

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori Judul

2.1.1 Defisini Perancangan

Menurut Wade, (*as cited in* Utama, 2017). Perancangan adalah usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui tiga proses: mengidentifikasi masalah-masalah, mengidentifikasi metoda untuk pemecahan masalah, dan pelaksanaan pemecahan masalah.

Menurut Soetedjo, (*as cited in* Utama, 2017). Perancangan arsitektur adalah penggabungan berbagai unsur ruang untuk menampung suatu proses kegiatan sehingga menghasilkan suatu keseluruhan yang lebih kaya dan bermakna.

2.1.2 Defisini *Home*

Menurut Sederet, (2016) *Home* merupakan rumah yang pemiliknya memiliki kelekatan emosi khusus, tidak hanya karena umah tersebut merupakan tempatnya untuk berteduh dari panas dan hujan, tetapi juga karena adanya rasa kepemilikan terhadap bangunan tersebut.

2.2 Tinjauan Teori Non Arsitektur

2.2.1 Pengertian Panti Asuhan

Panti asuhan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tempat memelihara dan merawat anak yatim piatu dan sebagainya. Sementara itu menurut Depsos RI (2004) panti asuhan diartikan sebagai berikut:

“Panti asuhan adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak telantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak telantar, memberikan pelayanan pengganti fisik, mental, dan sosial pada anak asuh, sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi perkembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif di dalam bidang pembangunan nasional.”

Menurut Arif Gosita secara etimologi, panti asuhan berasal dari dua kata yaitu “panti” yang berarti suatu lembaga atau satuan kerja yang merupakan prasarana dan sarana yang memberikan layanan sosial, dan “asuhan” yang mempunyai arti berbagai upaya yang diberikan kepada anak yang mengalami masalah kelakuan, yang bersifat sementara sebagai pengganti orang tua atau keluarga agar dapat tumbuh dan berkembang dengan wajar baik secara rohani, jasmani, maupun sosial. Sumber: (*News, Psychology*, 2013)

Menurut Santoso, (*as cited in Hernandez*, 2005) pengertian panti asuhan adalah sebagai suatu lembaga yang sangat terkenal untuk membentuk perkembangan anak-anak yang tidak memiliki keluarga ataupun yang tidak tinggal bersama dengan keluarga. Anak-anak panti asuhan diasuh oleh pengasuh yang menggantikan peran orang tua dalam mengasuh, menjaga dan memberikan bimbingan kepada anak agar anak menjadi manusia dewasa yang berguna dan bertanggung jawab atas dirinya dan terhadap masyarakat di kemudian hari.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa panti asuhan merupakan badan yang didirikan dengan tujuan untuk merawat dan membesarkan anak terlantar sehingga kebutuhan mereka dapat terpenuhi secara fisik, mental, dan sosial serta diharapkan dapat menjadi generasi penerus bangsa yang berkepribadian baik untuk masa yang mendatang.

2.2.2 Psikologi Anak Yatim Piatu

Menurut Hasil survey dari Prisa, (2017) anak Yatim piatu di Panti Asuhan memiliki kepribadian yang di ekspresikan secara negatif dan positif. Hurlock, (1993) menyatakan Pola emosi pada anak remaja sama dengan pola emosi pada masa kanak-kanak, perbedaannya terletak pada rangsangan yang membangkitkan emosi dan khususnya pada pengendalian individu terhadap ungkapan emosi mereka, remaja biasanya tidak mengungkapkan rasa amarahnya dengan cara yang meledak-ledak, melainkan dengan menggerutu atau tidak mau bicara. Ia tidak mengeluh dan menyesali diri seperti yang dilakukan anak-anak, namun terkadang dalam beberapa kasus seorang remaja juga dapat mengalami regresi yaitu bertingkah laku seperti anak kecil, minta perhatian dan marah-marah, karena

dengan tingkah lakunya diharapkan orang lain akan menghiburnya atau lebih memperhatikannya.

Ekspresi Positif Dari Anak Yatim Piatu :

- Ketika mengalami kejadian menyenangkan, anak yatim cenderung senyum-senyum, tertawa, dan berani mengajak temannya untuk bermain.
- Berani mengungkapkan rasa sayang kepada kakak pengurus dengan memeluk sang kakak
- Mengekspresikan emosi positif dengan berdoa, dan bersikap lebih baik kepada teman sabayanya, bahkan pada orang yang tidak di kenal.
- Ketika mengalami kejadian tertentu anak yatim piatu cenderung berpikir bahwa temannya baik karena mau berteman dengannya, ketika anak yatim piatu berpikir bahwa temannya baik, maka anak yatim piatu merasa senang, kemudian yang dilakukan saat itu adalah berperilaku baik juga kepada temannya.
- Anak yatim piatu cenderung berpikir untuk terus mengembangkan bakat dan merasa percaya pada kemampuan dirinya.
- Anak yatim piatu cenderung mendoakan orang yang berperilaku baik kepadanya.
- Dan lebih semangat dalam menjalankan aktifitasnya.
- Berusaha untuk memberikan semangat dan dukungan kepada anak yatim piatu lain atau temannya.

Ekspresi Negatif Dari Anak Yatim Piatu :

- Menjauhi temannya, dan ketakutan saat kondisi tertentu
- Memiliki pikiran irasional seperti marah kepada Tuhan karena kehilangan orang tuanya, diam, murung, dan menangis.
- Menjawab temannya dengan nada yang sinis, bertengkar, adanya keinginan untuk memarahi temannya, dan berbicara kasar.
- Merasa kehilangan, galau, dan takut. Dan merasa tidak aman.
- Ketika mengalami kejadian tertentu anak yatim piatu berpikir sudah tidak ada lagi yang sayang kepadanya, merasa kesepian. Tindakan yang dilakukan adalah curhat atau menceritakan permasalahan yang dialami kepada orang terdekat.

- Merasa tidak ada gunanya lagi sekolah jika yang dibanggakan sudah tidak ada lagi, berpikiran bahwa Tuhan tega mengambil orang yang dia sayang, kemudian yang dilakukan hanya berdiam diri, menangis dan terkadang merenung.
- Terkadang iri melihat teman-temannya yang masih memiliki orang tua, setelah memarahi temannya anak yatim piatu menyesali perbuatannya dan meminta maaf.
- Tidak bersemangat melakukan aktifitas, anak yatim piatu yang tiba-tiba akan mengucilkan diri dan tidak ingin bersosialisasi.
- Ketika salah satu temannya berusaha untuk mendekati orang-orang terdekat anak yatim piatu tersebut merasa tidak senang dan kesal.

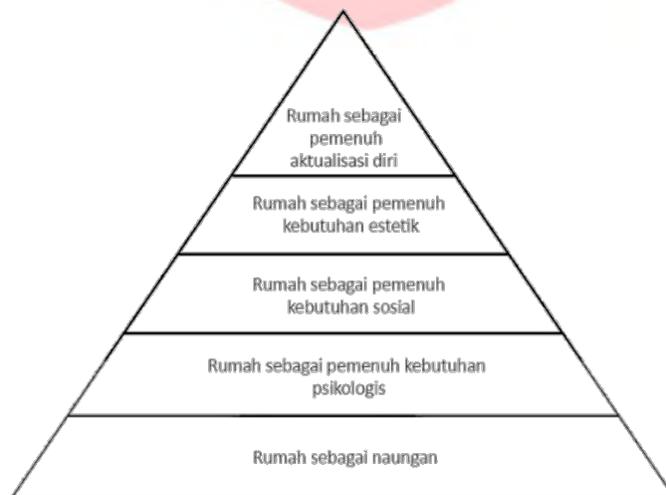
Perilaku dari psikologi anak-anak yatim piatu dirumuskan menjadi 4 kategori dari jurnal arsitektur Herlika, (2016) yaitu :

Tabel 2. 1 Strategi untuk perilaku anak di Panti Asuhan

	Perilaku	Strategi	filosofi
Positif	<i>High curiosity</i>	Menyusun pola ruang yang rumit untuk menarik keingintahuan anak dalam mengeksplor sehingga merangsang anak untuk bermain dengan bangunan itu sendiri dan merasa akrab dengan ruang yang dihadirkan	Rumit
	<i>Active</i>	Dengan keaktifan anak yang sulit ditebak perlu diarahkan dengan membuat sirkulasi yang mengalir untuk memberikan keteraturan dalam berperilaku, tanpa merasa tersesat. Sirkulasi	Mengalir

		harus memperhatikan titik temu dan interaksi penghuni.	
Negatif	<i>Bicky & aggressive</i>	Membuat pola ruang memusat dengan menghadirkan <i>innercourt</i> sebagai pusat interaksi, pusat aktivitas, akses udara segar, dan pusat kontrol yang dalam hal ini agar dapat memudahkan dalam pengawasan dan memungkinkan orang untuk melihat satu sama lain	Memusat
	<i>Feelings of fear and insecurity</i>	Penerapan sistem <i>cluster</i> dan susunan bangunan yang merangkul sehingga anak akan merasa aman tanpa merasa terkekang	Merangkul

2.2.3 Piramida Kebutuhan Rumah Israel Toby



Gambar 2. 1. Piramida Kebutuh rumah Israel Toby
 Sumber : Christiana Farida, Pemaknaan ruang dalam Panti Asuhan

Berdasarkan ini, *home as a self actualization* (rumah sebagai aktualisasi diri dapat dicapai hanya jika peranan atau kebutuhan lainnya sudah tercapai (Israel, 2013) termasuk didalamnya yaitu :

- a. *Home as shelter* (rumah sebagai naungan) yaitu rumah sebagai struktur yang memenuhi kebutuhan fisik termasuk keamanan dan perlindungan
- b. *Home as psychological satisfaction* (rumah sebagai pemenuhan kebutuhan psikologis) yaitu rumah sebagai arena yang memenuhi kebutuhan ekspresi, membagi perasaan cinta dan rasa saling memiliki
- c. *Home as social satisfaction* (rumah sebagai pemenuhan kebutuhan social) yaitu rumah sebagai tempat memenuhi kebutuhan akan privasi, kebebasan, dan kemandirian termasuk memungkinkan kita memiliki harga diri sebagai bagian dari masyarakat
- d. *Home as aesthetic satisfaction* (rumah sebagai pemenuhan kebutuhan estetis) yaitu rumah sebagai tempat untuk mengalami kesenangan dan keindahan

Kebutuhan dasar kita akan sebuah naungan harus terlebih dahulu terpenuhi, berulah setelah itu kita dapat merain rasa aman dalam sebuah rumah (baik itu disewa ataupun dimiliki) maka akan sangat mungkin untuk mentransformasikan sebuah 'house' menjadi sebuah 'home' kedua kata tersebut sama bila diterjemahkan kebahasa Indonesia yaitu rumah, namun 'house' lebih berarti sebagai wujud fisik bangunan sedangkan 'home' lebih mengarah kepada perasaan nyaman saat bertinggal berkaitan dengan hal tersebut, dapat diketahuai bahwa inti dari perasaan memiliki sebuah rumah disebabkan oleh keleluasaan mengatur kehidupan dalam rumah sekaligus menentukan wujud fisik rumah tersebut.

2.2.4 Dimensi Keberadaan *Home* Robert Gifford

Pepatah mengatakan *House is not a home* menunjukkan bahwa bangunan rumah tidak hanya sebagai naungan saja, namun memiliki ikatan dengan mendalam dengan penghuninya. Pemahaman tersebut mengindikasikan pemahaman yang lebih dalam dari sekedar naungan fisik yaitu *home* (Gifford,2008)

Bagaimana sebuah naungan fisik menjadi home bagi penghuninya ada 6 dimensi yang dapat membuat penghuni merasakan keberadaan *home* yaitu:

- a. *Haven* : tempat berlindung, menjadi *home* jika kita merasakan perlindungan rasa aman, dan privasi.
- b. *Order* : *home* mengatur keberadaan kita baik secara spasial mau temporal sehingga ritme hidup yang cenderung stabil dan terdapat kesan permanen dan familiar/ urutan tata tertib
- c. *Identity* : identitas, pusat identitas kita. Kita mendapat gambaran mengenai diri kita, etnis, keadaan sosio ekonomi dan dapat mengekspresikan diri kita, misalnya dengan personalisasi ruang atau keberadaan objek spasial sebagai kunci identitas dan memori kita.
- d. *Connectedness* : *home* memberikan rasa terhubung (*link*) pada orang, tempat dan waktu tertentu. Kita menjadi bagian dari sesuatu yang lebih besar seperti keluarga dan budaya
- e. *Warmth* : *home* bersifat hangat secara metafora dalam arti interpersonal hasil interaksi kita dengan keluarga atau orang lain.
- f. *Physical suitability* : kecocokan secara fisik kecocokan elemen tempat tinggal fisik dengan kebutuhan psikologis kita yang berbeda sesuai dengan tahap kehidupan kita.

Apabila, kita mampu memenuhi keenam aspek tersebut, maka rumah akan memiliki gambaran pribadi dan sosial yang begitu kuat bagi penghuninya, dan sangat besar kemungkinannya untuk kita merasakan rasa kepemilikan, kebahagiaan, kebebasan mengekspresikan diri, dan memiliki hubungan yang baik di dalam rumah. Tidak semua orang memiliki rumah (*home*), seseorang dapat dikatakan sebagai *homeless* apabila rumah mereka tidak memenuhi aspek-aspek di atas. Secara fisik, mereka memiliki hunian, namun hunian tersebut hanya berfungsi sebagai sebuah hunian tanpa makna yang dalam.

Selain aspek-aspek tersebut di atas, terdapat beberapa aspek penting lainnya yang dapat menciptakan konsep home dalam dalam risetnya (Priyantini, 2011), yaitu:

1. Nostalgia

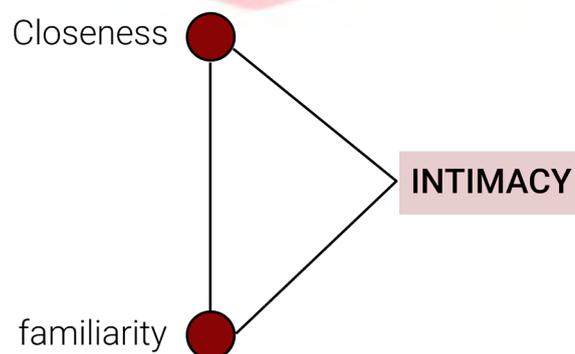
Nostalgia berarti rasa rindu, hal ini sehubungan dengan kejadian dan memori yang telah dialami oleh seseorang selama menjalani masa

hidupnya. Dalam kehidupan sehari-hari, kita banyak mengalami kejadian, dan dalam kasus ini, kejadian berlokasi di rumah. Dengan adanya rumah, kita memiliki berbagai elemen-elemen penting dalam pikiran kita, termasuk mengenai tempat kediaman itu sendiri, objek- objek personal, dan lingkungan mikro dan disanalah, rumah sebagai memori dan rutinitas ataupun ritual. Hal ini juga berhubungan dengan perkembangan yang terjadi pada tubuh manusia sendiri. Contoh: Dulu, anak saya menikah di rumah ini, atau dulu cucu saya selalu tidur bersama saya, atau memori tentang kepemilikan, seperti : dulu saya selalu menyimpan barang-barang berharga saya di ruangan ini, dan lain sebagainya. Hal ini secara tidak sadar mempengaruhi kita.

"I reach back and can remember "The Big Woods", the outdoor home away from home where all the children in the neighborhood played"

Kalimat tersebut di atas menunjukkan bahwa seorang manusia selalu teringat akan masa lalunya dan hal ini menyebabkan rumah yang ditempatinya sekarang memiliki makna yang jauh lebih mendalam, begitu seterusnya sampai dimasa yang akan datang. Namun, ketika seseorang bernostalgia, bisa jadi orang tersebut merasa tidak puas dengan apa yang dia dapatkan di masa sekarang, karena, seseorang kembali (mengingat) ke masa lalunya, karena dia mencari sesuatu yang tidak dia peroleh dimasa sekarang.

2. Keintiman



Gambar 2. 2 Diagram pembentuk intimacy

Memurut Jung dan Cooper Marcus, rumah dan pertumbuhan manusia terhubung secara intim.

"We all have special relationships with the homes in which we live - they are far more than just the sum total of bricks, timber, glass and wood from which they are constructed. They provide not only shelter but a sense of place and identity - essential elements of what we take to be 'human'."

Sebuah rumah, biasanya dihuni oleh sebuah keluarga, baik itu keluarga kecil atau keluarga yang terdiri dari beberapa generasi (keluarga besar/*extended family*). Di antara penghuni rumah, yang saling memiliki dan mempunyai hubungan darah ataupun hubungan kekeluargaan yang sangat dekat, keintiman bisa terjadi di dalamnya. Keluarga ini saling berbagi, dalam keadaan sulit ataupun senang, saling menghibur, mengisi, dan saling menyayangi, memberi perhatian, bagi mereka bagian lainnya adalah bagian dari diri mereka, mereka adalah satu kesatuan dan tak dapat terpisahkan karena mereka sudah ditakdirkan untuk hidup bersama. Hadirnya sebuah keintiman dalam rumah juga merupakan sebuah hasil dari perubahan-perubahan penting yang terjadi dalam sebuah keluarga yaitu keberadaan ruang-ruang yang dapat meningkatkan kedekatan dan interaksi sosial antar anak-anak dipanti asuhan.

3. Privasi

Privasi merupakan keinginan seseorang untuk tidak diganggu kesendiriannya. Hal ini diwujudkan dengan adanya privasi di antara anggota keluarga lainnya. Contoh bentuk perwujudan privasi adalah personal possession, keinginan pribadi masing-masing anggota keluarga untuk mengatur ruangan miliknya, seperti peletakkan furniture, warna cat kamar, ataupun peletakkan foto-foto, sebagai bagian dari keinginan kita untuk menunjukkan siapa kita dan keintiman yang kita bawa ke dalam rumah. Privasi dapat pula diwujudkan dalam bentuk ruang yang disebut *personal space*. *Personal space* adalah batas maya yang mengelilingi diri kita dan tidak boleh diinvasi oleh orang lain.

4. Kenyamanan dan *well-being*

Kenyamanan dilihat dari perspektif psikologis manusia berarti *feeling good* atau merasakan sesuatu yang baik, benar dan layak. Kenyamanan dapat juga merupakan sebuah pengalaman subjektif terhadap kepuasan. Namun, Untuk

menentukan tingkat kenyamanan, tiap-tiap individu harus mengalaminya secara personal. Terdapat dua deskripsi mengenai kenyamanan, yang pertama, definisi kenyamanan menurut Billy Baldwin seorang desainer interior : "kenyamanan adalah sebuah ruangan yang berfungsi bagi anda dan tamu anda furniture yang dilapisi dengan kain pelapis, ruangan tersebut kemudian memiliki sebuah meja untuk menaruh minuman atau buku. Adapun deskripsi kedua menurut seorang arsitek, Christopher Alexander: "bayangkan diri anda berada disore hari pada musim dingin, ditemani dengan satu poci teh, sebuah buku, sebuah lampu baca, dan dua atau tiga buah bantal untuk bersandar. Dan sekarang buatlah diri anda merasa nyaman. Tidak selamanya ketika anda merasakan kenyamanan tersebut, anda dapat memberitahukannya ke orang lain dengan kata-kata. Maksud saya, Jadi, anda hanya menikmatinya untuk diri anda sendiri.

5. Ketepatangunaan (*efficiency*)

Ketepatangunaan di sini berarti, rumah haruslah memenuhi kebutuhan penghuninya, sesuai dengan pribadi penghuni, sehingga apapun yang dilakukan dalam rumah ini akan lebih efisien, seperti misalnya adanya ruang music untuk mereka yang gemar memainkan alat musik, atau membuat sebuah lemari penyimpanan, sehingga ketika ingin menggunakan barang tertentu, penghuni sudah dapat mengetahui di mana mereka dapat memperoleh barang yang mereka cari. Atau, memenuhi kebutuhan penghuni yang sudah mulai sulit berjalan dengan menyediakan alat bantu berjalan.

6. Hiburan (*leisure*)

Rumah juga harus berfungsi sebagai sumber hiburan, di saat lingkungan luar tidak mendukung, maka rumahlah yang akan mengambil peran. Memiliki kegiatan untuk melepaskan rasa bosan, atau aktivitas yang menyenangkan di dalam rumah tentu akan memberikan hiburan sendiri bagi penghuni.

Dari 3 literatur tentang aspek-aspek yang diperlukan untuk mencapai rasa *home* didalam rumah diatas, 6 dimensi kebutuhan *home* Gifford sudah hampir merangkum keseluruhan aspek, tetapi ada beberapa tambahan oleh karena itu

dibuatlah kesimpulan aspek-aspek apa saja yang dibutuhkan untuk mencapai rasa *home* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 2. Elemen perancangan yang dibutuhkan untuk mencapai rasa *home*.

Elemen Perancangan	Pedoman/keterangan desain
<i>Haven</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya rasa terlindungi dan rasa aman 2. Perlu adanya privasi 3. Adanya rasa nyaman tinggal disana
<i>Order</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlu adanya tata tertib & aturan yang mengatur pola hidup kita sehari-hari. 2. adanya aktivitas-aktivitas keseharian yang selalu kita lakukan. 3. Terpenuhinya kebutuhan Pendidikan dan belajar demi proses perkembangan bakat.
<i>Identity</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. pusat identitas kita. Kita mendapat gambaran mengenai diri kita, etnis, keadaan sosio ekonomi dan dapat mengekspresikan diri kita 2. agama yang bisa membentuk identitas kita
<i>Connectedness</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. memberikan rasa terhubung (<i>link</i>) pada orang, tempat dan waktu tertentu. Kita menjadi bagian dari sesuatu yang lebih besar seperti keluarga dan budaya 2. rumah sebagai pemenuhan kebutuhan social yaitu rumah sebagai tempat memenuhi kebutuhan akan kebebasan, dan interaksi sosial
<i>Warmth</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. bersifat hangat secara metafora dalam arti interpersonal hasil interaksi kita dengan keluarga atau orang lain. 2. rumah sebagai pemenuhan kebutuhan psikologis, yaitu rumah sebagai arena yang memenuhi kebutuhan ekspresi, membagi perasaan cinta dan rasa saling memiliki 3. adanya keintiman dan ikatan satu sama lain

<i>Physical suitability</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. harus adanya kecocokan secara fisik kecocokan elemen tempat tinggal fisik dengan kebutuhan psikologis 2. Ketepatangunaan (<i>efficiency</i>) Ketepatangunaan di sini berarti, rumah haruslah memenuhi kebutuhan penghuninya, sesuai dengan pribadi penghuni 3. rumah sebagai pemenuhan kebutuhan estetis yaitu rumah sebagai tempat untuk mengalami kesenangan dan keindahan
-----------------------------	---

2.2.5 Standar Fasilitas Pada Panti Asuhan

Menurut Kementerian Sosial Republik Indonesia Nomor 30/ Huk/ 2011 menentukan beberapa hal terkait penyediaan fasilitas pada panti asuhan sebagai Standar Nasional Pengasuhan untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak, yaitu sebagai berikut:

1. Penyediaan Fasilitas

- a. Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak harus menyediakan fasilitas yang lengkap, memadai, sehat, dan aman bagi anak untuk mendukung pelaksanaan pengasuhan.
- b. Lembaga harus dibangun tengah-tengah masyarakat yang memungkinkan :
 - 1) Anak-anak mengakses berbagai fasilitas yang dibutuhkannya seperti sekolah, pusat pelayanan kesehatan, tempat rekreasi, pusat kegiatan anak dan remaja, perpustakaan umum, tempat penyaluran hobi.
 - 2) Menghindarkan anak dari kemungkinan mengalami kekerasan di lingkungan Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak karena terisolasinya Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak.
 - 3) Pelibatan masyarakat setempat termasuk anak-anaknya dalam kegiatan bersama di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak, dan memungkinkan anak untuk terlibat dalam kegiatan kemasyarakatan.

- c. Lingkungan Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak harus aman untuk tempat tinggal dan aktivitas anak sehingga bangunan Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak harus memperhatikan standar keselamatan dan keamanan.

2. Fasilitas yang Mendukung Privasi Anak

- a. Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak harus menyediakan tempat tinggal yang memenuhi kebutuhan dan privasi anak
- b. Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak harus menyediakan kamar tidur dengan ukuran 9 m² untuk 2 anak, yang dilengkapi lemari untuk menyimpan barang pribadi anak.
- c. Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak harus menyediakan kamar mandi anak laki-laki dan perempuan secara terpisah dan berada di dalam ruangan yang sama dengan bangunan tempat tinggal anak
- d. Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak harus menyediakan toilet yang aman, bersih dan terjaga privasinya untuk anak laki-laki dan perempuan secara terpisah terpisah dan berada di dalam ruangan yang sama dengan bangunan tempat tinggal anak
- e. Menyediakan tempat tinggal untuk pengasuh agar pengasuh bisa memantau aktivitas anak sepanjang hari termasuk di malam hari.
- f. Menyediakan kamar tidur yang terpisah antara anak laki-laki dan perempuan, yang dilengkapi meja dan kursi belajar.
- g. Setiap anak memiliki tempat tidur sendiri yang dilengkapi dengan seprei, kasur, bantal, dan selimut.
- h. Kamar tidur memiliki ventilasi dan pencahayaan yang cukup baik di siang maupun malam hari, serta memiliki pintu dan jendela yang terkunci.
- i. Di dalam kamar anak tidak terdapat barang yang membahayakan anak, misalnya kompor.
- j. Menyediakan perlengkapan kebersihan seperti sapu, pembersih debu (lap, kemoceng) di setiap kamar.
- k. Dekorasi kamar anak disesuaikan dengan selera dan perkembangan anak, termasuk ketersediaan cermin.
- l. Setiap kamar mandi dilengkapi pintu yang bisa dikunci dari dalam dan memungkinkan dibuka oleh staf dari luar dalam keadaan darurat. Setiap kamar

mandi memiliki rasio tidak lebih dari 1 kamar mandi : 5 anak dengan persediaan air bersih yang cukup untuk memenuhi mandi dan cuci.

3. Fasilitas Pendukung

- a. Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak harus menyediakan ruang makan yang bersih dengan perlengkapan makan sesuai dengan jumlah anak
- b. Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak harus menyediakan tempat beribadah di lingkungan Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak untuk semua jenis agama yang dianut anak yang dilengkapi dengan prasarana untuk kegiatan ibadah.
- c. Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak harus menyediakan ruang kesehatan yang memberikan pelayanan reguler yang dilengkapi petugas medis, perlengkapan medis dan obat-obatan yang sesuai dengan kebutuhan penyakit anak
- d. Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak harus menyediakan ruang belajar dan perpustakaan dengan pencahayaan yang cukup baik siang maupun malam hari
- e. Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak perlu menyediakan ruang bermain, olah raga dan kesenian yang dilengkapi peralatan yang sesuai dengan minat dan bakat anak, serta terbuka untuk anak di luar lingkungan Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak selama tidak mengancam keselamatan dan keamanan anak. Jenis olahraga yang bisa dilakukan bersama dengan anak luar seperti sepak bola, bola volley, tenis meja, bulu tangkis. Ruang dan fasilitas tersebut bisa dimanfaatkan oleh anak laki-laki dan perempuan bahkan anak cacat tanpa diskriminasi.
- f. Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak harus menyediakan ruangan yang dapat digunakan oleh anak maupun keluarga untuk berkonsultasi secara pribadi dengan pekerja sosial ataupun pengurus Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak atau digunakan sebagai ruang pribadi anak ketika anak ingin menyendiri
- g. Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak perlu menyediakan ruang tamu yang bersih, rapi dan nyaman bagi teman atau keluarga anak yang akan berkunjung.
- h. Menyediakan ruang konsultasi/ konseling yang memberikan pelayanan setiap saat. Ruang konsultasi dilengkapi dengan peralatan meja dan kursi yang memadai, kedap suara, sehingga orang lain tidak bisa mendengar pembicaraan yang ada di dalam ruang ketika anak berkonsultasi secara pribadi, dan tidak tembus pandang, agar orang tidak bisa melihat siapa yang ada di dalam ruang

konseling. Menyediakan pekerja sosial/ psikolog yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah psikososial anak.

2.3 Tinjauan Teori Arsitektur

2.3.1 Psikologi & Arsitektur

Masalah Psikologi yang dirasakan anak-anak yatim piatu saat kehilangan orang tuanya dan penyelesaiannya dengan desain arsitektur (Roy,2015) yaitu:

1. *The mind and the sense*

Bersedih merupakan reaksi alami manusia saat berduka ketika seseorang mengalami kehilangan. Namun orang dewasa, mengerti arti kehilangan anak-anak biasanya tidak cenderung menunjukkan emosi mereka, karena mereka tidak memahami finalitas kematian. Bersedih adalah langkah penting menuju pemulihan emosi yang sayangnya tidak dialami banyak anak yatim piatu.

Penting untuk memahami psikologi anak-anak yang dan memastikan integrasi antar individu yang tinggal dipanti asuhan perkembangan yang dilalui anak-anak terpapar pada pengaturan kelembagaan yang tidak memberikan pengalaman yang memadai untuk mendukung perkembangan otak. Oleh karena itu, ketika seorang anak dipaksa untuk beradaptasi ke dalam lingkungan sosial baru, mereka mungkin menunjukkan gejala kebingungan, kecemasan, depresi dan cacat perilaku, yang jika tidak diperbaiki, dapat beralih ke kesulitan belajar. Van Meirs, pendiri Panti Asuhan Amsterdam mengatakan, Ketika mendekati lingkungan baru, seorang anak harus masuk dengan senang hati panti asuhan seharusnya memancarkan keramahan, memberi isyarat kepada anak itu, seolah-olah, untuk masuk. Lingkungan tempat anak-anak yatim ditempatkan harus dipikirkan secara mendalam dengan pertimbangan cermat terhadap lingkungan, bentuk, ukuran, tekstur, dan warna rumah.

2. *Importance of sensory play or touch*

Pendidikan anak usia dini menekankan pentingnya stimulasi sensorik dalam kehidupan anak, dengan memberikan kesempatan yang disengaja bagi anak-anak untuk mengeksplorasi dan secara aktif menggunakan semua indra mereka. Telah terbukti bahwa “merangsang indra mengirimkan sinyal ke otak anak-anak yang

membantu memperkuat jalur saraf penting untuk semua jenis pembelajaran. Sebagai contoh, ketika anak-anak mulai mengeksplorasi indera sentuhan melalui penemuan bahan dan tekstur baru, mereka segera mulai memahami dan mengidentifikasi perbedaan antara bahan, yang merupakan langkah penting menuju perkembangan otak. Memperkenalkan permainan sensorik dalam kehidupan seorang anak akan menguntungkan perkembangan kognitif, perkembangan emosi, keterampilan sosial, keterampilan fisik, dan keterampilan komunikasi.

Ketika seorang anak kehilangan orang tuanya, elemen mendasar dari sentuhan orang tua menghilang. Seringkali menjadi sensasi asing yang tidak pernah dialami lagi. Kekurangan ini dapat menyebabkan masalah psikologis yang parah, yang dapat menyebabkan beberapa masalah perkembangan. Kurangnya sentuhan fisik, yang secara universal dikenal melindungi dan berbelas kasih, “memungkinkan kita untuk mengalami batas dan perpecahan antara tubuh kita sendiri dan dunia luar. Hal ini membuat kita ragu akan kesadaran dan kepastian tentang keberadaan kita. Ketika seorang anak tidak dapat membiasakan dirinya dengan sensasi ini, mereka menjadi terputus dari dunia di sekitar mereka, karena setiap aspek kehidupan melibatkan tubuh. Perjalanan pulang ke rumah sepulang sekolah bisa menjadi pengalaman yang mengerikan itu adalah kesalahpahaman umum bahwa *'home'* tidak relevan dengan indera peraba. Bahkan, “Ada identitas kuat antara sentuhan fisik dan sensasi *home*. Pengalaman rumah pada dasarnya adalah pengalaman kehangatan intim. Anak-anak yatim dan terlantar adalah korban langsung karena kurangnya paparan sensorik. Berbagai permukaan bertekstur, dengan ruang interaktif dapat memberikan peluang besar untuk stimulasi sensorik dan perkembangan kognitif.

Dalam kehidupan anak-anak. Inti dari *'home'* pasti dapat diintegrasikan ke dalam rumah anak-anak. Alih-alih mendesain bangunan panti asuhan yang besar, asimilasi lingkungan seperti pod yang membentuk komunitas tempat anak-anak yatim tinggal, dapat menjadi metode yang jauh lebih kuat untuk perlindungan bagi anak-anak, untuk pikiran, tubuh, dan jiwa mereka.

Kita dapat menganggap indera sentuhan sebagai ketidaksadaran akan penglihatan. Saat kita mengelus permukaan, kontur, dan tepi yang jauh, dan sensasi

sentuhan yang tidak disadari menentukan kesesuaian atau ketidaknyamanan dari pengalaman tersebut. Oleh karena itu, ketika mempertimbangkan pilihan materialitas untuk rumah anak-anak, kita harus ingat untuk memikirkan kualitas sensorisnya dan bagaimana hal itu dapat terjadi. bermanfaat bagi kehidupan seorang anak. Menciptakan ruang bagi anak untuk melamun juga merupakan bagian penting dari perkembangan anak karena merangsang bagian kreatif otak mereka. Fenomena melamun adalah bagian dari dunia indrawi yang melibatkan penglihatan, dan arsitektur sebagai tempat kita untuk bermimpi, lebih dari sekedar itu ruang arsitektur harus bisa memperkuat keberadaan kita dan memfokuskan pikiran kita, Menggabungkan materialitas yang yang dapat merangsang, indera visual dan taktil dapat dicapai dengan cukup sederhana. Misalnya, bambu dan kayu adalah bahan yang sangat fleksibel yang dapat digunakan untuk penopang struktural, *furniture*, panel dinding, dan berbagai komponen terperinci dalam rumah. Ketika dirakit dengan presisi dan detail, bambu dapat menciptakan suasana yang sangat mirip rumah dan hangat, yang hilang dari beberapa rumah anak-anak. Melaksanakan materialitas yang menembus perasaan kehangatan dan undangan, dapat memungkinkan seorang anak merasa seolah-olah milik mereka.

3. *The sense of hearing*

Anak harus berkembang dilingkungan yang kaya akan berbagai suara, dalam masyarakat sekarang ini suara-suara damai dan indah telah dilupakan, kota-kota telah kehilangan gaungnya, didalam interior bangunan gema diserap. Proses tumbuh kembang anak dalam belajar pendengaran adalah aspek yang penting dan pasti dapat dipengaruhi secara negatif jika ditinggalkan dan menjadi yatim piatu. Ini dapat menyebabkan ketidakmampuan untuk menangis, mereka tidak tahu caranya. Kurangnya stimulasi sensoris membuat mereka tidak menyadari lingkungan, kebutuhan, dan keadaan fisik mereka. Integrasi lingkungan yang sehat dapat dicapai melalui berbagai metode. Mengizinkan arsitektur untuk merangkul unsur-unsur alam dapat memberi anak-anak peluang untuk bermain dan menyatukan dengan alam, atau sekedar mengamati. Misalnya, bermain di tengah hujan dan mencipratkan genangan air yang diciptakan oleh hujan lebat, adalah tindakan umum 'bermain' yang dinikmati anak-anak secara universal. Rumah anak-anak seharusnya tidak mencegah anak dari keberadaan elemen-elemen tersebut.

Mengizinkan mereka menikmati hujan, bermain dengan batu di luar ruangan, belajar mengendalikan layang-layang dengan memahami arah angin, dan menikmati kehangatan api unggun di malam yang dingin adalah cara sederhana, namun ampuh untuk melibatkan anak dengan lingkungan alami mereka. . merasakan elemen-elemen tersebut menghubungkan kita kembali dengan akar pola dasar kita. Ini membantu mereka mengajukan pertanyaan tentang bagaimana segala sesuatu bekerja, menjaga pikiran mereka sibuk dan kepekaan indra mereka.

Musik merupakan metode untuk menciptakan *healthy sound environment* untuk anak-anak yatim piatu saat mereka merasa sedih. Menawarkan mereka suatu pelarian yang memungkinkan mereka untuk melupakan masalah dan kekhawatiran. Pelatihan musik diperkenalkan dalam lingkungan panti Asuhan diabad ke-17 di eropa. Dengan bermain musik dapat mendekatkan dan memberikan kehangatan satu sama lain kemunculan tradisi ini membuktikan bahwa direktur panti asuhan ini menemukan bahwa musik membantu untuk menenangkan kesedihan akan tragedi kehilangan orang tua mereka, dan ditinggalkan karna kemiskinan. Musik juga dapat menenangkan (rileks), membangkitkan semangat anak-anak, dan membawa suka cita dalam hidup mereka. Panti asuhan tidak membutuhkan sumber daya yang besar untuk memasukkan aktivitas musik ke dalam rumah; instrumen dapat dengan mudah dibuat dengan objek yang ada dalam desain arsitektur dan anak-anak dapat membuat ansambel dengan menyatukan suara mereka.

4. Form & Space

Bentuk dan bentuk ruang memainkan faktor kunci dalam pengembangan desain rumah anak-anak. Proporsi dapat menentukan penggunaan dan kegunaannya orang tidak dapat merasa nyaman di ruang dengan kehadiran vertikal yang berlebihan, atau ketika langit-langit terlalu rendah. Skala adalah konstanta fundamental dalam kehidupan kita, yaitu relatif terhadap usia dan pertumbuhan oleh karena itu, ruang yang dirancang untuk orang dewasa sangat berbeda dari yang dirancang untuk anak-anak.

Kualitas spasial memiliki kekuatan untuk memengaruhi suasana hati dan emosi seseorang. Misalnya, ruang yang terdiri dari geometri yang kuat seperti "sudut siku-siku secara internal kaku dan merasa terjebak, lengkung membawa

ruangan ke pertemuan yang lebih lembut satu sama lain, membuatnya lebih cocok untuk anak-anak muda yang masih berkembang secara mental. Desainer harus mempromosikan kesehatan dengan menciptakan lingkungan fisik yang mendukung secara psikologis karena efek desain memengaruhi proses pemulihan. Sementara anak kecil hidup dalam aktivitas fisik yang berkelanjutan, remaja lebih terlibat dengan proses berpikir. Karena itu, ketika merancang rumah anak-anak, gerakan harus dimasukkan sesuai dengan tahap perkembangan anak lembut untuk anak-anak yang lebih muda, hingga kamar yang terorganisir untuk anak-anak yang lebih besar

Bentuk-bentuk dan ruang-ruang, komunal yang memiliki kehidupan sosial di dalam panti asuhan, harus berbeda dalam kualitas dibandingkan dengan ruang yang lebih pribadi dan terprogram. Tempat yang melingkupi interaksi komunal harus sedemikian rupa sehingga Langit-Langit Rendah dapat mengakomodasi segala usia dengan ukuran dan tekstur ruang yang berbeda, dan area-area yang mendukung segala jenis aktivitas. Sebuah amfiteater misalnya, memungkinkan kelompok anak-anak dan orang dewasa untuk mengekspresikan dirinya yang pasti juga menyediakan ruang untuk permainan luar ruang, panggung, dan permainan soliter.

5. Materiality & Texture

Materialitas dan tekstur hadir dalam setiap aspek keberadaan. Mereka juga dapat memengaruhi persepsi seseorang tentang “rasa, bau, suara, dan ingatan dari sensasi sebelumnya. Ketika seorang anak dikeluarkan dari lingkungan yang telah mereka kenal, mungkin akan sangat sulit bagi mereka untuk beradaptasi dengan pengaturan baru. Panti asuhan harus mempertimbangkan keadaan psikologis anak-anak, dan memberikan yang sesuai. Ini termasuk mempertimbangkan bagaimana bahan dan tekstur dapat memengaruhi suasana hati mereka, membangkitkan emosi, dan mengubah perilaku mereka. Bahan dingin dan keras, seperti baja atau lembaran kaca besar, membuat bangunan terasa tidak ramah, mereka adalah produk dari mesin, bukan kehidupan. Kayu ramah sentuhan, hangat dan toleran terhadap perubahan. Ini membangkitkan suasana hati, Selain itu, dimasukkannya tanaman hijau melunakkan bahan-bahan industri, membuat ruang lebih mudah didekati dan

kurang menakutkan bagi anak-anak. Elemen arsitektur harus membangkitkan minat seorang anak, memberi isyarat agar mereka mendekat tanpa ragu-ragu dan menjelajahi ruang dengan gembira. Bahan-bahan yang digunakan dalam ruang harus menghilangkan rasa takut yang mungkin dirasakan seorang anak saat memasuki, dan menghilangkan aura kemarahan melalui desain arsitektur.

6. *The in-between: when architecture breathes in and out*

Didalam panti asuhan, Di dalam panti asuhan, kamar-kamar khusus diberikan fungsi-fungsi khusus. Namun peran ruang di antara juga penting. Pentingnya perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, sangat penting untuk kesejahteraan anak. Di dalam panti asuhan, kamar-kamar khusus diberikan fungsi-fungsi khusus. Namun peran ruang di antara juga penting (*The in-between space*). Pentingnya perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, sangat penting untuk kesejahteraan anak. panti asuhan tidak boleh memiliki koridor dan pintu yang tidak ada habisnya, di mana seorang anak dapat tersesat, tetapi hubungan antara berbagai area tempat tinggal dan outdoor yang tidak mengganggu keramahtamahan dari tempat tinggal komunal. Karena meskipun komunitas memiliki komponen yang berbeda, susunan arsitektural pastinya adalah untuk menciptakan persatuan yang bagian-bagiannya pada akhirnya akan membentuk konstituen hidup. Perjalanan harus dilakukan agar anak-anak memiliki kemampuan penuh untuk beralih dari satu ruang ke ruang lain dengan mudah dan tidak ragu-ragu, karena itu benar-benar dapat memengaruhi minat dan keputusan anak untuk membuat langkah selanjutnya untuk masuk. Tangga misalnya, adalah elemen arsitektur yang penting, memungkinkan transisi dari satu ruang ke ruang lain.

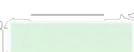
Orang dewasa cenderung memperhatikan aspek kualitatif dan membuat penilaian berdasarkan struktur dan daya tahan, sementara anak-anak akan memperhatikan *playfulness* (bentuk, warna dan tekstur) dan kemampuannya untuk memikat mereka untuk masuk dengan kegembiraan belaka dan kurangnya keraguan. Aldo van Eyck telah berhasil mengintegrasikan gagasan *here and there*, melalui penggunaan pintu melingkar padat atau melengkung yang menandai transisi antara di dalam dan di luar tempat itu, undangan untuk tinggal di antara dua wilayah. Transisi harus mengundang Oleh karena itu, memperkenalkan ruang-

ruang yang dikoordinasikan warna atau geometri lengkung yang menuntun seorang anak dari satu ruang ke ruang berikutnya, adalah metode yang halus, namun efektif untuk mewujudkan kesejahteraan dalam kehidupan anak yatim. Menghadirkan ruang-ruang yang gelap, takut dan mengerikan mengakibatkan anak-anak merasa ketakutan dan tidak bersemangat dalam menjalani aktivitasnya. Dengan terpenuhinya cahaya alami kedalam suatu ruang, dapat merangsang semangat dan keceriaan untuk seorang anak.

7. Tranquility: effects of colour

Orang-orang menemukan warna setiap hari, warna mengelilingi manusia, mempengaruhi suasana hati, perilaku dan lingkungan. Warna adalah elemen mendasar untuk persepsi visual dan pengalaman lingkungan kita, mereka adalah substansi dari bagaimana kita mengalami lingkungan kita. Ia hadir di setiap bidang keberadaan - imajiner, virtual, spiritual, dan tentu saja, alam alami. Ini adalah pengalaman umum bagi seseorang untuk dipengaruhi oleh warna, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa warna memiliki efek langsung pada emosi seseorang. (Meerwein, *a color psychologist*, 1997). Akibatnya, warna yang digunakan dalam lingkungan untuk anak-anak harus dipertimbangkan dengan cermat. Jenis kegiatan yang akan diadakan di ruang yang ditunjuk akan menentukan estetika spasial, yang idealnya harus diintegrasikan agar sesuai dengan audiens dan program. Misalnya, area bermain dalam ruangan adalah ruang umum di panti asuhan oleh karena itu, warna yang digunakan harus mengakomodasi kelompok umur, ukuran ruangan dan dampak emosionalnya pada anak-anak. Warna juga dapat digunakan untuk mempengaruhi efek proporsi dalam ruangan, seperti lebar, tinggi, dan kedalaman. Misalnya jika biru muda dipilih untuk dicat di langit-langit, itu tidak dengan sendirinya tampak ringan jika beradadi sebelah dinding putih tetapi akan tampak ringan dalam kaitannya dengan dinding kayu berwarna pasir atau gelap. Meskipun cat bisa menjadi metode yang mahal untuk menambahkan keaktifan di dalam rumah, di berbagai belahan dunia, metode alternatif lain yaitu memilih bahan yang membangkitkan perasaan hangat, undangan, dan kerapian. Bahan-bahan seperti kayu dan batu bata tidak mahal, namun efektif untuk menghilangkan lingkungan yang kaku dan steril karena warnanya yang hangat.

Table 2. 3 Effect of Colour Gerhard Meerwein, a colour psychologist

	Floor	Wall	Ceiling
	Sandy, light	Warming, expanding	Light, closing
	Not resonant, metaphorically arousing	Arousing to irritating	Shining
	Resonant, earthy, sure-footed	Oppressive, restrictive	Burdensome
	Powdery, light, soft	Warming, stimulating	Light, closing
	Arousing to irritating, provocative, garish	Shining, warming to heated, aggressive	Exciting, irritating
	Supportive, secure, familiar	Stifling, restrictive	Enclosing, oppressive to burdensome
	Foreign, delicate, charming	Delicately scented, flowery	Oppressive, warm
	Festive, majestic	Dominant	Obscuring, burdensome
	Noble, enhancing, valuable	Decisive	Bombastic, interventional
	Bottomless, charming	Fragrant, flowery	Delicate, scented
	Valuable, majestic	Mystical, ethereal	Mysterious
	Luxurious	Magical, mysterious	Reserved
	Floating, joy	Cool, retreating, calming	Sky-like, cool to airy
	Retreating, watery	Cold, foreign, distanced	Heavy, cramped
	Deepening, bottomless	Claustrophobic, distanced	Cooling, burdensome, powerful
	Floating	Expanding	Neutral, closing
	Natural, safe	Circumscribing	Closing, oppressive
	Sure-footed, solid	Decisive	Oppressive
	Bottomless, foreign, empty	Neutral, free	Open, wide, light
	Deepening, abstract	Restrictive	Oppressive, burdensome
	Sure-footed, neutral, solid	Claustrophobic, massive	Covering, oppressive

Menurut Israel, (2013) Rasa *home* merupakan keadaan dimana penghuninya (anak-anak), dapat merasa nyaman secara psikologi maupun fisik. lingkungan fisik memiliki andil yang cukup besar. Lingkungan fisik dan psikis saling berketerkaitan satu sama lain. Oleh karena itu peran warna sangatlah penting, meskipun efek warna tidak akan secara langsung terasa oleh penghuni, tetapi dengan menggunakan komposisi warna yang tepat akan memicu stimulus untuk menciptakan potensi, kekuatan untuk mempengaruhi, dan ekspresi/*mood* yang positif untuk anak-anak dalam proses perkembangannya menjadi dewasa. Material dan warna harus

ditempatkan bersama, keduanya merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi untuk membentuk efek yang lebih spesifik untuk ruang aktivitas anak.

Menurut Olesen, (2013), *Color Psychology: Child Behavior And Learning Through Colors*, Anak-anak memiliki ketertarikan terhadap warna-warna yang cerah dan ceria, warna pastel merupakan warna yang disukai anak-anak. warna-warna yang cocok untuk aktivitas anak adalah sebagai berikut:

1. *Blue*

Warna yang meningkatkan kreativitas dan merangsang lingkungan yang sejuk dan santai. Seharusnya tidak digunakan secara berlebihan karena juga dapat menekan atau memicu perasaan kesedihan.

2. *Red*

Warna gairah dan perasaan kuat akan ancaman, cinta, atau stimulus berlebihan. Di ruang sekolah dapat digunakan dalam kombinasi dengan warna lain karena dapat membantu dalam tugas-tugas yang berorientasi detail atau berulang.

3. *Yellow*

warna kebahagiaan dan sinar matahari untuk anak-anak. Kuning merangsang kecerdasan dan sangat ideal untuk digunakan di Ruang makan, ruang belajar, dan area bermain. Seharusnya tidak berlebihan karena dapat membuat anak merasa stres.

4. *Green*

Warna yang memberikan rasa santai (*relax*) dan berkontribusi untuk kesehatan yang lebih baik pada anak-anak.

5. *Pink*

warna yang menenangkan. Itu bisa menurunkan detak jantung.

6. *Violet*

Warna ini ideal untuk anak-anak karena menarik perhatian.

7. *Orange*

warna meningkatkan pemikiran dan memori kritis. Ruang uji dalam warna ini dikenal untuk meningkatkan kinerja dalam ujian.

8. *White*

Warna yang menyegarkan, memberikan harapan, kegembiraan dari keputusan

Tabel 2. 4 Relationship between colours, and the psychological issues addressed

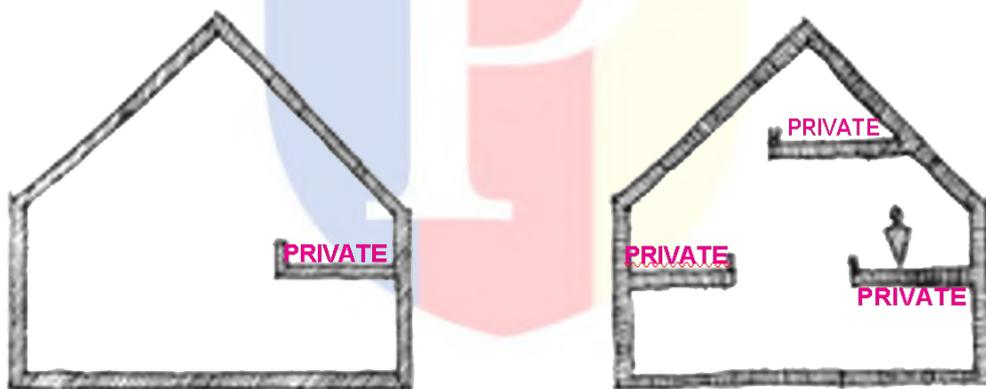
	<i>ACTIVITY</i>	<i>COLOUR</i>	<i>EFFECT/ CHARACTER</i>	<i>MATERIAL COLOUR</i>	<i>PSYCHOLOGICAL ISSUES ADDRESSED</i>
1	<i>Eating</i>	<i>Yellow,</i>	<i>Happy, Cheerful, warm, Energy, and Sunshine</i>	<i>Concrete, wood, and Steel</i>	<i>Independence, dealing with others</i>
		<i>Green</i>	<i>Relax, Shooting, and Healthy</i>		
2	<i>Study</i>	<i>Blue</i>	<i>Cozy, Comfortable, cool, and Peace,</i>	<i>Wood and Carpet</i>	<i>Self esteem, new experience, Independence, Achievement</i>
		<i>Green</i>	<i>Relax, Shooting, and Healthy,</i>		
		<i>Yellow</i>	<i>Happy, Cheerful, warm, energy, and Sunshine</i>		
3	<i>Creative</i>	<i>Red</i>	<i>Dynamic, Strengthen, Active, warm, and aggressive,</i>	<i>Wood and Concrete</i>	<i>Isolation, Creative expression, Security, dealing with others, Self esteem</i>
		<i>Violet</i>	<i>Creative, Imagination, and attractive,</i>		

		<i>Yellow</i>	<i>Happy, Cheerful, warm, Energy, and Sunshine</i>		
		<i>Orange</i>	<i>Concentration, Condifence, and Happy</i>		
4	<i>Resting</i>	<i>Blue</i>	<i>Cozy, Comfortable, cool, and Peace</i>	<i>Wood and Carpet</i>	<i>Anxiety, Security, dealing with others, Self esteem</i>
		<i>Green</i>	<i>Relax, Shooting, and Healthy</i>		
		<i>Pink</i>	<i>Decrease Heart Rate and Shooting</i>		
		<i>White</i>	<i>Fresh, Hope, and Excitement</i>		
		<i>Lilac</i>	<i>Spiritual, Warm, Peace, and Moderation</i>		

8. *Solitude: spaces of rest*

Istirahat dapat dicapai dengan berbagai cara di rumah anak-anak. Terlepas dari ruang tidur pribadi mereka, ruang kesendirian sangat penting untuk pertumbuhan psikologis anak yang tepat. Kamar tidur adalah dunia pribadi Namun, loteng, gudang, gudang taman penuh dengan hal-hal misterius untuk merangsang permainan kreatif, tetapi memiliki suasana hati yang sangat berbeda. Sheridan

Bartlett menyatakan bahwa jika sebuah rumah dibangun hanya untuk anak-anak, rumah itu hanya akan terdiri dari semua loteng dan atap, lemari besar dan pintu-pintu kecil, lubang-lubang kecil dan ceruk-ceruk dan tempat-tempat gelap, tempat mencuci, pengaturan untuk misteri dan penjelajahan. Ruang-ruang ini tidak memerlukan pemikiran berlebihan anak-anak dapat mengubah elemen sederhana dalam lingkungan arsitektur menjadi kreasi aneh yang baru. *Ledges, landings* dan *deep windowsills* adalah beberapa isyarat arsitektur yang memberi anak-anak ruang yang mereka butuhkan sebagai sarang bermain yang ideal. Demikian pula, tempat istirahat juga dapat disediakan di luar ruangan. Ruang luar penuh dengan perkebunan, pahatan pahatan, batu-batu besar untuk didaki, ayunan gantung dari pohon, rumah pohon, dan pasir untuk bermain, adalah beberapa karakteristik dari alam terbuka yang dinikmati anak-anak. Jika aspek-aspek ini benar-benar dipertimbangkan, dan dimasukkan ke dalam rumah untuk anak-anak terlantar, itu tidak hanya akan memberikan aktivitas yang memadai untuk pikiran mereka yang tertekan, tetapi juga akan memberikan makanan mental dan fisik



Gambar 2. 3 Variation of Privacy

Sumber : *I'm Still a Kid Journal*

Psikologi & arstiktektur (*Sense of belonging*)

Menurut Khanbabaei, (2016) dalam jurnal *orphanage with the approach of creating sense of belonging to the environment*. Melalui Analisa terhadap perilaku dan psikologi anak, untuk menciptakan *sense of belonging* di Panti Asuhan agar anak-anak dapat merasa puas dengan lingkungan dan kontinuitas kehadiran mereka semakin terasa, maka diperlukan desain arsitektur yang menciptakan *sense of belonging* pada panti Asuhan.

Padangan kita terhadap lingkungan tempat kita tinggal tergantung dari persepsi dan penilaian kita terhadap lingkungan tersebut. Dengan mencocokkan orang/penghuni dengan lingkungan itu dapat menyebabkan pemanfaatan lingkungan yang lebih baik dan kepuasan pengguna. Akhirnya rasa *sense of belonging* terhadap lingkungan dan kontinuitas kehadiran mereka akan terasa.

sense of belonging berasal dari *physical elements and components of the environment* sebagai bagian dari proses pengenalan dan identitas manusia. Rijeeroes dan Arcas dalam penelitiannya merujuk pada peran penting dan kunci dari *physical belonging* yang mana merupakan masalah yang paling utama (*rooted issue*) dengan adanya hubungan setiap individu dengan lingkungan dan elemen fisiknya, dapat membentuk *sense of belonging*. Javu Foruzandeh, (as cited in Khanbabaei, 2016) Lingkungan fisik dapat memengaruhi *sense of belonging* melalui pemenuhan sebagian kebutuhan material dan spiritual manusia, ketika ada interaksi yang konstruktif antara kebutuhan pengguna dan lingkungan. Memenuhi kebutuhan dan menyediakan fungsi adalah interaksi utama di Panti Asuhan. Ketergantungan spasial atau kepemilikan fungsional mengacu pada kemampuan tempat untuk memberdayakan orang untuk mencapai tujuan dan kegiatan yang diinginkan. Livingston & Bailey, (as cited in Khanbabaei, 2016) Kualitas fisik dan fungsional tempat dapat mempengaruhi *sense of belonging* tempat sebagai posisi untuk kegiatan sosial. Ujang, (as cited in Khanbabaei, 2016)

Selain memenuhi tingkat kebutuhan manusia dalam proses kegiatannya (*sense of belonging* dapat mempengaruhi penciptaan keterikatan dengan tempat), elemen fisik lingkungan dapat memainkan peran kunci dalam menentukan identitas individu, sosial dan budaya orang. Rappaport telah menekankan peran komponen sosial-budaya dalam pembentukan lingkungan fisik atau telah menyajikan teori komunikasi non-verbal untuk membagi lingkungan menjadi serangkaian elemen fisik tetap (*fixed*), semi-tetap (*semi-fixed*), dan bergerak (*moving physical elements*). Dari perspektif ini, orang memperoleh konsep dan makna yang diinginkan berdasarkan kode dan simbol budaya mereka sendiri. Dalam pendapatnya, tempat dalam pendekatan ini diubah menjadi tempat simbolis, di mana setiap elemen menunjukkan bagian dari budaya sosial lingkungan dalam bentuk simbolis. Foruzandeh dan Motalebi, (as cited in Khanbabaei, 2016)

Dalam hal ini, dalam studi Lynch, (*as cited in* Khanbabaei, 2016) peran dan pentingnya faktor fisik dalam pembentukan hubungan yang signifikan antara manusia dan tempat ditekankan. Dia telah menekankan konsep-konsep seperti struktur atau orientasi, kemampuan beradaptasi, transparansi dan keterbacaan untuk mempertimbangkan peran faktor fisik. Unsur lain adalah makna struktur resmi, yang merujuk pada bagaimana menggabungkan komponen dalam skala kecil dan mengacu pada konsep rasa navigasi dalam skala besar. Adaptabilitas berarti bahwa bisakah satu bentuk tempat disesuaikan dengan satu bentuk kegiatan dan fitur masyarakatnya? Transparansi mengacu pada persepsi langsung lingkungan dengan indera dan keterbacaan juga merujuk pada masalah ini bahwa sejauh mana penghuni suatu habitat dapat membuat hubungan yang tepat satu sama lain melalui elemen fisik simbolis. Untuk mencapai *sense of place* harus dirasakan Kesadaran berada di suatu tempat, Milik suatu tempat, Rasa ruang, Persatuan dengan tujuan tempat, Partisipasi di tempat, dan Pengorbanan untuk tempat.

Menurut penekanan pada menciptakan *sense of belonging* lingkungan, ketika anak memasuki ruang internal yang dirancang dengan baik, rasa memiliki akan tercipta dalam dirinya setelah melihat ruang sesuai dengan usia dan semangatnya. Hal ini karena, anak merasakan kepuasan dan kecenderungan untuk percaya pada lingkungan yang diperkenalkan. Dengan mempertimbangkan konsep masa kecil dan dunia masa kanak-kanak, sastra anak-anak juga telah dibuat. Literatur anak mengacu pada karya-karya yang diciptakan melalui mengenali kebutuhan anak akan hiburan dan mempertimbangkan kualitas pikiran dan persepsi serta emosi anak untuk mengisi waktu luang mereka. Tabrizian, (*as cited in* Khanbabaei, 2016)

John Luck dan John Juke. percaya bahwa pendidikan harus didasarkan pada sifat anak dan John Luck juga merujuk untuk pertama kalinya hubungan antara proses waktu dan persepsi manusia dan menyebut anak sebagai keseluruhan dan telah menyebutkan bahwa pertumbuhan kepribadian dan tubuh sama pentingnya dengan pertumbuhan. kemampuan rasional. Ketika anak-anak biasanya dirawat di rumah, ia mengklaim bahwa anak-anak harus diperbolehkan bermain di ruang terbuka sebanyak mungkin. Dia percaya bahwa pendidikan untuk anak-anak harus

melalui permainan dan hiburan dan karya-karya sederhana dan dapat dimengerti, serta kesenangan, harus disediakan untuk mereka.

Anak-anak kebanyakan tertarik pada tempat-tempat di mana mereka dapat bermain di siang hari. Anak-anak menerapkan apa yang ada dalam imajinasi mereka selama bermain game. Mereka membutuhkan ruang yang memadai untuk mengimplementasikan imajinasi. Ruang harus dirancang sedemikian rupa sehingga imajinasi tidak terbatas pada anak-anak dan mereka dapat mengubahnya secara konstan. Ruang pelatihan anak-anak harus menciptakan bagian dari *sense of peace* dan daya tarik *House for Children*. di tempat seperti itu, anak-anak merasa seperti berada di rumah mereka sendiri Dehghani, (as cited in Khanbabaei, 2016)

Pembagian ruang untuk beberapa bagian dengan berbagai tingkat pemanfaatan dan beragam penggunaannya diminati oleh anak-anak. Anak-anak membutuhkan ruang terbuka, sehingga ruang tersebut dapat menyediakan kondisi untuk mobilitas dan aktivitas mereka, permainan yang bising, aktivitas anak, melompat dan berlari untuk mereka. Salah satu indeks berguna tertentu dari bangunan pendidikan dan pelatihan adalah memiliki ruang yang cukup untuk mobilitas anak-anak.

Dengan mempertimbangkan peruntukan dan material, ruang harus dibuat dengan fitur berikut:

Anak-anak dapat merasa aman di sana dan disesuaikan dengan lingkungan alam. Kamar, ruang kelas dan ruang lainnya harus dikategorikan. Pengkategorian ini dapat meningkatkan kemampuan pengenalan anak-anak dan pada saat yang sama, anak-anak dapat merasakan diri mereka sebagai anggota masyarakat besar. Ruang internal harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memotivasi rasa ingin tahu anak-anak. Elemen struktural seperti kolom, balok, balok utama, dan dinding harus menunjukkan tugasnya dan anak-anak harus merasakan energi dan kekuatan elemen dan melihat kerangka struktur pemuatan melalui rasa keingintahuan mereka. Menciptakan ruang yang bahagia dan penuh harapan, melalui penunjukan dan material, ruang yang bahagia dan penuh harapan harus diciptakan. Atap berwarna miring yang terbentuk oleh kolom dan balok, transparansi dan pencahayaan alami di ruang, menggunakan elemen warna-warni adalah instrumen

yang baik untuk menciptakan ruang yang bahagia dan penuh harapan. Warna mengingatkan konsep yang berbeda untuk anak-anak.

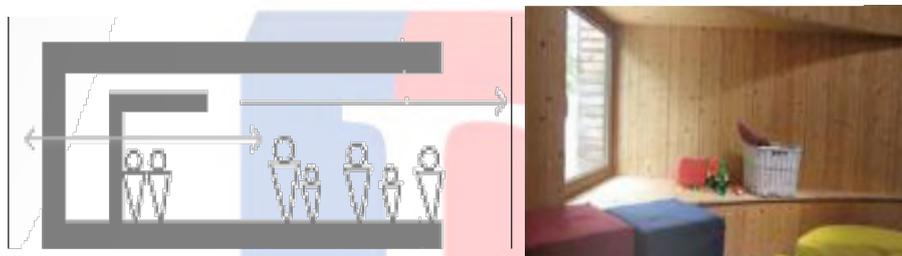
telah dibuktikan bahwa anak-anak tidak hanya memerlukan *physical protection*, tetapi juga semua dimensi eksistensial mereka (mental, emosional, kepribadian, intelektual, dimensi kognitif dan moral) harus dipertimbangkan,

Dimensi eksistensial	Desain strategi
Psychology	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membagi dan membagi unit perumahan ke bagian pribadi dan publik 2. Merancang fasilitas pribadi seperti <i>cage</i>, tempat tidur dan fasilitas pribadi lainnya 3. Menciptakan ruang antara kompleks dan distrik yang dapat mengarah untuk membuat komunikasi antara anak-anak kompleks dan anak-anak lain. 4. Kehadiran anak-anak dalam konteks kegiatan umum dan rutin 5. Studi psikologi anak-anak dan pengenalan ruang, warna, dan tekstur yang diminati oleh anak-anak
Physical	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghilangkan dan mengubah sistem asrama dengan menjadi suites/lebih mementingkan privasi 2. Merancang unit hunian berdampingan satu sama lain sebagai unit tetangga yang intim 3. Mempertimbangkan prinsip dan standar mendesain ruang berdasarkan dimensi fisik anak-anak 4. Membuat lanskap yang cocok antara ruang tertutup dan alami 5. Menciptakan hubungan fisik antara ruang internal dan eksternal 6. Menggunakan bunga dan tanaman di ruangan 7. Membuat keseimbangan unsur hijau dengan kebutuhan bangunan.

Psikologi & arsitektur (*Architecture enabling transformation of lives in children's home*)

Menurut Singh, (2015) dalam jurnal *architecture enabling transformation of lives in children's home*. Melalui Analisa terhadap perilaku dan psikologi anak, untuk meningkatkan standar perawatan di Panti Asuhan agar anak-anak dapat merasa nyaman (privasi, keamanan, mental, dimensi kognitif) untuk penghuninya, dan maksimalnya aktivitas ruang yang mendukung anak-anak untuk beraktivitas dengan ceria sehingga melupakan kesedihannya.

1. Scale



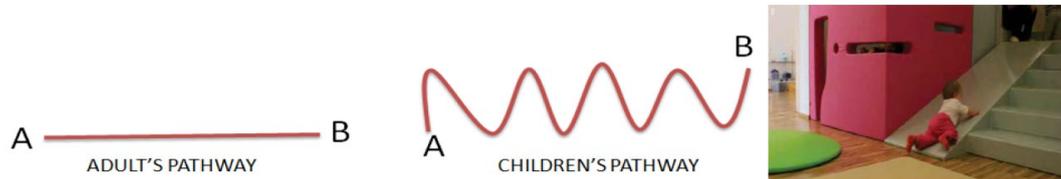
Gambar 2. 4 Comparing-kids and adult's scale, locked window child's height
Sumber : Jurnal *architecture enabling transformation of lives in children's home*

Anak-anak kecil dan perbedaan mereka yang paling jelas dibandingkan dengan orang dewasa adalah cara kita mengidentifikasi mereka dan mereka mengidentifikasi diri mereka sendiri. Kekecilan mereka bisa membuat mereka rentan dan tidak aman. Itulah alasan mengapa mereka secara alami tertarik pada ruang-ruang kecil dan area skala kecil di mana mereka dapat merasa puas, kompeten untuk menghadapi tantangan baru. Menyediakan ruang-ruang kecil di dalam keseluruhannya memberi anak-anak: *Sense of safety, Sense of control, Sense of belonging* Rasa skala dapat digabungkan dengan cara berikut:

1. Penyediaan furnitur dan peralatan skala kecil.
2. Jendela kecil level rendah yang hanya bisa digunakan anak
3. Memecah volume yang lebih besar menjadi komponen yang lebih kecil, membantu anak-anak untuk datang dengan dunia di sekitar mereka.
4. Komponen kecil coakan-coakan ruang (*mouse hole cut*)

5. penyediaan wastafel, pintu masuk dan detail lainnya setinggi anak yang membuat mereka berhubungan dengan sekitarnya dan menciptakan lingkungan yang menarik.

2. Interaction With The Built Environment

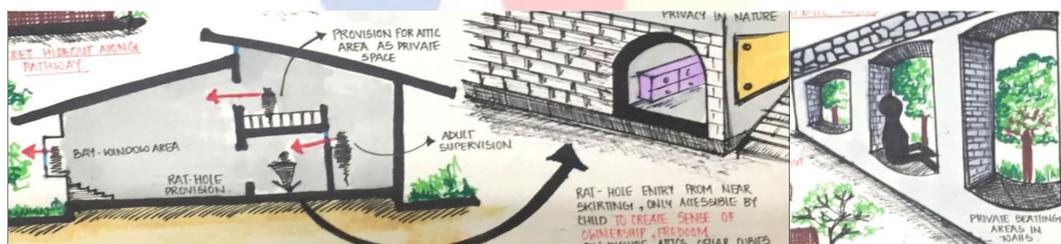


Gambar 2. 5 children Pathway

Sumber : jurnal architecture enabling transformation of lives in children's home

Anak-anak tidak bergerak dalam garis lurus dari A ke B seperti orang dewasa. Mereka menyukai rintangan. Anak-anak tidak hanya berjalan, mereka melompat, meliuk di pantat, berlari, melompat, dan berkelok-kelok. Lingkungan built-in berinteraksi dengan anak-anak, apakah itu melingkupi mereka atau menantang mereka. Anak-anak menggunakan komponen yang menggunakan cara bergerak yang lebih menantang. properti yang dapat digunakan untuk memperluas ruang gerak yaitu: *A inclined plane, A secret tunnel, A tiny door.*

3. Private Spaces



Gambar 2. 6 Incorporating private and hiding places in residence

Sumber : jurnal architecture enabling transformation of lives in children's home

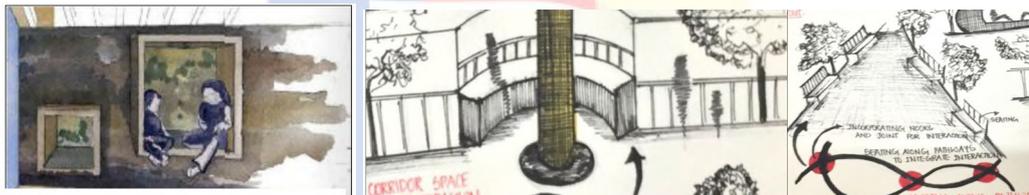
Tempat kesendirian sangat penting untuk pertumbuhan psikologis anak yang tepat. Penting untuk memiliki beberapa unit sederhana di mana seorang anak dapat bermain sendirian. Setiap manusia perlu santai, merefleksikan, dan mengembangkan pertumbuhan pribadi. Area tersembunyi dan sudut yang nyaman adalah favorit anak-anak. Rasa privasi ini sering tidak dihormati di banyak panti asuhan yang mengarah ke masalah psikologis. Ruang yang hanya dapat diakses oleh

anak-anak (pintu masuk rendah, ruang kecil), ruang persembunyian rahasia di site, ruang loteng dan ruang bawah tanah di kediaman bertindak sebagai ruang pribadi dan persembunyian.

4. *Area of Space*

Ada hubungan langsung antara tingkat stres anak-anak dan jumlah ruang yang tersedia bagi mereka. Ruang yang terlalu besar dapat menyebabkan kebisingan dan kebingungan. Ruang yang terlalu kecil bisa membuat tingkat stres dan kecemasan meningkat. Kurangnya ruang di rumah mengarah pada interaksi sosial yang buruk. Gary Moore mengusulkan 4,5 meter persegi per anak (ruang aktivitas ideal).

5. *Interactive and Group Spaces*

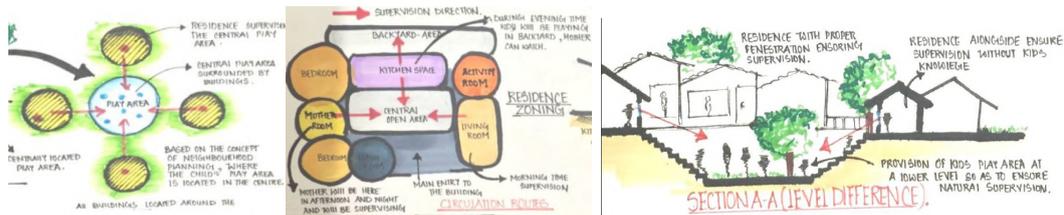


Gambar 2. 7 Built-Space incorporating interaction, corridor with seating, pathways with seating

Sumber : jurnal architecture enabling transformation of lives in children's home

Ruang interaktif dan kelompok menghadirkan perasaan kebersamaan dan kehidupan komunitas di antara anak-anak. Remaja suka bersosialisasi, mengenal satu sama lain dan membentuk kelompok yang lebih besar. Ruang komunitas / interaktif memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan dunia yang lebih besar. Ruang interaktif harus hangat, menarik dan ramah, peluang untuk interaksi insidental. Untuk mengurangi efek perilaku internalisasi di antara anak-anak ini (penarikan, sedih, terisolasi) penyediaan ruang interaktif menjadi sangat penting. Ketentuan untuk halaman dan amfiteater mendorong interaksi. Mengintegrasikan sudut dalam desain, tempat duduk di sepanjang jalur mempromosikan interaksi. Ruang koridor mempromosikan interaksi ketika disediakan tempat duduk, bermain dll. Akses visual ke ruang terbuka mempromosikan interaksi. Menggabungkan ruang-ruang interaktif seperti halaman di lingkungan perumahan. Ruang terbuka mempromosikan kehidupan kelompok dan interaksi.

6. Adult's Supervision and Child Sense of Independence



Gambar 2. 8 central location of play area, residential zoning ensuring supervision, level difference level difference supervision

Sumber : jurnal architecture enabling transformation of lives in children's home

Anak-anak menyukai rasa kebebasan spasial, permainan tanpa pengawasan dan petualangan yang mengikutinya, anak-anak tidak suka gagasan diawasi atau diawasi. Semua ruang yang dirancang untuk anak-anak harus memastikan pengawasan alami dan harus dikaitkan dengan rute sirkulasi dewasa sehingga anak-anak dapat diamati secara tidak langsung memastikan pengawasan dan kebebasan anak. Anak-anak ini cukup bebas dan hidup sendiri, sehingga memasukkan rasa kebebasan dalam desain menjadi sangat penting. Petunjuk desain yaitu :

1. Menemukan semua ruang terbuka dan area bermain di tengah dikelilingi oleh pengaturan perumahan.
2. Tempat tinggal dan ruang dewasa lainnya yang diatur di sepanjang jalur memastikan pengawasan alami.
3. Menciptakan perbedaan level di situs di mana area bermain dan ruang terbuka terletak di level bawah dan tempat tinggal dan ruang lain di level yang lebih tinggi untuk memastikan pengawasan tidak langsung.
4. Dalam perencanaan Panti Asuhan harus menghubungkan rute sirkulasi pengurus sedemikian rupa sehingga ia melewati semua ruang yang digunakan oleh anak-anak.

7. Outdoor Natural Spaces

Anak-anak memiliki keterikatan terhadap alam. Alam bertindak sebagai elemen penyembuhan dan pengasuhan yang menjadi penting di rumah-rumah ini untuk membantu penyembuhan emosional di rumah anak-anak. Ada banyak bukti bahwa berada di lingkungan alami, atau hanya melihat alam, mendorong pemulihan

dari stress Shibata, (*as cited in Singh, 2015*). Perancangan *outdoor area* harus mempertimbangkan :

1. Ketentuan untuk eksplorasi lingkungan dekat yang aman dan spontan dan untuk sosialisasi spontan.
2. Kriteria utama untuk kedekatan fisik dan aksesibilitas bermain di luar ruangan, aksesibilitas visual (efisien hingga radius 86 m).
3. Area bermain harus direncanakan sedemikian rupa sehingga anak yang lebih besar dapat mengawasi yang lebih tua.

Berikut merupakan hasil kesimpulan dari gabungan 3 teori psikologi anak, yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. 5. Tabel elemen psikologi anak panti asuhan dan desain arsitekturnya

Elemen Psikologi	Keterangan
<i>The mind and the sense</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak yatim piatu tidak menunjukkan emosi mereka, karena tidak memahami arti kematian, bersedih adalah langkah penting untuk menuju pemulihan emosi yang tidak dialami banyak anak yatim piatu 2. Anak-anak yatim piatu yang beradaptasi dilingkungan baru menunjukkan gejala kecemasan, depresi, dan cacat perilaku. 3. Desain lingkungan tempat anak yatim piatu harus memancarkan keramahan dan memberikan isyarat kepada anak melalui pertimbangan cermat terhadap lingkungan, bentuk, ukuran, tekstur, dan warna rumah. 4. Tempat kesendirian sangat penting untuk pertumbuhan psikologis anak, Penting untuk memiliki beberapa unit sederhana di mana seorang anak dapat bermain sendirian. Setiap manusia perlu santai, merefleksikan, dan mengembangkan pertumbuhan pribadi. Area tersembunyi dan sudut yang nyaman adalah favorit anak-anak. ruang persembunyian rahasia di site, ruang loteng bertindak sebagai ruang pribadi dan persembunyian.
<i>Importance of sensory play or touch</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merangsang indra telah terbukti bahwa dapat mengirimkan sinyal ke otak anak-anak yang membantu memperkuat jalur saraf penting untuk semua jenis pembelajaran.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Memperkenalkan permainan sensorik dalam kehidupan seorang anak akan menguntungkan perkembangan kognitif, emosi, sosial, dan keterampilan fisik & komunikasi. 3. Ada identitas kuat antara sentuhan fisik & sensasi <i>home</i> dengan adanya sentuhan tekstur dan ruang interaktif dapat memberikan peluang besar untuk stimulasi sensorik dan perkembangan kognitif. 4. Ruang arsitektur harus bisa memperkuat keberadaan kita dan memfokuskan pikiran kita, menggabungkan materialitas yang dapat merangsang indera visual dan taktil dapat dicapai dengan sederhana misalnya bambu dan kayu. 5. Ruang komunitas / interaktif memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan dunia yang lebih besar. Ruang interaktif harus hangat, menarik dan ramah, peluang untuk interaksi, Mengintegrasikan sudut dalam desain, tempat duduk di sepanjang jalur mempromosikan interaksi. Ruang koridor mempromosikan interaksi ketika disediakan tempat duduk
<p><i>The sense of hearing</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak harus berkembang dilingkungan yang akan berbagai suara, proses tumbuh kembang anak dalam belajar pendengaran adalah aspek yang penting. 2. Mengizinkan arsitektur untuk merangkul unsur-unsur alam yang dapat memberikan peluang anak-anak untuk bermain dan menyatu dengan alam, misalnya bermain ditengah hujan, bermain dengan batu diluar ruangan, dll 3. Musik merupakan metode untuk menciptakan <i>healthy sound environment</i>, untuk anak yatim piatu saat mereka merasa sedih, menawarkan suatu pelarian yang memungkinkan mereka untuk melupakan masalah dan kekhawatiran. Musik dapat mendekatkan, memberikan kehangatan satu sama lain, menenangkan (rileks), dan membangkitkan semangat anak-anak. 4. Panti asuhan tidak membutuhkan sumber daya yang besar untuk memasukan aktivitas musik dalam rumah, instrument dengan mudah dibuat dengan objek yang ada dalam desain arsitektur, anak-anak dapat membuat ansambel dengan menyatukan suara mereka.

<p><i>Form & Space</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proporsi dapat menentukan rasa nyaman seseorang didalam ruangan, misalnya kehadiran unsur vertikal yang berlebihan dan ketika langit-langit terlalu rendah 2. Kualitas spasial memiliki kekuatan untuk memengaruhi suasana hati dan emosi seseorang. Misalnya, ruang yang terdiri dari geometri yang kuat seperti "sudut siku-siku secara internal kaku dan merasa terjebak, lengkung membawa ruangan ke pertemuan yang lebih lembut satu sama lain, membuatnya lebih cocok untuk anak-anak muda yang masih berkembang secara mental. 3. Ruang komunal harus memiliki langit-langit yang lebih tinggi. 4. Ruang yang terlalu besar dapat menyebabkan kebisingan dan kebingungan, Ruang yang terlalu kecil bisa membuat tingkat stres dan kecemasan meningkat. kurangnya ruang di rumah mengarah pada interaksi sosial yang buruk. Gary Moore mengusulkan 4,5 meter persegi per anak (ruang aktivitas ideal). 5. Tubuh kecil mereka bisa membuat mereka rentan dan tidak aman. Itulah alasan mengapa mereka secara alami tertarik pada ruang-ruang kecil dan area skala kecil di mana mereka dapat merasa puas Menyediakan ruang-ruang kecil di dalam keseluruhannya memberi anak-anak: <i>Sense of safety, Sense of control, Sense of belonging</i>, penyediaan komponen kecil seperti coak-coakan (<i>mouse hole cut</i>) 6. Desain bangunan dengan massa-massa terpisah yang membentuk komunitas tempat anak yatim tinggal merupakan metode yang lebih kuat dibandingkan desain panti asuhan yang besar.
<p><i>Materiality & texture</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Panti asuhan harus mempertimbangkan keadaan psikologis anak-anak dan memberikan yang sesuai, ini termasuk mempertimbangkan bagaimana bahan & texture dapat mempengaruhi suasana hari mereka, membangkitkan emosi, dan mengubah perilaku mereka. 2. Bahan dingin dan keras, seperti baja, beton dan lembaran kaca besar, membuat bangunan terasa tidak ramah, mereka adalah produk dari mesin, bukan kehidupan. Kayu ramah sentuhan, hangat dan toleran terhadap perubahan. Ini membangkitkan suasana hati, Selain itu, dimasukkannya tanaman hijau dapat

	<p>melunakkan bahan-bahan industri, membuat ruang lebih mudah didekati dan kurang menakutkan bagi anak-anak.</p> <p>3. Bahan-bahan yang digunakan dalam ruang harus menghilangkan rasa takut yang mungkin dirasakan seorang anak saat memasuki, dan menghilangkan aura kemarahan melalui desain arsitektur.</p>
<p><i>The in-between: when architecture breathes in and out</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pentingnya perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, sangat penting untuk kesejahteraan anak. Panti asuhan tidak boleh memiliki koridor dan pintu yang tidak ada habisnya, di mana seorang anak dapat tersesat. 2. Memperkenalkan ruang-ruang yang dikoordinasikan warna atau geometri lengkung yang menuntun seorang anak dari satu ruang ke ruang berikutnya, adalah metode yang halus, namun efektif untuk mewujudkan kesejahteraan dalam kehidupan anak yatim. 3. Menghadirkan ruang-ruang yang gelap, takut dan mengerikan mengakibatkan anak-anak merasa ketakutan dan tidak bersemangat dalam menjalani aktivitasnya. Dengan terpenuhinya cahaya alami ke dalam suatu ruang, dapat merangsang semangat dan keceriaan untuk seorang anak. 4. Menghadirkan ruang yang memiliki hubungan antara ruang dalam dan luar.
<p><i>Tranquility: effects of colour</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna memiliki efek langsung pada emosi seseorang. Akibatnya, warna yang digunakan dalam lingkungan untuk anak-anak harus dipertimbangkan dengan cermat. 2. Area bermain dalam ruangan adalah ruang umum di panti asuhan oleh karena itu, warna yang digunakan harus mengakomodasi kelompok umur, ukuran ruangan dan dampak emosionalnya pada anak-anak. 3. Warna juga dapat digunakan untuk mempengaruhi efek proporsi dalam ruangan, seperti lebar, tinggi, dan kedalaman. Misalnya jika biru muda dipilih untuk dicat di langit-langit, itu tidak dengan sendirinya tampak ringan jika berada di sebelah dinding putih tetapi akan tampak ringan dalam kaitannya dengan dinding kayu berwarna pasir atau gelap. 4. Bahan-bahan seperti kayu dan batu bata efektif untuk menghilangkan lingkungan yang kaku dan steril karena warnanya yang hangat..

	<p>5. Warna kuning dan hijau cocok untuk aktivitas <i>eating</i>. Warna biru, hijau, dan kuning cocok untuk aktivitas <i>study</i>. Warna merah, violet, kuning, dan oranye cocok untuk aktivitas <i>Creative</i>. Warna biru, hijau, dan pink cocok untuk aktivitas <i>resting</i>.</p>
<p><i>Solitude: spaces of rest</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang-ruang ini tidak memerlukan pemikiran berlebihan anak-anak dapat mengubah elemen sederhana dalam lingkungan arsitektur menjadi kreasi aneh yang baru. <i>Ledges, landings</i> dan <i>deep windowsills</i> adalah beberapa isyarat arsitektur yang memberi anak-anak ruang yang mereka butuhkan sebagai sarang bermain yang ideal. 2. Anak-anak tidak bergerak dalam garis lurus dari A ke B seperti orang dewasa. Mereka menyukai rintangan. Anak-anak tidak hanya berjalan, mereka melompat, meliuk di pantat, berlari, melompat, dan berkelok-kelok. Properti yang dapat digunakan untuk memperluas ruang gerak yaitu : <i>A inclined plane, A secret tunnel, A tiny door</i>. 3. Ruang luar penuh dengan perkebunan, pahatan pahatan, batu-batu besar untuk didaki, ayunan gantung dari pohon, rumah pohon, dan pasir untuk bermain, adalah beberapa karakteristik dari alam terbuka yang dinikmati anak-anak. Hal ini tidak hanya akan memberikan aktivitas yang memadai untuk pikiran mereka yang tertekan, tetapi juga akan memberikan makanan mental dan fisik. 4. Alam bertindak sebagai elemen penyembuhan dan pengasuhan yang menjadi penting di rumah-rumah ini untuk membantu penyembuhan emosional di rumah anak-anak. Ada banyak bukti bahwa berada di lingkungan alami, atau hanya melihat alam, mendorong pemulihan dari stres. Ketentuan untuk eksplorasi lingkungan dekat yang aman dan spontan dan untuk sosialisasi spontan. Kriteria utama untuk kedekatan fisik dan aksesibilitas bermain di luar ruangan, aksesibilitas visual (efisien hingga radius 86 m).
<p><i>Sense of Belonging</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. anak-anak tidak hanya memerlukan <i>physical protection</i>, tetapi juga semua dimensi eksistensial mereka (mental, emosional, kepribadian, intelektual, dimensi kognitif dan moral) 2. Ruang internal harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memotivasi rasa ingin tahu anak-anak.

	<ol style="list-style-type: none"> Ruang pelatihan anak-anak harus menciptakan bagian dari <i>sense of peace</i> dan daya tarik <i>House for Children</i>. di tempat seperti itu, anak-anak merasa seperti berada di rumah mereka sendiri Pembagian ruang untuk beberapa bagian dengan berbagai tingkat pemanfaatan dan beragam penggunaannya diminati oleh anak-anak. Anak-anak membutuhkan ruang terbuka, sehingga ruang tersebut dapat menyediakan kondisi untuk mobilitas dan aktivitas mereka,
<i>Adult's Supervision and Child Sense of Independence</i>	<ol style="list-style-type: none"> Anak-anak menyukai rasa kebebasan spasial, permainan tanpa pengawasan dan petualangan yang mengikutinya, anak-anak tidak suka gagasan diawasi atau diawasi. Semua ruang yang dirancang untuk anak-anak harus memastikan pengawasan alami Dalam perencanaan Panti Asuhan harus menghubungkan rute sirkulasi pengurus sedemikian rupa sehingga ia melewati semua ruang yang digunakan oleh anak-anak. Menciptakan perbedaan level di situs di mana area bermain dan ruang terbuka terletak di level bawah dan tempat tinggal dan ruang lain di level yang lebih tinggi untuk memastikan pengawasan tidak langsung. Tempat tinggal dan ruang dewasa lainnya yang diatur di sepanjang jalur memastikan pengawasan alami.

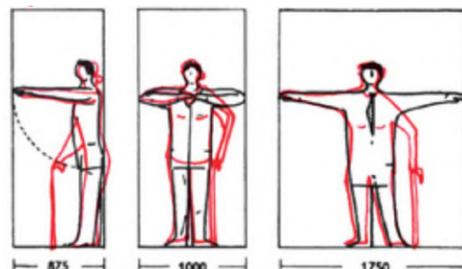
2.3.2. Antropometri Ruang Panti Asuhan

Berikut merupakan pedoman standar ukuran untuk ruang-ruang di Panti Asuhan :

- Luar standar 1 orang untuk tipologi rumah atau hunian untuk 1 orang minimal 7.2 m² dan untuk kebutuhan pergerakan manusia minimal 1 orang 1.5-2 m²

Tabel 1 Standar Luas Lantai Per Jiwa

	Standar /jiwa (m ²)	Unit rumah (m ²)	Luas lahan (m ²)
Minimal	7,2	28,8	60
Indonesia	9	36	60
Internasional	12	48	60



Gambar 2. 9. Standar kebutuhan luas 1 orang untuk hunian & Kebutuhan luas pergerakan manusia

Sumber: Pedoman Umum Rumah Sederhana Sehat (Nomor 403/KPTS/2002 Keputusan Menteri Kipraswil 2002 tentang RSH) & Neufert fourth edition

2. Tangga

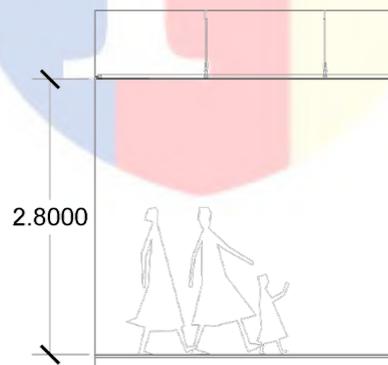


Gambar 2. 10 Standar Optrede dan antrede anak tangga

Sumber: Synergy solusi safety design

Optrede Anak tangga yang sesuai untuk kenyamanan penghuni adalah 18 cm dan kedalaman antrede paling minimal adalah 28 cm

3. Plafon

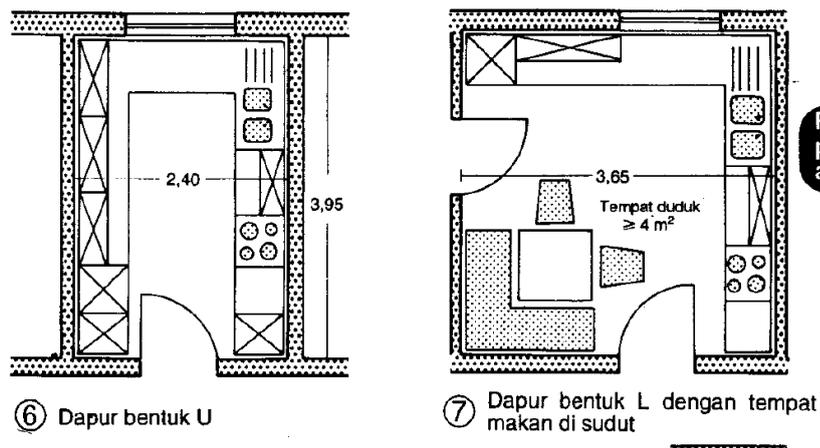


Gambar 2. 11 Standar tinggi plafon di ruang 3x3

Sumber: property rumah

Ruangan kecil dengan ukuran 3 m x 3 m akan lebih terasa nyaman dan proporsional dengan tinggi plafon maksimal 2.8 m

4. Dapur

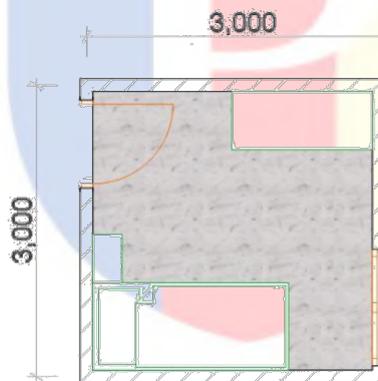


Gambar 2. 12 Standar ukuran dapur untuk hunian

Sumber : Neufert Jilid 2

Menurut Neufert, (1986) Kebutuhan ukuran standar dapur untuk hunian yaitu $2,4\text{m} \times 3,95\text{m} = 9,48\text{m}^2$ dan untuk dapur yang memiliki ruang makan yaitu $3,65\text{m} \times 3,95\text{m} = 14,41 \text{ m}^2$

5. Kamar Tidur



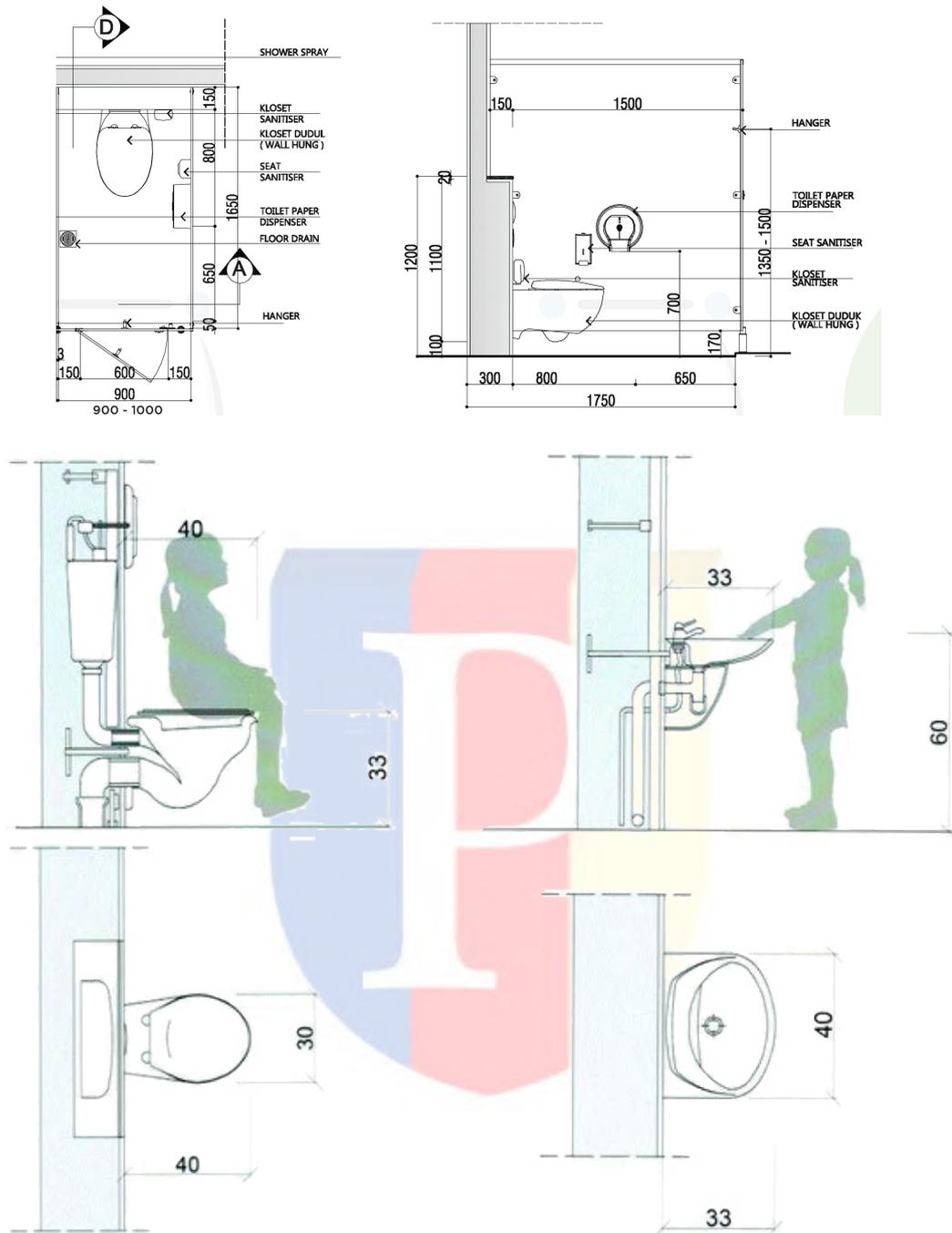
Gambar 2. 13 Kamar tidur Panti Asuhan untuk 2 orang anak

Sumber : Menteri Sosial Republik Indonesia

Standar Fasilitas Panti Asuhan

Kebutuhan ukuran ruang tidur untuk anak di Panti Asuhan minimal memiliki luas 9m^2 , yang dilengkapi lemari untuk menyimpan barang pribadi anak. Dapat menggunakan tempat tidur 2 tingkat.

6. Bilik Kamar mandi

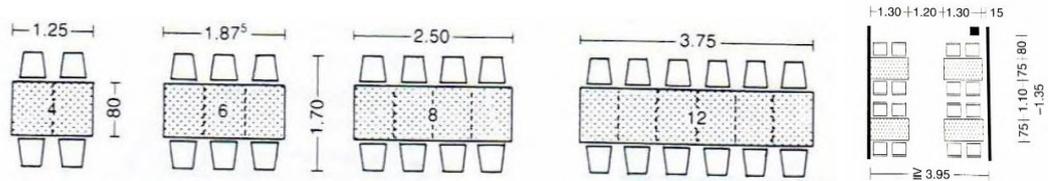


Gambar 2. 14 Standar bilik toilet, ketinggian wastafel & closet duduk anak

Sumber : Pedoman Standar toilet Indonesia , Toto (2015)

Kebutuhan ukuran 1 bilik toilet yang menyediakan closet paling minimal yaitu 1.5 mx 0,9 m, dan untuk shower bisa menggunakan ukuran yang sama, ataupun 1m x 1 m

7. Ruang makan



Gambar 2. 15 standar ukuran meja dan jarak antar meja ruang makan

Sumber : Neufert Architect Data 4th Edition

Menurut BlackWell, (2012) dalam bukur Architect Data 4th Standar meja makan dengan kursi yaitu memiliki lebar 1.70 m, untuk ruang makan setiap orang harus memiliki ruang gerak sebesar 1.5-2 m², jarak antar meja minimal 1.2 m untuk sirkulasi. Luas ruang makan disesuaikan dengan jumlah anak-anak yatim piatu di Panti asuhan.

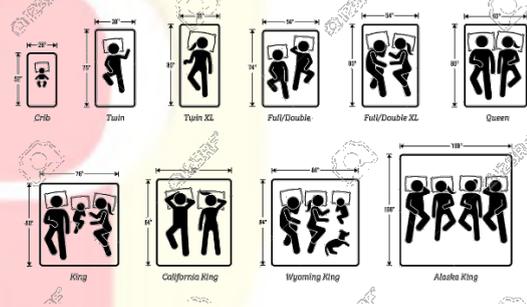
8. Perabotan untuk anak-anak

SIZE RECOMMENDATIONS

AGE	SEAT HEIGHTS					TABLE HEIGHTS		
	8"	10"	12"	14"	16"	18"		
Age 2	•	•					Toddler	15"-20"
Age 3		•	•				Toddler	16"-21"
Age 4			•	•			Toddler	18"-23"
Kindergarten			•	•			Standard	19"-23"
Grades 1 & 2			•	•			Standard	19"-25"
Grades 3 & up			•	•	•		Standard	21"-25"

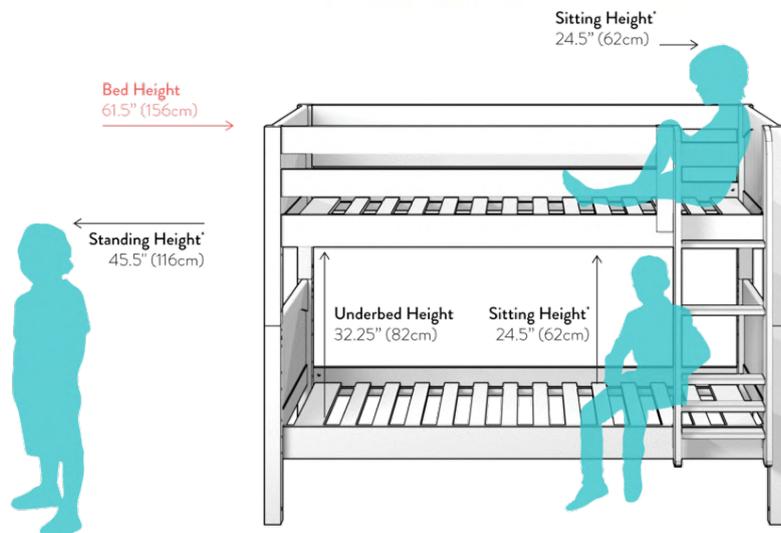
*As a rule, there should be 6" to 10" between the chair seat and underside of table.

Mattress Dimensions and Bed Sizes



Low Bunk 6 years old

8ft Ceiling



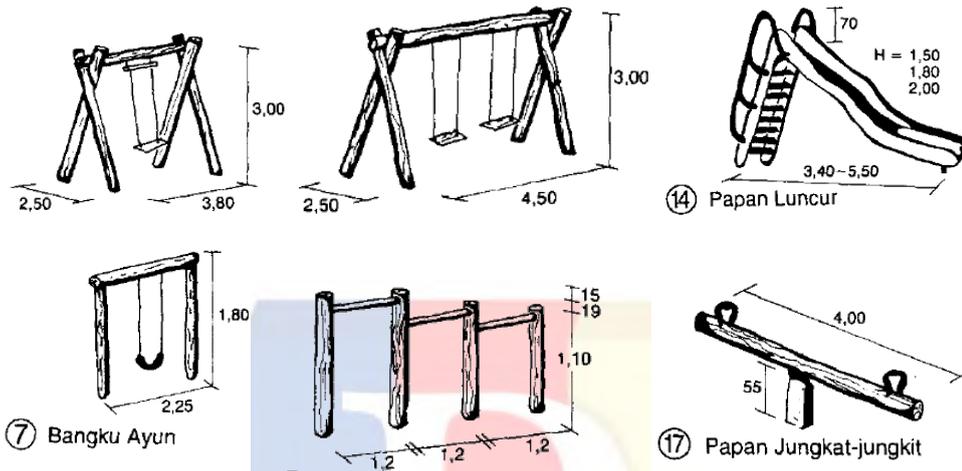
*Based on averages

Gambar 2. 16 Ukuran meja, kursi, dan kasur tingkat anak

Sumber : *Matress size guide*

Standar ukuran menggunakan satuan inch yang mana 1 inch sama dengan 2,54 cm. ukuran matras yang di pakai yaitu twin XL dengan ukuran 0.9m x 2 m

9. Taman bermain



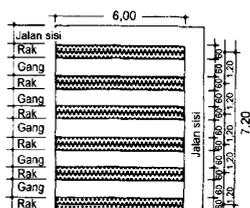
Kelompok umur	Luas bidang (m ²)	Jarak dari rumah dalam m	Dalam minimal
0-6	0,6	95-190	110-230
6-12	0,5	750-2400	350-450
12-18	0,9	3400-6250	700-1000
diatas 18	1,5	diatas 1500	sampai 1000

Gambar 2. 17 ukuran peralatan taman bermain anak

Sumber : *Neufert Architect Data 4th Edition*

Menurut BlackWell, (2012) dalam bukur Architect Data 4th Luas Taman bermain anak disesuaikan dengan ukuran alat permainan dan jumlah luasan perorang yang mana di kalikan jumlah penghuni panti asuhan.

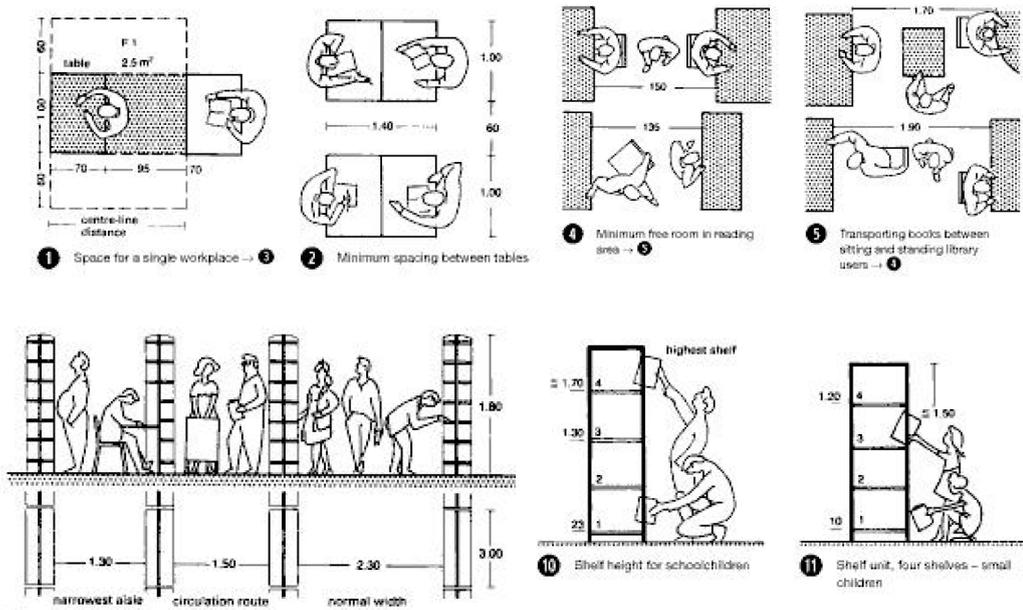
10. Perpustakaan



Bidang/tempat	Jarak poros tengah dalam m	Lantai rak satu sama lain
Majalah	1,30 (1,20) 1,44	6 7
Bidang yang dapat dicapai dengan tangan	1,40 1,70	5,5 6,5
Bidang informasi dan ruang baca	1,60 200	4 6

Library area/floor type	Stacks and self-service store	Compact systems	Reading room and self-service area	Administration
on floors arranged transversely	7.5	12.5	5.0	5.0
on floors not arranged transversely	8.5	15.0	5.0	5.0

Load assumptions for floors (kN/m²)

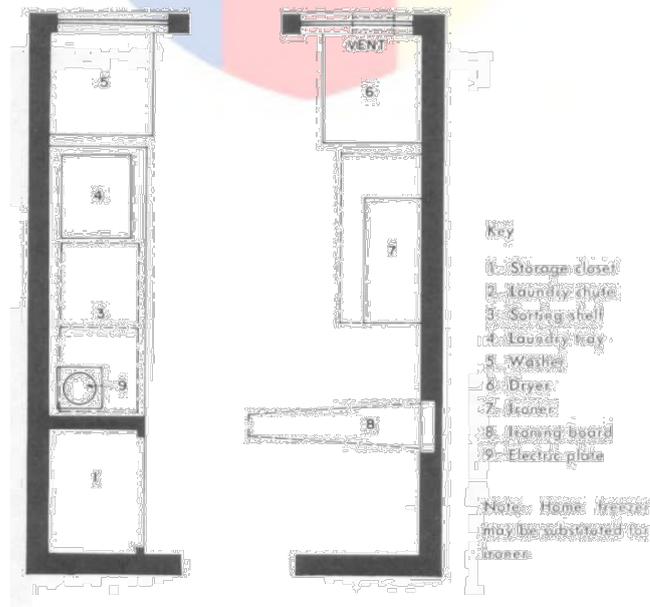


Gambar 2. 18 standar tinggi, jarak antar lemari, dan luas ruang administrasi di perpustakaan

Sumber : Neufert Architect Data 4th Edition

Menurut BlackWell, (2012) dalam bukur Architect Data 4th standar jarak antar lemari dipanti asuhan, jarak antar lemari yang di gunakan adalah 1.5 m, dan ketinggian lemari ada 2 macam yaitu ≤ 1.5 m untuk anak-anak dan ≤ 1.7 m untuk remaja.

11. Laundry Room

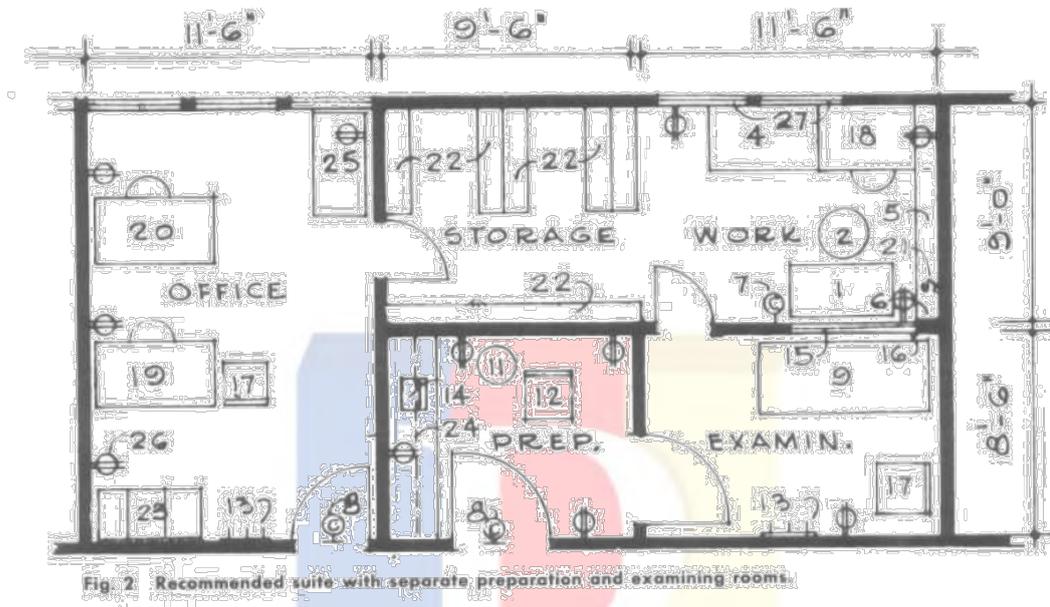


Gambar 2. 19 Laundry room standart

Sumber : Time Saver Standars edisi 2 (Chiarra & Callebder, 2001)

Menurut Chiara, (2001), ruang *Laundy* dengan peralatannya memiliki ukuran 2.4m x 4.8 m sehingga kebutuhan luas 1 ruang laundry yaitu 11.52 m²

12. UKS/Klinik

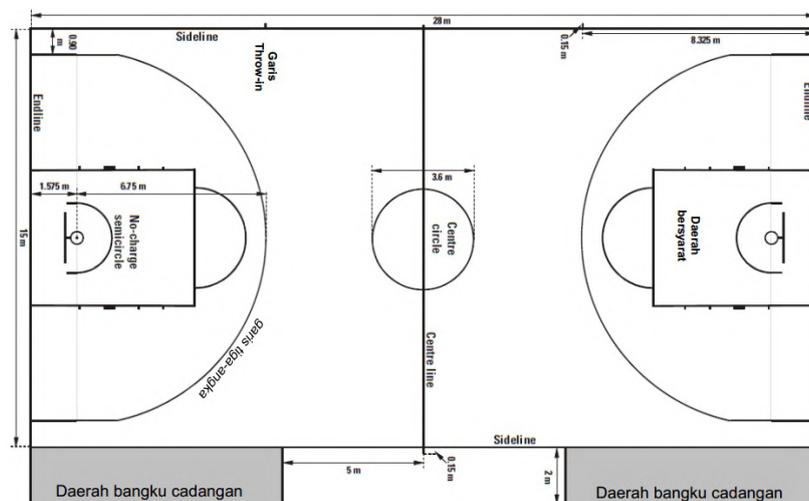


Gambar 2. 20 Standar Klinik/UKS

Sumber : Time Saver Standars edisi 2 (Chiarra & Callebder, 2001)

Menurut Chiara, (2001), Ruang UKS membutuh ukuran 6.4m x 4 m, kebutuhan luas nya yaitu 25.6 m²

13. Lapangan olahraga, futsal, dan basket



Gambar 2. 21 Ukuran lapangan multifungsi

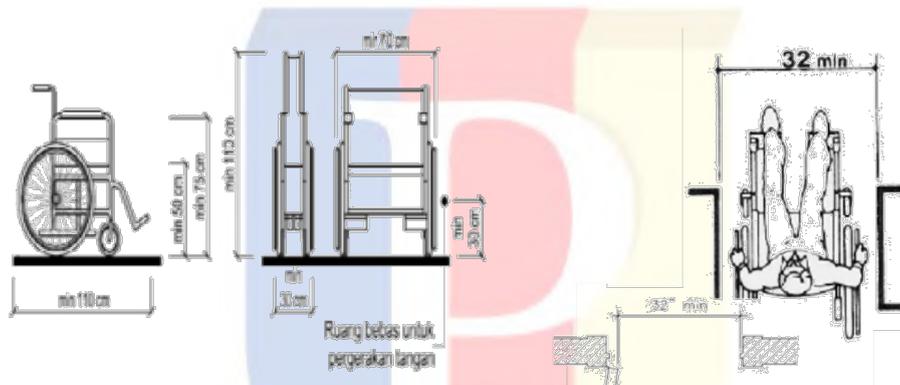
Sumber : materi olahraga basket,futsal,dan voli

Lapangan multifungsi yang mana kegiatan di dalamnya dapat diatur secara fleksibel yang ukurannya mengikuti standar lapangan basket.

Universal desain

Menurut Maree Feutrill Universal desain adalah sebuah desain untuk membuat lingkungan tempat tinggal sehingga dapat digunakan oleh semua pengguna, terlepas dari usia, ukuran, dan kemampuan/disabilitas.

1. Entrance & Exit

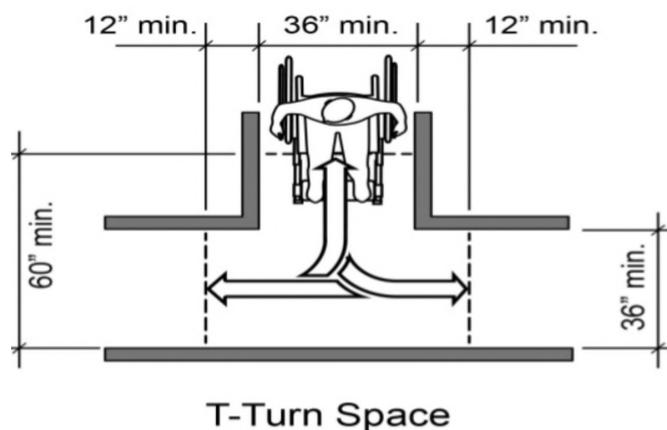


Gambar 2. 22 Standar ukuran pintu untuk kursi roda

Sumber : barrier free architectural design, Dr. Y.P. Gupta

Ukuran pintu masuk untuk kursi roda minimal 0.8128 m agar kursi roda dapat lewat. Ukuran sebuah kursi roda ada 0.7m x 1.1 m.

2. Turning on both sides of passage for wheel cart

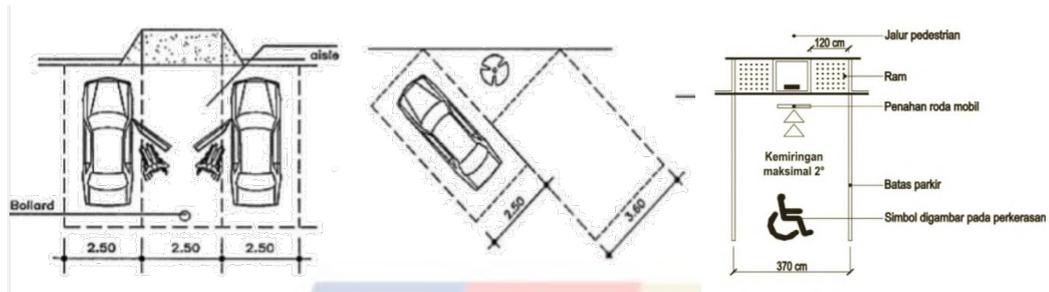


Gambar 2. 23. Standar ukuran koridor

Sumber : barrier free architectural design, Dr. Y.P. Gupta

Ukuran lebar koridor minimal memiliki ukuran 0.9 m agar kursi roda dapat belok

3. Parking for disabled

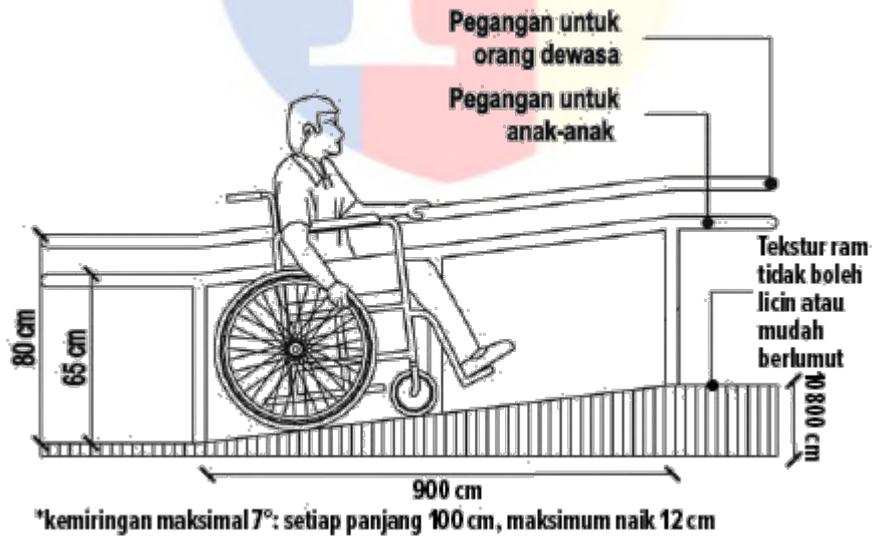


Gambar 2. 24 Standar ukuran parkir mobil difabel

Sumber : barrier free architectural design, Dr. Y.P. Gupta

Standar ukuran parkir untuk difabel ada dengan lebar minimal 3.6-3.7 m yang digunakan sebagai jalur turun kursi roda dan harus memiliki symbol gambar disabilitas, jika ada kemiringan harus diberikan ram.

4. Ram

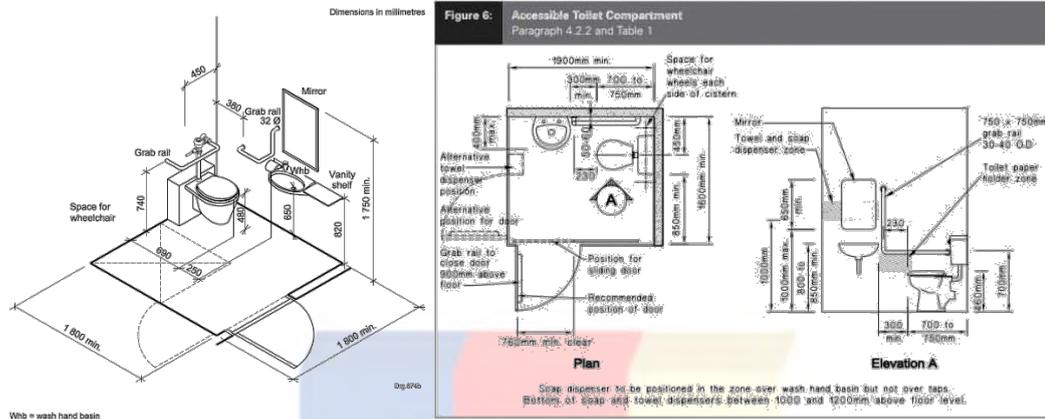


Gambar 2. 25 Standar kemiringan ram

Sumber : barrier free architectural design, Dr. Y.P. Gupta

Ram untuk difabel minimal memiliki kemiringan 1:10 dan lebar 0.9 m, harus menyediakan railing untuk orang dewasa dan anak-anak. Material lantai tidak boleh menggunakan material yang licin seperti keramik.

5. Toilets



Gambar 2. 26 Standar ukuran Toilet difabel

Sumber : barrier free architectural design, Dr. Y.P. Gupta

Grab rail minimal diletakan di ketinggian 0.7 m dari lantai, pintu harus memiliki ukuran lebar 0.9 m, dan pintu harus dibuka kearah keluar. Minimal ukuran toilet difabel yaitu 1.8m x1.8m, ketinggian tempat duduk kloset dari lantai minimal 0.46 m, dan titik tertinggi maksimal wastafel adalah 0.85 m dari lantai.

2.3.3 Perancangan Hunian Panti Asuhan

Berikut merupakan pedoman perancangan arsitektur lingkungan hunian Panti Asuhan (Agustiyana, 2014),(Tarigan, 2017) dan (Childcare, P.G 2017):

Tabel 2. 6. Pedoman Desain Lingkungan Hunian Panti Asuhan

Elemen Perancangan	Pedoman desain
Jalur Masuk Tapak	<ol style="list-style-type: none"> 1. akses masuk harus terlihat jelas agar anak-anak yatim piatu yang baru datang ke panti dapat cepat mengenal dan memahami jalur. 2. mudah di akses, dan hanya memiliki lebih dari satu jalan masuk dan keluar
Sirkulasi menuju bangunan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki Tatanan sirkulasi yang jelas dan efektif, hanya disatu titik saja tidak memutar tapak.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Tatanan Ruang luar yang aman bagi seluruh pengguna panti 3. Terpisahnya jalur sirkulasi mobil dan sirkulasi manusia
Area Kedatangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area kedatangan terlindung dari hujan dan panas 2. Area Pelayanan dan pengawasan berada di area kedatangan untuk menerima tamu
Persyaratan lingkungan sekitar	<ol style="list-style-type: none"> 1. adanya Fasilitas di sekitar tapak seperti, sekolah, pusat pelayanan kesehatan, tempat rekreasi, pusat kegiatan anak dan remaja. Serta sarana-prasarana yang dibutuhkan anak-anak. 2. Berada ditengah-tengah masyarakat, akan tetapi dengan kepadatan penduduk yang relatif rendah, dengan berada ditengah-tengah pemukiman masyarakat, bertujuan agar masyarakat ikut serta dalam pengawasan terhadap seluruh kegiatan Panti Asuhan 3. Aksesibilitas mudah, dapat dicapai dengan transportasi umum/pribadi, lalu lintas lancar. 4. Lingkungan yang bersih dan sehat, bebas dari pengaruh lingkungan yang buruk 5. Luas lahan yang mencukupi, tersedianya prasarana dan utilitas 6. Tidak boleh ditempatkan di lokasi yang bersebelahan dengan gedung bertingkat tinggi, atau jalan yang sibuk karena berbahaya dan berpolusi. 7. Tidak boleh diletakan dilingkungan yang memiliki tingkat suara berisik yang terlalu tinggi.
Lapangan Bermain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dekat dengan asrama laki-laki dan klinik 2. Dekat Dengan ruang aktivitas utama seperti Aula dan Terlihat dari ruang pengawasan dan pengelola asrama. 3. Diletakan jauh dari ruang berdoa dan belajar. 4. Dibatasi oleh Pagar pembatas.

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Memiliki tatanan desain yang fleksibel namun tidak rumit agar tidak monoton
Taman Bermain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan area terbuka berupa taman kering untuk bermain 2. Dapat diletakan ditengah ruangan sebagai ruang komunal dan meningkatkan pepadangan 3. Area bermain di luar dirancang untuk memberikan berbagai pengalaman yang memfasilitasi pengembangan keterampilan kognitif dan fisik, memberikan peluang untuk interaksi sosial dan apresiasi terhadap lingkungan alam. 4. Menyediakan naungan dalam bentuk pohon atau struktur naungan fisik yang memberikan perlindungan dari radiasi ultraviolet hingga setidaknya 30 persen dari area bermain di luar ruangan 5. Tidak menanam tanaman yang beracun atau berbahaya untuk anak-anak. 6. Taman harus dimundurkan dari jalan tidak boleh langsung menempel ke jalan. 7. Harus ada jendela/bukaan untuk mengawasi anak-anak dari dalam ruangan 8. Area bermain harus direncanakan sedemikian rupa sehingga anak yang lebih besar dapat mengawasi yang lebih tua.

Berikut merupakan pedoman perancangan arsitektur bangunan hunian Panti Asuhan (Agustiyana, 2014), (Tarigan, 2017), dan (Childcare, P.G 2017):

Tabel 2. 7. Pedoman Desain Bangunan Hunian Panti Asuhan

Elemen Perancangan	Pedoman desain
Area Komunal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdekatan dengan massa bangunan asrama, dan <i>Entrance</i> agar teriptanya interaksi sosial

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Tersebar di beberapa titik sehingga tercipta interaksi sosial 3. Menerapkan hierarki area privat ke publik 4. Memiliki Kualitas pencahayaan ruang yang nyaman dan ideal 5. Menciptakan suasana ruang yang lapang sehingga anak-anak tidak terkesan terkurung
Area Pengelola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak mendominasi ruangan 2. Rute sirkulasi melewati area bermain, ruang serbaguna, dan taman 3. Tidak dibatasi dinding atau pembatas agar memaksimalkan <i>view</i>
Area asrama anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendapatkan sinar matahari yang cukup 2. Memiliki loker personalisasi 3. Memiliki jendela yang aman agar untuk keamanan 4. Memiliki ruang komunal untuk interaksi sosial 5. Ruangan dengan luas 9m² untuk 2 anak
Aula serbaguna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan suasana ruang lapangan sehingga tidak terkesan terkurung 2. Desain tatanan yang fleksibel dan efisien namun tidak rumit 3. Memiliki pencahayaan alami 4. Terletak ditengah sebagai pusat kegiatan 5. Memiliki panggung 6. Memiliki <i>view</i> dan pencahayaan yang cukup
Kamar mandi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memisahkan kamar mandi anak laki-laki dan perempuan 2. Menyediakan kebutuhan kamar mandi sesuai kapasitas anak-anak dipanti asuhan 3. Memiliki loker untuk kebutuhan privasi dan penutup setiap bilik 4. Menggunakan material tidak licin untuk lantai 5. 1 bilik kamar mandi minimal memiliki ukuran 1 m² 6. Memiliki pencahayaan yang cukup dan ventilasi udara

	<ol style="list-style-type: none"> 7. Untuk Kamar mandi umur dekat dengan aktivitas luar sehingga bisa digunakan anak-anak secara langsung.
Perpustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki pecahayaan yang cukup 2. Jauh dari titik kebisingan 3. Memiliki ventilasi udara yang cukup 4. Ruang lebih tinggi dari ruangan lainnya
Klinik/UKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dekat dengan lapangan dan taman bermain 2. Memiliki pecahayaan yang cukup 3. Ruang diberikan warna putih bertujuan untuk menjaga kebersihan.
Persyaratan Bangunan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan tatanan bentuk dan massa bangunan yang kental dengan nuasan kekeluargaan 2. Menciptakan ruangan yang dapat mendukung interaksi antar penghuni panti asuhan maupun masyarakat sekitar 3. Fasad bangunan mencitrakan makna kekeluargaan memiliki kesan terbuka (<i>welcome</i>) terhadap masyarakat sekitar. 4. Menciptakan ruang-ruang yang efisien tempat namun dapat digunakan secara fleksibel. 5. Menciptakan bangunan yang aman digunakan untuk anak-anak panti asuhan sehingga kecelakaan sekecil apapun terhadap penggunaan bangunan dapat dihindari, seperti penggunaan material yang aman dan menghindari sudut-sudut yang tajam. 6. Menciptakan bangunan yang ramah lingkungan dan hemat energi seperti pemanfaatan penghawaan dan pencahayaan alami pada bangunan. 7. Menciptakan lahan hijau untuk memperbaiki iklim mikro pada area sekitar tapak.

2.3.4. Perancangan Hunian Untuk Menciptakan Keberadaan Home

Berikut merupakan transformasi 6 dimensi keberadaan home menjadi program ruang & kriteria desain yang dibutuhkan untuk merasakan beradaan *home* dari hasil risetnya (Farida, 2013):

Tabel 2. 8. Program ruang & kriteria desain pemaknaan home Gifford

6 dimensi kebutuhan <i>home</i>	Program ruang & kriteria desain
<i>Haven</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kamar tidur yang tetap terjaga privasinya dengan jumlah anak maksimal dalam satu ruangan 2 orang. 2. Adanya loker untuk menyimpan barang-barang pribadi, foto, dan poster, 3. Ruang kamar yang didesain flexible sehingga anak-anak dapat mengatur,menata,dan menghias barang-barangnya sendiri sesuai keinginannya. 4. Ruang komunal, grup, bermain yang didesain semi terbuka, dengan dinding-dinding pembatas namun tetap terasa terjaga privasinya. 5. Klinik/UKS untuk memberika rasa aman kepada anak-anak jika ada yang sakit.. 6. Kamar mandi yang dipisah antara laki-laki & wanita 7. Memisahkan area remaja & anak-anak
<i>Order</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang BK/Konseling untuk mendidikan dan meluruskan pola pikir anak-anak. 2. Adanya aturan-aturan penggunaan ruang seperti jadwal-jadwal penggunaan ruang. 3. Peraturan area untuk anak kecil dan remaja. 4. Aturan-aturan yang menciptakan pola hidup yang sehari-hari.
<i>Identity</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Loker untuk personalisasi, ini menjadi upaya untuk membangun rasa kepemilikan (<i>sence of belonging</i>). 2. Unsur agama untuk menciptakan identitas, diperlukannya ruang ibadah/doa

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Area untuk menempel foto-foto. 4. Ruang Keterampilan untuk mengasah kemampuan yang diperlukan anak-anak untuk menciptakan karakter anak-anak.
<i>Connectedness</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang komunal untuk menciptakan interaksi tersebar di beberapa titik 2. Sirkulasi memperhatikan titik temu penghuni 3. Ruang grup/belajar yang sudah diatur digunakan setiap hari bersama-sama. 4. Layout sosiapetal yang cenderung menjadikan orang-orang berkumpul, bersatu, bersama, dan berorientasi ke pusat. Ruangan yang kecil dengan layout yang berdekatan dan berhadapan untuk menciptakan interaksi.
<i>Warmth</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area bermain yang menciptakan rasa kebersamaan dan menggunakan material yang terkesan hangat. 2. Layout sosiapetal sehingga anak-anak dapat berkumpul dengan jarak yang dekat dan duduk lesehan. 3. Ruang menonton yang jarak personal yang kecil untuk mendekatkan mereka. 4. Ruang yang memiliki cahaya alami, dan terintegrasi dengan alam.
<i>Physical Suitability</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendesain ruangan yang membuat anak memiliki nilai pada berbagai area di aula & sekitarnya sehingga terdapat segmentasi spasial yang dimaknai <i>place</i> oleh mereka, misalnya beranda & <i>bench</i> di tepi taman yang ditandai sebagai tempat curhat atau sendiri karena memiliki kualitas terpeceh, tenang dan jauh dr kebisingan. 2. Memberikan pilihan area-area untuk kegiatan yang berbeda-beda 3. Menggunakan warna-warna yang sesuai psikologi anak

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Memiliki pilihan lokasi untuk merasakan suasana yang berbeda 5. Menggunakan geometri <i>curve</i> yang lebih fleksibel 6. Dimensi dan antropometri yang sesuai untuk melakukan kegiatan dan aktivitas 7. Pembagian area kering dan basah di Kamar mandi 8. Bilik kamar mandi yang tertutup.
--	--

2.3.5. The House and The Home: The Balance of Architecture and Psychology Within The Residential Home

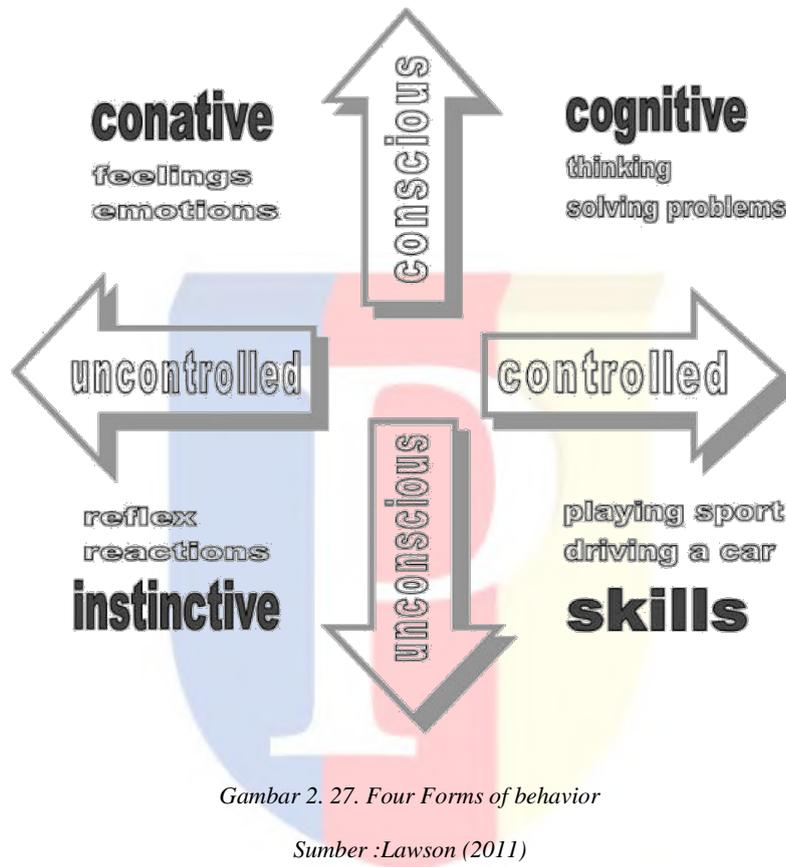
Menurut Stoneham & Smith, (2015) melalui analisis studi Sixsmith dan Smith, disimpulkan bahwa sifat fisik hunian memiliki dampak signifikan pada perubahan persepsi penghuni terhadap hubungan rumah. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa elemen arsitektur dalam hunian dapat memiliki dampak langsung dan langsung pada keadaan psikologis penghuni, sehingga menentukan apakah *a House is a Home*. Metode arsitektur seperti: kontras, stimulasi dan keamanan, tradisi Modern, skala dan koneksi tempat tinggal dengan alam dianalisis. Analisis ini menggaris bawahi bahwa arsitektur saja tidak dapat menciptakan rasa rumah. Melalui pemahaman yang lebih dalam tentang psikologi seperti kebutuhan, keinginan, dan perilaku penghuni maka metode arsitektur individual dapat diimplementasikan yang dapat menanamkan rasa *Home*.

Home – A proposition, not an answer.

Melalui hasil diskusi '*nature versus nurture*', dampak dari psikologi dan arsitektur dalam menciptakan suasana *home* tidak dapat dilihat sebagai kejadian yang terpusat pada satu hal saja. Hanya ketika keduanya dipandang sebagai yang saling berhubungan, gambaran rumah yang sebenarnya dapat dikembangkan. Dari pendidikan kita, identitas budaya kita, hingga kebutuhan fisik kita, setiap orang berbeda. Karena itu, persepsi kita tentang apa itu rumah juga mungkin berbeda. Ketika ini diterjemahkan ke dalam arsitektur, seperti anak-anak dalam proses perkembangannya membutuhkan tempat yang luas. komplikasi lebih lanjut datang melalui solusi yang mungkin sangat berbeda untuk memenuhi ide-ide rumah ini.

The Perception of Home

Memahami rumah, adalah pertama-tama memahami bagaimana kita melihatnya. Perilaku manusia adalah serangkaian mekanisme yang sangat kompleks, tetapi analisis *the conscious* dan *the unconscious* adalah bagian yang harus dianalisis sehubungan dengan pengaruhnya terhadap topik kita tentang *house and home*



Gambar 2. 27. Four Forms of behavior

Sumber :Lawson (2011)

Uncontrolled-unconscious

Uncontrolled-unconscious adalah Perilaku yang tidak bisa kita control dan tidak kita sadari merupakan suatu hal yang naluriah. Pada diagram behavior *instinctive* diatas menunjukkan bahkan alam bawah sadar kita secara tidak langsung mendefinisikan kualitas *home* melalui pengalaman-pengalaman yang pernah kita lalui. Melalui teori 'thin-slicing' Ambady and Robert, (as cited in Stoneham & Smith, 2015) dalam studi kasus patung marmer langkah yang menjadi minat dari arkeologis, harganya yang mencapai 10 juta dollar langsung di beli, setelah di publikasi, parah ahli dari seluruh dunia menyatakan bahwa itu tidak asli, mereka tidak bisa menjelaskan kenapa mereka membeli patung marmer tersebut secara

nalurih mereka tau bahwa itu pemikiran alam bawah sadar mereka. Sama seperti yang terjadi saat memasuki hunian yang sebelumnya tidak kita kunjungi, kita mungkin tidak dapat memahami mengapa, tetapi kita dapat membuat penilaian secara nalurih apakah sebuah rumah memiliki kualitas *home* atau tidak.

Conscious-uncontrolled

Conscious-uncontrolled menguraikan respon emosional kita terhadap suatu situasi/keadaan, apa yang kita rasakan dalam merasakan rasa *home*. Dalam fase ini mengikuti intuisi kita. Setelah melakukan penilaian awal apakah sebuah rumah memiliki rasa *home*, otak kita memunculkan respon emosional yang membuat pikiran kita sadar mengapa dalam kuadran konatif inilah pemahaman tentang apa sebenarnya *home* itu menjadi kompleks. Pengalaman-pengalaman kita dalam mendefinisikan *home* secara tidak sadar tidak menjadi alasan khusus. Tetapi pada saat memasuki sebuah rumah yang sebelumnya tidak dikunjungi secara langsung respon emosional kita mungkin menyatakan bahwa ruang ini membuat kita merasa Bahagia, tertarik, nyaman atau sangat bosan dan tidak nyaman. Penelitian psikologis selama beberapa dekade meneliti untuk menentukan hal-hal apa saja yang bisa membentuk rasa *home* yang mana tergantung dari cara setiap individu menginterpretasikan rasa *home* tersebut.

Controlled-Conscious

Controlled-Conscious membuat kita menemukan diri kita sendiri, apa yang kita inginkan. Dari dua kuadran sebelumnya. Lalu menggabungkannya dalam pikiran dan mencoba untuk menganalisa maknanya. Seorang arsitek dapat melihat respon mereka dan menjadikannya sebagai kriteria desain *home* hal ini menjelaskan semuanya tidak bisa dipikirkan secara terpisah. Persepsi kita tentang *home* harus dilihat dan dianalisa sebagai respon psikologis & arsitektural.

Unconscious-controlled

Skill kuadran merupakan hal yang sangat penting dalam mendesain rumah dengan rasa *home*, namun jika kita bertanya kepada arsitek yang sudah lama berpraktisi bagaimana mereka sering berhasil merancang ruang yang memunculkan kualitas *home*. Jawaban mereka mungkin adalah mereka hanya tau

ruang apa saja yang akan terasa nyaman atau sesuai dengan kebutuhan klien, bahkan jika klien tidak cukup tau sendiri apa yang mereka butuhkan sebuah *unconscious-controlled* yang disampaikan mungkin hasil dari setelah seorang arsitek sekian lama berpraktik. Keterampilan harus dikembangkan untuk mencapai ketepatan dalam mendesain rumah. Tetapi pemahaman tentang *home* harus didahulukan. Oleh karena itu kuadran naluriah. Konatif dan kognitif dapat dilihat sebagai behavior utama yang akan dianalisis dalam konsep *home*

Sixsmith home

Konsep rumah Sixsmith dilakukan melalui analisis mendalam wawancara yang dilakukan pada 22 anak 13-17 tahun untuk menentukan makna *Home* Fitur signifikan dari analisis Sixsmith adalah tidak adanya topik wawancara langsung yang dipaksakan. Hal ini memungkinkan peserta kesempatan untuk mengembangkan konsepsi rumah mereka sendiri selama proses wawancara tanpa pewawancara memohon perspektif psikologis berdasarkan literatur saat ini.

Hasilnya adalah 20 makna kategorikal *home* yang relevan baik dalam skala individu maupun kolektif. Kategori-kategori ini tidak bertindak secara independen untuk menciptakan rasa rumah, tetapi sebaliknya berbagai kategori yang dapat bekerja bersama untuk mengembangkan rasa *home* di dalam tempat tinggal. Dapat disimpulkan bahwa mode '*personal*' dan '*social*' dapat disejajarkan dengan respons psikologis, sedangkan mode '*physical*' dapat dilihat sebagai arsitektur.

Tabel 2. 9 Composition of the three experiential modes

Personal	Social	Physical
Happiness	Type of relationship	Structure
Belonging	Quality of relationship	Services
(Responsibility) Self-expression	Friends and entertainment	Architectural
Critical experiences	Emotional environment (With others)	Style Work environment
Permanence		Spatiality
Privacy		
Time		
Meaningful places		
Knowledge		
Desire to return		

Dalam pengembangan dari tiga mode pengalaman inilah analisis rumah

Sixsmith menjadi lebih relevan dengan pertanyaan yang diajukan melalui penelitian ini. Sifat saling terkait dari masing-masing kategori menjadi jelas ketika diprioritaskan melalui *filter* tertentu, dalam hal ini bentuk tempat tinggal yang dibangun. Ini tidak mengacu pada gaya arsitektur spesifik yang ditampilkan tetapi rias fisiknya. Ambillah privasi sebagai contoh. ini mungkin berhubungan dengan perasaan yang dirasakan penghuni agar merasa ada *home* maka bisa dibuat ruang-ruang semi public dan kepemilikan loker-loker/ ruang pribadi.



Gambar 2. 28 Sean Godsell's Peninsula House & Marcel Breuer's Hooper House

Sumber : The house & the home jurnal

Sean Godsell's Peninsula House memanfaatkan kecenderungan ke arah kesucian dan privasi yang secara tradisional diperlukan di dalam kamar mandi dan membukanya ke dunia luar. Pemanfaatan *screen walls* dan *semi enclosed spaces* dengan konsep privasi sambil memastikan penghuni mempertahankan rasa nyaman dengan ruang. Breoper's Hooper House menggunakan dinding pasangan bata yang dibolongi sehingga menciptakan tampilan bingkai foto baik di dalam maupun di luar sehingga mempermainkan konsep ruang terbuka pribadi dan semi-pribadi. Rasa privasi yang diperlukan dalam memelihara rasa rumah telah menjadi fitur arsitektur melalui kedua desain ini.

Smith home

Smith menyatakan bahwa kualitas seperti 'penyambutan' dan 'suasana damai' adalah yang paling umum dalam suasana *home*. Awalnya ini dapat dipandang sebagai asosiasi psikologis, sifat fisik ruang dapat secara langsung mempengaruhi perkembangan respons bawah sadar tersebut. Ini berlanjut ke respons 'kenyamanan' ketika Smith menyatakan bahwa tidak ditentukan apakah respons kenyamanan yang dirasakan di dalam rumah bersifat fisik atau psikologis, atau kombinasi

keduanya.

Tabel 2. 10 Tabel Keterkaitan Elemen perancangan home dengan 3 experimental modes

Elemen Perancangan Home	Pedoman Desain	3 Experimental modes
<i>Haven</i>	<i>Privacy Happiness Experiences Permanence time</i>	<i>Personal</i>
<i>Order</i>	<i>Responsibility (Self Expression Critical Knowledge</i>	
<i>Identity</i>	<i>Belonging Meaning full Places Desire to return</i>	
<i>Connectedness</i>	<i>Type of relationship Quality of relationship friends & entertainment</i>	<i>Social</i>
<i>Warmth</i>	<i>Emotional Environment (with others)</i>	
<i>Physical Suitability</i>	<i>Structures Architectural Style Work Spatiality Environment Services</i>	<i>Physical</i>

2.3.6. Planning Guilines Designing Childcare Facilities In Nsw

Kriteria desain *Childcare* untuk bangunan menurut buku *Childcare*, P.G. (2017) Bagian ini memberikan panduan untuk mencapai kemudahan, desain, dan lingkungan yang berkualitas tinggi. yaitu sebagai berikut :

1. Ventilation & Natural light



Gambar 2. 29 natural ventilation & Sky light

Sumber : Planning Guilines Designing childcare facilities in NSW

Tempat pendidikan dan layanan perawatan harus memastikan bahwa ruang dalam ruangan mengandung cahaya alami yang cukup, ventilasi dan kenyamanan termal.

- a. Berventilasi baik (ini bisa melalui campuran *cross ventilation* alami)
- b. Suhu terkontrol untuk menghindari suhu ekstrem yang dapat berbahaya bagi anak kecil.
- c. Menciptakan lingkungan belajar yang nyaman melalui kondisi yang menyenangkan, cahaya alami berkontribusi pada rasa kesejahteraan dan penting untuk perkembangan anak-anak.
- d. Menyediakan jendela yang menghadap orientasi yang sesuai dan menggunakan *skylight* jika diperlukan.
- e. Memastikan ventilasi alami tersedia untuk masing-masing ruang kegiatan dalam ruangan anak-anak
- f. Jendela di dinding luar dengan total area kaca minimum tidak kurang dari 10 persen dari luas lantai ruangan

2. Ceiling Heights



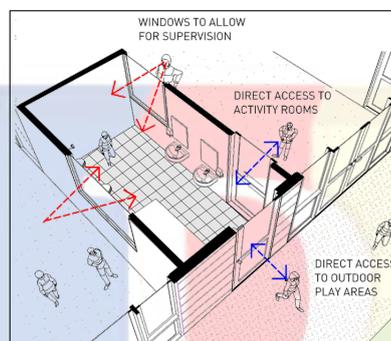
Gambar 2. 30 high ceiling provide good proportion in in long and wide rooms.

Sumber : Planning Guilines Designing childcare facilities in NSW

Ketinggian langit-langit harus proporsional dengan ukuran ruangan dengan penggunaan langit-langit yang miring dan rangka terbuka yang digunakan untuk menciptakan kesan ruang dan minat visual.

- a. Ketika kedalaman kamar melebihi ketinggian langit-langit sebesar 2,5 kali lipat harus dipastikan bahwa ada kebutuhan minimal untuk pencahayaan buatan pada siang hari. Pencahayaan alami harus memberikan tingkat pencahayaan 200 lux ke kamar.
- b. Ketinggian langit-langit yang tinggi menciptakan kualitas spasial yang luar biasa yang mempromosikan cahaya alami dan ventilasi.
- c. Ketinggian langit-langit yang tinggi memberikan proporsi yang baik di ruang yang panjang dan lebar.

3. Toilets



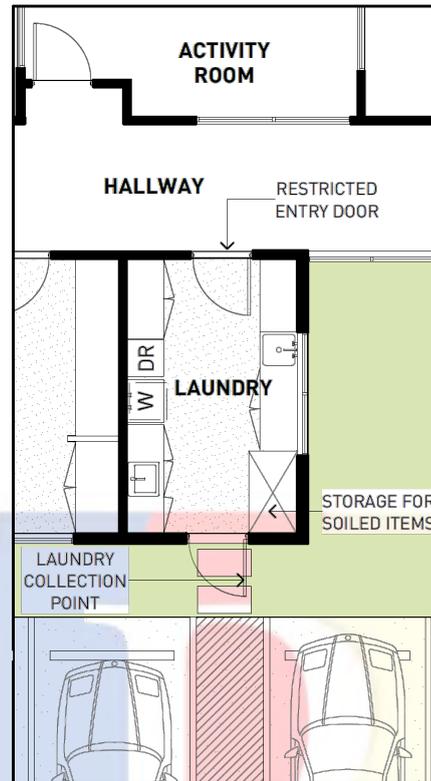
Gambar 2. 31 Skema Toilet

Sumber : *Planning Guidelines Designing childcare facilities in NSW*

Fasilitas toilet harus dipastikan bersih untuk anak-anak, standar toiletnya yaitu :

- a. Dirancang untuk digunakan oleh anak-anak misalnya wastafel rendah, dan fasilitas pengeringan tangan anak
- b. Dirancang untuk memiliki fasilitas wastafel dan cuci tangan untuk orang dewasa di semua kamar mandi
- c. Tidak boleh menggunakan material yang licin
- d. Terletak di lokasi yang strategis untuk anak-anak yaitu akses langsung dari ruang kegiatan dan area bermain luar ruangan.
- e. Dirancang untuk memungkinkan pengawasan oleh staf dengan jendela ke kamar mandi.
- f. Jendela ke arah luar harus ditempatkan di lokasi yang mencegah pengamatan dari properti tetangga.

4. Laundry rooms



Gambar 2. 32 Akses eksternal dapat diberikan terpisah untuk pengiriman laundry.

Sumber : *Planning Guidelines Designing childcare facilities in NSW*

Fasilitas laundry harus memiliki :

- Mesin cuci yang mampu menangani kebutuhan untuk penghuni
- Mesin pengering
- Bak cuci
- Penyimpanan yang memadai untuk pakaian kotor sebelum dibersihkan.

Jika Pusat pelayanan tidak dapat mengakomodasikan fasilitas laundry, harus disediakan fasilitas laundry eksternal, tempat penyimpanan/ titik pengumpulan baju kotor, linen, dll harus ditempatkan di area servis yang memiliki akses keluar terpisah dari akses utama dengan tujuan agar pakaian tidak terlihat ditempat umum dan mengurangi bahaya bagi anak-anak selama proses laundry eksternal.

5. *Outdoort Environment*

Standar lingkungan luar untuk anak yaitu sebagai berikut :

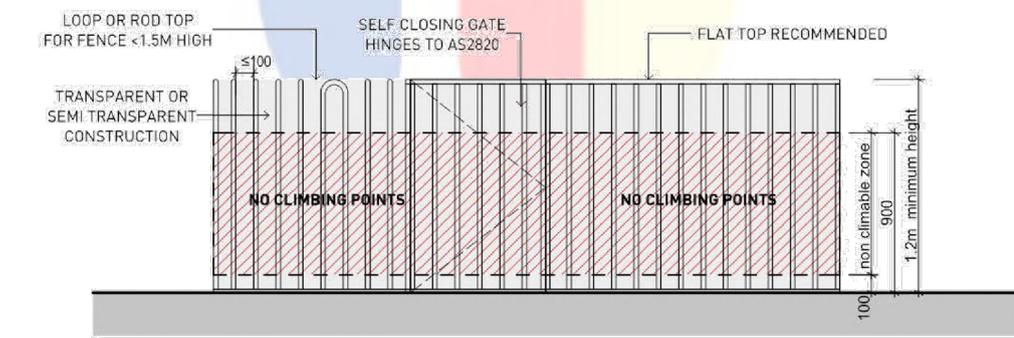


Gambar 2. 33 ruang luar anak

Sumber : *Planning Guidelines Designing childcare facilities in NSW*

- Terkena sinar matahari hingga setidaknya 30 persen dari luas tanah.
- Menyediakan naungan dalam bentuk pohon atau struktur naungan fisik yang memberikan perlindungan dari radiasi ultraviolet hingga setidaknya 30 persen dari area bermain di luar ruangan
- Struktur peneduh harus didistribusikan secara merata pada ruang aktivitas yang berbeda dan tidak hanya dikonsolidasikan pada satu area.
- Disarankan bahwa tidak lebih dari 60 persen ruang luar tertutup.
- Ruang dalam bangunan harus dirancang untuk menstimulasikan ruang luar.

6. *Fencing*



Gambar 2. 34 standar desain pagar

Sumber : *Planning Guidelines Designing childcare facilities in NSW*

Standar pagar depan untuk tapak yaitu sebagai berikut :

- Ketinggian minimum 1.2m dan tidak lebih dari 1.5m
- Dibuat dari konstruksi transparan atau semi-transparan
- Memiliki atasan datar (ketinggian 1,5 m meningkatkan risiko titik gantung jika seorang anak berusaha memanjat)

- d. Tidak memiliki titik panjat antara 100mm dan 900mm dari tanah
- e. Tidak memiliki celah antara piket lebih dari 100mm
- f. Gerbang yang memiliki engsel tutup sendiri
- g. Di daerah perumahan pagar batas juga harus mempertimbangkan privasi akustik dan visual untuk properti tetangga.

Desain pagar batas samping dan belakang harus memastikan keselamatan anak-anak. Semua pagar batas sisi dan belakang, termasuk pagar batas dalam area bermain luar, harus:

- a. dibuat dari logam, kayu atau batu prefinished padat
- b. memiliki ketinggian minimum 1,8 m
- c. tidak memiliki rel atau elemen untuk memanjat lebih tinggi dari 150mm dari tanah.

Tabel 2. 11 Standar Ruang di Pantai Asuhan menurut Childcare Planning Guides

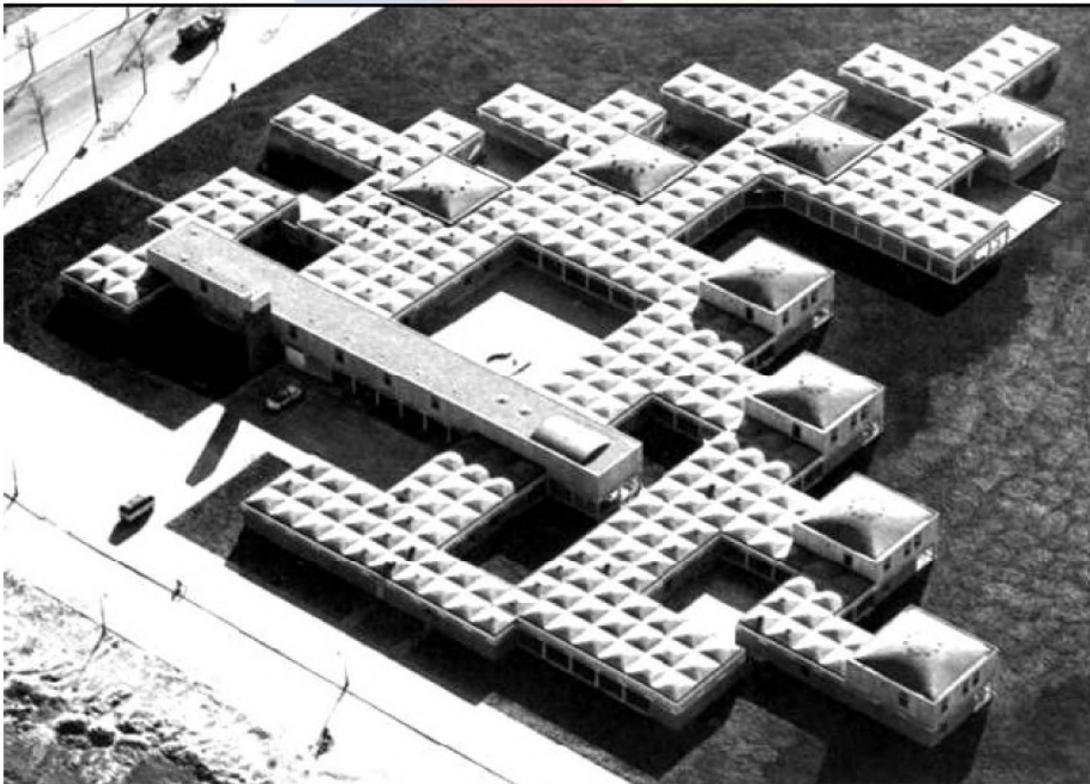
Elemen Perancangan	Pedoman desain
<i>Ventilation & Natural light</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berventilasi baik (ini bisa melalui campuran <i>cross ventilation</i> alami) 2. cahaya alami berkontribusi pada rasa kesejahteraan dan penting untuk perkembangan anak-anak. 3. Menyediakan jendela yang menghadap orientasi yang sesuai dan menggunakan skylight 4. Jendela di dinding luar dengan total area kaca minimum tidak kurang dari 10 persen dari luas lantai ruangan.
<i>Ceiling Heights</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika kedalaman kamar melebihi ketinggian langit-langit sebesar 2,5 kali lipat, Pencahayaan alami harus memberikan tingkat pencahayaan 200 lux ke kamar.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Ketinggian langit-langit yang tinggi menciptakan kualitas spasial yang luar biasa yang mempromosikan cahaya alami dan ventilasi. 3. Ketinggian langit-langit yang tinggi memberikan proporsi yang baik di ruang yang panjang dan lebar.
<i>Toilets</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dirancang untuk sesuai kebutuhan anak-anak misalnya wastafel rendah, dan fasilitas pengeringan tangan anak. 2. Terletak dilokasi yang strategis untuk anak-anak yaitu akses langsung dari ruang kegiatan dan area bermain luar ruangan. 3. Jendela kearah luar harus ditempatkan di lokasi yang mencegah pengamatan dari properti tetangga. 4. Tidak boleh menggunakan material yang licin
<i>Laundry rooms</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Harus memiliki Mesin cuci yang mampu menangani kebutuhan untuk penghuni, Mesin pengering, bak cuci, dan penyimpanan pakaian kotor. 2. Jika Pusat pelayanan tidak dapat mengakomodasikan fasilitas <i>laundry</i>, harus disediakan fasilitas laundry eksternal, tempat penyimpanan/ titik pengumpulan baju kotor, linen, dll 3. harus ditempatkan diarea servis yang memiliki akses keluar terpisah dari akses utama
<i>Outdoort Environment</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terkena sinar matahari hingga setidaknya 30 persen dari luas tanah. 2. Menyediakan naungan dalam bentuk pohon atau struktur naungan fisik yang memberikan perlindungan dari radiasi ultraviolet hingga setidaknya 30 persen dari area bermain di luar ruangan 3. peneduh harus didistribusikan secara merata dan

	<p>tidak hanya dikonsolidasikan pada satu area.</p> <p>4. tidak lebih dari 60 persen ruang luar tertutup</p>
Fencing	<p>1. Ketinggian minimum 1.2m dan tidak lebih dari 1.5m</p> <p>2. Memiliki atasan datar (ketinggian 1,5 m meningkatkan risiko titik gantung jika seorang anak berusaha memanjat)</p> <p>3. Tidak memiliki titik panjat antara 100mm dan 900 mm dari tanah</p> <p>4. Gerbang yang memiliki engsel tutup sendiri</p>

2.4 Tinjauan Preseden Arsitektur

2.4.1 AD Classic: Amsterdam Orphanage



Gambar 2. 35. Municipal Orphanage

Sumber : Archdaily (2019)

a.Data

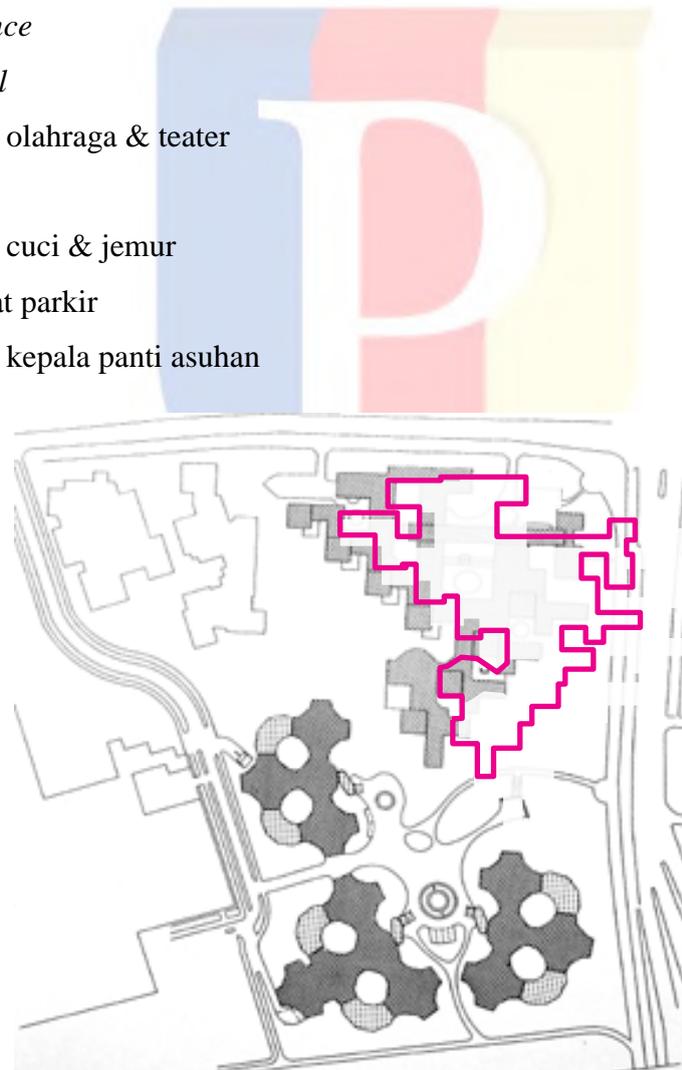
Arsitek : Dutch Architect Aldo Van Eyck

Lokasi : Amsterdam

Tahun : 1960

b. Program ruang:

1. *Children bedroom*
2. *Festive hall / aula*
3. *Infirmary*
4. *Psychologist staff room*
5. *Administration*
6. *Library*
7. *Staff room*
8. *Entrance*
9. *Chapel*
10. Ruang olahraga & teater
11. Dapur
12. Ruang cuci & jemur
13. Tempat parkir
14. Ruang kepala panti asuhan



Gambar 2. 36. Siteplan Municipal Orphanage

Sumber : Archdaily (2019)

- c. Panti Asuhan untuk 125 anak yang yatim piatu dan anak terlantar dari umur 4-18, yang dikelola oleh 30 pengelola.
- d. Van Eyck mengakui kegagalan sosial dan budaya setelah pasca perang adanya penurunan kualitas hubungan manusia dan kurangnya komunitas. Dia mengidentifikasi kebutuhan untuk mengubah ruang menjadi tempat. Proses ini mengubah bangunan dari sekedar struktur menjadi tempat tinggal (*home*).

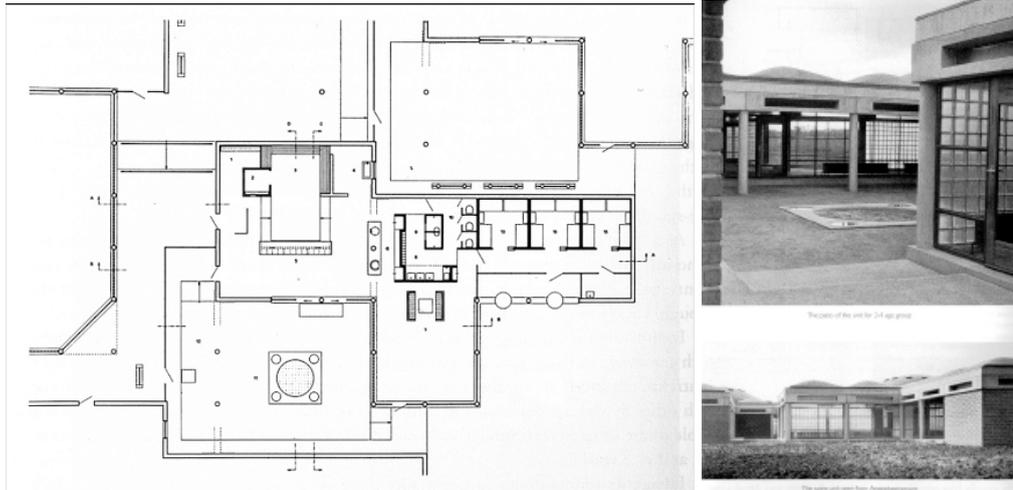


Gambar 2. 37 Bird eye Municipal Orphanage

Sumber : Archdaily (2019)

- e. Panti asuhan yang dirancang oleh Aldo van Eyck dengan cepat menjadi terkenal di seluruh dunia karena konsep bangunan yang patut dicontoh, mengartikulasikan sintesis revolusioner dengan pertimbangan individu dan kelompok, ruang dalam dan luar , Dari wilayah besar dan kecil. Van Eyck memiliki konsep yang sebelumnya dirumuskan oleh arsitek LBAAlberti abad ke-15, analogi antara rumah dan kota, “dunia kecil di dalam dunia besar, dunia besar di dalam dunia kecil, rumah sebagai kota , sebuah kota sebagai rumah “, menciptakan rumah untuk anak-anak adalah tujuan Aldo van Eyck.

- f. Van Eyck berbicara tentang Panti Asuhan sebagai studi perkotaan kecil. Dia menulis "sebuah rumah harus seperti kota kecil jika itu menjadi rumah nyata, kota seperti rumah besar jika itu menjadi kota nyata"
- g. Menurut Fracalossi, (2019) Konsep *homenya* adalah elemen integral dari keberadaan manusia yang diperoleh melalui proses kognitif dari memori dan antisipasi (psikologi). Kombinasi ingatan dan antisipasi ini menjelaskan interpretasi nyata ruang. Ruang fungsional tidak memiliki sifat esensial tempat dan kesempatan. Tempat membutuhkan bentuk makna temporal dan kesempatan bergantung pada makna spasial, yang keduanya ditandai oleh memori dan antisipasi. Ini adalah jalinan dari tempat-tempat yang diingat dan tempat-tempat yang diantisipasi yang berkembang menjadi ruang temporal masa kini.
- b. Aldo Van Eyck mengatakan untuk menciptakan rasa *home* bangunan harus bisa mewakili komunitas kolektif yang mendekatkan hubungan satu sama lain. Fungsi arsitektur sebagai '*the-in between*' yang diartikulasikan melalui desain berbasis jalur dengan cermat mempelajari sirkulasi desain dan titik pertemuan, desain ini berasal dari proses dan mobilitas.
- c. *Beyond plasticity*
yaitu kemampuan makhluk untuk menyesuaikan dirinya dengan keadaan tempat tumbuh (lingkungan) yang baru. Menurutnya panti asuhan tidak memiliki aspek fungsional yang tepat/ program ruang melekat pada arsitektur, karena itu tidak dikembangkan dari tipologi spesifik, juga tidak dirancang dalam rencana statis lainnya seperti organisasi Pendidikan, militer, industri, atau medis. Daripada arsitektur yang dibangun untuk mendukung fungsi spesifik, Van Eyck merencanakan kesempatan ruang untuk dilibatkan dan dibentuk oleh interaksi penghuninya. Desain arsitektur yang *path-based* (jalur) berdasarkan elemen-elemen pergerakan dan interaksi setiap individu
- d. Distribusi kamar didasarkan pada formasi layout *grid* di mana, kolom, architraves, dan dinding kokoh menandai sejumlah ruang tertutup agar efektif



Gambar 2. 38. Denah Detail Municipal Orphanage

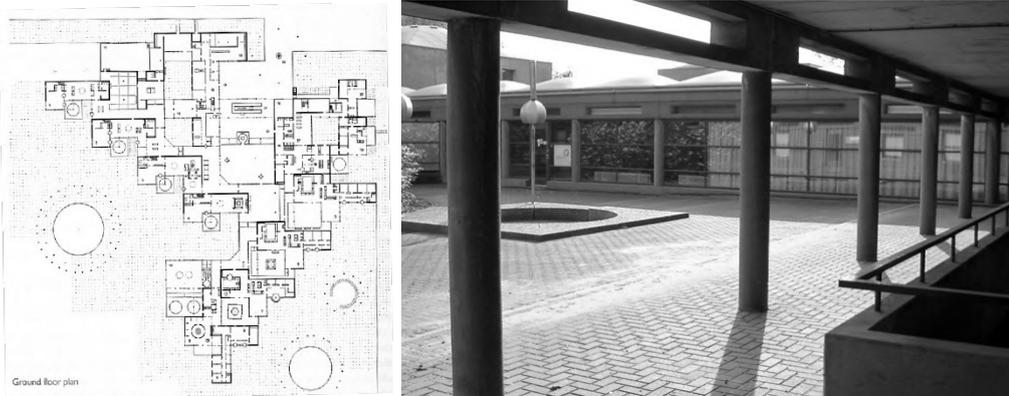
Sumber : Orphanage Space Analysis Mcfeeters (2019)

e. *Blending Inside & outside*

Menurut Rexhepi, (2004) Aldo Van Eyck menggunakan konsep *in-between*, ruang transisi menciptakan kesadaran simultan tentang apa yang signifikan di kedua sisi. Aldo Van Eyck percaya bahwa arsitektur seperti halnya manusia, harus bernafas masuk dan keluar. Oleh karena itu agar terasa nyaman di panti asuhan, ada saat dimana ruang “dapat merasakan transisi antara di sini dan di sana, di dalam dan di luar, sehingga dapat merasakan rasa tinggal di antara dua wilayah. Contohnya digambarkan dalam gambar di atas dari teras unit perumahan. Setiap ruang primer jelas didefinisikan melalui artikulasi ruang antara, baik di luar maupun di dalam atau antara satu ruang dan lainnya. Selain itu, pembentukan masing-masing unit yang sempoyongan memungkinkan pengamat untuk mengidentifikasi dan mengarahkan dirinya ke ruang eksterior panti asuhan. Fungsi psikologis orientasi dan identifikasi berkorelasi dengan proses kognitif dari memori dan antisipasi dalam pembentukan tempat dan tempat tinggal.

- f. Menurut WikiArquitectura, (2016) Van eyck tertarik pada desain perkotaan yang berbasis *path* mengutamakan desain jalur dan ruang-ruang terbuka/komunal yang saling berhubungan karena ruang-ruang komunal menciptakan vitalitas sosial. *Space* digambarkan serbagai '*served*' dan *path* sebagai '*servant*'. Van Eyck menyusun jalur sirkulasi bagian dalam sebagai

'servant' dan *inner courtyard* sebagai 'served' sebagai ruang komunitas manusia.



Gambar 2. 39. Denah Municipal Orphanage

Sumber : Archdaily (2019)



Gambar 2. 40. Rencana Peta & perspektif kota Amsterdam

Sumber : Archdaily (2019)

- g. Selain itu, Van Eyck tertarik pada analogi mikrokosmik tentang hunian sebagai kota dan analogi makrokosmik kota untuk hunian. yang dibuat dengan membandingkan lorong-lorong di dalam hunian dengan jalan-jalan dan alun-alun kota dengan ruang tamu. Perbandingan gambar-gambar di atas dan di bawah menggambarkan kesejajaran antara pandangan rencana Panti Asuhan dan peta kota Amsterdam, sama halnya dengan sudut jalan dan halaman dalam. Analogi dilanjutkan setelah Van Eyck memahami orientasi spasial unik seorang anak akan berbeda dari orang dewasa. Dari sudut pandang seorang anak, analogi antara kota dan rumah dipahami sebagai dunia kecil di dalam dunia besar, dunia besar di dalam kota kecil, rumah sebagai kota, atau kota sebagai rumah. Niat Van Eyck adalah desain panti asuhan agar terbuka secara spasial untuk dibuat menjadi rumah.

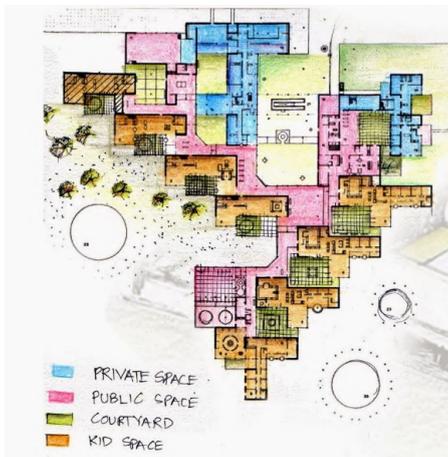
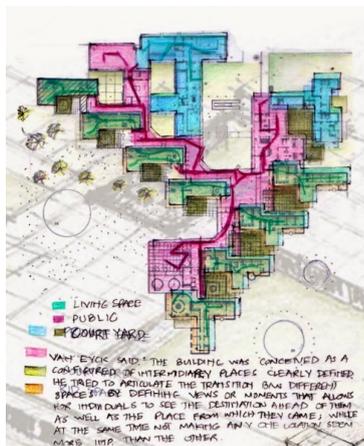
- h. Pada area tempat tinggal, anak dapat berinteraksi, bermain dan bersosialisasi bersama. Ruang perantara memberikan transisi yang mulus melalui ruang bermain public ke ruang tidur yang privat



Gambar 2. 41. Exterior Municipal Orphanage

Sumber : Archdaily (2019)

- i. Desain panti asuhan yang *friendly*, dengan ruang luar yang nyaman dan fantastis, Penganturan ruang dalam yang proposional, aman, dan sehat yang membuat anak-anak merasakan tinggal dirumah dengan rasa yang *home*.
- j. Desain terdiri dari modul 2 modul, dan modul untuk ruang komunal lebih besar dibandingkan untuk tempat tinggal.



Gambar 2. 42. Pembagian program ruang

Sumber : Amsterdam Orphanage Case Study

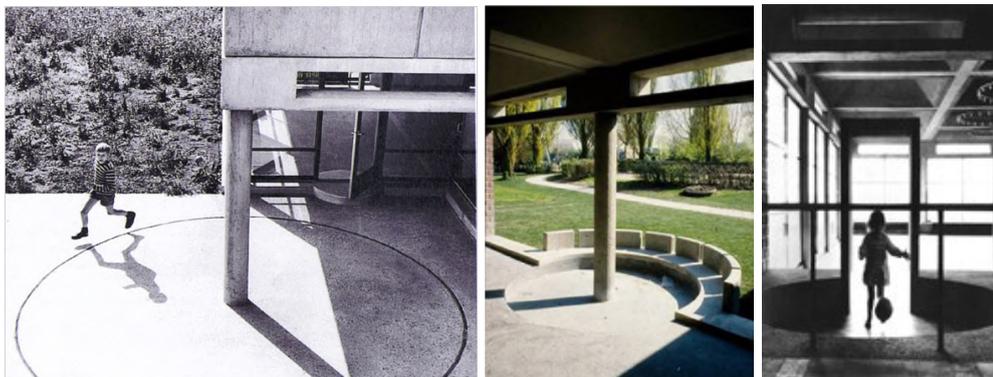
- k. Dalam Panti Asuhan, unit program diletakkan di atas grid ortogonal. Unit memproyeksikan dua jalur diagonal sehingga setiap unit memiliki beberapa fasad eksterior. Dengan memproyeksikan diagonal di dalam *grid*, van Eyck menciptakan jumlah ruang negatif yang sama dari positif yang ia bentuk. Setiap unit individu kemudian dikelilingi oleh ruang luarnya sendiri.
- l. Tidak ada koridor dan pintu tanpa akhir, dimana seseorang anak dapat tersesat, merasa ketakutan, dan tidak semangat dalam menjalani aktivitasnya. Hubungan antara area tempat tinggal dan rekreasi memiliki komponen yang berbeda, tatanan arsitektural harus bisa menciptakan kesatuan yang akhirnya akan membentuk rasa kekeluargaan dari keseluruhan yang hidup.



Gambar 2. 43. Potongan Municipal Orphanage

Sumber : Archdaily (2019)

- m. Arsitek berusaha menghilangkan rasa seorang anak terbatas dalam ruang *openness* dan langit-langit yang tinggi mencegah perasaan terperangkap.



Gambar 2. 44. Interior Municipal Orphanage

Sumber : Archdaily (2019)

n. Integrasi aktivitas dalam arsitektur rumah juga tak terbantahkan. Sebagai contoh :

1. kolom digunakan untuk formasi melingkar sebagai jalur untuk berlari di sekitar,
2. kolam paddling diukir diruang beranda
3. lubang pasir dengan lingkaran yang terletak disetiap sudut digunakan untuk mengumpulkan air hujan setelah hujan untuk bermain

Integrasi ini adalah metode hebat untuk menjaga pikiran anak aktif dan mengalihkan perhatian dari rasa sedih, teralienasi, atau ditinggalkan.



Gambar 2. 45. Ruang Transisi dan material kaca

Sumber : Archdaily (2019)

- o. Penggunaan material sangat berpengaruh, namun penggunaan material dipengaruhi oleh era pasca perang dunia ke II, meskipun arsitek memiliki niat untuk menciptakan rasa *home* untuk anak-anak yatim melalui distribusi spasial dan memasukan gagasan diantara ruang, jelas bahwa materialitas membuat atmosfer yang sangat dingin untuk asuhan anak, tetapi penggunaan beton menciptakan lingkungan yang steril, yang dapat mencegah anak dari bermain sensorik dan stimulasi yang tepat. Selain material beton Van Eyck juga menggunakan material kaca pada zona transisi untuk memudahkan penghalang antara bagian luar dan dalam. Area bermain dikelilingi oleh kaca dan batu agar tidak membuat itu terlihat seperti sel penjara.
- p. Anak-anak memerlukan ruang dengan berbagai tekstur, warna lembut/cerah, dan tempat yang berskala anak untuk mengeksplorasi dan melepaskan hal-sembrono dan kekanak-kanakan mereka yang pada akhirnya akan bermanfaat. Yang paradoksal, bahwa kegiatan ‘non-produktif’ dapat membuat seseorang menjadi jauh lebih produktif dan segar dalam aspek kehidupan lainnya.



Gambar 2. 46. Elemen Arsitektur Municipal Orphanage

Sumber : Archdaily (2019)

- q. Merancang panti asuhan dengan integrasi elemen arsitektur interaktif yang dapat menjadi hal mendasar untuk meningkatkan kesehatan mental anak yatim karena membuat anak-anak terus sibuk dengan kegiatan dan eksplorasi. Inspirasi besar dapat diambil dari distribusi program yang tepat di dalam rumah untuk diterapkan ke arah desain rumah yatim di masa depan.
- r. Atapnya merupakan konstruksi *concrete modules* yang di duplikasi dengan kubah lingkaran pada modul untuk memasukan cahaya matahari ke dalam interior. Sinar cahaya menembus kamar semi-gelap menciptakan gambar yang sangat menarik visual. Di sepanjang koridor utama terdapat dinding kaca yang menghadap ke banyak halaman bangunan, memungkinkan untuk pemandangan yang indah, selain memberikan cahaya ke sebagian besar wilayah panti asuhan, memiliki sirkulasi yang meghubungan bermacam-macam program. Bangunan memiliki banyak jalur masuk untuk membuat *pattern* sirkulasi yang menarik diseluruh bangunan.

2.5 Pisau Analisa

2.5.1. Analisa Teori

Tabel 2. 12. Analisa Teori Peneliti

	Teori Non Arsitektural				Teori Arsitektural				
	Panti Asuhan	Psikologi anak Yatim Piatu	Dimensi Home untuk Hunian Panti Asuhan	Standar Fasilitas Panti Asuhan	Psikologi & Arsitektur	Antropometri ruang Panti Asuhan	Perancangan lingkungan & bangunan Hunian Panti Asuhan	Perancangan Hunian Panti Asuhan untuk menciptakan rasa home	<i>The House & the Home & Planning Guidelines Childcare</i>
Bangunan	<ol style="list-style-type: none"> Untuk membentuk perkembangan anak-anak yang tidak memiliki keluarga ataupun yang tidak tinggal bersama dengan keluarga Badan yang didirikan dengan tujuan untuk merawat dan membesarkan yatim piatu dan anak terlantar sehingga kebutuhan mereka dapat terpenuhi secara fisik, mental, dan sosial 	<ol style="list-style-type: none"> <i>High curiosity</i> Menyusun pola ruang yang rumit, namun tidak membingungkan. <i>Active</i> Sirkulasi yang mengalir dan tidak membingungkan Bicky & aggressive Pola ruang memusat dengan menghadirkan innercourt Feelings of fear and insecurity Penerapan sistem <i>cluster</i> pada susunan bangunan 	<ol style="list-style-type: none"> <i>Haven</i> Adanya rasa terlindungi dan rasa aman privasi, dan rasa nyaman tinggal disana <i>Order</i> kebutuhan Pendidikan, dan belajar, Adanya tata tertib dan aktivitas berkelanjutan. <i>Identity</i> Tempat yang <i>familir</i> untuk mengekspresikan diri kita, agama mejadi salah satu pembentuk identitas. <i>Connectedness</i> Terpenuhinya kebutuhan sosial, kebebasan, dan interaksi sosial. <i>Warmth</i> Terpenuhinya kebutuhan psikologis yaitu ekspresi diri, perasaan cinta, dan saling memiliki. <i>Physical suitability</i> kecocokan secara fisik, memehu kebutuhan penghuni, 	<ol style="list-style-type: none"> Fasilitas lengkap, memadai, sehat, dan aman bagi anak memenuhi kebutuhan dan privasi anak kamar tidur dengan ukuran 9 m² untuk 2 anak, kamar mandi anak laki-laki dan perempuan secara terpisah dengan perbandingan 1:5 ruang makan yang bersih menyediakan tempat beribadah Menyediakan ruang kesehatan Menyediakan ruang belajar dan perpustakaan dengan pencahayaan yang baik siang maupun malam hari Menyediakan ruang bermain, olah raga dan kesenian Menyediakan ruangan 	<ol style="list-style-type: none"> <i>The mind and the sense</i> <ol style="list-style-type: none"> Tempat kesendirian/privasi Area tersembunyi dan sudut yang nyaman persembunyian rahasia di site, ruang loteng, dan coakan ruang. <i>Importance of sensory play or touch</i> <ol style="list-style-type: none"> massa-massa terpisah materialitas yang dapat merangsang indera visual dan taktil misalnya bambu dan kayu. desain tempat duduk di sepanjang jalur <i>The sense of hearing</i> desain interaktif yang menghasilkan musik dan paduan suara anak-anak <i>Form & Space</i> <ol style="list-style-type: none"> Langit-langit ditinggikan untuk ruang yang besar dan tidak terlalu tinggi untuk ruang yang sempit Adanya Geometri lengkung 4,5 m² per anak (ruang aktivitas ideal). <i>Materiality & texture</i> <ol style="list-style-type: none"> Menggunakan kayu, batu bata, dan bamboo dengan tambahan tanaman hijau di ruangan aktivitas. <i>The in-between: when architecture breathes in and out</i> <ol style="list-style-type: none"> ruang yang memiliki hubungan antara ruang dalam dan luar. terpenuhinya cahaya alami 	<ol style="list-style-type: none"> Luas standar 11 orang minimal 7.2 m² dan kebutuhan pergerakan manusia 1 minimal orang 1.5-2 m² Optrede Anak tangga yang sesuai untuk kenyamanan penghuni adalah 18 cm dan kedalaman antrede paling minimal adalah 28 cm. Bilik toilet minimal dengan ukuran 1.5 mx 0,9 m, dan shower 1m x 1m Jarak antar lemari untuk perpustakaan adalah 1.5 m, dan ketinggian lemari ada 2 macam yaitu ≤ 1.5 m untuk anak-anak dan ≤ 1.7 m untuk remaja. Ukuran matras 0.9m x 2m. tinggi <i>bunk bed</i> yaitu 1.56 m. Kamar tidur dengan luas 9m², yang dilengkapi lemari dan menggunakan tempat tidur 2 tingkat. Ukuran toilet untuk difabel minimal 1.8m x 1.8 m, dengan pintu yang dibuka kearah luar dengan ukuran 0.9m 	<ol style="list-style-type: none"> Akses area Pengelola melewati area bermain dan ruang serbaguna, dan ruang keterampilan. asrama anak Mendapatkan sinar matahari yang cukup, dan Memiliki loker personalisasi Aula serbaguna Menciptakan suasana ruang yang lapang sehingga tidak terkesan terkurung Menyediakan kebutuhan kamar mandi sesuai kapasitas anak-anak di panti asuhan dan Memisahkan kamar mandi anak laki-laki dan perempuan Ruang doa Terletak jauh dari area yang berisik dan dekat dengan asrama dan ruang pengurus Perpustakaan Jauh dari titik kebisingan dan ruangan lebih tinggal dari area lainnya. penggunaan material yang aman dan menghindari sudut-sudut yang tajam. Menciptakan bangunan yang ramah lingkungan dan hemat energi 	<ol style="list-style-type: none"> <i>Haven</i> Kamar tidur yang tetap terjaga privasinya orang, dan Adanya loker untuk menyimpan barang-barang pribadi, foto, dan poster, <i>Order</i> adanya Ruang BK/Konseling dan peraturan area untuk anak kecil dan remaja. <i>Identity</i> Loker untuk personalisasi (<i>sence of belonging</i>), dan Unsur agama untuk menciptakan identitas <i>Connectedness</i> Layout sosiapetal layout yang berdekatan dan berhadapan untuk menciptakan interaksi. <i>Warmth</i> Layout sosiapetal, terpenuhinya cahaya alami, dan hubungan ruang luar dan dalam <i>Pysical Suitability</i> Memberikan pilihan area-area untuk kegiatan yang berbeda- 	<ol style="list-style-type: none"> Memasukan cahaya alami yang Ketinggian langit-langit yang tinggi memberikan proporsi yang baik di ruang yang panjang dan lebar. Toilet Terletak dilokasi yang strategis untuk anak-anak yaitu akses langsung dari ruang kegiatan dan area bermain luar ruangan. Untuk menciptakan rasa home harus dipenuhinya kebutuhan <i>personal, social, dan Physical</i> Desain yang <i>home</i> tidak bisa tercipta hanya dari unsur-unsur arsitektur saja, tetapi harus mempertimbangkan psikologi dari penghuni bangunan. Jika Panti Asuhan tidak menyediakan fasilitas laundry harus ada laudry external dengan sirkulasi yang terpisah dengan sirkulasi utama.

			secara fisik, sosial, dan psikologis.	bimbingan konseling 11. Menyediakan ruang tamu yang bersih, rapi dan nyaman	<p>7. <i>Tranquility: effects of colour</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Menggunakan kayu dan bata Warna kuning dan hijau untuk aktivitas <i>eating</i>. Warna biru, hijau, dan kuning untuk aktivitas <i>study</i>. Warna merah, violet, kuning, dan oranye untuk aktivitas <i>Creative</i>. Warna biru, hijau, dan pink untuk aktivitas <i>resting</i>. <p>8. <i>Solitude: spaces of rest</i></p> <ol style="list-style-type: none"> lingkungan arsitektur dengan landings dan deep windowsills Menyediakan <i>inclined plane, secret tunnel, and tiny door</i>. <p>9. <i>Sense of Belonging</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Ruang menciptakan <i>sense of peace</i> dan daya tarik <i>House for Children</i>. Menghadirkan bermacam-macam ruang. <p>10. <i>Adult's Supervision and Child Sense of Independence</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Adanya pengawasan alami Menghubungkan rute sirkulasi pengurus dengan area anak. perbedaan level di area bermain dan ruang terbuka terletak di level bawah dan tempat tinggal dan ruang lain di level yang lebih tinggi. 	<p>8. Ukuran pintu lobby minimal 0.8 m untuk dilewati kursi roda. Ukuran kursi roda adalah 0.7m x 1.1m</p> <p>9. Lebar koridor minimal 0.9 m</p>		beda dan dimensi/ antropometri yang sesuai untuk penghuni.	
Lingkungan	1. Lingkungan binaan yang ramah anak			<ol style="list-style-type: none"> Anak-anak mengakses berbagai fasilitas yang dibutuhkan seperti sekolah, pusat pelayanan kesehatan, tempat rekreasi, pusat kegiatan anak dan remaja, perpustakaan umum, tempat penyaluran hobi. Menghindarkan anak dari 	<p>1. <i>Solitude: spaces of rest</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Ruang luar dengan perkebunan, pahatan pahatan, batu-batu ayunan rumah pohon, dan pasir unsur-unsur alam untuk anak-anak bermain yang misalnya, bermain ditengah hujan, bermain dengan batu diluar ruangan, dll 	<ol style="list-style-type: none"> Parkir mobil difabel yaitu 3.6-3.7m dan memiliki simbol gambar disabilitas. Ram untuk kursi roda minimal memiliki kemiringan 1:10 dan harus memiliki railing untuk anak-anak dan orang dewasa. Ukuran taman bermain disesuaikan dengan ukuran alat-alat permainan dan 	<ol style="list-style-type: none"> memisahkan jalur sirkulasi mobil dan sirkulasi manusia Adanya Fasilitas di sekitar tapak seperti, sekolah, pusat pelayanan kesehatan, tempat rekreasi, pusat kegiatan anak dan remaja. Aksesibilitas mudah, dapat dicapai dengan transportasi umum/pribadi, lalu lintas lancar. 	<p>1. Physical Suitability Mendesain ruangan yang membuat anak memiliki nilai pada berbagai area diaula & sekitarnya sehingga terdapat segmentasi spasial yang dimaknai <i>place</i> oleh mereka, misalnya beranda & <i>bench</i> ditepi taman yang ditandai sebagai tepat curhat atau</p>	<ol style="list-style-type: none"> Pagar memiliki Ketinggian minimum 1.2m dan tidak lebih dari 1.5m Disarankan bahwa tidak lebih dari 60 persen ruang luar untuk bermain tertutup. Oleh struktur peneduh.

				kemungkinan mengalami kekerasan di lingkungan	luasannya disesuaikan dengan jumlah penghuni di panti asuhan berdasarkan umur masing-masing	<p>4. Tidak boleh bersebelahan dengan gedung bertingkat tinggi, atau jalan yang sibuk karena berbahaya dan berpolusi.</p> <p>5. Tidak boleh diletakan di lingkungan yang memiliki tingkat kebisingan yang tinggi</p> <p>6. Taman Bermain Menyediakan naungan dalam bentuk pohon atau struktur naungan fisik yang memberikan perlindungan dari radiasi ultraviolet setidaknya 30 persen dari area bermain di luar ruangan</p> <p>7. Taman harus dimundurkan dari jalan tidak boleh langsung menempel ke jalan.</p> <p>8. Harus ada jendela/bukaan untuk mengawasi anak-anak dari dalam ruangan</p>	sendiri karena memiliki kualitas terpecil, tenang dan jauh dr kebisingan.
--	--	--	--	---	---	---	---

Tabel Hasil Analisa Sintesa Peneliti Terhadap Ruang Panti Asuhan

Tabel 2. 13. Tabel Sintesa Peneliti

Sub Kriteria	Parameter
Sirkulasi menuju bangunan & parkir	<ul style="list-style-type: none"> Sirkulasi kendaran yang efektif dan jelas, hanya disatu titik saja didalam tapak. (Perancangan Lingkungan Hunian Panti Asuhan) memisahkan sirkulasi kendaraan dengan sirkulasi pejalan kaki. (<i>Childcare Planning Guidelines</i>) Parkir mobil difabel yaitu 3.6-3.7m dan memiliki simbol gambar disabilitas (Antropometri, <i>Universal Design</i>)
Sirkulasi Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> Sirkulasi harus mengalir secara linear, tidak membingungkan. (Psikologi Anak Yatim Piatu) Sirkulasi harus memperhatikan titik temu dan interaksi para penghuni rumah. (Psikologi Anak Yatim Piatu) Jalur sirkulasi harus ramah difabel dan anak. Jika ada ram minimal kemiringan 1:10, untuk anak tangga antrede minimal 28 cm, optrede maksimal 18 cm (Antropometri, <i>Universal Design</i>)
Massa Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> Massa bangunan terpisah-pisah (Psikologi & Arsitektur) Memisahkan area remaja dan anak-anak (Perancangan Hunian dengan rasa <i>home</i>)

	<ul style="list-style-type: none"> • Menginjeksi <i>void/courtyard</i> di beberapa titik dari massa bangunan, (Psikologi & Arsitektur) • Menggunakan bentuk massa <i>cluster</i> (Psikologi Anak Yatim Piatu)
Privasi	<ul style="list-style-type: none"> • persembunyian rahasia di site, ruang loteng, dan coakan ruang. (Psikologi & Arsitektur) • Area tersembunyi dan sudut yang nyaman (Psikologi & Arsitektur) • Loker untuk rasa privasi (Perancangan Hunian dengan rasa <i>home</i>) • desain dinding garis lurus/kolom yang terbuka namun tetap terjaga privasinya. (Perancangan Hunian dengan rasa <i>home</i>)
Taman	<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan naungan dalam bentuk pohon atau struktur naungan fisik yang memberikan perlindungan dari radiasi ultraviolet setidaknya 30 persen dari area bermain di luar ruangan (<i>Childcare Planning Guidelines</i>) • Tidak lebih dari 60 % ruang luar untuk bermain tertutup oleh struktur peneduh (<i>Childcare Planning Guidelines</i>) • Taman harus dimundurkan dari jalan tidak boleh langsung menempel ke jalan. (<i>Childcare Planning Guidelines</i>) • Adanya tempat duduk dan bersantai (Psikologi & Arsitektur) • Harus ada jendela/bukaan untuk mengawasi anak-anak di taman dari dalam ruangan (<i>Childcare Planning Guidelines</i>) • Ukuran taman bermain disesuaikan dengan ukuran alat-alat permainan dan luasannya disesuaikan dengan jumlah penghuni di panti asuhan berdasarkan umur masing-masing (Antropometri, Neufeurt Architect Data) • Ruang luar dengan perkebunan, pahatan pahatan, batu-batu, ayunan, rumah pohon, dan pasir. (Psikologi & Arsitektur) • Menyediakan area kering. (Perancangan Lingkungan Hunian Panti Asuhan) • Tidak menanam tanaman yang beracun atau berbahaya untuk anak-anak. (<i>Childcare Planning Guidelines</i>)
Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> • Dekat dengan fasilitas sekolah, pelayanan kesehatan, tempat rekreasi, pusat kegiatan anak dan remaja. (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI) • Menyediakan ruang keterampilan/hobby (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI) • Menyediakan taman/lapangan untuk olahraga (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI) • Menyediakan ruang tamu (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI) • Menyediakan kamar mandi yang cukup untuk jumlah penghuni (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI) • Menyediakan kamar tidur yang layak (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI) • Menyediakan ruang bimbingan konseling/ BK (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI) • Menyediakan perpustakaan (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI) • Menyediakan loker/lemari pribadi masing-masing anak (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI) • Menyediakan area komunal (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI) • Menyediakan tempat beribadah (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI) • Menyediakan ruang makan yang bersih (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI) • Menyediakan ruang istirahat untuk pengasuh (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI)
Ruang Komunal	<ul style="list-style-type: none"> • Memasukan cahaya alami kedalam ruangan (Psikologi & Arsitektur) • Tersebar di beberapa titik di dalam bangunan (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Ruang yang memiliki hubungan antara ruang dalam dan luar. . (Psikologi & Arsitektur) • Menerapkan hierarki privat ke publik (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Ketinggian plafon yang tinggi karena ruangan relative besar, minimal 4 m (Psikologi & Arsitektur)

	<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan suasana ruang yang lapang sehingga tidak terkesan terkurung dengan banyak bukaan (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Layout sosiopetal (Perancangan Hunian dengan rasa <i>home</i>) • Menggunakan material yang menghangatkan seperti kayu/bata dengan tambahan tanaman hijau di ruangan (Psikologi & Arsitektur) • 4,5 m² per anak (ruang aktivitas ideal) (Psikologi & Arsitektur)
Koridor	<ul style="list-style-type: none"> • Lebar koridor minimal 0.9 m (Antropometri, Universal Design) • Tidak boleh ada koridor yang gelap, dan panjang tanpa ujung (Psikologi & Arsitektur) • Desain tempat duduk di sepanjang jalur (Psikologi & Arsitektur) • Tidak menggunakan warna material yang gelap. (Psikologi & Arsitektur)
Unit Kamar	<ul style="list-style-type: none"> • kamar tidur dengan ukuran 9 m² untuk 2 anak (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI) • Harus memiliki bukaan untuk mendapatkan sinar matahari (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Memiliki jendela yang aman untuk anak dan sesuai proporsi anak (Perancangan Hunian dengan rasa <i>home</i>) • Tidak memiliki ketinggian langit-langit yang terlalu tinggi maksimal 2.8 m (Antropometri, Ketinggian Plafon) • Menggunakan warna yang cocok untuk aktivitas <i>resting</i> yaitu Warna biru, hijau, putih dan pink (Psikologi & Arsitektur) • Disediakan lemari untuk menyimpan barang pribadi anak untuk menciptakan sense of belonging (Perancangan Hunian dengan rasa <i>home</i>)
Kamar Mandi	<ul style="list-style-type: none"> • Bilik toilet minimal dengan ukuran 1.5 mx 0,9 m, dan shower 1m x 1m (Antropometri, Standar Toilet Indonesia) • kamar mandi anak laki-laki dan perempuan harus terpisah dengan perbandingan 1:5 (Standar Fasilitas Panti Asuhan, MSRI) • Ukuran toilet untuk difabel minimal 1.8m x 1.8 m, dengan pintu yang dibuka kearah luar dengan ukuran 0.9m (Antropometri, <i>Universal Design</i>) • Toilet umum Terletak dilokasi yang strategis untuk anak-anak yaitu akses langsung dari ruang kegiatan dan area bermain luar ruangan. (<i>Childcare Planning Guidelines</i>) • Menggunakan material tidak licin untuk lantai (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Memiliki pencahayaan dan ventilasi udara yang cukup (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Memiliki loker diruang ganti/WIC untuk kebutuhan privasi dan penutup setiap bilik , 4,5 m² per anak (Perancangan Hunian dengan rasa <i>home</i>)
Area Staff/Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan rute sirkulasi pengurus dengan area aktivitas/bermain anak (Psikologi & Arsitektur) • Perbedaan level di area bermain dan ruang terbuka terletak di level bawah dan tempat tinggal dan ruang lain di level yang lebih tinggi (Psikologi & Arsitektur) • Tidak mendominasi ruangan (Perancangan Hunian Panti Asuhan)
Area Servis	<ul style="list-style-type: none"> • Terletak dibagian belakang dan sirkulasi terpisah dengan sirkulasi privat. (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Jika Panti Asuhan tidak menyediakan fasilitas laundry harus ada laundry external dengan sirkulasi yang terpisah dengan sirkulasi utama. (<i>Childacre Planning Guidelines</i>) • Harus memiliki Mesin cuci yang mampu menangani kebutuhan untuk penghuni, mesin pengering, bak cuci, Penyimpanan yang memadai untuk pakaian kotor sebelum dibersihkan. (<i>Childcare Planning Guidelines</i>) • Tidak boleh menggunakan material licin (Perancangan Hunian Panti Asuhan)
Perspustakaan	<ul style="list-style-type: none"> • Perpustakaan Jauh dari titik kebisingan (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • ruangan lebih tinggi dari area lainnya. (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Memiliki pencahayaan yang baik sekitar 300 lux (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Harus memiliki ventilasi udara yang baik (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Jarak antar lemari untuk perpustakaan adalah 1.5 m, dan ketinggian lemari ada 2 macam yaitu ≤ 1.5 m untuk anak-anak dan ≤ 1.7 m untuk remaja. (Antropometri, Neufeurt Architect Data)

	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan warna yang cocok untuk aktivitas <i>study</i> Warna biru, hijau, dan kuning (Psikologi & Arsitektur)
Ruang Doa	<ul style="list-style-type: none"> • Kapasitas disesuaikan dengan jumlah penghuni Panti Asuhan (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Terletak jauh dari area yang berisik (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Menggunakan material yang menghangatkan seperti kayu (Psikologi & Arsitektur) • Memiliki pencahayaan alami yang cukup dan ventilasi udara yang cukup (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Dekat dengan asrama dan area pengurus (Perancangan Hunian Panti Asuhan)
Aula Serbaguna	<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan suasana ruang lapang sehingga tidak terkesan terkurung (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Memiliki pencahayaan alami (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Terletak ditengah sebagai pusat kegiatan (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Memiliki panggung (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Memiliki <i>view</i> dan pencahayaan yang cukup (Psikologi & Arsitektur) • ruang yang memiliki hubungan antara ruang dalam dan luar. (Psikologi & Arsitektur) • 4,5 m² per anak (ruang aktivitas ideal) (Psikologi & Arsitektur) • Menggunakan material yang menghangatkan seperti kayu (Psikologi & Arsitektur)
Klinik/UKS	<ul style="list-style-type: none"> • Dekat dengan lapangan dan taman bermain (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Memiliki pencahayaan dan ventilasi yang cukup (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Menggunakan warna yang cocok untuk aktivitas <i>resting</i> yaitu Warna biru, hijau, putih dan pink (Psikologi & Arsitektur)
Ruang Hobby/keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan warna yang cocok untuk aktivitas <i>creative</i> Warna merah, violet, kuning, dan oranye (Psikologi & Arsitektur) • Didesain semi terbuka untuk menarik perhatian (Perancangan Hunian Panti Asuhan) • Memiliki pencahayaan dan ventilasi yang cukup (Perancangan Hunian Panti Asuhan)
Ruang bermain/serbaguna	<ul style="list-style-type: none"> • lingkungan arsitektur dengan landings dan deep windowsills (Psikologi & Arsitektur) • Menyediakan <i>inclined plane, secret tunnel, and tiny door.</i> (Psikologi & Arsitektur) • Ruang interaktif yang bisa menghasilkan musik. (Psikologi & Arsitektur) • Adanya geometri lengkung (Psikologi & Arsitektur) • Menggunakan warna yang cocok untuk aktivitas <i>creative</i> Warna merah, violet, kuning, dan oranye (Psikologi & Arsitektur)