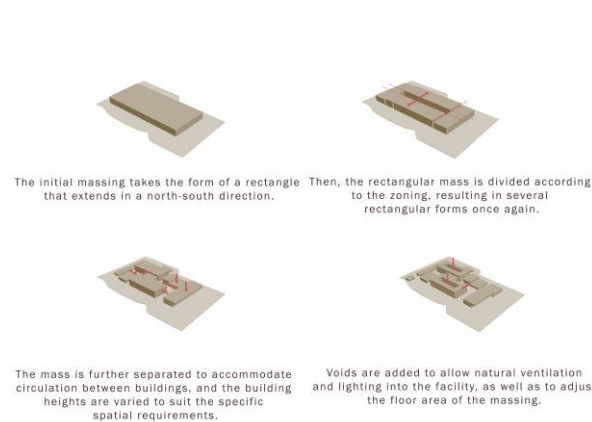


PERANCANGAN RUANG HIDUP PANTI WREDHA DAN ANAK ASUHAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

Julia Rahma Nurul Qurani

Teknik Arsitektur, Universitas Mercu Buana

Abstrak – Perancangan ruang hidup Panti Wreda dan Panti Asuhan di BSD, Tangerang Selatan, merupakan respons terhadap kebutuhan sosial akibat urbanisasi dan meningkatnya jumlah lansia serta anak-anak terlantar. Proyek ini menggunakan pendekatan **Arsitektur Perilaku**, yang menekankan pentingnya desain yang memahami interaksi antara manusia dan ruang untuk mendukung kenyamanan fisik, psikologis, dan sosial. Permasalahan utama yang diangkat adalah stigma negatif terhadap panti sebagai tempat buangan, serta minimnya fasilitas yang ramah lansia dan anak. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan menciptakan lingkungan yang aman, inklusif, dan mendukung rehabilitasi serta pengembangan diri penghuni. Desain dirumuskan dengan memperhatikan kebutuhan pengguna melalui zoning ruang yang mendukung aktivitas produktif seperti berkebun, seni, dan interaksi sosial. Selain itu, integrasi fasilitas kesehatan, edukasi, dan terapi turut memperkuat konsep **active ageing** dan **intergenerational living** dalam panti. Hasil perancangan menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, panti dapat diubah menjadi ruang hidup yang bermakna dan tidak lagi distigmatisasi negatif, serta memberikan kualitas hidup yang lebih baik bagi penghuninya.



SITE PLAN



Secondary Skin

>Constructed from WPC with a wood-textured coating serving not just an aesthetic purpose but also functioning effectively as sun shading. Features a krepyak-style louvered design.



>The communal area serves as a shared space where the elderly and children can interact engage in activities, and build meaningful connections in a warm and inclusive environment.



>The rainwater can be collected at several infiltration points and later used for watering the planting beds

Rain Water Harvesting



The Gardening Area

>The garden is designed for both elderly and children, supporting light activity and social interaction across generations.

- A. CAFETERIA, PHARMACY, CLINIC
- B. LOBBY, RECEPTIONIST, MANAGEMENT AREA, VISITING ROOM/MULTIPURPOSE ROOM
- C. EDUCATION & ART CENTRE
- D. HOUSING ELDERLY AND CHILDREN'S
- E. OUTDOOR PAVILION AND PLAY GROUND AREA
- F. PRAYING ROOM
- G. FUNERAL PREPARATION ROOM
- H. SERVICE AREA & KITCHEN
- I. MEP AREA

LAYOUT



SECTION

