok permasalahan yang diangkat adalah bagaimana desain interior asrama putri yang baik dan nyaman bagi anak-anak yang berada jauh dari rumah. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *design thinking* dengan tahapan: *understand, observe, point of view, ideate, prototype, dan test*. Perancangan ini akan menghasilkan 1 set desain interior asrama yang baik dan nyaman ditempati oleh anak-anak dari pedalaman walaupun berada jauh dari rumah.

Kata Kunci: desain interior, asrama, *design thinking*, papua.

Abstract. Dormitories are residences that are occupied for a certain period of time and are usually close to the school environment. The facilities in the dormitory are usually in the form of bedrooms, dining rooms, shared kitchens, bathrooms, gathering rooms to study rooms for students. Yayasan Terang Kasih Bangsa provides free biblical, holistic and contextual education and dormitories in Papua. This dormitory as well as an orphanage for children from the interior is an important part of the foundation, so it is necessary to design the interior of the dormitory that complements the needs and can make children comfortable even though they are far from home. Therefore, in this design, the main issue raised is how to design the interior of the girls' dormitory that is good and comfortable for children who are far from home. The method used in this design is design thinking with stages: *understand, observe, point of view, ideate, prototype, and test*. This design will produce 1 set of dormitory interior design that is good and comfortably occupied by children from the interior even though they are far from home.

Keywords: interior design, dormitories, design thinking, papua.

Pendahuluan

Latar Belakang

Desain interior merupakan ilmu yang mempelajari desain ruangan dan perancangan tata letak dalam sebuah bangunan. Perancangan interior memaksimalkan fungsionalitas ruang dan perabot, memikirkan psikologis serta estetika di ruang yang dirancang agar dapat meningkatkan

kualitas hidup pengguna ruang. Dalam perancangan desain interior, dibutuhkan proses menggali ide agar desain yang dihasilkan tidak hanya menarik dari aspek visual namun juga fungsional (Ching and Binggeli 2012)

Asrama merupakan tempat tinggal untuk jangka waktu tertentu bagi pelajar dan guru sekolah (Khan and Wulandari 2016). Asrama adalah bangunan yang ditempati siswa dari berbagai daerah (David 12). Asrama atau Dormitory berasal dari kata Dormitorius (Latin) bermakna *a sleeping place* atau tempat istirahat dan dekat dengan area sekolah (Muslimah, Amin, and Bunawardi 2020). Terdapat asrama khusus pelajar yang hanya berisikan pelajar sekolah dan pengawas asrama, dan ada juga asrama dimana guru, staff dan pelajar tinggal bersama di satu gedung yang sama. Asrama putra dan asrama putri biasanya berada di gedung yang berbeda dan masing-masing gedung memiliki pengawas asrama dan fasilitas pelengkap lainnya. Fasilitas-fasilitas yang tersedia di asrama beragam mulai dari kamar tidur, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang belajar, hingga ruang berkumpul. Pada beberapa asrama yang berfokus pada penerapan nilai keagamaan biasanya memiliki ruang ibadah atau ruang doa bersama. Ruang tidur di asrama terdiri dari beragam jenis seperti single rooms, split double rooms, four-student rooms dan lainnya (Joseph De Chiara & John Callender 2018).

Boarding school merupakan lembaga pendidikan atau sekolah yang menyediakan tempat tinggal atau asrama bagi pelajar (Ogelang, Sondakh, and Tinangon 2016). Saat ini banyak sekolah yang menerapkan sistem boarding school atau sekolah berbasis asrama, tercatat sudah lebih dari 300 sekolah di Indonesia menggunakan sistem boarding school termasuk pesantren ("Informasi Satuan Pendidikan" n.d.). Salah satu tujuan dari boarding school adalah mempermudah akses pelajar atau staff pengajar ke sekolah namun tak hanya sampai disitu saja, pihak sekolah juga dapat menerapkan pembelajaran karakter seperti melatih kerja sama, tanggung jawab dan menerapkan nilai-nilai keagamaan kepada siswa selama berada di asrama. Adanya boarding school ini tak hanya dapat menjaga anak-anak dari pengaruh lingkungan buruk, namun juga memberikan kenyamanan bagi pelajar dengan memberikan pelayanan berupa fasilitas memadai untuk tidur, makan hingga bercengkrama (Khabibi 2018).

Yayasan Terang Kasih Bangsa di Papua adalah yayasan yang bergerak di bidang pendidikan dan menerapkan sistem asrama atau boarding school. Yayasan yang berada di Koya Koso, Abepura, Papua ini telah membangun sekolah dengan 3 jenjang pendidikan yakni PAUD, SD, dan SMP TK. Berangkat dari motto "Melayani dengan Hati", asrama juga merangkap sebagai panti asuhan untuk anak-anak dari pedalaman yang akan disekolahkan gratis oleh yayasan. Namun berada jauh dari rumah dapat menimbulkan perasaan sedih pada anak karena tidak bersama dengan keluarga (*homesick*). Perasaan sedih ini dapat mempengaruhi motivasi belajar dan kemampuan berinteraksi anak dengan sekitarnya.

Berangkat dari permasalahan yang ada, perancangan interior asrama putri Yayasan Terang Kasih Bangsa ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa ide desain asrama yang memenuhi kebutuhan dan nyaman ditempati anak-anak pendatang walaupun berada jauh dari rumah. Sehingga tujuan dari Yayasan Terang Kasih Bangsa untuk memberikan pelayanan terbaik bagi anak-anak dapat terlaksana.

Tinjauan Kepustakaan

Pengertian Asrama

Asrama adalah tempat tinggal siswa dengan kebiasaan berbeda dan di desain sedemikian rupa agar nyaman ditempati (Kilicaslan 445). Asrama merupakan salah satu fasilitas penunjang belajar siswa sekaligus sebagai tempat akomodasi, komunikasi, dan sosialisasi antar siswa (Kustiani and Khidmat 1). Asrama juga dapat bermakna tempat tinggal siswa dan guru yang melakukan proses pembelajaran selama 24 jam atau yang biasa disebut sekolah berasrama. Sekolah Berasrama merupakan sekolah yang menyediakan tempat mendidik siswa sekaligus



memberikan fasilitas asrama tempat tinggal bagi siswa dan gurunya dalam jangka waktu tertentu (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 15).

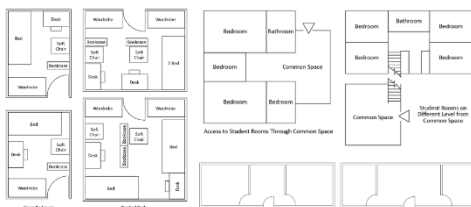
Fungsi dan Tujuan Asrama

Fungsi asrama diantaranya adalah sarana untuk tempat tinggal bagi pelajar, tempat untuk mempererat hubungan sosial antar sesama, tempat membentuk kepribadian pelajar sehingga menjadi lebih mandiri, disiplin dan bertanggung jawab, serta sarana penunjang kegiatan belajar yang efektif dan kondusif. Tujuan adanya asrama adalah untuk membantu kesulitan pelajar dalam masalah tempat tinggal, berkontribusi dalam membuat kegiatan positif bagi pelajar baik yang diadakan oleh asrama, sekolah maupun kerohanian, dan menciptakan lingkungan belajar yang baik dengan fasilitas memadai (Bonny, Werdiningsih, and Suyono 2015).

Jenis-jenis Asrama

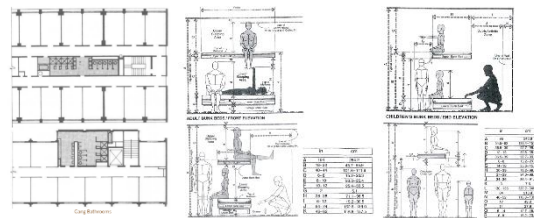
1. Berdasarkan Sistem Pengelolaan
 - a. *Self contained*: Pengelolaannya dilakukan oleh suatu badan usaha dimana penghuni di dalamnya merupakan siswa dari beberapa sekolah yang mementingkan segi sosial.
 - b. Komersial: Pengelolaannya dilakukan oleh suatu badan usaha dengan tujuan mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya dengan harga sewa sesuai dengan lokasi dan fasilitas yang disediakan
 - c. Bersubsidi: Terdapat dua macam asrama yaitu bersubsidi sebagian dengan anggaran pengelolaan dibebankan sebagai kepada penyewa dan bersubsidi seluruhnya dengan anggaran pengelolaan ditanggung sepenuhnya oleh lembaga lain.
2. Berdasarkan Jenis Kelamin
 - a. *Woman Student Housing*: Asrama khusus siswa wanita dengan fasilitas lengkap
 - b. *Man student housing*: Asrama khusus siswa pria dengan fasilitas lengkap
 - c. *Co-educational housing*: Asrama campuran pria dan wanita dengan dua gedung berbeda namun terdapat fasilitas yang digunakan bersama (Wiratama 2017).

Space Planning Kamar dan Ergonomi



Gambar 1 Space Planning Kamar Asrama

Sumber: (Joseph De Chiara & John Callender 2018)



Gambar 2 Standar Ketinggian Bunk-bed

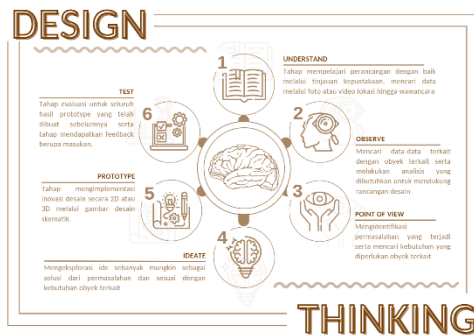
Sumber: (Panero and Zelnik 1996)

Pengertian Boarding School dan Manfaat

Boarding School adalah sistem sekolah berasrama, dimana siswa hingga guru sekolah tinggal bersama di asrama yang biasanya berada disekitar lingkungan sekolah dalam kurun waktu tertentu (Ihsani 11). Boarding School juga biasanya terdiri dari beberapa ruang yakni ruang asrama/*dorm* ruangan makan, aula bersama, tempat mencuci, area atau lapangan olahraga, dan gudang penyimpanan (Maksudin 12). Selain itu, terdapat 3 manfaat utama dari *Boarding School* yakni dapat menjaga anak-anak dari lingkungan yang buruk, fasilitas yang disediakan lengkap dan baik untuk ditempati dalam jangka waktu lama, dan mengajarkan serta menerapkan kerohanian di kehidupan sehari-hari (Khabibi 8-9).

Metode

Perancangan asrama putri ini menggunakan metode design thinking. Metode *design thinking* ini berdasar pada manusia atau pengguna dimana pengguna adalah orang yang memegang solusi dari setiap permasalahan yang terjadi (*"Design Thinking-The Guidebook"* n.d.). Sehingga perancangan yang dibuat akan menjawab semua permasalahan dan memenuhi kebutuhan pengguna itu sendiri. Metode yang akan digunakan terbagi menjadi 6 tahapan yakni tahap understand (memahami), observe (menganalisa), point of view (identifikasi), ideate (mencari ide), prototype dan test.



Gambar 3 Metode Design Thinking yang Digunakan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Understand

Merupakan tahapan paling awal yang akan dilakukan untuk mencari dan mempelajari perancangan dengan baik. Data dari tahap understand akan didapatkan melalui mencari literatur untuk tinjauan kepustakaan, observasi dan wawancara dengan perwakilan dari Yayasan Terang Kasih Bangsa Papua.

2. Observe

Setelah mendapatkan data dari tahap understand, selanjutnya adalah tahap untuk menganalisis data yang dibutuhkan dan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada objek perancangan guna membantu dalam pembuatan desain saat tahap berikutnya.

3. Point Of View

Tahap mengidentifikasi solusi dari kebutuhan dan permasalahan yang ada. Hasil dari tahap ini adalah programming ruang berupa kebutuhan dan besaran ruang, zoning-grouping dan framework.

4. Ideate

Merupakan tahapan eksplorasi ide sebanyak mungkin (brainstorming) sesuai solusi dari programming yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Hasil dari tahap ini adalah konsep desain, dan moodboard.

5. Prototype

Tahap implementasi dengan membuat 3D view dari ide yang telah dibuat hingga membuat 3d rendering low-resolution agar pengaplikasian konsep dan material lebih terlihat (Institute of Design at Stanford n.d.). Pada tahap ini juga proses pembuatan alternatif-alternatif desain akan dilaksanakan guna menemukan alternatif terbaik untuk desain final.

6. Test

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi dari hasil ideate dan prototype yang telah dibuat sebelumnya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari desain yang dibuat.

Hasil dan Pembahasan

Data Lapangan

Lokasi perancangan berada di Jl. Sagu 2, Tiofun, Koya Koso, Abepura, Kota Jayapura, Papua. Asrama akan berada di area yang sama dengan sekolah PAUD, SD dan SMPTK dari Yayasan Terang Kasih Bangsa. Asrama dari yayasan akan terbagi menjadi 2 yakni asrama putra dan asrama putri. Asrama putri berada di sebelah bangunan (kantor) Yayasan Terang Kasih Bangsa menghadap dan terdiri dari 2 lantai dengan luasan per lantai 20x14m². Beberapa fasilitas yang ada di asrama putri adalah kamar tidur asrama, kamar tidur pengawas, kantor pengawas asrama, kamar mandi, dapur, area makan, ruang doa, area belajar hingga area berkumpul.



Gambar 4 Dokumentasi Keseharian Anak SMPTK, SD dan PAUD
Sumber: Dokumentasi Pdt. Lanny Laras (Ketua Yayasan)

Visi Misi Yayasan Terang Kasih Bangsa



Gambar 5 Dokumentasi dan Brosur Yayasan
Sumber: Dokumentasi Pdt. Lanny Laras (Ketua Yayasan)

Yayasan Terang Kasih Bangsa memiliki visi “Membangun anak-anak Papua menjadi berkat bagi dunia” dan misi “Memberikan pendidikan dan asrama gratis untuk anak-anak Papua” dan “Memberikan pelayanan yang alkitabiah, holistik dan kontekstual di Papua”. Moto yayasan adalah “Melayani dengan Hati” dimana moto ini diterapkan dengan memberikan pelayanan hingga fasilitas terbaik untuk anak-anak asrama baik berupa pendidikan hingga tempat tinggal.

Analisa Tapak Luar



Gambar 6 Analisa Tapak Luar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Arah Hadap Bangunan:



Gambar 7 Arah Hadap Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pdt. Lanny Laras (Ketua Yayasan)

Berdasarkan analisa pada Gambar 6 dan 7, lokasi perancangan akan menghadap ke arah utara dan berada agak jauh dari jalan raya. Di arah utara dari site perancangan sedikit berhadapan langsung dengan bangunan SD, di arah barat terdapat bangunan kantor yayasan sementara arah timur dan selatan memiliki pandangan leluasa karena tidak adanya bangunan disekitarnya. Bangunan asrama putri yang akan ditempati oleh 60 siswi dan pengawas asrama ini terdiri dari 2 lantai dengan luas $14 \times 20 \text{m}^2$ per lantai.

Analisis Permasalahan dan Solusi

Environment

Permasalahan: Gedung asrama berada di dekat lahan kosong yang luas dekat pegunungan, kemungkinan hewan liar masih cukup tinggi dan dapat berbahaya jika masuk ke dalam asrama.

Solusi: Membuat bangunan asrama menjadi lebih tinggi dari tanah sekitar dan memberikan tangga serta ramp di area masuk asrama.

Space

Permasalahan: Luasan asrama sedikit kecil untuk menampung semua kebutuhan untuk anak-anak asrama (keinginan yayasan 1 asrama dapat menampung 60 anak dan memiliki ruang belajar, ruang berkumpul, ruang doa, dan ruang makan).

Solusi: Menggabungkan beberapa fungsi ruang dalam 1 ruangan yang memungkinkan seperti ruangan berkumpul dapat digunakan sebagai ruang belajar.

Enclosure

Permasalahan: Terdapat kebiasaan unik dimana jika sering menggunakan satu barang, maka akan merasa menjadi pemilik dari barang tersebut. Dalam beberapa kasus, barang-barang bersama dibawa pulang ke rumah saat liburan sekolah.

Solusi: Menggunakan material yang kuat/kokoh yang tidak mudah dipindahkan oleh anak-anak dan memberikan label dengan keterangan milik bersama/nama pemilik agar tidak ada barang yang tertukar sekaligus melatih anak-anak untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab.

Analisis Kebutuhan dan Solusi

Space

Kebutuhan: Sirkulasi atau alur gerak pengguna dalam asrama fleksibel serta sirkulasi udara yang baik agar ruangan terasa sejuk.

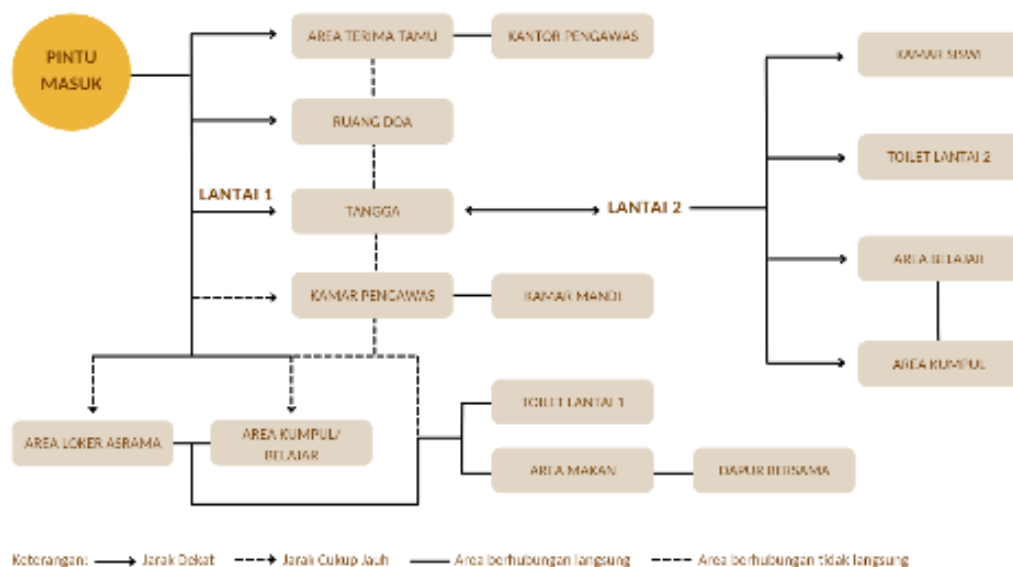
Solusi: Membuat alternatif layout dan zoning-grouping agar sirkulasi gerak dapat diketahui sejak awal perancangan serta memberikan banyak bukaan seperti jendela hingga roster pada dinding bangunan.

Support dan Information

Kebutuhan: Tangga untuk naik ke lantai 2 asrama dapat digunakan oleh anak-anak dengan nyaman. Membutuhkan signage untuk asrama agar memudahkan pendatang seperti orang tua siswa maupun tamu yayasan saat berkunjung ke asrama.

Solusi: Menggunakan pegangan tangga dan membuat desain pegangan tangga yang nyaman untuk anak-anak dan memperhatikan ketinggian anak tangga agar tidak terlalu tinggi untuk anak-anak. Akan menggunakan signage tempel berupa papan atau stiker dinding.

Pola Hubungan Antar Ruang



Gambar 8 Skema Pola Hubungan Ruang

Sumber: Dokumentasi Pribadi

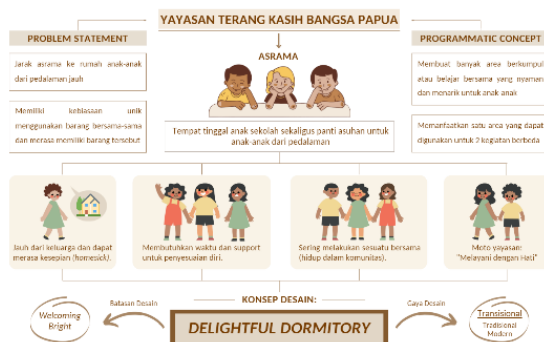
Problem Statement

Yayasan Terang Kasih Bangsa memberikan fasilitas asrama gratis bagi anak-anak. Asrama juga dijadikan panti asuhan untuk anak-anak pedalaman yang akan disekolahkan secara gratis. Anak-anak pendatang yang baru bergabung tentu membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan tempat tinggal dan pertemanan yang baru, dan proses penyesuaian tersebut ada yang cepat ada juga yang lambat. Berdasarkan wawancara dengan ketua yayasan, diketahui anak-anak pulang ke rumah hanya satu kali dalam satu tahun hal ini dikarenakan jarak rumah dari asrama sangat jauh dan membutuhkan waktu lama untuk kembali ke rumah. Hal ini dapat menimbulkan masalah baru yakni anak dapat merasa sedih hingga kesepian (*homesick*) dan hal ini dapat mempengaruhi minat belajar dan kemampuan bersosial anak-anak. Selain itu, masih banyak anak yang memiliki kebiasaan unik saat menggunakan barang bersama-sama akan merasa menjadi pemilik barang tersebut dan perlu adanya tindakan agar kebiasaan tersebut dapat diminimalisir.

Solusi Desain

Konsep Desain

Perancangan Asrama Putri Yayasan Terang Kasih Bangsa di Papua ini menggunakan konsep Delightful Dormitory dengan batasan desain *welcoming and bright*, dan akan menggunakan gaya desain transisional (tradisional-modern). Dengan latar belakang anak-anak yang berada jauh dari rumah dan dapat mempengaruhi minat belajar dan kemampuan bersosial, diperlukan sebuah support yang dapat menjadikan anak merasa nyaman di asrama. Meskipun tidak akan menghilangkan 100% perasaan sedih dan kesepian anak, desain asrama yang Delightful diharapkan dapat membantu mengurangi *homesickness* yang dirasakan oleh anak-anak. Kebiasaan anak-anak di Papua adalah senang berkumpul dengan sesama, kebiasaan ini dapat membantu anak-anak pendatang untuk lebih berbaur dan menyesuaikan dengan tempat baru oleh karena itu, asrama ini akan dibuat memiliki banyak area berkumpul dan belajar bersama. Selain itu, untuk membuat asrama terasa lebih nyaman diperlukan untuk menggunakan warna dan material yang familiar agar asrama tidak terkesan seperti “tempat asing” dan anak lebih cepat untuk menyesuaikan diri.



Gambar 9 Skema Konsep Desain
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 10 Skema Batasan Desain
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Final Design



Gambar 11 Fasad Depan Asrama
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 12 Fasad Belakang Asrama
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 13 Fasad Kiri Asrama
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 14 Fasad Kanan Asrama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Asrama memiliki 1 pintu masuk utama dan 1 pintu samping di area cuci ke tempat menjemur baju di area belakang bangunan (pintu dibuka di waktu tertentu saja). Anak-anak asrama akan masuk dan keluar melalui pintu masuk utama yang terletak dibagian kiri bangunan, sehingga pengawas asrama dapat dengan mudah mengawasi siapa saja yang keluar dan masuk asrama. Asrama ini sedikit naik daripada tanah sekitarnya sehingga pada pintu masuk diberikan anak tangga dan *ramp* disampingnya agar lebih mudah untuk diakses oleh semua orang. Asrama putri untuk Yayasan Terang Kasih Bangsa terdiri dari 2 lantai dan memiliki banyak bukaan udara dan cahaya seperti roster dan jendela untuk masuknya cahaya matahari dan pertukaran udara dalam ruangan. Lantai 1 asrama banyak digunakan untuk area publik sementara pada lantai 2 digunakan untuk area yang lebih tenang atau privat.



Gambar 15 Fasad Depan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 16 Fasad Belakang
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 17 Fasad Kiri

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 18 Fasad Kanan

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 19 Layout Lantai 1

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 20 Layout Lantai 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dari layout dapat terlihat pembagian ruangan setiap lantai. Pada lantai 1 (Gambar 19) setelah pintu masuk bagian kiri, area tamu berada tepat di sebelah kanannya diikuti dengan ruangan untuk kantor pengawas. Kemudian tangga naik berada di sebelah kiri pintu masuk agar memudahkan akses anak-anak menuju ke lantai 2 sekaligus memudahkan pengawas mengawasi anak-anak yang masuk dan keluar asrama. Di lantai 1 juga memiliki ruang makan dengan penataan meja makan panjang untuk 8 anak. Hal ini dilakukan agar lebih menghemat pembuangan material sekaligus menyesuaikan dengan kebiasaan anak-anak yang suka bercerita dan makan ramai-ramai.

Sementara pada lantai 2 (Gambar 20) terdapat ruang doa bersama dimana menurut kebiasaan yang diterapkan oleh yayasan, setiap malam sebelum tidur anak-anak asrama akan berdoa bersama setiap harinya. Ruang doa berada di lantai 2 karena yang menggunakan ruangan ini hanya anak-anak asrama putri saja dan tidak digunakan untuk umum, selain itu dengan ruang doa berada di lantai 2 akses menuju ke kamar tidur anak menjadi lebih dekat.



Gambar 21 Potongan AA'

Sumber: Dokumentasi Pribadi

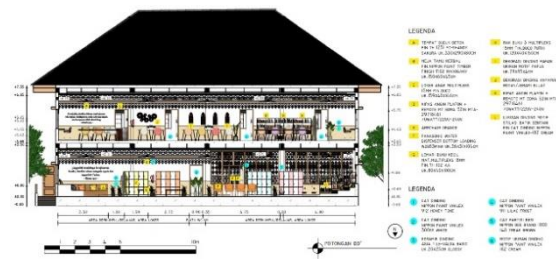


Gambar 22 Potongan BB'

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 23 Potongan CC'
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 24 Potongan DD'
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 25 Potongan EE'
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 26 Potongan FF'
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di lantai 1 terdapat kantor pengawas asrama (Gambar 27) dengan bukaan langsung ke area pintu masuk agar mempermudah dalam pengawasan yang masuk dan keluar asrama serta mengawasi tamu yang datang berkunjung. Di depan kantor pengawas terdapat area tamu untuk orang tua siswa atau tamu yayasan yang sedang berkunjung. Lantai 1 memiliki beberapa area untuk berkumpul hingga belajar bersama karena anak-anak di yayasan sangat senang berkumpul dan melakukan segala sesuatu bersama-sama.



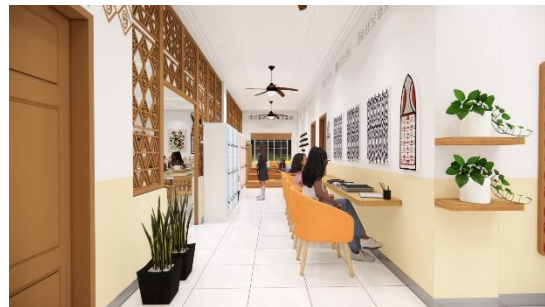
Gambar 27 Area Tamu-Kantor Pengawas
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 28 Area Baca
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 29 Area Loker-Area Berkumpul/Belajar
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 30 Area Baca/Belajar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Terdapat ruang makan untuk 60 anak di lantai 1 asrama dilengkapi dengan area cuci tangan dan memasak ringan. Asrama tidak memiliki area masak besar karena yayasan memiliki dapur bersama yang menjadi tempat memasak makanan dan kemudian akan dibagikan ke asrama. Area memasak di ruang makan dapat digunakan anak-anak jika masih lapar, atau membuat susu hangat sebelum tidur. Penataan meja dan kursi dibuat 1 meja berisikan 8 anak dan berhadap-hadapan, karena berdasarkan kebiasaan anak-anak Papua dimana mereka senang jika saat makan ramai-ramai dan sambil bercerita. Ruang makan ini tidak hanya akan digunakan saat makan saja, namun jika ada sosialisasi atau penyampaian penting dari yayasan maupun tamu penting lainnya mereka akan dikumpulkan di ruangan ini.



Gambar 31 Ruang Makan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 32 Area Masak/Dapur Kecil
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Lantai 2 asrama digunakan untuk area belajar yang lebih tenang, dan kamar tidur untuk anak-anak. Yayasan Terang Kasih Bangsa mendidik anak-anak agar taat kepada Tuhan dan memiliki jadwal rutin berdoa setiap hari sebelum tidur malam, sehingga ruang doa ditempatkan di lantai 2 agar dekat dengan kamar anak. Dalam 1 kamar tidur nantinya akan ditempati oleh 12 orang dan menggunakan *bunk bed* 2 tingkat. Di area depan lantai 2 juga memiliki balkon kecil dengan view langsung ke lapangan sekolah.



Gambar 33 Area Belajar
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 34 Balkon
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 35 Ruang Doa
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 36 Kamar Tidur Anak
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Simpulan

Asrama putri Yayasan Terang Kasih Bangsa di Papua merupakan asrama yang ditempati oleh 60 siswi dan anak-anak dari pedalaman Papua. Anak-anak asrama dapat merasa sedih dan kesepian karena berada jauh dari rumah dan keluarganya. Hal ini tentu dapat menimbulkan permasalahan yakni anak-anak pedalaman akan merasa kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Oleh karena itu sangat penting untuk membuat desain asrama yang baik dan nyaman ditempati oleh anak-anak yang berada jauh dari rumah. Salah satu solusi yang diterapkan adalah membuat desain yang “tidak asing” dimana interior yang dibuat tidak terlalu *modern* menyesuaikan dengan lingkungan tempat tinggal anak-anak yang sederhana, menggunakan material-material kayu maupun bertekstur kayu yang umum dijumpai disekitar hingga membuat penataan ruang berdasarkan kebiasaan anak-anak sehingga menunjang kenyamanan selama berada di asrama. Penggunaan warna cerah dan natural, banyak pencahayaan alami dan menggunakan bentuk-bentuk yang bervariasi pada perabot hingga dekorasi dapat menjadikan ruangan terkesan lebih *delightful* dan tidak membosankan. Selain itu menyediakan banyak area berkumpul dan belajar bersama dengan fasilitas yang memadai dapat meminimalisir perasaan kesepian dan meningkatkan semangat belajar anak.

Daftar Pustaka

- Bonny, Okto, Hermin Werdiningsih, and Bambang Suyono. 2015. “Redesain Asrama Mahasiswa di Jakarta Barat (Penekanan Desain Arsitektur Modern).” *IMAJI* 4 (1): 153–66. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/imaji/article/view/8854>.
- Ching, Francis D.K., and Corky Binggeli. 2012. *Interior Design Illustrated - Third Edition*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- DAVID. 2016. “Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan dan Gedung Kegiatan Mahasiswa Atma Jaya Yogyakarta.” Universitas Atma Jaya Yogyakarta. <http://ejournal.uajy.ac.id/id/eprint/9043>.
- “Design Thinking-The Guidebook.” 2017. Royal Civil Service Commission. Accessed April 7, 2022. <https://www.rcsc.gov.bt/wp-content/uploads/2017/07/dt-guide-book-master-copy.pdf>.
- “Informasi Satuan Pendidikan.” n.d. Accessed April 6, 2022. <https://pd.data.kemdikbud.go.id/ltrmpt/site/index>.
- Institute of Design at Stanford. n.d. “An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE.” Accessed April 7, 2022. <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>.
- Joseph De Chiara & John Callender. 2018. *Time Saver Standard for Building Types. Journal of Materials Processing Technology*. Vol. 1. <https://www.pdfdrive.com/time-saver-standards-for-building-types-e158776626.html>.
- Khabibi, Muhammad Nur. 2018. “Pengaruh Sistem Boarding School terhadap pendidikan Karakter Peserta Didik di SMK Miftahul Ulum Jogoloyo Wonosalam Demak” <http://repository.iainkudus.ac.id/2295/>.
- Khan, Rezky Diningrat, and Ratri Wulandari. 2016. “Studi Komparasi Fasilitas dan Standar Asrama di Indonesia: Studi Kasus 5 Universitas.” *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia* 1 (2): 193–205. <https://doi.org/10.25124/IDEALOG.V1I2.852>.

- Maksudin. 2009. "Pendidikan Nilai Sistem Boarding School SMP Islam Terpadu Abu Bakar." UIN Sunan Kalijaya Yogyakarta. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/16757/>.
- Müller, Christian, Roterberg Hochschule, and Ruhr West. 2018. "Handbook of Design Thinking Business Model Innovation View Project Design Thinking for Dummies View Project." <https://www.researchgate.net/publication/329310644>.
- Muslimah, Nurul, Burhanuddin Amin, and Ratriana Said Bunawardi. 2020. "Kajian Desain Interior Kamar Tidur Asrama Mahasiswi Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin Gowa." *Timpalaja Architecture Student Journal* 2 (1): 42–50. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/timpalaja/article/view/14480>.
- Ogelang, Oktaviani Regina, Julianus A. R. Sondakh, and Alvin J. Tinangon. 2016. "Boarding School di Manado 'Architecture for Children'" | Ogelang | Jurnal Arsitektur DASENG." *Jurnal Arsitektur Daseng Unsrat Manado* 5 (1): 1–9. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/daseng/article/view/13021/pdf>.
- Panero, Julius, and Martin Zelnik. 1996. *Human Dimensión & Interior Space. A Source Book of Design Reference Standards Publicado Por Watson-Guptill Publications, New York. Ediciones G. Gili, S.A. de C.V. México.*
- Wiratama, Ketut Wisnu. 2017. "Asrama Putri Mahasiswa S1 Universitas Pendidikan Ganesha di Singaraja dengan Metode Pendekatan Arsitektur Tradisional Bali yang Diwujudkan dalam Pola Tatanan Massa Sesuai Filosofi Tri Hita Karana" *E-Journal UAJY*. <https://e-journal.uajy.ac.id/11429/>.

