

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Project Penelitian

Indonesia memiliki jumlah penduduk yang mencapai 260 juta jiwa (*Investment* Indonesia, 2019), sebanyak 3.2 juta atau 1.24 % dari penduduk merupakan anak yatim piatu (Nasional Republika, 2019) dan sebesar 4.1 juta atau 1.6 % merupakan jumlah anak terlantar (News.detik, 2016). Indonesia menempati urutan ke 6 di dunia dengan jumlah anak yatim piatu paling banyak (Zehra Kavak, *Report On World Orphans*, 2014).

Panti asuhan merupakan suatu lembaga yang bergerak di bidang sosial yang menjadi tempat tinggal untuk merawat serta mewalikan anak yatim piatu dan anak terlantar sebagaimana orang tua bagi anak-anak tersebut. Panti asuhan diperlukan untuk mendidik, membimbing, dan memberikan kasih sayang kepada anak-anak tersebut agar nantinya dapat tumbuh dan berkembang untuk menjadi penerus bangsa Indonesia. (Tarigan, Yohana Eniette, 2017)

Panti asuhan di Indonesia memiliki sistem asrama yang menampung anak dalam kelompok-kelompok berisi 15-20 anak (Tjiptasastra, 1996). Kendala yang dihadapi adalah ruang yang tersedia terbatas untuk anak-anak yang sangat banyak. Ruang digunakan bersama dan tidak ada ruang fisik untuk privasi. Mereka akan melakukan kegiatan yang terjadi diruangan yang sama, yang mana tidak menutup kemungkinan beberapa anak akan merasa canggung satu sama lain dan akan kesulitan dalam berkomunikasi. Panti asuhan juga memiliki jadwal dan peraturan yang nyata, disiplin dan mengikat sehingga panti asuhan lebih terlihat seperti sekolah, sehingga ada beberapa anak yang tidak menggagap itu sebagai rumah. Seharusnya bangunan panti asuhan tidak hanya berfungsi sebagai naungan saja, tetapi harus memiliki ikatan dengan penghuninya (anak-anak) (Christiana Faria E, 2013).

Di Indonesia sendiri dibutuhkan desain Panti Asuhan yang dirasakan sebagai *home* bagi anak-anak yang berfungsi sebagai tempat tinggal dimana mereka dapat merasa nyaman, layak, aman dan mampu mengekspresikan diri sepenuhnya,

tidak hanya karena rumah tersebut merupakan tempat untuk berteduh dari panas dan hujan, tetapi juga karena adanya rasa kepemilikan terhadap bangunan tersebut.

Dalam bab ini peneliti akan menganalisa hasil wawancara, observasi, dan Kuesioner yang telah di lakukan pada anak-anak dan Pengurus Panti Asuhan. Peneliti juga akan membahas hasil penelitian yang mencakup kriteria desain, kriteria pemilihan tapak, dan program ruang yang akan dimasukkan.

4.2. Temuan Lapangan

Data-data primer hasil wawancara,observasi dan kuisisioner adalah sebagai berikut :

4.2.1. Hasil Wawancara

4.2.2.1. Pengelola Panti Asuhan Kasih Anugerah

Dari hasil wawancara pengelola Panti Asuhan Kasih Anugerah, Ibu Sri Wandini Jl. Primadona Blok No.88 Kali deres, Jakarta Barat peneliti menemukan beberapa data-data yang terkait dengan penelitian, yaitu :

1. Panti asuhan kasih anugerah sudah berdiri 6 tahun pd bulan April didirikan oleh pak Andri, Pak andri mempunyai sekolah yang mana anak-anak panti juga bersekolah disana.
2. Jumlah anak panti ada 48 dengan jumlah pengurus 5 orang,
3. Di Panti Asuhan setiap anak-anak ditekankan untuk disiplin dan mandiri karena mereka tidak memiliki orang tua disini. Memang benar pengurus ditunjuk untuk menjadi orang tua pengganti, tetapi dengan kapasitas yang banyak dengan jumlah pengurus yang terbatas tidak akan mampu untuk memberikan kasih sayang yang sepenuhnya untuk mereka semua.
4. Memang benar anak-anak di panti asuhan kebanyakan merasa tinggal dipanti asuhan tidak terasa *home*.
5. Keperluan ruang *private* memang dibutuhkan setiap anak dalam menjalani proses tumbuh kembangnya.
6. Harusnya ada ruang belajar, ruang hobby, aula multi fungsi, klinik, ruang makan, ruang tidur, kamar mandi dengan rasio 1:4, ruang santai, loker masing-masing, ruang olahraga untuk menjaga kesehatan, area bertanam hidroponik untuk memberikan kegiatan

kepada anak-anak sehingga pikiran mereka tidak kosong, dan Taman untuk anak-anak

7. Desain arsitektur saja tidak cukup untuk menciptakan suasana *home* di dalam rumah, perlu adanya pendekatan ke psikologi anak-anak.
8. Asrama putri dan putra harus dipisah, jika ada anak remaja juga harus dipisah.
9. Kendala dalam mengurus panti asuhan adalah SDM, karakter setiap anak bermacam-macam, datang dari keluarga yang berbeda-beda, cara mendidiknya juga berbeda. Ada yang datang saat masih kecil dan ada yang sudah remaja. Yang sudah remaja pola pikirnya sudah tertanam. Tidak mudah untuk mendidiknya.
10. Berikut merupakan jadwal aktivitas keseharian anak Panti Asuhan Kasih Anugerah.

Tabel 4. 1 Jadwal Kegiatan Panti Asuhan kasih Anugerah

JAM	SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU
03.30	Berdoa	Berdoa	Berdoa	Berdoa	Berdoa	-
04.00	Nyanyi Bersama	Nyanyi Bersama	Nyanyi Bersama	Nyanyi Bersama	Nyanyi Bersama	-
04.30	Mandi	Mandi	Mandi	Mandi	Mandi	-
06.00	Berangkat sekolah	Berangkat sekolah	Berangkat sekolah	Berangkat sekolah	Berangkat sekolah	Di isi dengan acara yang diadakan oleh pihak luar ke Panti Asuhan
02.00	Pulang sekolah	Pulang sekolah	Pulang sekolah	Pulang sekolah	Pulang sekolah	
03.00	les	les	les	les	les	
17.00	Makan	Makan	Makan	Makan	Makan	
17.30	Mandi	Mandi	Mandi	Mandi	Mandi	
19.00	Bermain Menonton	Bermain Menonton	Bermain Menonton	Bermain Menonton	Bermain Menonton	
20.00	Berdoa	Berdoa	Berdoa	Berdoa	Berdoa	
20.30	Tidur	Tidur	Tidur	Tidur	Tidur	

11. Berikut merupakan Fasilitas yang ada di Panti Asuhan Kasih Anugerah

Tabel 4. 2 Fasilitas Panti Asuhan Kasih Anugerah

MASSA BANGUNAN	NAMA RUANG	KETERANGAN	LANTAI
----------------	------------	------------	--------

Massa bangunan 1	Kamar tidur 1	Kamar tidur ditempati 10 anak dalam satu kamar	1
	Kamar tidur 2	Kamar tidur ditempati 10 anak dalam satu kamar	1
	Kamar mandi 1	Jumlah kamar mandi yang sangat kurang, Dipakai bergantian oleh 24 anak	1
	Ruang Tamu	Ruang tamu sangat kecil, dan tidak ada ruang khusus untuk pengelola	1
	Ruang Multifungsi	Ruang yang digunakan untuk menonton bersama, bermain, acara, belajar dan, berdoa	1
	Dapur	Digunakan oleh kaka pengurus untuk menyiapkan makanan	1
	Gudang	Untuk menyimpan alat-alat, stock makanan, dll	1
	Kamar tidur 3	Tempat tidur kaka pengurus dan anak	2
	Kamar tidur 4	Tempat tidur kaka pengurus dan anak	2
	Kamar mandi 2	Kamar mandi kaka pengurus dan anakanak	2
	Area jemuran	Untuk menjemur pakaian	2

12. Kebanyakan anak-anak panti dari daerah yang datang tidak percaya diri, minder, dan pasti menangis saat pertama kali datang ke panti.
13. Ada anak yang bandel, tidak mau nurut, sulit bergaul, pendiam, dan sulit berkomunikasi.
14. 1 Kamar menampung 10 anak
15. Anak-anak membutuhkan Pendidikan agama agar dapat membentuk pribadi dan identitas mereka.

16. Setiap anak panti asuhan diberikan tugas masing-masing untuk mengurus rumah
17. Ada beberapa anak yang tumbuh menjadi pribadi yang kasar, dan emosian
18. Demi kenyamanan harus ada sirkulasi udara yang baik untuk ruangan dan kamar tidur, tetapi di Panti ini belum ada.

4.2.1.2. Pengelola Panti Asuhan Vincentius Putri

Dari hasil wawancara pengelola Pengelola Panti Asuhan Vincentius Putri Ibu Natalia Kristina Jl. Otto Iskandardinata No.76, Kp. Melayu, Jakarta Timur, Peneliti menemukan data-data yang terkait dengan penelitian yaitu :

1. Panti Asuhan Vincentius Putri sudah berdiri selama 82 tahun.
2. Jumlah anak di Panti asuhan berjumlah 108 anak
3. Pengurus Panti berjumlah 42 orang, terdiri dari, suster, staff kantor ,Resepsionis, pengasuh, pengurus perpustakaan, bagian IT, ruang jahit, , kebersihan, bagian cuci, supir, dan bimbingan konseling khusus pengasuh anak berjumlah 11 orang , guru BK 1 orang, dan psikolog 1 orang.
4. Panti asuhan Vincentius Putri bekerjama sama dengan ad familia di Kelapa Gading untuk membantu mendidik anak, setiap tahun ada kurikulumnya.
5. Kendala mengurus anak adalah, anak milenial lebih mendengar perkataan temannya dari pada ibu asuhnya, pengasuh dinomorduakan
6. Di Panti memiliki aturan tidak boleh membawa HP, kecuali anak SMA kelas 3, itu pun pada jam-jam tertentu.
7. Jumlah anak SD 1-6 berjumlah 37 anak, SMP 1-3 berjumlah 36 anak, SMA 1-3 berjumlah 34, Mahasiswa berkebutuhan khusus 2 anak.
8. Menggunakan sistem pola pengasuhan grup, 1 grup memiliki 3 pengasuh, kelas 4-6 dinamakan grup Santa Maria, SMP 1-3 dinamakan Santa Angela, SMA 1-3 dinamakan Santa Ursula.

9. Aktivitas anak Panti diatur dari jadwal aturan sehari-hari.
10. Belum semua anak di Panti Asuhan Vincentius Putri merasakan rasa *home*
11. Ruang-ruang yang ada di Panti yaitu, ruang grup yang di pakai untuk makan, belajar, dll, Aula, ruang makan, ruang musik, ruang komputer, perspustakaan, ruang BK, ruang, bekerja sama dengan rumah sakit Santo carolus sebagai pengganti klinik.
12. Untuk menangani anak-anak yang sedih di Panti Asuhan, para pengurus mengajak main, melakukan konsultasi, dan memberi nasihat.
13. Setiap anak memiliki jadwal piket masing-masing, mulai dari menyapu, mengepel, merapikan kamar, dll
14. 1 kamar di Panti asuhan di tempati sampai 24 anak, 30 anak, dll
15. Ruang doa untuk kapasitas 250 orang dipakai 1 minggu sekali dan sebulan sekali ada misa
16. Berikut merupakan jadwal aktivitas keseharian anak Panti Asuhan Vincentius Putri

I. Jadwal Harian

Tabel 4. 3 Jadwal Kegiatan Harian Panti Asuhan Vincentius Putri

JAM	SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU
04.55	Berdoa	Berdoa	Berdoa	Berdoa	Berdoa	-
05.00	Mandi	Mandi	Mandi	Mandi	Mandi	-
05.30	Makan Pagi	Makan Pagi	Makan Pagi	Makan Pagi	Makan Pagi	-
06.00	Berangkat sekolah	Berangkat sekolah	Berangkat sekolah	Berangkat sekolah	Berangkat sekolah	-
12.00	Makan siang	Makan siang	Makan siang	Makan siang	Makan siang	Di isi dengan acara yang diadakan oleh pihak luar Dan kadang berjualan
01.00	Pulang sekolah	Pulang sekolah	Pulang sekolah	Pulang sekolah	Pulang sekolah	
01.30	istirahat	istirahat	istirahat	istirahat	istirahat	
15.00	Mandi sore	Mandi sore	Mandi sore	Mandi sore	Mandi sore	
16.00	Belajar dan les	Belajar dan les	Belajar dan les	Belajar dan les	Belajar dan les	
18.00	Makan malam	Makan malam	Makan malam	Makan malam	Makan malam	
19.00	belajar	belajar	belajar	belajar	belajar	-

20.30	berdoa	berdoa	berdoa	berdoa	berdoa	-
21.00	Tidur malam	Tidur malam	Tidur malam	Tidur malam	Tidur malam	-

II. Jadwal Mingguan

Tabel 4. 4 Jadwal Kegiatan Mingguan Panti Asuhan Vincentius Putri

HARI	KETERANGAN
Minggu ke - II	Weekend, kembali ke Panti paling lambat pkl. 15.00 Wib.
Sabtu (Minggu ke- IV)	Kerja Bakti pkl. 15.30 – 16.30 Wib.
Misa mingguan	Setiap hari Sabtu sore/Minggu pagi
Minggu III	Kegiatan ketrampilan
Sabtu malam minggu I & IV	Musik day (Pendamping Ibu yang bertugas)
Sabtu malam minggu III	Nonton TV/ Flesdisk pkl. 19.30 – 23.00 Wib
Selasa (17.00 – 18.00 Wib)	Nonton TV/ Flesdisk untuk anak TK – SD Kls V
Kamis (17.00-18.00 Wib)	Nonton Khusus berita (sesuai kebutuhan)
Jumat (19.30 – 21.00 Wib)	Nonton TV/Flesdisk untuk anak SD Kls. VI – SLTA
Sabtu (19.30 – 22.00 Wib)	Nonton TV / Flesdisk untuk anak SD Kls. VI - SLTA
Sabtu (08.30-09.30 Wib)	Les – les, kegiatan perpustakaan dan bermain kelompok
Jumat , 16.00 – 17.30 Wib	Olahraga
Minggu dan Libur Nasional	Nonton TV pkl. 09.00 – 11.00 Wib

17. Berikut merupakan Fasilitas yang ada di Panti Asuhan Vincentius Putri

Tabel 4. 5 Fasilitas Panti Asuhan Vincentius Putri

MASSA BANGUNAN	NAMA RUANG	KETERANGAN	LANTAI
Massa bangunan 1	Ruang Tamu	Terletak dibagian depan	1
	Kantor Panti	Terletak dibagian depan bersebelahan dengan ruang tamu	1
	Gudang sumbangan	Disamping kantor panti agar tidak terlalu jauh dengan ruang tamu	1
	TK Vincentius	Panti menyatu dengan TK Vincentius	1

Ruang Grup Santa Angela	Ruang Aktivitas anak SMP	1
Ruang Grup Santa Ursula	Ruang Aktivitas anak SMA	1
Dapur	Dapur Pengurus menyiapkan makanan anak-anak	1
Gudang Makanan	Tempat meyimpan persediaan makanan	1
Bangsas	Ruang fleksibel dengan bermacam aktivitas	1
Ruang Grup Santa Maria	Ruang Aktivitas anak SD	1
WC Pengasuh	WC khusus pengasuh	1
WC Umum	WC untuk pengunjung	1
Ruang Komputer	Ruang yang digunakan setiap minggu untuk melatih keterampilan anak	1
Dapur Pengasuh	Dapur khusus untuk pengasuh	1
Ruang Kolintang & Piano	Untuk melatih bakat	1
Ruang Makan Pengasuh	Tempat makan pengasuh anak-anak	1
Ruang Grup Santa Theresia	Ruang Aktivitas anak TK	1
Area Jemur & Seterika	Anak-anak bergantian sesuai schedule	1
Tempat Mencuci	Tempat mencuci baju kotor	1
Kamar Mandi Karyawan	Kamar mandi karyawan Panti	1
Aulah Nazareth	Aulah untuk menonton dan kadang berdoa	1
Ruang Menjahit	Untuk keterampilan anak	1
Studio Musik	Untuk bermain musik	1
Kamar Mandi pengasuh	Kamar mandi khusus pengasuh	1
Ruang doa	Digunakan jika ada misa	2
Ruang BK	Untuk anak-anak bermasalah	2

	Ruang menonton	Ruang menonton bersama dengan layout sosiopetal	2
	Kamar tidur (barak)	Ruang tidur yang ditempati orang dalam jumlah banyak	2
	UKS	Satu-satunya ruang yang ada privasi	2
	Persputakaan	Cahaya matahari masuk kedalam perpustakaan	2
	Ruang Rapat	Untuk Rapat kurikulum dan berbagai kegiatan	2
	Ruang Makan	Ruang makan bersama anak-anak	2

18. Ruang grup Panti Asuhan *flexible*, digunakan untuk bermacam-macam aktivitas.
19. Kamar mandi anak-anak dan remaja dipisah dan memiliki pintu yang tertutup.berjumlah 34 buah.
20. Ruang aula digunakan untuk bermacam-macam kegiatan, dari acara musik,dll
21. Anak-anak membutuhkan taman yang rindang untuk aktivitas diruang outdoor.
22. Dibutuhkan fasilitas anak bermain untuk tumbuh kembang anak, kamar mandi, ruang belajar, kamar tidur, ruang hobby, ruang rekreasi/nonton, area hidroponik.
23. Kebanyakan anak Panti asuhan yang sudah lulus ada yang bekerja, berbakti di Panti, menjadi istri.

4.2.1.3. Anak-Anak di Panti Asuhan Vincentius Putri

Dari hasil wawancara 7 orang anak yang terdiri dari 3 anak SD, 2 anak SMP, dan 2 anak SMA di Panti Asuhan Vincentius Putri Jl. Otto Iskandardinata No.76, Kp. Melayu, Jakarta Timur, anak-anak dengan umur 4-12 tahun dikategorikan sebagai anak-anak, dan umur 13-18 tahun di ketegorikan sebagai remaja. Tujuannya adalah mencari perbedaan kebutuhan apa yang paling di perlukan untuk anak-anak dan remaja berdasarkan 3 kategori dari rasa *home*, yaitu; sosial, personal,

dan fisik bangunan. Peneliti menemukan data-data yang terkait dengan penelitian, yaitu :

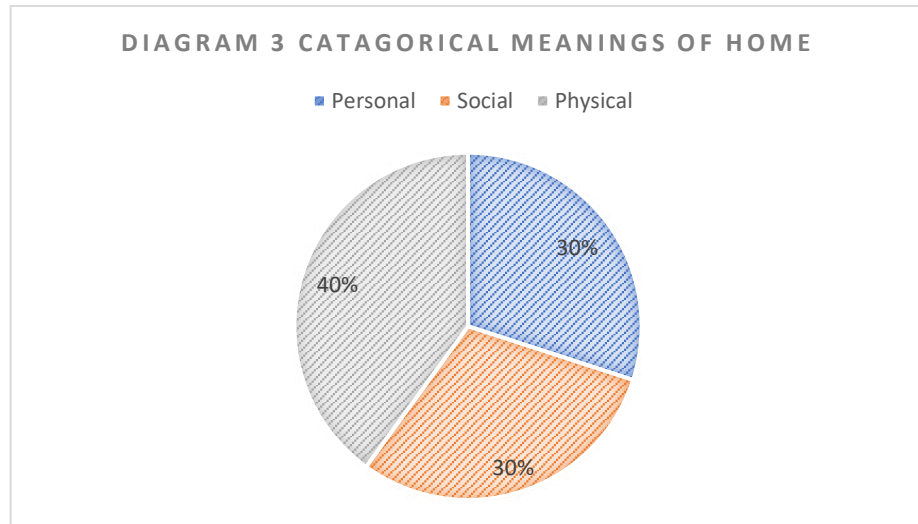
1. Anak Sekolah Dasar, (anak-anak)

Anak-anak di panti asuhan merasa tempat yang mereka tinggal saat ini sudah cukup baik karena fasilitas yang disediakan panti sudah cukup lengkap, tetapi kekurangannya terletak di beberapa fasilitas seperti toilet yang bau, kotor, lembab, tidak adanya ventilasi, WIC yang terlalu sempit dan jumlahnya masih kurang. Selain toilet aula juga tidak terasa nyaman karena tidak terlalu besar dan terlalu terbuka sehingga tidak terlalu merasakan rasa privasi. Kamar tidur yang ditempati 20an anak dalam satu kamar juga menjadi permasalahan bagi anak-anak karena hilangnya rasa privasi.

Hilangnya hubungan sosial antara kakak-kakak yang lebih tua dengan anak-anak panti yang lebih muda karena sistem panti yang membagi sistem Pendidikan perjenjang/grup yaitu grup Santa maria untuk anak SD , grup Santa Angela untuk anak SMP, dan grup Santa Ursula untuk anak SMA. Tidak adanya ruang bermain/komunal yang memberikan waktu untuk mereka berkumpul bersama sehingga interaksi antar adik, dan kakak di Panti sangat kurang.

Anak-anak sangat menyukai ruang komputer, perpustakaan, dan taman bermain yang memiliki tanaman yang rindang dan indah. Selain itu ruang-ruang yang dibutuhkan anak-anak yaitu, ruang olahraga, ruang hobby, ruang bermain, dan ruang komunal untuk bersosialisasi. Bagi anak-anak rasa kasih sayang dari teman maupun pengasuh sangatlah penting, dari wawancara anak-anak SD kelas 5 dan 6 di Panti Asuhan Vincentius Putri dapat disimpulkan bahwa :

Diagram 4. 1 Three catagorical meanings of home



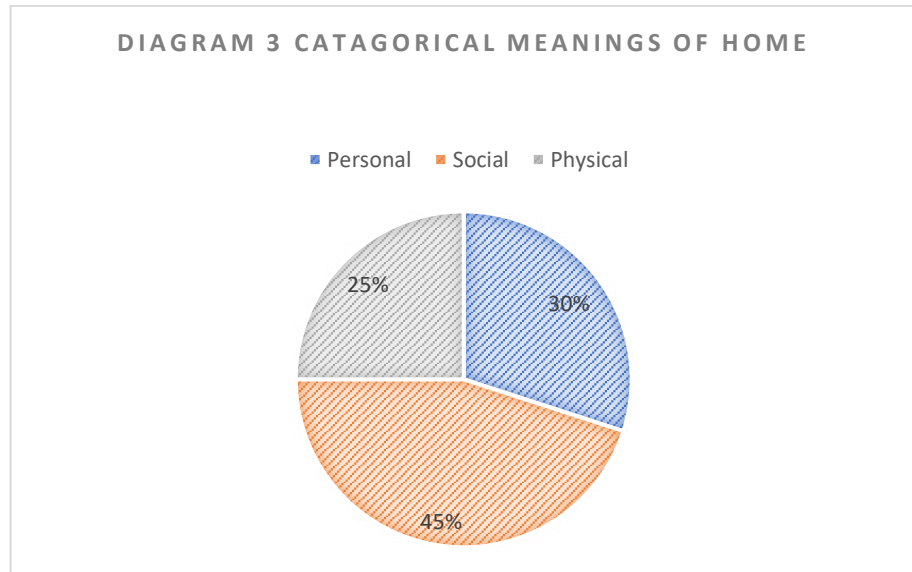
2. Anak Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas (Remaja)

Anak remaja di Panti Asuhan merasa tempat yang mereka tinggali saat ini sudah cukup baik, fasilitas fasilitas sudah cukup lengkap. Kekurangan bagi mereka ada pada bagian wc yang kotor dan bau. Anak remaja menginginkan adanya Kamar tidur masing-masing sebagai tempat kesendirian/privasi bagi mereka, adanya area olahraga basket, ruang hobby, dan banyaknya taman yang ditumbuhi tanaman-tanaman hijau disekitar rumah.

bagi anak-anak remaja, hubungan sosial dengan keluarga dan teman untuk saling berbagi suka cita, saling menopang disaat senang maupun sedih, dan mengisi hari-hari agar tidak merasa kesepian merupakan suatu hal yang sangat penting karena teman-teman sebagai pengganti kerluarga bagi mereka.

Mereka juga senang memiliki pengasuh yang baik, lembut dan tidak kasar kepada mereka, walaupun pangasuh tidak bisa memberikan kasih sayang dan perhatian yang merata ke setiap anak. Kendala yang dihadapi anak remaja dalam berosialisasi adalah susahnya beradaptasi dengan teman, saat berantem/berselisih tidak merasa nyaman.

Diagram 4. 2 Three catagorical meanings of home

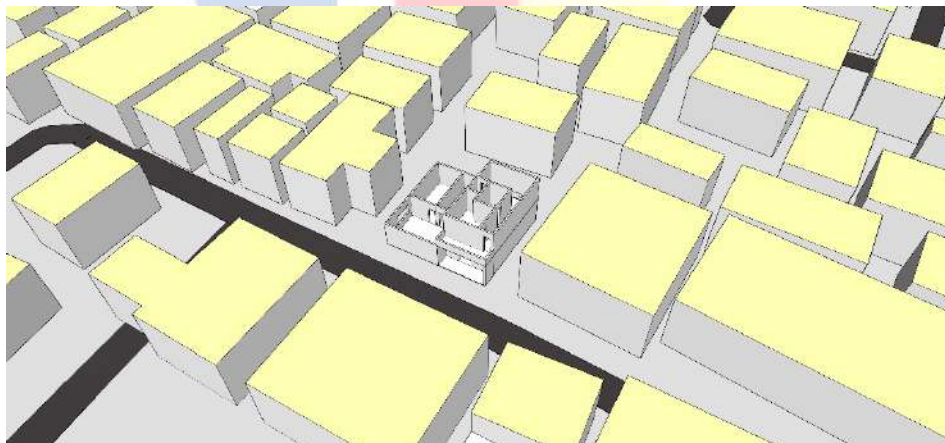


4.2.2. Hasil Observasi

4.2.2.1. Panti Asuhan Kasih Anugerah

Dari hasil observasi di Panti Asuhan Kasih Anugerah yang telah diteliti, peneliti menemukan beberapa data-data yang terkait dengan penelitian yaitu:

a. Lokasi Tapak



Gambar 4. 1 Zonasi Sekitar Panti Asuhan Kasih Anugerah

Panti asuhan kasih anugerah terletak di tengah lingkungan perumahan, dimana masyarakat sekitar dapat terlibat dalam pengawasan kegiatan di Panti Asuhan. Tidak tersedia jalur pedestrian, karena jalur kendaraan memiliki intensitas kendaraan yang relatif rendah. Tidak adanya parkir khusus untuk kendaraan, saat ada acara, kendaraan diparkirkan di

sekitar rumah penduduk, sehingga acara yang diselenggarakan panti relatif kecil, tidak bisa terlalu besar. Panti asuhan dekat dengan sekolah SD dan SMP kasih anugerah yang merupakan SMP milik Yayasan Kasih Anugerah.

b. Ruang Komunal



Gambar 4. 2 Ruang aktivitas di Panti Asuhan kasih Anugerah

Ruang aktivitas di Panti asuhan Kasih anugerah sangat terbatas, anak-anak melakukan banyak kegiatan di satu ruang yang sama, mulai dari bermain, belajar, berdoa, makan, dll. Kebanyakan anak-anak bergerak dengan aktif dan lincah, mereka sering melompat, berlari, dan bermain bersama teman-temannya, tetapi tidak ada ruangan yang mewadahi aktivitas tersebut. ada juga anak- anak yang hanya berdiam diri tidak bisa bergaul bersama teman-temannya. karena hanya 1 ruang yang digunakan untuk berbagai aktivitas anak yang banyak, interaksi dan kedekatan intim antar anak-anak semakin terbentuk.

c. Ruang istirahat/privat

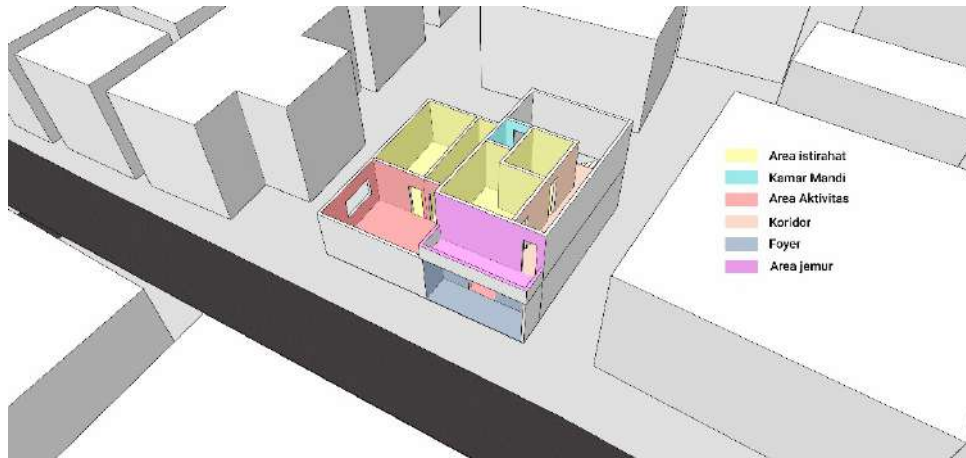


Gambar 4. 3 Area Istirabat Panti Asuhan Kasih Anugerah

Sumber : Foto pribadi dan Kasih anugerah website

Panti Asuhan memiliki 4 Ruang istirahat/ kamar tidur, terdapat 2 kamar tidur dilantai 1 dan 2 kamar tidur di lantai 2, kamar tidur dilantai satu digunakan untuk anak-anak, kamar tidur dilantai 2 digunakan untuk anak-anak dan kaka pengelola. 1 kamar tidur ditempati oleh 10 anak, kamar tidur yang ditempati terlalu banyak orang membuat anak-anak kehilangan privasi mereka. Beberapa kamar pun tidak memiliki ventilasi sebagai jalur masuk udara sehingga tidak sehat untuk ditempati. Kamar dilantai 1 memiliki ukuran sekitar 6 m x 8 m.

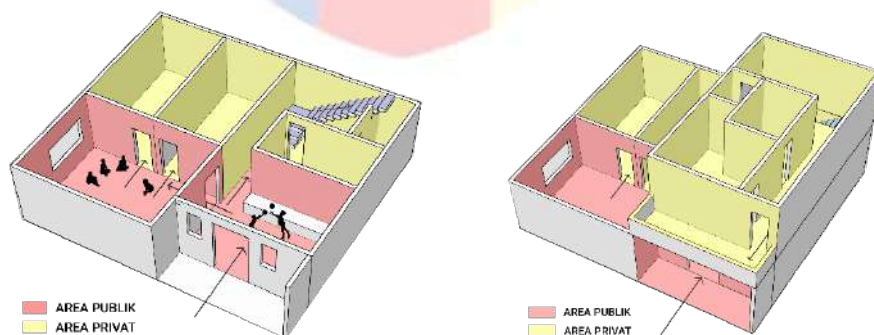
d. Fasilitas



Gambar 4. 4 Ruang-ruang di Panti Asuhan Kasih Anugerah

Bentuk massa bangunan kotak, tidak kontras, jenis atap yang menyesuaikan dengan bangunan sekitar, dan hanya terdiri dari 1 massa bangunan. Panti asuhan tidak memiliki area hijau, area olahraga, dan taman bermain khusus. Seharusnya ruang-ruang tersebut disediakan untuk mendukung proses tumbuh kembang anak. Ruang BK atau psikologi juga tidak tersedia seharusnya ada ruang BK untuk membimbing anak-anak yang bermasalah.

e. Zoning



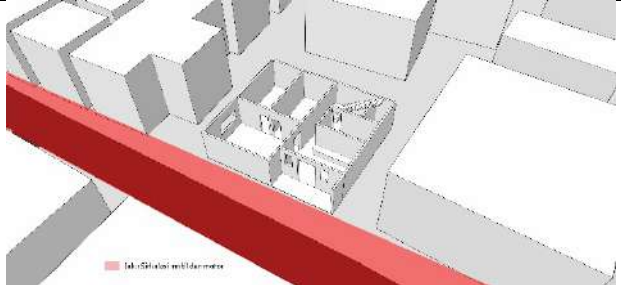
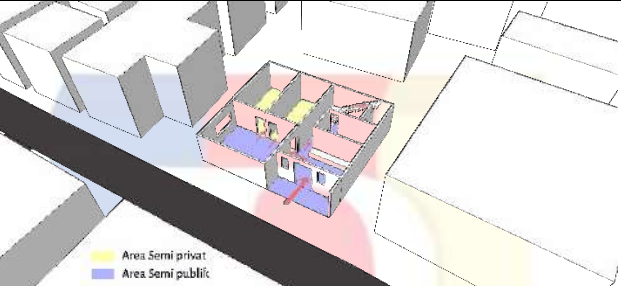

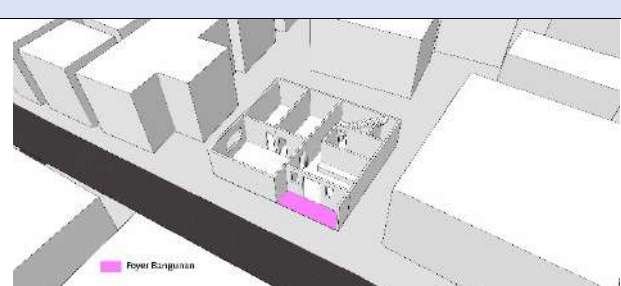


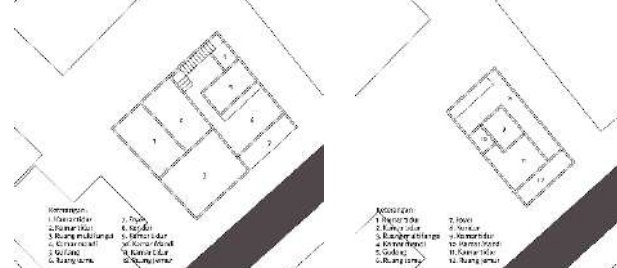
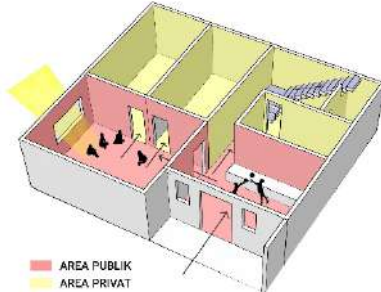
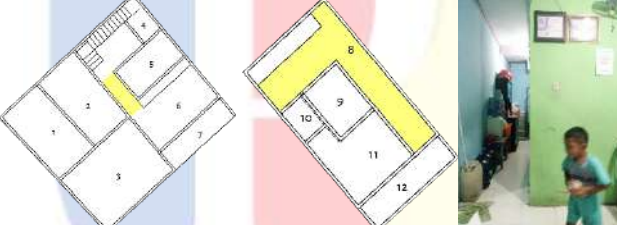

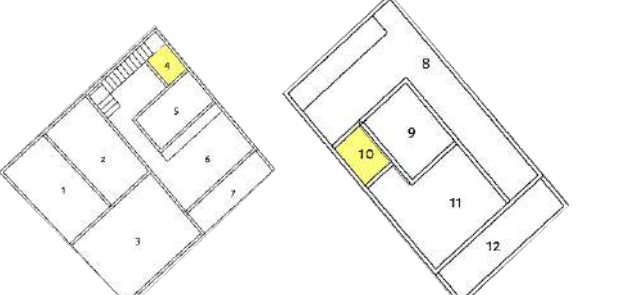
Gambar 4. 5 Area Privat, Publik, dan sirkulasi Panti Asuhan Kasih Anugerah

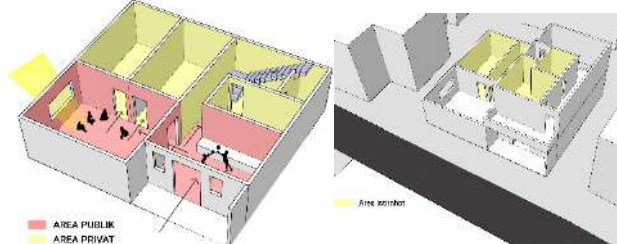
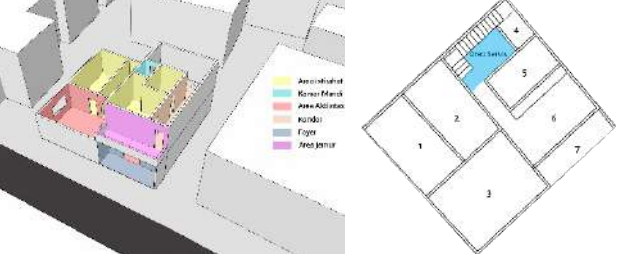
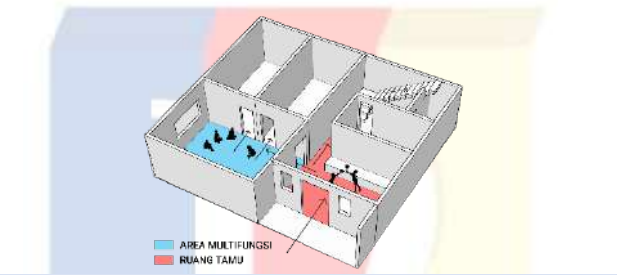
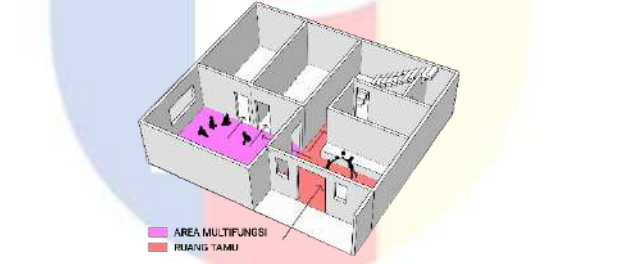
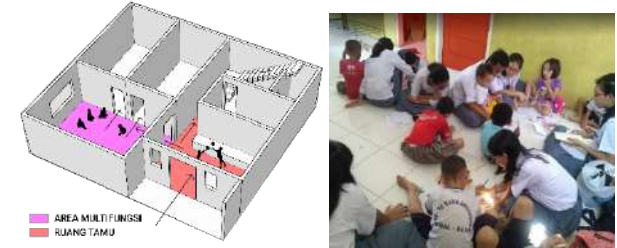
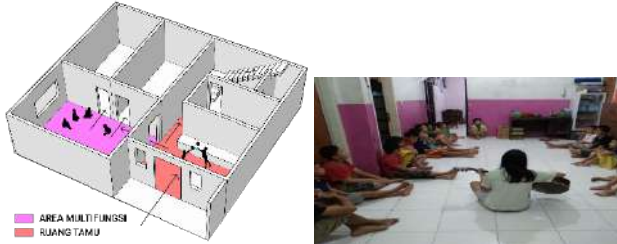
Area publik dan privat mudah di indektifikasikan, hirarki ruang juga telah sesuai, area publik pada bagian diluar dan area privat pada bagian yang lebih dalam. Area public (area komunal) terletak dekat area privat sehingga tercipta interaksi antar penghuni, kekurangan area komunal adalah tidak adanya cross ventilation, terlalu sempit, dan tidak adanya privasi. sirkulasi bangunan cukup jelas melalui area public dahulu kemudian menuju area privat. Lebar koridor terlalu sempit ditambah diletaknya barang-barang di sepanjang jalur koridor.

Berikut merupakan tabel hasil observasi menguji parameter yang telah disintesa terhadap Panti Asuhan Kasih Anugerah :

Tabel 4. 6 Analisa Peneliti Terhadap Panti Asuhan Kasih Anugerah

Parameter	Diagram	Keterangan di Lapangan
<p>Sirkulasi menuju bangunan & parkir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sirkulasi kendaraan yang efektif dan jelas, hanya disatu titik saja didalam tapak. 2. memisahkan sirkulasi kendaraan dengan sirkulasi pejalan kaki. 3. Parkir mobil difabel yaitu 3.6-3.7m dan memiliki simbol gambar disabilitas 		<p>(x) Panti Asuhan tidak menyediakan jalur sirkulasi kendaraan dan parkir difabel didalam tapak dikarenakan keterbatasan lahan., bangunan langsung menempel kejalan sekunder.</p>
<p>Sirkulasi Bangunan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sirkulasi harus mengalir secara linear, tidak membingungkan. 2. Sirkulasi harus memperhatikan titik temu dan interaksi para penghuni rumah. 		<p>(✓) Sirkulasi bangunan secara linear dan saat memasuki area semiprivate harus melewati area semi publik terlebih dahulu</p>
<p>Massa Bangunan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Massa bangunan terpisah-pisah 2. Memisahkan area remaja dan anak-anak 3. Menginjeksi void/courtyard di beberapa titik dari massa bangunan 		<p>(x) Panti Asuhan tidak memiliki massa yang terpisah, area anak remaja dan anak tidak dipisah, dan tidak memiliki courtyard karena luas lahan yang sangat terbatas.</p>
<p>Privasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Loker untuk rasa privasi 2. desain dinding garis lurus/kolom yang terbuka namun memberikan rasa privasi 3. persembunyian rahasia di site, ruang loteng, dan coakan ruang. 		<p>(1/2) Panti Asuhan menyediakan loker untuk masing-masing anak, dinding-dinding pembatas memberikan rasa aman dan privasi terhadap ruang semipublik, tidak ada persembunyian rahasia.</p>
<p>Taman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan naungan dalam bentuk pohon atau struktur naungan fisik yang memberikan perlindungan dari radiasi ultraviolet setidaknya 30 persen dari area bermain di luar ruangan 2. Tidak lebih dari 60 % ruang luar untuk bermain tertutup oleh struktur peneduh 		<p>(x) Bangunan Panti Asuhan tidak memiliki taman khusus, didepan bangunan hanya memiliki foyer, dikarenakan keterbatasan lahan.</p>

<p>3. Ruang luar dengan perkebunan, pahatan pahatan, batu-batu, ayunan, rumah pohon, dan pasir</p>		
<p>Fasilitas</p>		
<p>1. Panti Asuhan harus menyediakan ruang keterampilan, perpustakaan, ruang makan, tempat ibadah, ruang BK, kamar mandi yang cukup, lapangan olahraga</p> <p>2. Dekat dengan fasilitas sekolah, pelayanan kesehatan, tempat rekreasi, pusat kegiatan anak dan remaja.</p>		<p>(x) Panti Asuhan masih belum memenuhi standar fasilitas seperti wc kamar mandi yang cukup untuk jumlah anak panti asuhan, perpustakaan, ruang makan dll, hal ini disebabkan karena keterbatasan lahan dan biaya.</p>
<p>Ruang Komunal</p>		
<p>1. Tersebar di beberapa titik di dalam bangunan</p> <p>2. Layout sosiopetal</p> <p>3. Memasukan cahaya alami kedalam ruangan</p> <p>4. Ruang yang memiliki hubungan antara ruang dalam dan luar</p>		<p>(1/2) Karena luas bangunan tidak terlalu besar, area komunal tersebar langsung bersampingan dengan area privat, hal ini juga menciptakan kedekatan antar anak diruang yang kecil untuk aktivitas yang banyak, ruang komunal memasukan cahay alami, tetapi belum maksimal.</p>
<p>Koridor</p>		
<p>1. Lebar koridor minimal 0.9 m</p> <p>2. Tidak boleh ada koridor yang gelap, dan panjang tanpa ujung</p> <p>3. Desain tempat duduk di sepanjang jalur</p> <p>4. Tidak menggunakan warna material yang gelap.</p>		<p>(1/2) Koridor di Panti Asuhan tidak terlalu panjang dan memiliki ukuran 0.9, tetapi permasalahannya banyak barang yang diletakkan disepanjang koridor sehingga tidak terasa nyaman, koridor menggunakan cat=warna terang. Belum ada tempat duduk disepanjang jalur.</p>
<p>Unit Kamar</p>		
<p>1. kamar tidur dengan ukuran 9 m² untuk 2 anak</p> <p>2. Harus memiliki bukaan untuk mendapatkan sinar matahari</p> <p>3. Disediakan lemari untuk menyimpan barang pribadi anak untuk menciptakan sense of belonging</p> <p>4. Memiliki jendela yang aman untuk anak dan sesuai proporsi anak</p>		<p>(x) Kamar tidur kurang lebih memiliki ukurang 28 m² untuk 10 anak, kamar tidak sehat karena tidak memiliki cahaya dan bukaan alami, lemari masih digunakan bersama-sama.</p>
<p>Kamar Mandi</p>		
<p>1. Memiliki pencahayaan dan ventilasi udara yang cukup</p> <p>2. kamar mandi anak laki-laki dan perempuan harus terpisah dengan perbandingan 1:5</p> <p>3. Bilik toilet minimal dengan ukuran 1.5 mx 0,9 m, dan shower 1m x 1m</p> <p>4. Toilet umumTerletak dilokasi yang strategis untuk anak-anak yaitu akses langsung dari ruang kegiatan dan area bermain luar ruangan.</p>		<p>(1/4) Karena gadung panti asuhan ini digunakan untuk anak laki-laki maka toilet hanya digunakan untuk anak laki-laki, permasalahannya adalah jumlah toilet yang hanya 2 untuk kapasitas 30 anak. Bilik toilet memilki ukuran yang cukup besar sekitar 2 x 1.5, tidak ada toilet umum khusus.</p>
<p>Area Staff/Pengelola</p>		

<ol style="list-style-type: none"> Menghubungkan rute sirkulasi pengurus dengan area aktivitas/bermain 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>(1/2) Kamar tidur pengelola terletak dilantai 2, sehingga jalur sirkulasi kaca pengelola harus melewati ruang komunal terlebih dahulu, tetapi permasalahannya tidak ada void yang yang digunakan untuk mengawasi anak-anak dari lantai 2</p>
Area Servis		
<ol style="list-style-type: none"> Terletak dibagian belakang dan sirkulasi terpisah dengan sirkulasi privat Jika Panti Asuhan tidak menyediakan fasilitas laundry harus ada laundry external dengan sirkulasi yang terpisah dengan sirkulasi utama. 		<p>(1/2) Bagian servis seperti dapur diletakkan di bagian belakang, tetapi sirkulasi belum terpisah, kamar mandi di lantai 2 digunakan untuk mencuci dan disediakan area jemur di balkon lantai 2.</p>
Persustakaan		
<ol style="list-style-type: none"> Perpustakaan Jauh dari titik kebisingan ruangan lebih tinggi dari area lainnya. Menggunakan warna yang cocok untuk aktivitas <i>study</i> Warna biru, hijau, dan kuning Harus memiliki ventilasi udara yang baik 		<p>(x) Tidak ada ruangan Perpustakaan khusus, ruang membaca dan lemari buku diletakkan di ruang multifungsi, dan saat ada kegiatan lain suara sangat berisik, sehingga susah untuk focus. Belum memiliki ventilasi udara yang baik.</p>
Ruang Doa		
<ol style="list-style-type: none"> Terletak jauh dari area yang berisik Memiliki pencahayaan alami yang cukup dan ventilasi udara yang cukup Menggunakan material yang menghangatkan seperti kayu 		<p>(x) Tidak ada ruangan doa khusus, kegiatan doa dilakukan bersana di ruang multifungsi, tidak menggunakan material kayu.</p>
Aula Serbaguna		
<ol style="list-style-type: none"> Menciptakan suasana ruang lapang sehingga tidak terkesan terkurung Memiliki pencahayaan alami ruang yang memiliki hubungan antara ruang dalam dan luar 4,5 m² per anak 		<p>(x) Aula serbaguna/area multifungsi tidak memiliki hubungan dengan ruang luar, pencahayaan masih sangat kurang dan saat ada kegiatan sangatlah sempit karena tidak bisa memenuhi kapasitas penghuni panti.</p>
Ruang bermain/serbaguna		
<ol style="list-style-type: none"> lingkungan arsitektur dengan landings dan deep windowsills Adanya geometri lengkung Menggunakan warna yang cocok untuk aktivitas creative Warna merah, violet, kuning, dan oranye Ruang interaktif yang bisa menghasilkan musik. 		<p>(x) Aktivitas bermain di lakukan di ruang multifungsi dan ruang tamu, tidak sediakan desain yang mendukung aktivitas bermain dan geometri yang tidak pakai tidak di padukan dengan geometri lengkung. Aktivitas bermain musik bersama juga dilakukan di ruangan ini.</p>

4.2.2.2. Panti Asuhan Vincentius Putri

Dari hasil observasi di Panti Asuhan Vincentius Putri yang telah diteliti, peneliti menemukan beberapa data-data yang terkait dengan penelitian yaitu:

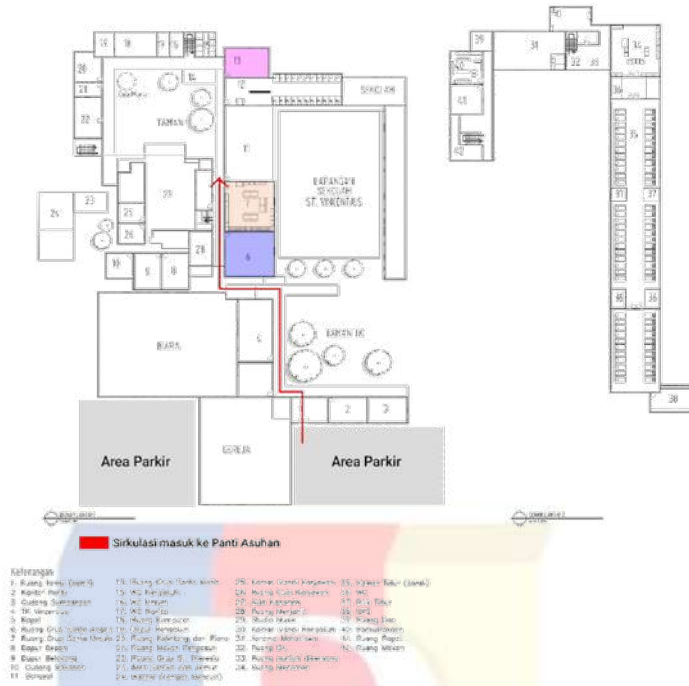
a. Lokasi Tapak



Gambar 4. 6 Penggunaan Lahan bangunan di Sekitar Panti Asuhan Vitri

Panti Asuhan terletak pada zona pelayanan umum dan sosial, sesuai dengan peruntukannya yaitu diizinkan untuk panti asuhan. bangunan terletak langsung di samping jalan protokol yang memiliki tingkat suara yang tinggi, tetapi massa bangunan panti asuhan di offset kedalam sekitar 15 meter, sehingga suara berisik tidak terdengar sampai kedalam. Bangunan terletak disekitar bangunan komersial. perumahan sekolah, gereja, dan fasilitas kesehatan. Panti asuhan menyediakan parkir dengan kapasitas yang cukup banyak sehingga masyarakat yang ingin berkunjung dan mengadakan acara dapat terlaksana dengan baik. Panti asuhan memiliki luasan sekitar 3120 m² dan KLB sekitar 4234 m²

b. Akses masuk



Gambar 4. 7 Denah Panti Asuhan Vincentius Putri Lantai 1 dan 2

Panti Asuhan Vincentius Putri berada di kompleks bersama dengan Gereja Antonius Padua, Biara Ordo suster ursulin (OSU), dan Sekolah Santo Vincentius. Sirkulasi untuk menuju Panti Asuhan harus melalui taman TK yang sangat indah dan rindang. Jumlah anak asuh di Panti Asuhan sekarang berjumlah 108 anak yang terbagi menjadi 3 jenjang yaitu Sekolah dasar kelas 4-6 grup Santa Maria, Sekolah Menengah Pertama dinamakan grup Santa Angela, dan Sekolah Menengah Atas dinamakan Santa Ursula.

c. Zoning



Gambar 4. 8 Denah Zoning Panti Asuhan Vincentius Putri

Area publik dan privat mudah di indetifikasikan, hirarki ruang juga telah sesuai, area publik pada bagian diluar dan area semi publik (ruang komunal) tersebar di beberapa titik di Panti asuhan, sebagian besar kegiatan dilakukan secara bersama diruang yang sama, kecuali kegiatan bebas dari jadwal. area yang benar-benar privat hanya dikhususkan untuk ruang-ruang tertentu, area semi privat dikhususkan untuk ruang pengelola, gudang, dan UKS. Bangunan didominasi dengan area publik sehingga kurangnya area untuk privasi. Area servis diletakan di pojok sebelah kiri dan memiliki sirkulasi khusus yang terpisah dari sirkulasi utama. Panti asuhan memiliki koridor yang tidak terlalu panjang, terbuka ke arah taman sehingga terasa adem dan tidak menyramkan koridor memiliki tinggi plafon sekitar 5 m. Courtyard yang terletak ditengah bangunan membuat sirkulasi udara alami

(stack effect) yang baik dalam bangunan, sehingga terasa nyaman dan tidak lembab. Ruang staff/pengelola tersebar di beberapa titik bertujuan untuk melakukan pengawasan alami kepada anak-anak di Panti asuhan. Sirkulasi Panti Asuhan juga memperhatikan anak berkebutuhan khusus dengan menggunakan ram.

d. Area istirahat



Gambar 4. 9 Kamar tidur, kapel. Dan ruang rapat Panti Asuhan Vincentius Putri

Kamar tidur menggunakan sistem barak yaitu 1 kamar besar yang ditempati oleh orang dengan jumlah yang sangat banyak. Ukuran kamar sekitar 58m x 10m, dengan ketinggian sekitar 4.3m. Setiap partisi kamar mengisi 24-28 anak, Tidak ada ruang privasi untuk anak-anak, pad kondisi gelap, ruang ini terasa menakutkan dan seperti memanjang (tak terbatas) maka ruang ini terkesan anonym dan membuat penghuninya inferior. kamar dimasukan ke teritori semipublik. Ruang privasi hanya tersedia di ruang UKS, tetapi penggunaan ruang tersebut bersyarat sesuai dengan aturan yang

berlaku. Adanya ruang doa/kapel secara Katolik, agama membentuk kesamaan dan identitas bagi setiap anak di Panti asuhan. ruang doa memiliki kapasitas 150 orang dengan ukuran sekitar 21m x 9m. dengan ketinggian 4 m. di lantai 2 sediakan perpustakaan dengan bukaan jendela untuk memenuhi cahaya yang masuk ke dalam ruangan, ruang rapat untuk pengelola, WC yang digunakan bersama dikamar dan ruang menonton.

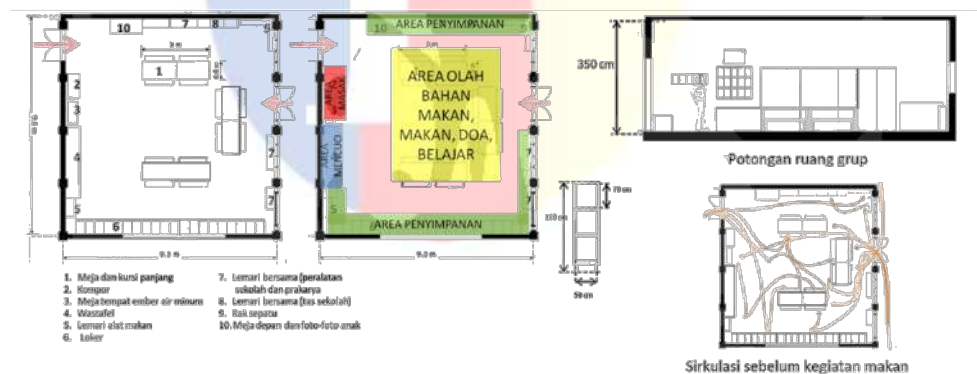
e. Taman



Gambar 4. 10 Taman, Aulah Nazareth, Bangsal, dan lapangan Panti Asuhan

Bentuk massa bangunan kotak, tidak kontras, dan jenis atap pelana yang menyesuaikan dengan bangunan sekitar, massa bangunan yang satu, tetapi menciptakan rasa massa bangunan yang terpisah karena adanya courtyard yang diletakan diantara massa. Strategi ini berusaha untuk menyatukan bagian dalam dan luar bangunan (blending inside & outside), sehingga dapat merasakan rasa tinggal di antara dua wilayah. Pembentukan masing-masing unit yang acak dan sempoyongan memungkinkan penghuni untuk mengidentifikasi dan mengarahkan dirinya ke ruang eksterior panti asuhan. Aula di Panti Asuhan diletakan disamping taman agar terasa terbuka dan lapang agar anak-anak tidak merasa terkurung. Panti asuhan juga menyediakan fasilitas yang cukup lengkap, yaitu ruang Musik, dan komputer. Courtyard dan taman menjadi pencair suasana di panti asuhan, ini merupakan strategi yang baik untuk menciptakan interaksi bagi penghuni panti asuhan. Ruang BK/Psikologi juga disediakan untuk menangani anak-anak yang bermasalah. Panti Asuhan menyediakan taman kering dan basah untuk anak-anak bermain.

f. Ruang grup



Gambar 4. 11 Denah dan Potongan Ruang Grup

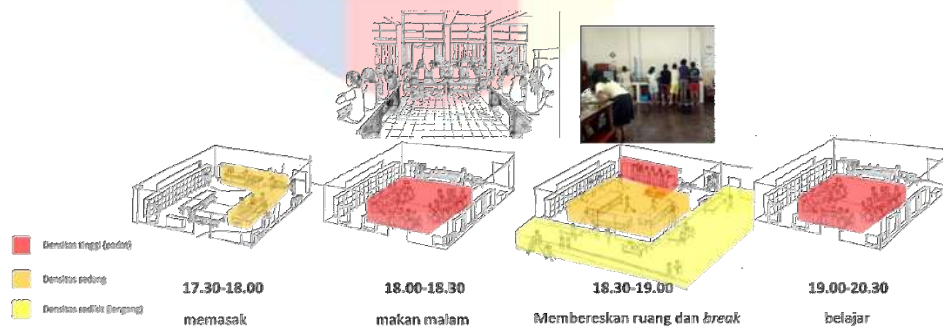
Sumber : Christiana Farida, Pemaknaan ruang dalam Panti Asuhan

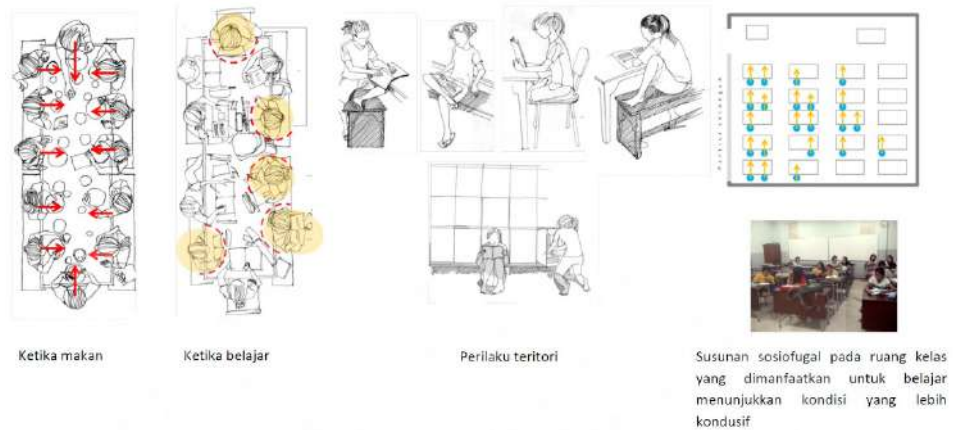


Gambar 4. 12 Vista ruang grup

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ruang yang digunakan hampir setiap hari adalah ruang grup, tempat ini menjadi pusat kegiatan sehari-hari anak panti asuhan. berbagai fasilitas didalamnya mendukung sejumlah kegiatan seperti berdoa, belajar, sekedar duduk, menyimpan, mengola dan memasak makanan. Dengan luasan sekitar 9.3 m x 9.6 m, ruang berisik 6 meja dan 12 kursi panjang yang disusun menjadi 3 kelompok. Di satu sisi dijadikan area dapur grup, dan sisi lain dijadikan area penyimpanan. Jika anak melakukan kegiatan berbeda-beda maka sirkulasi dan luasan ruang akan menjadi tidak efektif, oleh karena itu ada jadwal yang sudah di tetapkan untuk melakukan kegiatan. Foto dan poster yang berada diruang grup menjadi upaya untuk menciptakan rasa kepemilikan (sense of belonging).



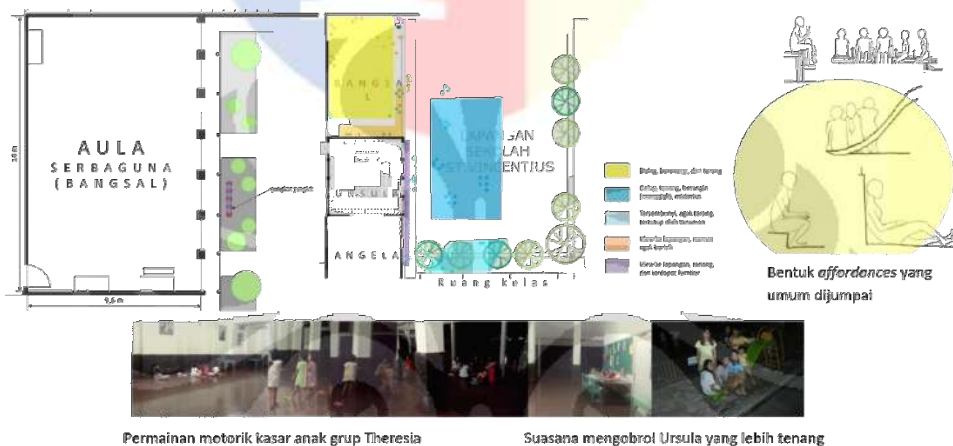


Gambar 4. 13 Aktivitas di Ruang Grup dan kondisi belajar di Panti Asuhan

Sumber : Christiana Farida, Pemaknaan ruang dalam Panti Asuhan

Susunan meja dan bangku secara fleksibel membuat anak duduk berhadapan, sehingga memancing interaksi. Susunan ini kita kenal sebagai layout sosialpetal. Bangku yang tidak memiliki sandaran membuat kesan terbuka diruang yang sempit. Dimensi bangku membuat jarak duduk yang dekat, terbuka dan mengamati satu sama lain. *Layout* ini tidak terlalu menguntungkan untuk kegiatan belajar, jarak personal yang terlalu dekat menyebabkan distraksi baik dari segi pendengaran maupun visual.

g. Aula/Bangsas



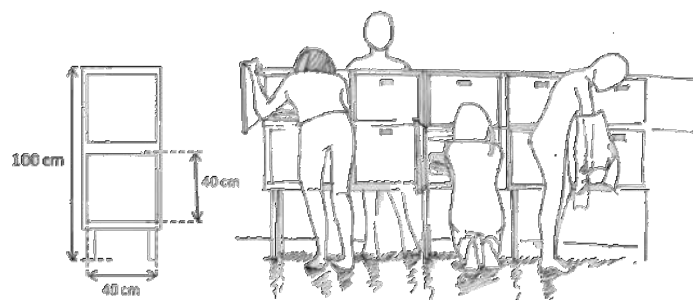
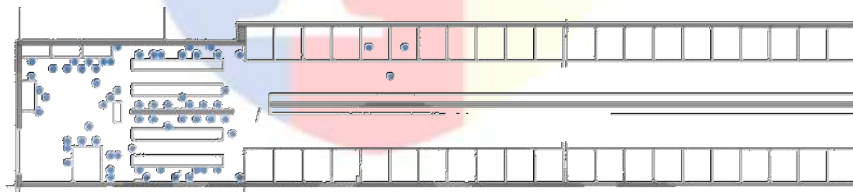
Gambar 4. 14 Aula Serbaguna (Bangsal)

Sumber : Christiana Farida, Pemaknaan ruang dalam Panti Asuhan

Secara dimensional perbandingan aula (bangsal) dan lapangan dengan ruang grup sangat besar. Peneliti mengamati kecenderungan

menempati suatu area, tergantung keberadaan dan kegiatan anak-anak dari grup lain yang menempati aula. Ruangan aula terlalu terbuka sehingga tidak memiliki rasa privasi. Aula serba guna termasuk teritori public. Area yang paling banyak ditempati adalah pinggir aula dekat tiang, *Level* lantai dan 'persosotan' area ini berbatasan langsung dengan lapangan sehingga menawarkan view kelapangan yang lengang. Tiang atau kolom pinggir aula memberikan sandaran dan 'Batasan' fisik sehingga memberikan kesan privasi. Jungkat jungkit, dan perosotan warna-warni dipinggir lapangan menjadi elemen yang memeriahkan diarea ini. Penyebaran ini memungkinkan anak untuk memisahkan diri sehingga memperoleh kesempatan untuk privasi. Suasana yang tercipta membuat anak memiliki nilai pada berbagai area.

h. Ruang Ganti dan mandi



Gambar 4. 15 Ruang Ganti dan mandi

Sumber : Christiana Farida, Pemaknaan ruang dalam Panti Asuhan

Kegiatan mengganti pakaian dan mandipun dilakukan bersama, namun ada pembagian antara zona anak-anak dan remaja. Kesadaran *personal space* lebih tinggi pada anak remaja disbanding anak kecil. Sehingga bilik mandi tertutup di peruntukan bagi grup remaja. Loker pribadi menegaskan pakaian dan barang mandi milik mereka. Kekurang pada toilet adalah kurang bagus nya sirkulasi udara, sehingga WC memiliki bau tidak enak. Ruang ganti yang dipakai bersamaan terlalu sempit dan menjadi lembab saat dipakai.

I. Ruang menonton



Gambar 4. 16 Ruang menonton Panti Asuhan

Sumber : Christiana Farida, Pemaknaan ruang dalam Panti Asuhan

Ruang menonton juga merupakan bentuk teritori publik. Berbeda dengan furniture ruang grup, jenis furniture ruang menonton adalah sofa yang memiliki karakter dan dimensi yang mengisyaratkan duduk santai. Area yang paling diincar adalah sofa yang langsung berhadapan dengan televisi. Luasan area tiap anak terhadap luas ruang adalah 0.8 m^2 , oleh karena itu jarak antar personal semakin dekat.

j. Aula Nazareth



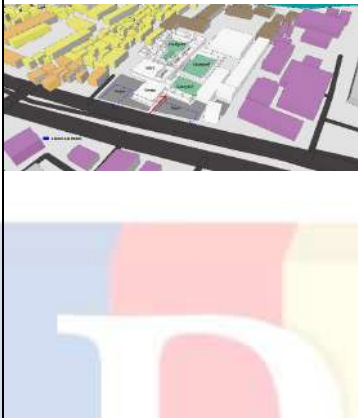
Gambar 4. 17 Aula Nazareth Panti Asuhan Vincetius Putri

Sumber : Christiana Farida, Pemaknaan ruang dalam Panti Asuhan

Walaupun aula menjadi padat saat digunakan untuk doa, namun karena terbuka ke arah taman dan memiliki void pada plafonnya, anak-anak tidak merasa sesak (*crowding*). Taman di panti asuhan jarang digunakan bagi anak grup Santa Ursula dan Santa Angela. Taman ini hanya menjadi area sirkulasi ketempat lain. Mereka duduk sebentar ditaman ini karena mereka tidak bebas dan diamati dari aula Nazareth, sedangkan aula serbaguna (bangsal) tidak dalam jangkauan pengamatan dari aula nazareth

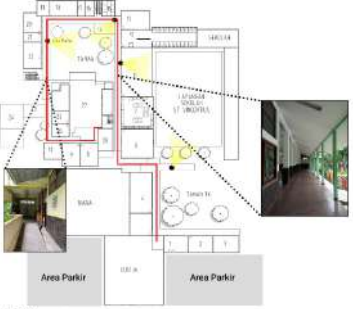

Berikut merupakan tabel hasil observasi menguji parameter yang telah disintesa terhadap Panti Asuhan Vincentius Putri :

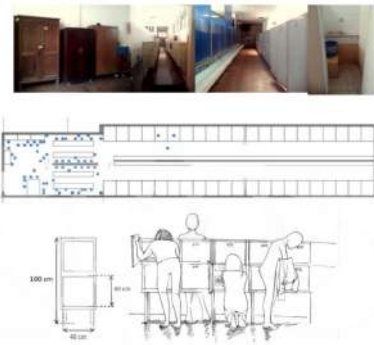


Tabel 4. 7. Analisa Peneliti Terhadap Panti Asuhan Vincentius Putri

Parameter	Diagram	Keterangan di Lapangan
Sirkulasi menuju bangunan & parkir		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sirkulasi kendaraan yang efektif dan jelas, hanya disatu titik saja didalam tapak. 2. memisahkan sirkulasi kendaraan dengan sirkulasi pejalan kaki. 3. Parkir mobil difabel yaitu 3.6-3.7m dan memiliki simbol gambar disabilitas 		<p>(1/2)</p> <p>Sirkulasi kendaraan mobil dan motor hanya terletak didepan yaitu pada area parkir, belum ada jalur khusus untuk pejalan kaki dan tidak ada parkir khusus disabilitas. Tetapi karena lokasi tapak langsung bersebelahan dengan jalan protokol, ada disediakan jalur pedestrian.</p>
Sirkulasi Bangunan		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sirkulasi harus mengalir secara linear, tidak membingungkan. 2. Sirkulasi harus memperhatikan titik temu dan interaksi para penghuni rumah. 3. Jalur sirkulasi harus ramah difabel dan anak. Jika ada ram minimal kemiringan 1:10 		<p>(1/2)</p> <p>Panti asuhan memiliki sirkulasi linear yang tidak membingungkan dan banyak area semi publik yang digunakan sebagai ruang komunal yang di letakan di beberapa titik, ada disediakan ram untuk difabel, tetapi belum memenuhi syarat 1:10</p>
Massa Bangunan		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memisahkan area remaja dan anak-anak 2. Massa bangunan terpisah-pisah 3. Menginjeksi void/courtyard di beberapa titik dari massa bangunan 		<p>(1/2)</p> <p>Organisasi Massa/ ruang pada panti asuhan menggunakan sistem <i>cluster</i>, massa bangunan satu, tetapi menciptakan rasa massa bangunan yang terpisah karena adanya courtyard yang</p>



<p>4. Menggunakan bentuk massa <i>cluster</i></p>		<p>diletakan diantara massa. Strategi ini berusaha untuk menyatukan bagian dalam dan luar bangunan (blending inside & outside)</p>
<p>Privasi</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Loker untuk rasa privasi 2. desain dinding garis lurus/kolom yang terbuka namun tetap terjaga privasinya 3. Area tersembunyi dan sudut yang nyaman 4. persembunyian rahasia di site, ruang loteng, dan coakan ruang. 		<p>(1/2) Panti Asuhan Vitri menyediakan loker pribadi untuk masing-masing anak, kolom di ruang bangsal/aula memberikan rasa privasi diruang yang terbuka, pada sudut bangsal yang menghadap ke lapangan, merupakan tempat yang sepi yang dijadikan anak-anak sebagai tempat yang dimaknai <i>place</i> (area curhat)</p>
<p>Taman</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan naungan dalam bentuk pohon atau struktur naungan fisik yang memberikan perlindungan dari radiasi ultraviolet setidaknya 30 persen dari area bermain di luar ruangan 2. Taman harus dimundurkan dari jalan tidak boleh langsung menempel ke jalan. 3. Adanya tempat duduk dan bersantai 4. Ruang luar dengan perkebunan, pahatan pahatan, batu-batu, 		<p>(✓) Taman/Courtyard diletakan di beberapa titik pada bangunan sebagai ruang komunal, terdapat banyak pohon yang dijadikan sebagai peneduh, taman juga menyediakan alat bermain seperti ayunan dan tempat duduk untuk bersantai.</p>



ayunan, rumah pohon, dan pasir		
Fasilitas		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Panti Asuhan harus menyediakan ruang keterampilan, perpustakaan, ruang makan, tempat ibadah, ruang BK, kamar mandi yang cukup, lapangan olahraga, ruang tamu, loker pribadi dan ruang istirahat pengasuh 2. Dekat dengan fasilitas sekolah, pelayanan kesehatan, tempat rekreasi, pusat kegiatan anak dan remaja. 		<p>(✓) Fasilitas di Panti Asuhan Vincentius putri sudah cukup lengkap, namun ada beberapa yang masih belum memenuhi standar, seperti kamar dengan sistem barak tanpa privasi, dan kamar mandi yang lembab dan bau.</p>
Ruang Komunal		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memasukan cahaya alami kedalam ruangan 2. Tersebar di beberapa titik di dalam bangunan 3. Ruang yang memiliki hubungan antara ruang dalam dan luar 4. Menciptakan suasana ruang yang lapangan sehingga tidak terkesan terkurung dengan banyak bukaan 5. Menggunakan material yang menghangatkan seperti kayu/bata dengan tambahan tanaman hijau di ruangan 		<p>(1/2) Area Semi Publik hampir mendominasi ruang-ruang di panti asuhan, area komunal seperti ruang bangsal dan aula nazareth mendapatkan cahaya dari matahari karena terbuka tidak dibatasi oleh dinding. Ruang komunal ini memiliki hubungan antar ruang luar dan dalam, tetapi belum ada penggunaan material kayu.</p>
Koridor		

<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebar koridor minimal 0.9 m 2. Tidak boleh ada koridor yang gelap, dan panjang tanpa ujung 3. Desain tempat duduk di sepanjang jalur 4. Tidak menggunakan warna material yang gelap 		<p>(✓)</p> <p>Lebar koridor sekitar 1.8 m, tidak ada koridor yang gelap dan terlalu panjang yang dapat menimbulkan rasa takut, tidak menggunakan warna material gelap. Belum ada tempat duduk untuk interaksi disepanjang koridor.</p>
Unit Kamar		
<ol style="list-style-type: none"> 1. kamar tidur dengan ukuran 9 m² untuk 2 anak 2. Harus memiliki bukaan untuk mendapatkan sinar matahari 3. Menggunakan warna yang cocok untuk aktivitas <i>resting</i> yaitu Warna biru, hijau, putih dan pink 4. Disediakan lemari untuk menyimpan barang pribadi anak untuk menciptakan sense of belonging 		<p>(x)</p> <p>Unir kamar pada bangunan panti asuhan menggunakan sistem barak, dengan ukuran sekitar 58 m x 10 m, ruangan yang terlalu besar menciptakan rasa takut saat dalam keadaan gelap. Masing-masing anak memiliki lemari khusus.</p>
Kamar Mandi		

<ol style="list-style-type: none"> 1. Bilik toilet minimal dengan ukuran 1.5 mx 0,9 m, dan shower 1m x 1m 2. kamar mandi anak laki-laki dan perempuan harus terpisah dengan perbandingan 1:5 3. Memiliki pencahayaan dan ventilasi udara yang cukup 4. Memiliki loker diruang ganti/WIC untuk kebutuhan privasi dan penutup setiap bilik 		<p>(1/2)</p> <p>Bilik kamar mandi berukuran kurang lebih 1,5 m x 1 m dan kamar mandi memiliki 42 bilik dengan jumlah anak 108, itu sudah melebihi dari perbandingan 1:5, pencahayaan dan ventilasi belum terlalu baik karena kamar mandi masih terasa pengap dan bau, sudah disediakan loker pribadi untuk anak-anak di WIC.</p>
<p>Area Staff/Pengelola</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghubungkan rute sirkulasi pengurus dengan area aktivitas/bermain anak 2. Perbedaan level di area bermain dan ruang terbuka terletak di level bawah dan tempat tinggal dan ruang lain di level yang lebih tinggi 		<p>(✓)</p> <p>Sirkulasi mengalir secara linear sehingga area staff harus melewati ruang-ruang komunal terlebih dahulu, dilantai 2 terdapat ruang rapat yang secara tidak langsung bisa mengawasi kegiatan anak-anak dari atas.</p>
<p>Area Servis</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Terletak dibagian belakang dan sirkulasi terpisah dengan sirkulasi privat. 2. Jika Panti Asuhan tidak menyediakan fasilitas laundry harus ada laundry external dengan sirkulasi yang terpisah dengan sirkulasi utama. 		<p>(1/2)</p> <p>Area servis terletak di bagian pojok kanan yang tersembunyi, sirkulasinya terpisah dengan sirkulasi utama, panti asuhan menyediakan ruang cuci,jemut dan seterika.</p>
<p>Perspustakaan</p>		

<ol style="list-style-type: none"> 1. Perpustakaan Jauh dari titik kebisingan 2. ruangan lebih tinggi dari area lainnya. 3. Harus memiliki ventilasi udara yang baik 4. Menggunakan warna yang cocok untuk aktivitas <i>study</i> Warna biru, hijau, dan kuning 	 	<p>(✓)</p> <p>Perpustakaan di letakan di LT 2 agar tidak berisik dan terletak di bagian belakang agar jauh dr pusat kebisingan, memiliki jendela bukaan sebagai sumber cahaya alami.</p>
<p>Ruang Doa</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kapasitas disesuaikan dengan jumlah penghuni Panti Asuhan 2. Terletak jauh dari area yang berisik 3. Menggunakan material yang menghangatkan seperti kayu 4. Memiliki pencahayaan alami yang cukup dan ventilasi udara yang cukup 5. Dekat dengan asrama dan area pengurus 	  	<p>(✓)</p> <p>Ruang doa memiliki kapasitas untuk 150 orang, cukup untuk memenuhi jumlah 108 anak, terletak dilantai 2 agar jauh dari sumber kebisingan, menggunakan material kayu pada altar, dekat dengan asrama anak-anak.</p>

Aula Serbaguna		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan suasana ruang lapang sehingga tidak terkesan terkurung 2. Memiliki pencahayaan alami 3. ruang yang memiliki hubungan antara ruang dalam dan luar. 4. Menggunakan material yang menghangatkan seperti kayu 5. Terletak ditengah sebagai pusat kegiatan 		<p>(✓)</p> <p>Aula memiliki void dan berhubungan langsung dengan ruang luar, memiliki cahaya alami dan terletak ditengah sebagai pusat kegiatan,</p>
Klinik/UKS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan warna yang cocok untuk aktivitas <i>resting</i> yaitu Warna biru, hijau, putih dan pink 2. Dekat dengan lapangan dan taman bermain 3. Memiliki pecahayaannya dan ventilasi yang cukup 		<p>(1/2)</p> <p>UKS terletak dilantai 2, tidak dekat dengan lapangan dan taman bermain, memiliki pencahayaan yang cukup.</p>
Ruang Hobby/keterampilan		

<ol style="list-style-type: none"> 1. Didesain semi terbuka untuk menarik perhatian 2. Memiliki pencahayaan dan ventilasi yang cukup 3. Menggunakan warna yang cocok untuk aktivitas creative Warna merah, violet, kuning, dan oranye 		<p>(x)</p> <p>Belum memiliki Ventilasi yang cukup baik, tidak didesain untuk menarik perhatian anak-anak lain, dan tidak menggunakan warna yang cocok untuk aktivitas <i>creative</i></p>
<p>Ruang bermain/serbaguna</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan <i>inclined plane, secret tunnel, and tiny door</i> 2. lingkungan arsitektur dengan landings dan deep windowsills 3. Adanya geometri lengkung 		<p>(x)</p> <p>Tidak ada ruang khusus untuk bermain indoor, tetapi menyediakan taman untuk ruang bermain outdoor.</p>

4.2.3 Hasil Quisioner

4.2.3.1 Panti Asuhan Vincentius Putri

hasil pembagian quisioner di Panti Asuhan Vincentius Putri yang bertujuan untuk mendapatkan data mengenai keinginan & pemikiran anak secara natural & spontan terhadap desain arsitektural yang *home*, warna-warna yang cocok untuk psikologi dan mencari perbedaan kebutuhan apa yang paling di perlukan untuk anak-anak dan remaja berdasarkan 3 kategori dari rasa *home*, yaitu; sosial, personal, dan fisik bangunan adalah sebagai berikut :

1. Anak Sekolah Dasar dan Anak Sekolah Menengah Pertama, (anak-anak)

Tabel 4. 8 Tabel Indikator Kualitas Bangunan

NO.	PERTANYAAN INDIKATOR KUALITAS BANGUNAN	JUMLAH (ORANG)	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kegiatan sehari-hari anda (berdoa, belajar, dan bermain, dll) di Panti asuhan sering membuat anda stress/banyak pikiran?	4	15
2.	Apakah tempat tinggal anda sekarang lebih terasa nyaman dan baik, dibandingkan tempat sebelumnya ?	16	3
3.	Apakah kebutuhan ruang privasi di dalam rumah merupakan hal yang penting ?	17	2
4.	Apakah dengan adanya musik di Panti Asuhan (rumah) dapat mendekatkan, memberikan kehangatan satu sama lain, menenangkan (rileks), dan membangkitkan semangat anda ?	17	2

Tabel 4. 9 Tabel Indikator Kenyamanan di Panti Asuhan Vincentius Putri

NO.	PERTANYAAN RASA NYAMAN TINGGAL DI PANTI ASUHAN	JUMLAH (ORANG)		
		Hubungan sosial	Fisik Bangunan	Suasana Lingkungan
1.	Jika ya, Apa yang membuat anda merasa nyaman dan senang saat tinggal tempat yang anda tempati saat ini ? *note : silang semua kotak pilihan, jika menurut anda itu membuat anda nyaman !	11	7	9

Tabel 4. 10 Tabel Indikator Ketidaknyamanan di Panti Asuhan Vincentius Putri

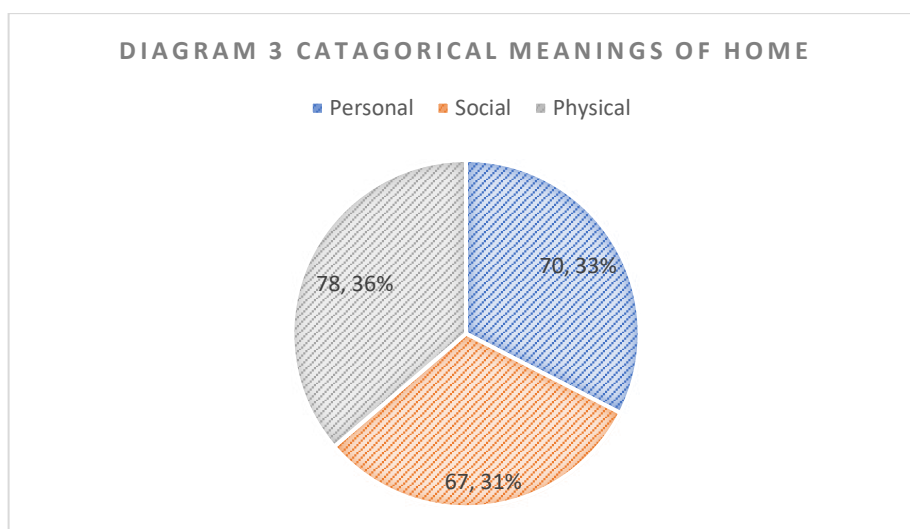
NO.	PERTANYAAN RASA TIDAK NYAMAN TINGGAL DI PANTI ASUHAN	JUMLAH (ORANG)		
		Hubungan sosial	Fisik Bangunan	Suasana Lingkungan
1.	Apa saja hal yang membuat anda merasa tidak nyaman dan sedih tinggal di tempat yang anda tempati saat ini ? *note : silang semua kotak pilihan, jika membuat anda tidak nyaman !	8	10	7

Tabel 4. 11 Tabel Tingkat kriteria Home yang paling penting

NO	PERTANYAAN TINGKAT INDIKATOR PALING PENTING UNTUK RASA HOME	PENILAIAN (MAKIN BESAR MAKIN PENTING)					
		1	2	3	4	5	=
1.	Hubungan sosial (Social)		1	1	8	6	67
2.	Suasana Lingkungan (Personal)		3	6	4	6	70
3.	Fisik Bangunan (Phyisic)		1	6	6	6	74











Dapat di Simpulkan dari bawah fisik bangunan merupakan hal yang paling penting untuk dari ketiga kriteria *home* bagi anak-anak.

Diagram 4. 3 Three catagorical meanings of home



Tabel 4. 12 Tabel Desain Arsitektural yang home untuk anak

NO.	PERTANYAAN DESAIN ARSITEKTURAL HOME	DESAIN 1	DESAIN 2
1.	Kamar tidur (Privasi)		
	Indikator	Kamar tidur yang ditempati lebih dari 5 orang	Kamar tidur yang ditempati 1-2 orang
	Total	6	13
2.	Plafon		
	Indikator	Ruang komunal/kumpul berplafon rendah	Ruang komunal/kumpul berplafon tinggi
	Total	4	15
3.	Koridor		
	Indikator	Koridor pendek berujung	koridor Panjang tidak berujung
	Total	12	7
4.	Warna		
	Indikator	Ruang bermain monokrom	Ruang bermain penuh warna cerah (pastel)
	Total	8	11
5.	Material		
	Indikator	Material kayu	Material beton
	Total	14	5

6.	Tempat bermain		
	Indikator	Tempat bermain outdoor	Tempat bermain Indoor
	Total	14	5
7.	Pencahayaan		
	Indikator	Aula dengan banyak bukaan	Aula tidak ada bukaan
	Total	18	1
8.	Geometri		
	Indikator	Ruang dengan geometri lurus dan siku	Ruang dengan geometri lengkung
	Total	9	10
9.	Lapangan		
	Indikator	Lapangan rumput	Lapangan perkerasan
	Total	12	7
10.	Blending Inside & Outside		
	Indikator	Ruang interior yang tidak diintegrasikan dengan ruang luar	Ruang interior yang diintegrasikan dengan ruang luar
	Total	4	15

2. Anak sekolah menengah Atas dan mahasiswa (Remaja)

Tabel 4. 13 Tabel Indikator Kualitas Bangunan

NO.	PERTANYAAN INDIKATOR KUALITAS BANGUNAN	JUMLAH (ORANG)	
		YA	TIDAK

1.	Apakah kegiatan sehari-hari anda (berdoa, belajar, dan bermain, dll) di Panti asuhan sering membuat anda stress/banyak pikiran?	6	15
2.	Apakah tempat tinggal anda sekarang lebih terasa nyaman dan baik, dibandingkan tempat sebelumnya ?	19	2
3.	Apakah kebutuhan ruang privasi di dalam rumah merupakan hal yang penting ?	18	3
4.	Apakah dengan adanya musik di Panti Asuhan (rumah) dapat mendekatkan, memberikan kehangatan satu sama lain, menenangkan (rileks), dan membangkitkan semangat anda ?	19	2

Tabel 4. 14 Tabel Indikator Kenyamanan di Panti Asuhan Vincentius Putri

NO.	PERTANYAAN RASA NYAMAN TINGGAL DI PANTI ASUHAN	JUMLAH (ORANG)		
		Hubungan sosial	Fisik Bangunan	Suasana Lingkungan
1.	Jika ya, Apa yang membuat anda merasa nyaman dan senang saat tinggal tempat yang anda tempati saat ini ? *note : silang semua kotak pilihan, jika menurut anda itu membuat anda nyaman !	12	7	15

Tabel 4. 15 Tabel Indikator Ketidaknyamanan di Panti Asuhan Vincentius Putri

NO.	PERTANYAAN RASA TIDAK NYAMAN TINGGAL DI PANTI ASUHAN	JUMLAH (ORANG)		
		Hubungan sosial	Fisik Bangunan	Suasana Lingkungan

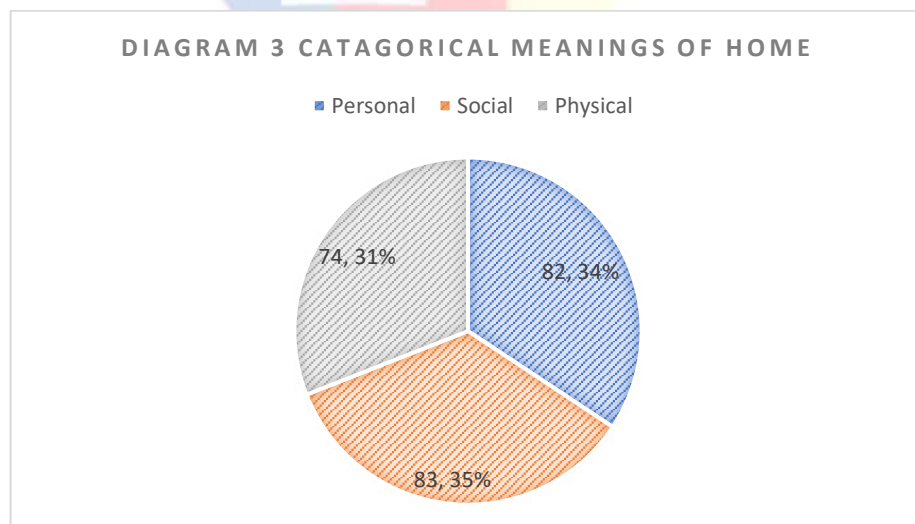
1.	Apa saja hal yang membuat anda merasa tidak nyaman dan sedih tinggal di tempat yang anda tempati saat ini ? *note : silang semua kotak pilihan, jika membuat anda tidak nyaman !	14	6	5
----	---	----	---	---

Tabel 4. 16 Tabel Tingkat kriteria Home yang paling penting

NO	PERTANYAAN INDIKATOR PALING PENTING UNTUK RASA HOME	TINGKAT	PENILAIAN (MAKIN BESAR MAKIN PENTING)					
			1	2	3	4	5	=
1.	Hubungan sosial (Social)			2	4	8	7	83
2.	Suasana Lingkungan (Personal)		1	1	3	10	6	82
3.	Fisik Bangunan (Phyisic)			2	5	9	5	80

Dapat di Simpulkan dari bawah Hubungan sosial merupakan hal yang paling penting untuk dari ketiga kriteria *home* bagi anak remaja.


Tabel 4. 17 Three catagorical meanings of home



Tabel 4. 18 Tabel Desain Arsitektural yang home untuk anak remaja

NO.	PERTANYAAN DESAIN	DESAIN 1	DESAIN 2
-----	----------------------	----------	----------

	ARSITEKTURAL <i>HOME</i>		
1.	Kamar tidur (Privasi)		
	Indikator	Kamar tidur yang ditempati lebih dari 5 orang	Kamar tidur yang ditempati 1-2 orang
	Total	9	12
2.	Plafon		
	Indikator	Ruang komunal/kumpul berplafon rendah	Ruang komunal/kumpul berplafon tinggi
	Total	8	13
3.	Koridor		
	Indikator	Koridor pendek berujung	koridor Panjang tidak berujung
	Total	16	5
4.	Warna		
	Indikator	Ruang bermain monokrom	Ruang bermain penuh warna cerah (pastel)
	Total	11	10
5.	Material		
	Indikator	Material kayu	Material beton
	Total	10	11
6.	Tempat bermain		

	Indikator	Tempat bermain outdoor	Tempat bermain Indoor
	Total	19	2
7.	Pencahayaan		
	Indikator	Aula dengan banyak bukaan	Aula tidak ada bukaan
	Total	19	2
8.	Geometri		
	Indikator	Ruang dengan geometri lurus dan siku	Ruang dengan geometri lengkung
	Total	9	11
9.	Lapangan		
	Indikator	Lapangan rumput	Lapangan perkerasan
	Total	15	6
10.	Blending Inside & Outside		
	Indikator	Ruang interior yang tidak diintegrasikan dengan ruang luar	Ruang interior yang diintegrasikan dengan ruang luar
	Total	5	16

4.2.3.2 Panti Asuhan Vincentius Putra

hasil pembagian quisioner di Panti Asuhan Vincentius Putra yang bertujuan untuk mendapatkan data mengenai keinginan & pemikiran anak secara natural & spontan terhadap desain arsitektural yang *home*, warna-warna yang cocok untuk psikologi anak dan mencari perbedaan kebutuhan apa yang paling di perlukan untuk anak-anak dan remaja berdasarkan 3 kategori dari rasa *home*, yaitu; sosial, personal, dan fisik bangunan adalah sebagai berikut :

1. Anak Sekolah Dasar dan Anak Sekolah Menengah Pertama, (anak-anak)

Tabel 4. 19 Tabel Indikator Kualitas Bangunan

NO.	PERTANYAAN INDIKATOR KUALITAS BANGUNAN	JUMLAH (ORANG)	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kegiatan sehari-hari anda (berdoa, belajar, dan bermain, dll) di Panti asuhan sering membuat anda stress/banyak pikiran?	3	17
2.	Apakah tempat tinggal anda sekarang lebih terasa nyaman dan baik, dibandingkan tempat sebelumnya ?	15	5
3.	Apakah kebutuhan ruang privasi di dalam rumah merupakan hal yang penting ?	16	4
4.	Apakah dengan adanya musik di Panti Asuhan (rumah) dapat mendekatkan, memberikan kehangatan satu sama lain, menenangkan (rileks), dan membangkitkan semangat anda ?	17	3

Tabel 4. 20 Tabel Indikator Kenyamanan di Panti Asuhan Vincentius Putra

NO.	PERTANYAAN RASA NYAMAN TINGGAL DI PANTI ASUHAN	JUMLAH (ORANG)		
		Hubungan sosial	Fisik Bangunan	Suasana Lingkungan
1.	Jika ya, Apa yang membuat anda merasa nyaman dan senang saat tinggal tempat yang anda tempati saat ini ? *note : silang semua kotak pilihan, jika menurut anda itu membuat anda nyaman !	12	9	8

Tabel 4. 21 Tabel Indikator Ketidaknyamanan di Panti Asuhan Vincentius Putra

NO.	JUMLAH (ORANG)
-----	----------------

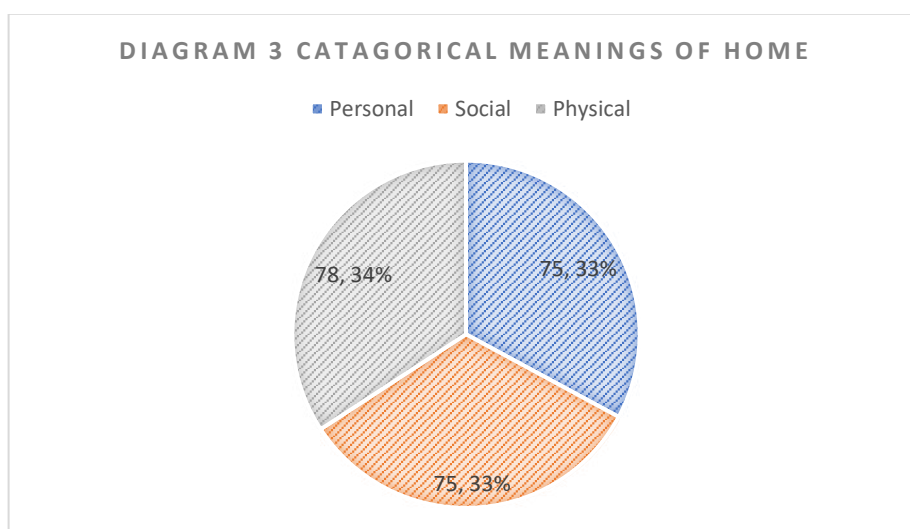
	PERTANYAAN RASA TIDAK NYAMAN TINGGAL DI PANTI ASUHAN	Hubungan sosial	Fisik Bangunan	Suasana Lingkungan
1.	Apa saja hal yang membuat anda merasa tidak nyaman dan sedih tinggal di tempat yang anda tempati saat ini ? *note : silang semua kotak pilihan, jika membuat anda tidak nyaman !	7	12	9

Tabel 4. 22 Tabel Tingkat kriteria Home yang paling penting

NO .	PERTANYAAN TINGKAT INDIKATOR PALING PENTING UNTUK RASA HOME	PENILAIAN (MAKIN BESAR MAKIN PENTING)					
		1	2	3	4	5	=
1.	Hubungan sosial (Social)		1	8	5	6	75
2.	Suasana Lingkungan (Personal)		3	5	6	6	75
3.	Fisik Bangunan (Phyisic)		2	5	6	7	78











Dapat di Simpulkan dari bawah fisik bangunan merupakan hal yang paling penting untuk dari ketiga kriteria *home* bagi anak-anak.

Diagram 4. 4 Three catagorical meanings of home



Tabel 4. 23 Tabel Desain Arsitektural yang home untuk anak

NO.	PERTANYAAN DESAIN ARSITEKTURAL HOME	DESAIN 1	DESAIN 2
1.	Kamar tidur (Privasi)		
	Indikator	Kamar tidur yang ditempati lebih dari 5 orang	Kamar tidur yang ditempati 1-2 orang
	Total	7	13
2.	Plafon		
	Indikator	Ruang komunal/kumpul berplafon rendah	Ruang komunal/kumpul berplafon tinggi
	Total	3	17
3.	Koridor		
	Indikator	Koridor pendek berujung	koridor Panjang tidak berujung
	Total	13	7
4.	Warna		
	Indikator	Ruang bermain monokrom	Ruang bermain penuh warna cerah (pastel)
	Total	9	11
5.	Material		
	Indikator	Material kayu	Material beton
	Total	14	6

6.	Tempat bermain		
	Indikator	Tempat bermain outdoor	Tempat bermain Indoor
	Total	16	4
7.	Pencahayaan		
	Indikator	Aula dengan banyak bukaan	Aula tidak ada bukaan
	Total	18	2
8.	Geometri		
	Indikator	Ruang dengan geometri lurus dan siku	Ruang dengan geometri lengkung
	Total	9	11
9.	Lapangan		
	Indikator	Lapangan rumput	Lapangan perkerasan
	Total	14	6
10.	Blending Inside & Outside		
	Indikator	Ruang interior yang tidak diintegrasikan dengan ruang luar	Ruang interior yang diintegrasikan dengan ruang luar
	Total	7	14

2. Anak sekolah menengah Atas, anak sekolah menengah pertama , dan mahasiswa, (Remaja).

Tabel 4. 24 Tabel Indikator Kualitas Bangunan

NO.	PERTANYAAN INDIKATOR KUALITAS BANGUNAN	JUMLAH (ORANG)	
		YA	TIDAK

1.	Apakah kegiatan sehari-hari anda (berdoa, belajar, dan bermain, dll) di Panti asuhan sering membuat anda stress/banyak pikiran?	4	16
2.	Apakah tempat tinggal anda sekarang lebih terasa nyaman dan baik, dibandingkan tempat sebelumnya ?	17	3
3.	Apakah kebutuhan ruang privasi di dalam rumah merupakan hal yang penting ?	18	2
4.	Apakah dengan adanya musik di Panti Asuhan (rumah) dapat mendekatkan, memberikan kehangatan satu sama lain, menenangkan (rileks), dan membangkitkan semangat anda ?	17	3

Tabel 4. 25 Tabel Indikator Kenyamanan di Panti Asuhan Vincentius Putra

NO.	PERTANYAAN RASA NYAMAN TINGGAL DI PANTI ASUHAN	JUMLAH (ORANG)		
		Hubungan sosial	Fisik Bangunan	Suasana Lingkungan
1.	Jika ya, Apa yang membuat anda merasa nyaman dan senang saat tinggal tempat yang anda tempati saat ini ? *note : silang semua kotak pilihan, jika menurut anda itu membuat anda nyaman !	14	9	13

Tabel 4. 26 Tabel Indikator Ketidaknyamanan di Panti Asuhan Vincentius Putri

NO.	PERTANYAAN RASA TIDAK NYAMAN TINGGAL DI PANTI ASUHAN	JUMLAH (ORANG)		
		Hubungan sosial	Fisik Bangunan	Suasana Lingkungan

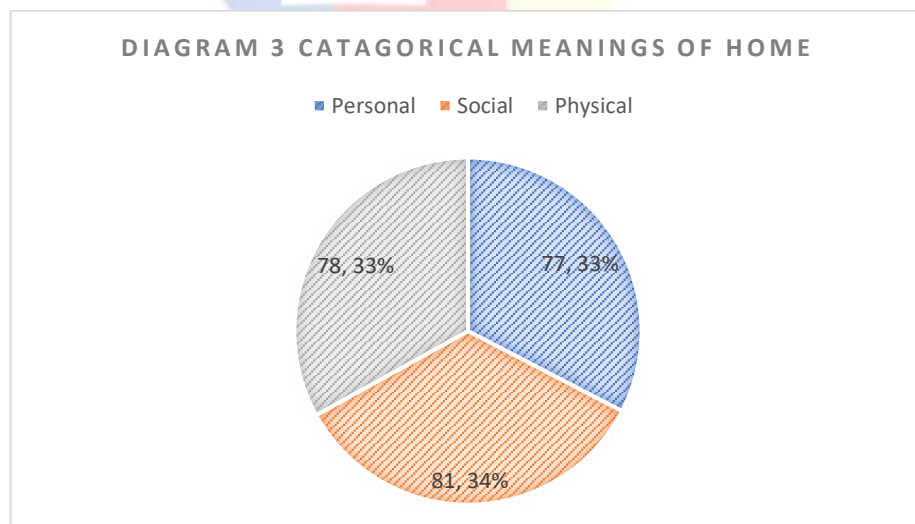
1.	Apa saja hal yang membuat anda merasa tidak nyaman dan sedih tinggal di tempat yang anda tempati saat ini ? *note : silang semua kotak pilihan, jika membuat anda tidak nyaman !	11	8	13
----	---	----	---	----

Tabel 4. 27 Tabel Tingkat kriteria Home yang paling penting

NO	PERTANYAAN TINGKAT INDIKATOR PALING PENTING UNTUK RASA HOME	PENILAIAN (MAKIN BESAR MAKIN PENTING)					
		1	2	3	4	5	=
1.	Hubungan sosial (Social)		1	5	6	8	81
2.	Suasana Lingkungan (Personal)	1	1	5	6	7	77
3.	Fisik Bangunan (Phyisic)		2	4	8	6	78

Dapat di Simpulkan dari bawah Hubungan sosial merupakan hal yang paling penting untuk dari ketiga kriteria *home* bagi anak remaja.

Tabel 4. 28 Three catagorical meanings of home



Tabel 4. 29 Tabel Desain Arsitektural yang home untuk anak remaja

NO.	PERTANYAAN DESAIN	DESAIN 1	DESAIN 2
-----	-------------------	----------	----------

ARSITEKTURAL <i>HOME</i>			
1.	Kamar tidur (Privasi)		
	Indikator	Kamar tidur yang ditempati lebih dari 5 orang	Kamar tidur yang ditempati 1-2 orang
	Total	7	13
2.	Plafon		
	Indikator	Ruang komunal/kumpul berplafon rendah	Ruang komunal/kumpul berplafon tinggi
	Total	7	13
3.	Koridor		
	Indikator	Koridor pendek berujung	koridor Panjang tidak berujung
	Total	15	5
4.	Warna		
	Indikator	Ruang bermain monokrom	Ruang bermain penuh warna cerah (pastel)
	Total	11	9
5.	Material		
	Indikator	Material kayu	Material beton
	Total	8	12
6.	Tempat bermain		

	Indikator	Tempat bermain outdoor	Tempat bermain Indoor
	Total	18	2
7.	Pencahayaan		
	Indikator	Aula dengan banyak bukaan	Aula tidak ada bukaan
	Total	17	3
8.	Geometri		
	Indikator	Ruang dengan geometri lurus dan siku	Ruang dengan geometri lengkung
	Total	9	11
9.	Lapangan		
	Indikator	Lapangan rumput	Lapangan perkerasan
	Total	17	3
10.	Blending Inside & Outside		
	Indikator	Ruang interior yang tidak diintegrasikan dengan ruang luar	Ruang interior yang diintegrasikan dengan ruang luar
	Total	3	17

4.2.4 Analisa Hasil Temuan

Analisa berikut merupakan hasil interpretasi dari data-data wawancara, observasi, dan kuesioner, secara keseluruhan di Panti Asuhan Vincentius Putri dan Kasih Anugerah.

4.2.4.1. Panti Asuhan Kasih Anugerah

a. Lingkungan

Panti Asuhan harus menyediakan Parkir yang cukup untuk mewadahi kunjungan para tamu yang akan mengadakan kegiatan di Panti Asuhan. Panti Asuhan harus berada dilingkungan perumahan agar

masyarakat dapat turut serta dalam kegiatan di Panti Asuhan. harus berada di lingkungan yang relatif tidak menghasilkan bunyi yang berisik. Panti Asuhan harus berada dekat dengan sekolah untuk memwadhahi Pendidikan anak-anak. Harus ada Taman bermain dan area olahraga untuk mejaga kebugaran dan kesehatan anak-anak. Harus ada pagar yang aman agar tidak berbahaya dan aman untuk anak-anak.

b. Bangunan

Anak-anak membutuhkan ruang privasi agar terasa nyaman tinggal di Panti Asuhan, loker pribadi merupakan salah contoh bentuk privasi untuk anak-anak. harus ada ruang hobby, aula, klinik dan kamar mandi yang memadai untuk anak-anak. Rasio kamar mandi disarankan 1:4. Harus ada area hidroponik untuk anak-anak agar ada aktivitas produktif bagi mereka. Untuk menciptakan bangunan yang home, harus ada pendekatan psikologi anak, agar mereka merasa nyaman di rumah. harus ada ruang komunal yang disediakan untuk menciptakan interaksi sosial bagi penghuni, ruang komunal yang tidak terlalu besar menciptakan kedekatan antar tiap anak. Area publik harus berada didepan dan privat dibelakang. Harus ada bukaan pada kamar dan ruang komunal agar tidak lembab dan panas. sirkulasi/koridor tidak boleh terlalu panjang dan gelap. Kamar tidur langsung berdekatan dengan ruang komunal menciptakan kedekatan antar setiap anak.

4.2.4.2. Panti Asuhan Vincentius Putri

a. Lingkungan

Panti Asuhan Harus menyediakan parkir yang cukup untuk tamu yang akan melakukan kegiatan di Panti Asuhan. jalur pedestrian disediakan karena bangunan terletak disamping jalan protokol. Panti Asuhan di *offset* kedalam sekitar 15 m, tidak langsung berpas-pasan dengan jalan, tujuannya agar tidak terlalu berisik. Akses masuk ke Panti Asuhan terlihat jelas dan mudah dikenali dari jalanan. Panti asuhan berada dilingkungan yang dekat dengan sekolah, fasilitas kesehatan dan gereja untuk mendukung proses perkembangan anak-anak. Taman di Panti Asuhan terletak di beberapa titik di dalam panti asuhan sebagai ruang komunal dan bertujuan untuk

menyatukan ruang dalam dan luar. Taman dengan fasilitas bermain seperti seluncuran, ayunan, bebatuan merupakan tempat yang dimaknai *place* bagi anak-anak.

b. Bangunan

Bentuk massa bangunan tidak kontras dan menyesuaikan dengan bangunan sekitar. Menciptakan rasa massa bangunan yang terpisah karena adanya *courtyard* yang diletakan diantara massa. Strategi ini berusaha untuk menyatukan bagian dalam dan luar bangunan (*blending inside & outside*), Pembentukan masing-masing unit yang acak dan sempoyongan memungkinkan penghuni untuk mengidentifikasi dan mengarahkan dirinya ke ruang eksterior.

Panti asuhan Area publik tersebar hampir disemua bagian pada bangunan bertujuan untuk menciptakan interaksi dan kedekatan antar penghuni. hampir semuanya merupakan area semi publik, area privat hanya dikhususkan untuk ruang-ruang tertentu, oleh karena itu kebutuhan dan rasa privasi bagi penghuni masih sangat kurang. *Courtyard* yang tersebar pada bangunan bertujuan untuk menciptakan sirkulasi udara yang baik agar bangunan terasa sejuk. Area staff tersebar di beberapa titik bertujuan untuk melakukan pengawasan alami terhadap aktivitas anak-anak.

Ruang istirahat dengan sistem barak mengakibatkan anak-anak kehilangan privasi dan terus aktif berkumpul bersama teman-temannya sepanjang hari. kamar yang sangat luas mengakibatkan ruangan terasa menyeramkan saat gelap. Ruang doa terletak jauh dari titik kebisingan dan mendapatkan cahaya alami ruang ini mampu memenuhi kapasitas penghuni yang ada di Panti Asuhan yaitu 150 orang. Kebutuhan privasi hanya dalam bentuk loker pribadi masing-masing. Ruang grup digunakan untuk melakukan bermacam-macam aktivitas mulai dari belajar, berdoa, masak, dan bermain tujuan pembagian ruang grup ini adalah agar anak-anak dapat di perhatikan lebih baik oleh pengurus panti yang jumlahnya terbatas. Tetapi, sistem ini membuat interaksi antar kakak-kakak dan adik berkurang, oleh karena itu harus ada ruang komunal menciptakan interaksi.

kamar mandi belum memiliki sirkulasi udara yang baik sehingga lembab dan bau. Harus menyediakan WIC yang cukup untuk kapasitas anak yang banyak agar tidak lembab. Area mandi untuk anak remaja dan anak-anak dipisah, karena kesadaran *personal space* lebih tinggi bagi anak-anak remaja dibandingkan anak kecil. Koridor terbuka yang terletak disamping taman bertujuan agar terasa sejuk dan tidak menyeringkan. Fasilitas yang disediakan cukup lengkap seperti ruang keterampilan, taman, ruang BK, UKS, ruang doa, aula, ruang menonton, perpustakaan, ruang grup, ruang makan, dan bangsal, bertujuan untuk memberikan pilihan ruang kepada penghuni yang banyak agar tidak monoton.

Aula merupakan ruang komunal yang memiliki view ketaman, memiliki plafon dengan tinggi 4.5 meter bertujuan agar terasa nyaman dan lapang, tidak merasa terkurung. Kolom-kolom bangunan bertujuan untuk memberikan Batasan fisik sehingga memberikan kesan privasi. Ruang menonton menggunakan layout sosiopetal bertujuan untuk mendekatkan satu sama lain.

c. Manusia

Anak-anak remaja lebih membutuhkan hubungan sosial, anak-anak lebih memperhatikan kebutuhan fisik bangunan. Anak-anak menyukai ruang yang berwarna cerah, anak remaja cenderung menyukai warna yang monokrom/tidak terlalu banyak warna. adanya geometri lengkung yang lembut lebih disukai anak dan memancing kreatifitas. Anak-anak lebih menyukai kamar yang memiliki privasi. Material kayu lebih menghangatkan untuk anak-anak. Anak remaja lebih menyukai material beton untuk ruang komunal. Taman bermain *outdoor* lebih menarik bagi anak-anak. Cahaya alami penting bagi anak-anak agar sehat dan terang. Lapangan rumput lebih menarik dibanding perkerasan. Anak-anak aktif dan banyak belajar sehingga mereka membutuhkan aktivitas diluar ruangan. Anak-anak lebih menyukai tempat dimana mereka tidak merasa sedang diperhatikan/diawasi, sehingga pengawasan alami sangat dibutuhkan. Anak-anak memiliki kecenderungan menempati suatu tempat, arsitektur harus bisa menciptakan

ruang-ruang yang bisa dimaknai place untuk mereka. Panti Asuhan Vincentius putri menampung 108 anak dengan luas KLB sekitar 4234 m², oleh karena itu desain Panti Asuhan dengan luas KLB 8000 m² harus menampung 216 anak.



Berikut merupakan tabel hasil analisa terhadap data wawancara, observasi, dan kuesioner yang telah peneliti analisa sebelumnya:

Tabel 4. 30 Analisa Hasil Wawancara, Observasi, dan Kuesioner

		Panti Asuhan dengan pemaknaan <i>home</i>		<i>Home</i>
		Lingkungan	Bangunan	
Wawancara	Pengelola Panti Asuhan Kasih Anugerah	Hidroponik merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan dan produktif yang dapat dilakukan anak-anak untuk mengisi pikiran mereka, tidak hanya memberikan makanan fisik, tetapi juga mental.	Harus ada sirkulasi udara yang baik dan pencahayaan yang cukup kedalam kamar dan ruang komunal agar ruangan terasa sejuk dan segar.	Anak-anak memiliki kreatifitas dan hobby yang bermacam-macam, oleh karena itu harus disediakan pilihan area-area untuk kegiatan yang berbeda-beda seperti taman, ruang olahraga, ruang bermain, dll.
			Anak-anak harus bangun pagi untuk mandi karena toilet yang disediakan terlalu sedikit sehingga anak-anak harus mengantri cukup lama, oleh karena itu kebutuhan toilet harus memiliki rasio 1:4 dengan penghuninya.	Anak-anak di Panti Asuhan tidak memiliki ruang yang memberikan rasa privasi, Kebutuhan akan privasi sangat dibutuhkan oleh penghuni rumah, oleh karena itu ruang kamar harus menjadi ruang privasi bagi mereka.
			Anak-anak yang baru datang ke Panti Asuhan sering merasa minder, menarik diri, dan tidak percaya diri, oleh karena itu untuk mendukung proses pertumbuhan mereka, perlu disediakan fasilitas-fasilitas seperti ruang hobby, perpustakaan, dan ruang makan.	Desain Panti Asuhan <i>home</i> harus memperhatikan psikologi anak, oleh karena itu desain dengan pendekatan psikologi anak sangatlah penting.
	Pengelola Panti Asuhan Vincentius Putri	Dengan adanya taman yang anak-anak cenderung ingin beraktivitas diluar, hal ini menciptakan interaksi antar penghuni rumah, oleh karena itu desain taman yang rindang yang bisa menjadi view yang indah dari dalam ruangan merupakan hal yang penting.	Menggunakan sistem pola pengasuhan grup, 1 grup memiliki 3 pengasuh, kelas 4-6 dinamakan grup Santa Maria, SMP 1-3 dinamakan Santa Angela, SMA 1-3 dinamakan Santa Ursula. Oleh karena itu pembagian area untuk remaja dan anak-anak dengan membagi massa bangunan yang dihubungkan dengan courtyard sebagai ruang komunal menjadi sebuah desain yang lebih efektif. desain ini juga efektif lebih menciptakan privasi untuk setiap anak.	Di Panti Asuhan setiap anak-anak ditekankan untuk disiplin dan mandiri karena mereka tidak memiliki orang tua, memang benar keterbatasan pengurus dengan jumlah anak yang banyak mengakibatkan tidak semua anak mendapatkan kasih sayang secara merata. Panti asuhan harus membagi golongan anak perjenjang agar pengawasan dari pengasuh yang sedikit akan lebih efektif, ruang komunal pun di perlukan untuk menciptakan kedekatan dan interaksi antar anak-anak agar mereka saling menyemangati dan berbagi kasih sayang.
			Tidak semua anak yang di asuh memiliki fisik yang normal, ada beberapa anak yang berkebutuhan khusus, panti Asuhan Vincentius putri menyediakan ram di sirkulasi koridor.	
			Ada beberapa anak-anak yang selalu bersedih sedih dan bermasalah dengan perilakunya, anak-anak menutup diri, pasif, dan putus asa, oleh karena itu ruang psikologi/ BK penting untuk memberikan nasihat dan perhatian kepada anak-anak.	
	Anak-anak di Panti Asuhan Vincentius Putri	Anak-anak menyukai ruang luar, taman yang rindang dan area bermain outdoor, oleh karena itu ruang luar dengan adanya aktivitas bermain dengan pasir, bermain air hujan merupakan suatu aktivitas yang memadai untuk pikiran mereka yang tertekan, tetapi juga akan memberikan makanan mental dan fisik	kamar mandi belum memiliki sirkulasi udara yang baik, gelap, lembab dan bau oleh karena itu kamar mandi harus mendapatkan pencahayaan dan memiliki sirkulasi yang baik.	Hilangnya hubungan sosial antara kakak-kakak yang lebih tua dengan anak-anak panti yang lebih muda karena sistem panti yang membagi sistem Pendidikan perjenjang/grup, oleh karena itu untuk menciptakan kedekatan mereka, perlu ada ruang-ruang komunal di Panti Asuhan.
			WIC/ ruang berganti pakaian yang terlalu kecil dengan jumlah anak yang banyak menyebabkan ruangan terasa lembab dan panas, harus sediakan ruang ganti yang nyaman sesuai kapasitas anak.	

			Anak remaja menyukai area olahraga, ruang hobby, dan taman yang ditumbuhi tanaman-tanaman hijau disekitar rumah. oleh karena itu harus ada fasilitas yang dapat mendukung kebutuhan anak remaja,.	
			Anak kecil cenderung lebih memperhatikan kebutuhan fisik bangunan, anak remaja cenderung lebih memperhatikan hubungan sosial mereka. Oleh karena itu metode desain panti asuhan untuk anak remaja harus memperhatikan titik temu, merencanakan kesempatan ruang untuk dilibatkan dan dibentuk oleh interaksi penghuninya. Metode desain untuk anak harus memperhatikan kebutuhan anak dan ramah anak.	
Observasi	Panti Asuhan Kasih Anugerah	Anak-anak tidak hanya berjalan, mereka aktif berlari, melompat, lincah dan agresif dalam beraktivitas mereka membutuhkan lingkungan yang mampu mawadahi aktivitas luar ruangan seperti taman yang memiliki fasilitas bermain, bebatuan, dan pepohonan.	Kamar tidur tidak memiliki pencahayaan dan Ventilasi yang cukup sehingga anak-anak merasa tidak nyaman dan pengap, oleh karena itu kamar pencahayaan dan ventilasi udara dikamar harus didesain dengan baik.	Anak-anak suka berkumpul dan bermain bersama teman-temannya, oleh karena itu harus disediakan ruang komunal di beberapa titik pada bangunan.
		Panti asuhan kasih anugerah terletak di tengah lingkungan perumahan, dimana masyarakat sekitar dapat terlibat dalam pengawasan kegiatan di Panti Asuhan. oleh karena itu lingkungan yang aman dan raman anak harus diutamakan jika ingin membangun Panti Asuhan	Anak-anak mudah ketakutan dan terkadang merasa tersesat, oleh karena itu tidak boleh ada koridor yang terlalu panjang tanpa henti dan gelap.	
	Panti Asuhan Vincentius Putri	Anak-anak harus berada dilingkungan yang aman dan ramah anak, tidak berisik, dan berada dilingkungan yang dekat dengan sekolah, pusat kegiatan anak dan remaja, dan pelayanan kesehatan.	Pembentukan masing-masing unit yang acak dan sempoyongan memungkinkan penghuni untuk mengidentifikasi dan mengarahkan dirinya ke ruang eksterior panti asuhan. desain arsitektur <i>path based</i> yang mengarahkan dan memperhitungkan titik temu sangat penting untuk Panti Asuhan	Ruang istirahat dengan sistem barak mengakibatkan anak-anak kehilangan privasi dan terus aktif berkumpul bersama teman-temannya sepanjang hari. kamar yang sangat luas mengakibatkan ruangan terasa menyeramkan saat gelap oleh karena itu perlu sediakan 1 kamar yang ditempati untuk 2 anak untuk menciptakan privasi.
		Taman dengan fasilitas bermain seperti seluncuran, ayunan, bebatuan merupakan tempat yang dimaknai <i>place</i> bagi anak-anak. Oleh karena itu Mendesain ruangan yang membuat anak memiliki nilai pada berbagai area sangat penting.	karena kesadaran <i>personal space</i> lebih tinggi bagi anak-anak remaja dibandingkan anak kecil, oleh karena itu Area mandi untuk anak remaja dan anak-anak harus dipisah.	Ruang menonton dan grup dengan layout sosiopetal, dengan jarak antar personal yang dekat, menghadirkan kehangatan intim dan mendekatkan satu sama lain seperti keluarga.
		Courtyard yang tersebar pada bangunan bertujuan untuk menciptakan sirkulasi udara yang baik agar bangunan terasa sejuk. Oleh karena itu dibutuhkan <i>courtyard</i> untuk menghasilkan sirkulasi yang baik pada bangunan.	Area staff tersebar di beberapa titik bertujuan untuk melakukan pengawasan alami terhadap aktivitas anak-anak. Oleh karena itu Menghubungkan rute sirkulasi pengurus dengan area aktivitas/bermain anak sangatlah penting.	Loker pribadi masing-masing merupakan salah satu bentuk privasi untuk anak-anak. Foto dan poster yang berada diruang grup menjadi upaya untuk menciptakan rasa kepemilikan (<i>sense of belonging</i>). Oleh karena itu desain ruang yang memiliki foto bersama merupakan hal yang penting.
		Panti Asuhan dioffset sekitar 15 meter kedalam, yang mana bertujuan mengurangi suara bising dari jalan utama, oleh karena itu perencanaan yang baik untuk ruang-ruang yang memerlukan area yang lebih sepi sangatlah penting.	Koridor terbuka yang terletak disamping taman bertujuan agar terasa sejuk dan tidak menyeramkan. Desain koridor yang memiki view ke ruang terbuka akan terasa lebih nyaman.	Adanya ruang doa secara Katolik di Panti Asuhan. Agama membentuk kesamaan dan identitas bagi setiap anak di Panti asuhan. oleh karena itu harus ada ruang doang yang dapat memenuhi kapasitas seluruh penghuni Panti.
			Aula merupakan ruang komunal yang memiliki view ketaman, memiliki plafon dengan tinggi 4.5 meter bertujuan agar terasa	Tiang atau kolom pinggir aula memberikan sandaran dan 'Batasan' fisik sehingga memberikan kesan privasi. Oleh karena itu desain


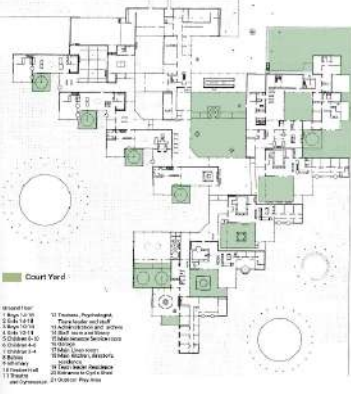
			nyaman dan lapang, tidak merasa terkurung, oleh karena itu desain plafon yang tinggi ruang yang besar agar proporsional sangatlah penting.	dinding-dinding pembatas dan kolom yang direncanakan dengan baik dapat memberikan rasa privasi.
			massa bangunan yang terpisah karena adanya courtyard yang diletakan di antara massa. Strategi ini berusaha untuk menyatukan bagian dalam dan luar bangunan (<i>blending inside & outside</i>). Oleh karena itu desain massa bangunan terpisah-pisah yang membentuk komunitas anak yatim tinggal merupakan metode yang lebih kuat dibandingkan desain panti yang besar.	Taman tengah lebih sering menjadi area sirkulasi ketempat lain. Mereka hanya duduk sebentar ditaman ini karena mereka tidak bebas dan diamati dari aula Nazareth, sedangkan aula serbaguna (bangsal) tidak dalam jangkauan pengamatan dari aula Nazareth, Anak-anak memiliki kecenderungan untuk menetap dan bersantai di area dimana mereka tidak merasa tidak diawasi, oleh karena itu pengawasan alami dengan memperhatikan rute dan membagi area bermain dilevel yang lebih rendah menjadi sangatlah penting.
			Area semi publik tersebar hampir disemua bagian pada bangunan bertujuan untuk menciptakan interaksi dan kedekatan antar penghuni	Ruang grup memperhatikan ukuran furnitur yang ramah untuk anak, oleh karena itu furnitur dan jendela harus didesain dengan ramah anak.
			Vincentius putri menampung 108 anak dengan luas KLB sekitar 4234 m ² , oleh karena itu desain Panti Asuhan dengan luas KLB 8000 m ² harus menampung 216 anak.	
Kuesioner	Panti Asuhan Vincentius Putri	Bagi anak remaja , Panti Asuhan Vincentius Putri merupakan desain yang dalam suasana lingkungannya, taman/ <i>courtyard</i> yang rindang meningkatkan rasa senang dan nyaman tinggal didalam bangunan	Anak-anak menyukai musik dan musik terbukti dapat mendekatkan, memberikan kehangatan satu sama lain, menenangkan (rileks), dan membangkitkan semangat. Oleh karena itu desain bangunan harus menghasilkan musik baik secara interaktif maupun paduan suara.	Anak-anak menyatakan bahwa kebutuhan privasi merupakan hal yang penting dan dibutuhkan untuk memenuhi rasa <i>home</i> . Oleh karena itu desain harus dipadukan dengan persembunyian rahasia di site, ruang loteng, dan coakan ruang. Area tersembunyi dan sudut yang nyaman
		Anak-anak dan remaja lebih menyukai tempat bermain/ taman outdoor dibandingkan indoor	Bagi anak-anak, Panti Asuhan Vincentius Putri merupakan desain yang baik untuk meningkatkan hubungan sosial, oleh karena itu bagaimana desain meletakkan ruang komunal di beberapa titik sangatlah baik.	Anak-anak dan remaja lebih menyukai kamar yang ditempati 1-2 orang karena itu lebih terasa privasinya.
		Anak-anak dan remaja lebih menyukai lapangan rumput dibandingkan lapangan perkerasan.	Bagi anak-anak, Panti Asuhan Vincentius Putri merupakan desain yang belum cukup baik dalam kondisi fisik bangunan, , oleh karena itu fisik bangunan merupakan suatu hal yang penting untuk menciptakan rasa nyaman bagi penghuni.	Anak-anak lebih menyukai warna cerah seperti warna pastel dan warna-warni yang menarik perhatian mereka, sedang anak remaja lebih menyukai warna monokrom/ warna yang tidak terlalu banyak
		Anak-anak dan remaja lebih menyukai ruang interior yang memiliki hubungan dengan ruang exterior.	Anak-anak dan remaja lebih menyukai ruang komunal dengan plafon yang tinggi dibandingkan yang rendah.	Anak-anak lebih menyukai material kayu yang menghangatkan, sedang anak remaja lebih menyukai material Beton yang terkesan lebih simple dan estetik.
			Anak-anak dan remaja lebih merasa nyaman dengan koridor yang tidak panjang dibanding koridor yang panjang tidak berujung.	
			Anak-anak dan remaja lebih menyukai aula dengan pencahayaan alami dibandingkan aula yang menggunakan cahaya lampu.	
			Anak-anak dan remaja lebih menyukai geometri lengkung yang lembut jika dipadukan dengan dengan geometri siku sehingga tidak terlalu monoton	
	Panti Asuhan Vincentius Putra	Anak-anak dan remaja lebih menyukai tempat bermain/ taman outdoor dibandingkan indoor	Bagi anak-anak dan remaja , Panti Asuhan Vincentius Putra merupakan desain yang cukup baik dalam meningkatkan	Anak-anak dan remaja lebih menyukai kamar yang ditempati 1-2 orang karena itu lebih terasa privasinya.


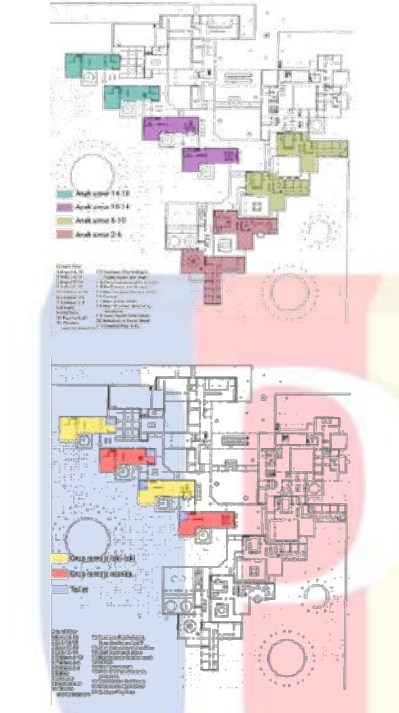

			hubungan sosial, oleh karena itu bagaimana desain meletakkan ruang komunal di beberapa titik sangatlah baik.	
		Anak-anak dan remaja lebih menyukai lapangan rumput dibandingkan lapangan perkerasan.	Bagi anak-anak remaja , Panti Asuhan Vincentius Putra belum cukup baik dalam suasana lingkungannya, oleh karena itu suasana lingkungan harus memberikan rasa nyaman, segar, tenang, keamanan, dan privasi bagi penghuninya	Anak-anak lebih menyukai warna cerah seperti warna pastel dan warna-warni yang menarik perhatian mereka, sedang anak remaja lebih menyukai warna monokrom/ warna yang tidak terlalu banyak
		Anak-anak dan remaja lebih menyukai ruang interior yang memiliki hubungan dengan ruang exterior.	Bagi anak-anak, Panti Asuhan Vincentius Putri merupakan desain yang belum cukup baik dalam kondisi fisik bangunan, , oleh karena itu fisik bangunan merupakan suatu hal yang penting untuk menciptakan rasa nyaman bagi penghuni.	Anak-anak lebih menyukai material kayu yang menghangatkan, sedang anak remaja lebih menyukai material Beton yang terkesan lebih simple dan estetik.
			Anak-anak dan remaja lebih merasa nyaman dengan koridor yang tidak panjang dibanding koridor yang panjang tidak berujung.	
			Anak-anak dan remaja lebih menyukai aula dengan pencahayaan alami dibandingkan aula yang menggunakan cahaya lampu.	
			Anak-anak dan remaja lebih menyukai geometri lengkung yang lembut jika dipadukan dengan dengan geometri siku sehingga tidak terlalu monoton	
	Anak-anak membutuhkan aktivitas luar, ruang luar dengan perkebunan, pahatan-pahatan, batu-batu besar, ayunan, dan Pasir merupakan karakteristik alam terbuka yang dinikmati oleh anak-anak aktivitas ini dapat menstimulas rasa Bahagia ke anak sehingga melupakan rasa sedih mereka.	Penerapan sistem massa yang terpisah-pisah merupakan metode yang lebih efektif dibandingkan bentuk panti asuhan yang besar, karena dapat memberikan penyaluran perhatian lebih terpusat, serta memberikan privasi kepada anak-anak.	Rasa <i>home</i> di Panti Asuhan dapat tercipta jika peran arsitektur dapat memberikan rasa nyaman (privasi, keamanan, kebersihan, interaksi sosial, kecocokan) terhadap penghuninya. aktivitas ruang yang mendukung anak-anak untuk beraktivitas dengan ceria sehingga melupakan kesedihannya, teman-temannya sebagai keluarga terdekat yang menjadi pengganti keluarga bagi mereka yang selalu ada untuk saling memberikan kasih sayang satu dengan yang lainnya.	
Interpretasi Hasil Analisa temuan Lapangan		Ruang transisi menciptakan kesadaran simultan tentang apa yang signifikan di kedua sisi. oleh karena itu agar terasa nyaman ada saat dimana ruang dapat merasakan transisi disana dan disini. Area luar harus bisa berinteraksi dengan area dalam	Pencahayaan alami mampu menstimulasikan keceriaan dan emosi baik bagi anak-anak.	Ruang komunal yang di rencanakan baik untuk melibatkan dan dan memicu interaksi sosial dengan penghuninya akan menciptakan kedekatan dan kehangatan intim bagi antar penghuni.
			Bentukan yang lembut dan memberikan rasa tidak kaku dan fleksibel(lengkung) yang di padukan dengan bentuk siku yang kaku, stabil dan konsisten(kotak) menjadi suatu karakteristik desain arsitektur yang menyenangkan dan tidak monoton untuk anak-anak.	Anak-anak membutuhkan berbagai macam area dengan aktivitas yang berbeda. Harus ada keseimbangan antar bentuk massa yang sederhana dengan pengalaman ruang yang beragam
			Anak-anak menyukai warna-warna terang karena hal tersebut membangkitkan rasa suka cita, memberikan rasa ceria dan menghilangkan rasa yang menyieramkan.	
			Desain berbasis jalur dengan cermat mempelajari sirkulasi desain dan titik pertemuan, ini berasal dari proses dan mobilitas. Dengan perencanaan yang baik desain akan menghasilkan pengawasan alami.	


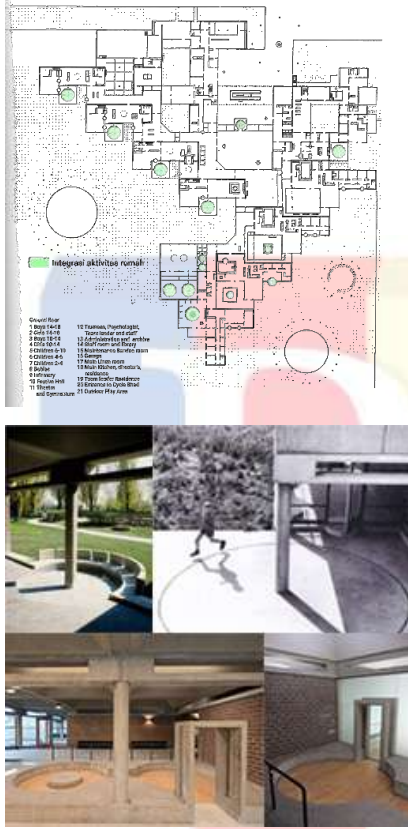
4.3 Analisa Preseden terhadap teori

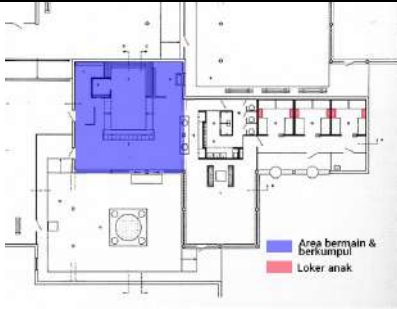
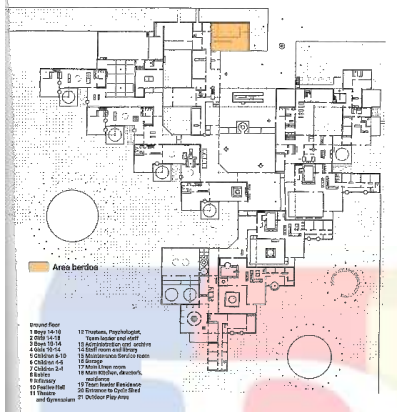
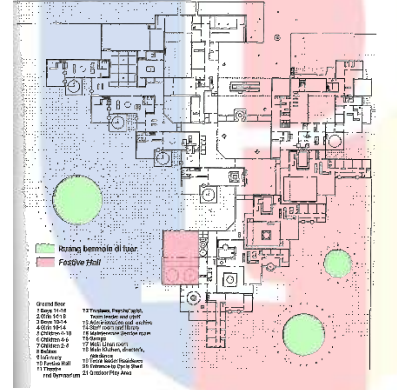
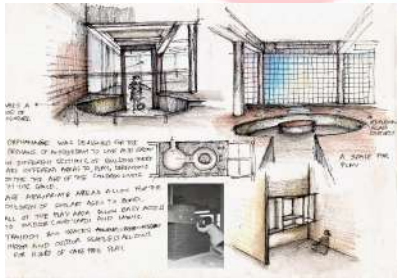
Tabel 2. 14 Analisa Teori terhadap Preseden Peneliti

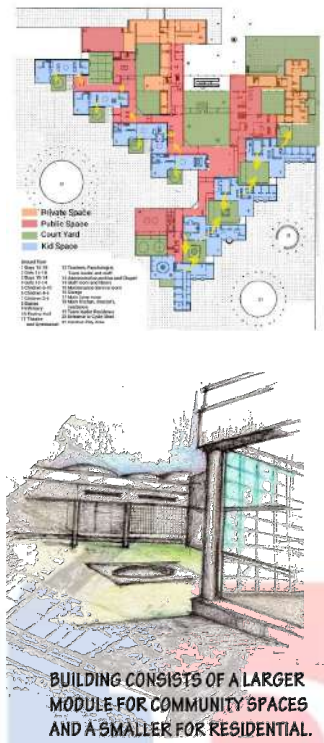
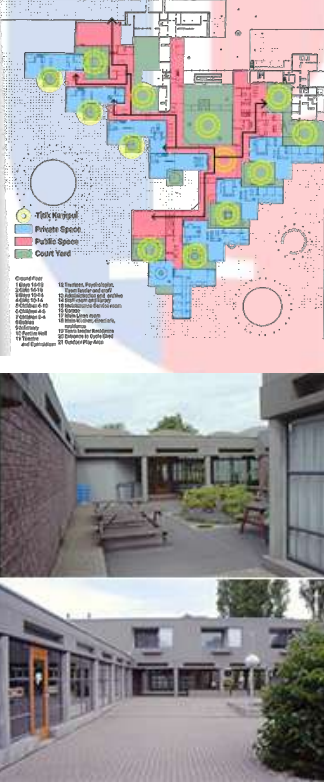
4.3.1. Analisa Preseden AD Classic: Amsterdam Orphanage

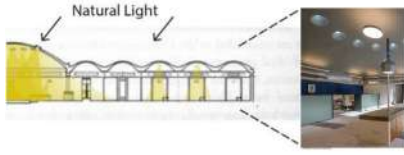
Kriteria Desain	Diagram	Keterangan
<i>Haven</i>		
<p>Adanya kebutuhan akan privasi, kamar tidur yang terjaga privasinya.</p>	 <p>The diagram shows a complex floor plan with a legend: Private Space (orange), Public Space (red), Court Yard (green), and Kid Space (blue). A detailed section of a room is shown below, highlighting individual beds placed against the walls.</p>	<p>(✓) Massa bangunan terbagi-bagi menjadi 8 children housing/grup, biasanya di sebut family (berwarna biru) yang masing-masing grup berisi 12 anak. satu kamar anak berisi 4 orang anak yang privasinya tetap terjaga, terlihat dari layoutnya, kasur setiap anak menempel ke dinding sebagai interpretasi dari ruang-ruang imajiner yang terjaga privasinya.</p>
<p>Ruang komunal yang didesain semi terbuka, tetap terjaga privasinya, dan Memiliki lokasi untuk merasakan suasana yang berbeda</p>	 <p>The diagram shows a floor plan with a legend: Court Yard (green). It illustrates semi-open communal areas and courtyards within the building's layout.</p>	<p>(✓) Setiap grup terbagi menjadi 3 area, yang pertama merupakan ruang bermain yang sudah di atur dan di sediakan, kedua merupakan area bermain secara bebas sesuai dengan naluri anak-anak, dan yang terakhir adalah ruang untuk beristirahat. Setiap grup memiliki akses keruang komunal yang semi terbuka yang mana setiap ruang komunal tersebut terhubung dengan area hijau yang memberikan rasa nyaman.</p>

	 <p> ■ Area bermain bebas ■ Area bermain yang diatur ■ Area istirahat </p>	
<p>Kamar mandi yang terpisah antar anak laki-laki dan perempuan, dan memisahkan area remaja dan anak-anak.</p>	 <p> ■ Anak umur 14-17 ■ Anak umur 10-13 ■ Anak umur 6-9 ■ Anak umur 2-5 </p> <p> ■ Ruang kamar mandi ■ Ruang kamar mandi ■ Toilet </p>	<p>(✓) Bangunan membagi setiap grup menjadi 4 kategori sesuai umur, untuk remaja dan anak-anak, toilet anak perempuan dan laki-laki juga dipisah sesuai dengan grup masing-masing.</p>
<i>Order</i>		
<p>Adanya ruang Konseling untuk anak-anak yang memiliki masalah dengan perilaku dan emosinya</p>	 <p> ■ Ruang Konseling </p>	<p>(✓) Panti Asuhan menyediakan ruang konseling, staff, dan pengola panti asuhan untuk merawat dan membimbing anak-anak.</p>

		
<p>adanya tata tertib & aturan yang mengatur pola hidup kita sehari-hari, serta aktivitas-aktivitas” yang selalu kita lakukan.</p>	<p>ee</p> 	<p>(✓)</p> <p>Integrasi aktivitas dalam rumah yang merupakan isyarat arsitektur yang baik untuk proses kognitif anak. contoh :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. kolom digunakan untuk formasi melingkar sebagai jalur untuk berlari di sekitar, 2. kolam <i>padding</i> diukir diruang beranda 3. lubang pasir dengan lingkaran yang terletak disetiap sudut digunakan untuk mengumpulkan air hujan setelah hujan untuk bermain <p>Integrasi ini adalah metode hebat untuk menjaga pikiran anak aktif dan mengalihkan perhatian dari rasa sedih, teralienasi, atau ditinggalkan.</p>
<p><i>Identity</i></p>		

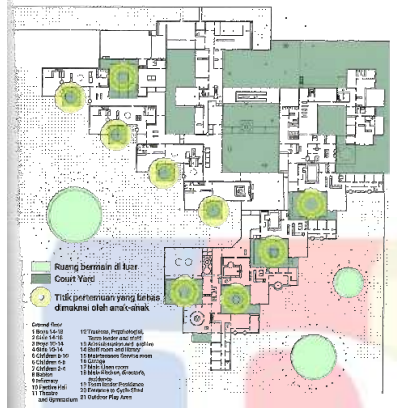
<p>Loker untuk personalisasi, ini menjadi upaya untuk membangun rasa kepemilikan (<i>sence of belonging</i>). Dan Unsur agama untuk menciptakan identitas, diperlukannya ruang ibadah/doa</p>	 	<p>(✓) Panti asuhan menyediakan lemari/loker disetiap kamar anak untuk menyimpan barang-barang pribadi, kemudian adanya area berkumpul di setiap grup untuk mencari kesamaan dan mendekatkan diri satu.</p> <p>Ruang doa yang disediakan untuk memberikan jati diri kepada setiap anak-anak.</p>
<p>Ruang Keterampilan untuk mengasah kemampuan yang diperlukan anak-anak untuk menciptakan karakter anak-anak.</p>	 	<p>(✓) Panti Asuhan dirancang 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.</p> <p>Hall untuk acara pentunjukan dari anak-anak dapat mengasah kemampuan anak-anak.</p>
<p><i>Connectedness</i></p>		

<p>Ruang komunal untuk menciptakan interaksi dan menciptakan kedekatan jarak antar personal. Dan Ruang grup/belajar yang sudah diatur digunakan setiap hari bersama-sama.</p>		<p>(✓) Van Eyck merencanakan kesempatan ruang untuk dilibatkan dan dibentuk oleh interaksi penghuninya. Desain arsitektur yang <i>path-based</i> (jalur) berdasarkan elemen-elemen pergerakan dan interaksi setiap individu</p> <p>area komunal lebih besar dibandingkan area tempat tinggal, yang tersebar disetiap titik tempat tinggal.</p>
<p>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.</p>		<p>(✓) Fungsi arsitektur sebagai <i>'the-in between'</i> yang diartikulasikan melalui desain berbasis jalur dengan cermat mempelajari sirkulasi desain dan titik pertemuan, desain ini berasal dari proses dan mobilitas</p>
<p><i>Warmth</i></p>		

<p>Ruang yang memiliki cahaya alami</p>		<p>(✓) Atapnya merupakan konstruksi <i>concrete modules</i> yang di duplikasi dengan kubah lingkaran pada modul untuk memasukan cahaya matahari ke dalam interior</p>
<p>Area bermain yang menciptakan rasa kebersamaan dan menggunakan material yang terkesan hangat.</p>		<p>(✓) Van eyck tertarik pada desain perkotaan yang berbasis <i>path</i> mengutamakan desain jalur dan ruang-ruang terbuka/komunal yang saling berhubungan karena ruang-ruang komunal menciptakan vitalitas sosial. Area bermain dikelilingi oleh kaca dan batu agar tidak membuat itu terlihat seperti sel penjara, area kamar menggunakan batu bata dan concrete untuk menciptakan kesan ruang yang lebih hangat, privat dan nyaman.</p>
<p>Ruang interior yang terintegrasi dengan alam/ruang luar</p>		<p>(✓) Aldo Van Eyck percaya bahwa arsitektur sepertinya 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. Van Eyck juga menggunakan material kaca pada zona transisi untuk memudahkan penghalang antara bagian luar dan dalam..</p>

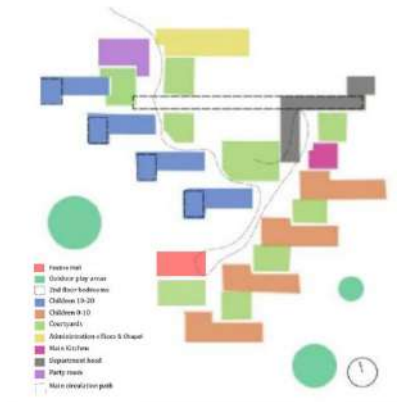
Physical Suitability

Mendesain ruangan yang membuat anak memiliki nilai pada berbagai area sehingga dapat dimaknai *place* oleh mereka, misalnya beranda & *bench* ditepi taman yang ditandai sebagai tempat curhat karena memiliki kualitas terpeccil



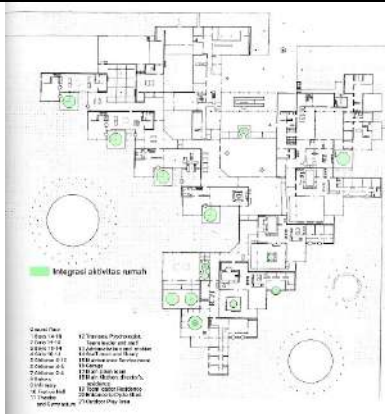
(✓)
 Van Eyck memahami orientasi spasial unik seorang anak akan berbeda dari orang dewasa. Dari sudut pandang seorang anak, analogi antara kota dan rumah dipahami sebagai dunia kecil di dalam dunia besar, dunia besar di dalam kota kecil, rumah sebagai kota, atau kota sebagai rumah. Niat Van Eyck adalah desain panti asuhan agar terbuka secara spasial untuk dibuat menjadi rumah.

Memberikan pilihan area-area untuk kegiatan yang berbeda-beda dan Dimensi dan antropometri/dimensi yang sesuai untuk melakukan kegiatan dan aktivitas



(✓)
 Terdapat banyak jenis ruang-ruang dengan kegiatan yang berbeda, penghuni dapat mengidentifikasi kebutuhan untuk mengubah ruang menjadi tempat aktivitasnya.
 Pada area tempat tinggal, anak dapat berinteraksi, bermain dan bersosialisasi bersama. Ruang perantara memberikan transisi yang mulus melalui ruang bermain publik ke ruang tidur yang privat

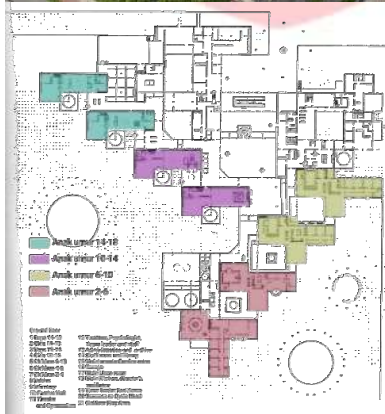
Menggunakan geometri curve yang lebih fleksibel dan lembut yang lebih cocok untuk anak. Dan Menggunakan warna-warna yang sesuai psikologi anak



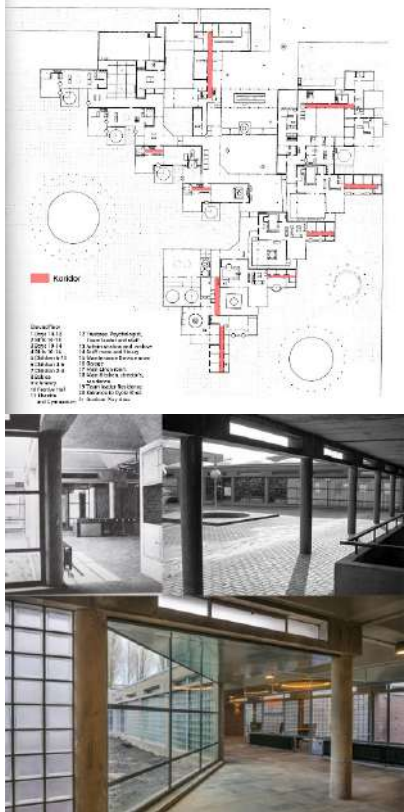

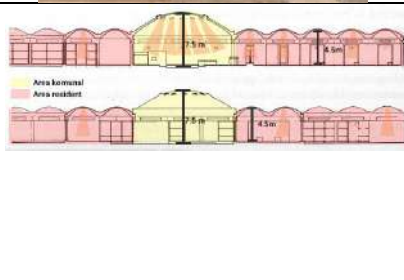
(✓)
Ada beberapa area untuk bermain, Panti Asuhan menyatukan geometri lengkung dengan geometri siku-siku agar anak-anak dapat mengeksplorasi sendiri ruang-ruang yang diciptakan dari unsur lengkung tersebut. Van Eyck sangat memperhatikan detail-detail tersebut demi kebutuhan anak-anak yang akan tinggal di sana.

Psychology

Desain bangunan dengan massa-massa terpisah yang membentuk komunitas tempat anak yatim tinggal merupakan metode yang lebih kuat dibandingkan desain panti asuhan yang besar.



(✓)
Tempat tinggal anak di Panti Asuhan ini dibagi menjadi 8 massa yang terpisah setiap grup dinamakan family, setiap grup dibagi berdasarkan umur anak dan gender. Tujuan pembagian grup ini adalah agar dapat saling menyesuaikan dengan lingkungannya dan terjaga privasinya.

<p>Pentingnya perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, sangat penting untuk kesejahteraan anak. panti asuhan tidak boleh memiliki koridor panjang, sempit dan pintu yang tidak ada habisnya, di mana seorang anak dapat tersesat.</p>		<p>(✓) Panti asuhan tidak memiliki koridor yang panjang dan pintu tanpa akhir, dimana seseorang anak dapat tersesat, merasa ketakutan, dan tidak bersemangat dalam menjalani aktivitasnya.</p>
<p>Bahan-bahan seperti bambu dan batu bata efektif untuk menghilangkan lingkungan yang kaku dan steril karena warnanya yang hangat.</p>		<p>(✓) Panti Asuhan menggunakan material bata massif, yang bertujuan untuk menjaga privasi dan memberikan kesan hangat dari warnanya.</p>
<p>Proporsi dapat menentukan rasa nyaman seseorang didalam ruangan, ruang komunal harus memiliki langit-langit yang lebih tinggi.</p>		<p>(✓) Bangunan Panti asuhan memiliki plafon yang berbeda tingginya untuk area resident dan area komunal, plafon untuk area komunal lebih tinggi dibandingkan area resident.</p>

<p>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.</p>		<p>(✓)</p> <p>Panti asuhan didesain dengan banyak ruang komunal yang aktivitasnya langsung bersinggungan dengan ruang luar seperti pepohonan, pasir, taman, dll</p>
<p>warna yang digunakan harus mengakomodasi kelompok umur, ukuran ruangan dan dampak emosionalnya pada anak-anak.</p>		<p>(x)</p> <p>Warna dinding yang digunakan pada panti asuhan ini belum menggunakan material cat, melainkan menggunakan warna asli/<i>exposed material</i> untuk memunculkan rasa hangat pada bangunan.</p>

4.4. Kriteria Pemilihan Tapak

Berikut merupakan kriteria pemilihan tapak yang merupakan hasil dari Analisa, dan ketentuan dari Perancangan Tugas akhir:

1. Memiliki luasan *Gross Floor Area* 8000-12000m², (Panduan Penelitian Tugas Akhir, 2020).

2. Luasan tapak kurang dari 1 hektar, (Panduan Penelitian Tugas Akhir, 2020).
3. adanya Fasilitas di sekitar tapak seperti, sekolah, pusat pelayanan kesehatan, tempat rekreasi, pusat kegiatan anak dan remaja. Serta sarana-prasarana yang dibutuhkan anak-anak. (Mentri Sosial Republik Indonesia Nomor 30/ Huk/ 2011).
4. Dekat dengan Tempat ibadah Gereja agama Katolik sebagai tempat anak untuk belajar tentang nilai-nilai agama yang baik. (Hasil Observasi)
5. 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 (Mentri Sosial Republik Indonesia Nomor 30/ Huk/ 2011).
6. Aksesibilitas mudah, dapat dicapai dengan transportasi umum/pribadi, lalu lintas lancar. (Fasilitas Pendidikan dan Fasilitas Perawatan Anak, 2017).
7. Lingkungan yang bersih dan sehat, bebas dari pengaruh lingkungan yang buruk (Fasilitas Pendidikan dan Fasilitas Perawatan Anak,2017).
8. Luas lahan yang mencukupi, tersedianya prasarana dan utilitas (Fasilitas Pendidikan dan Fasilitas Perawatan Anak,2017).
9. Tidak boleh ditempatkan di lokasi yang bersebelahan dengan gedung bertingkat tinggi, atau jalan yang sibuk karena berbahaya dan berpolusi (Fasilitas Pendidikan dan Fasilitas Perawatan Anak,2017).
10. Tidak boleh diletakan dilingkungan yang memiliki tingkat suara berisik yang terlalu tinggi. (Fasilitas Pendidikan dan Fasilitas Perawatan Anak,2017).

4.5 Kriteria Perancangan

Berikut merupakan kriteria perancangan yang diambil dari hasil Analisa peneliti terhadap tinjauan, teori, preseden, dan temuan lapangan yaitu sebagai berikut :

4.5.1. Kriteria Perancangan Terkait Manusia

1. Menggunakan warna-warna cerah yang sesuai dengan aktivitas yang dilakukan, bagi anak-anak warna yang cerah melambangkan rasa ceria, suka cita, dan tidak menakutkan. Anak remaja lebih menyukai warna yang tidak terlalu banyak

2. Bentuk yang lembut dan memberikan rasa tidak kaku dan fleksibel (lengkung) yang di padukan dengan bentuk siku yang kaku, stabil dan konsisten (kotak) menjadi suatu karakteristik desain arsitektur yang menyenangkan dan tidak monoton untuk anak-anak.
3. Pencahayaan alami kepada ruangan mampu menstimulasikan keceriaan dan emosi baik bagi anak-anak.
4. Ruang komunal yang tersebar di beberapa titik yang tepat dapat memicu interaksi sosial yang mendekatkan satu sama lain.
5. Harus ada keseimbangan dari aktivitas melihat dan melakukan, penggunaan material kayu, bata yang hangat, dan beton bertekstur akan menciptakan stimulasi sensorik yang baik untuk perkembangan otak.
6. Anak-anak membutuhkan berbagai macam area dengan aktivitas yang berbeda. Harus ada keseimbangan antar bentuk massa yang sederhana dengan pengalaman ruang yang beragam
7. kebutuhan privasi merupakan hal yang penting, kamar tidur harus bisa memberikan privasi (9m² untuk 2 orang)
8. desain harus dipadukan dengan persembunyian rahasia di site, ruang loteng, dan coakan ruang. Area tersembunyi dan sudut yang nyaman dapat menciptakan ruang privasi.
9. Loker pribadi, foto-foto dan poster dapat menciptakan rasa kepemilikan (*sense of belonging*) dan privasi
10. Ruang doang yang memiliki pencahayaan alami, jauh dari area berisik dan menyesuaikan dengan kapasitas penghuni rumah dapat menciptakan identitas bagi anak-anak. (agama)
11. Memisahkan area asrama anak laki-laki dan perempuan untuk menjaga privasi satu sama lain.
12. Metode desain panti asuhan untuk anak remaja harus memperhatikan titik temu, merencanakan kesempatan ruang untuk dilibatkan dan dibentuk oleh interaksi penghuninya. Metode desain untuk anak-anak, harus memperhatikan kebutuhan anak dan ramah anak.

13. Warna kuning dan hijau cocok untuk aktivitas *eating*. Warna biru, hijau, dan kuning cocok untuk aktivitas *study*. Warna merah, violet, kuning, dan oranye cocok untuk aktivitas *Creative*. Warna biru, hijau, dan pink cocok untuk aktivitas *resting*.
14. Material kayu cocok untuk aktivitas *eating*, *study*, *creative*, dan *resting*. Material concrete cocok untuk aktivitas *eating* dan *creative* material carpet cocok untuk aktivitas *study* dan *resting* material *steel* cocok untuk aktivitas *eating*

4.5.2. Kriteria Perancangan Terkait Bangunan

1. Desain massa bangunan terpisah-pisah yang membentuk komunitas anak yatim tinggal merupakan metode yang lebih kuat dibandingkan desain panti yang besar. Itu akan memberikan penyaluran perhatian lebih terpusat, lebih *playful* dan memberikan privasi.
2. Desain bangunan harus menghasilkan musik baik secara interaktif maupun paduan suara karena dengan bermain musik bersama dapat mendekatkan dan memberikan kehangatan satu sama lain serta menenangkan dari kesedihan dan rasa stress.
3. Harus ada pembagian zona publik, privat, dan servis. Zona publik berada didepan dan zonat privat dibelakang.
4. Desain berbasis jalur (*path based*) yang mengarahkan sirkulasi dan memperhitungkan titik pertemuan, ini berasal dari proses dan mobilitas. ini menciptakan vitalitas sosial. *Space* digambarkan serbagai '*served*' dan *path* sebagai '*servant*'. Jalur sirkulasi bagian dalam sebagai '*servant*' dan *inner courtyard* sebagai '*served*' sebagai ruang komunitas manusia.
5. Sirkulasi harus mengalir secara linear, tidak membingungkan.
6. Desain arsitektur tidak menciptakan ruang koridor yang gelap, Panjang dan menyeramkan tanpa ujung didalam maupun luar bangunan.
7. Menggunakan organisasi ruang cluster untuk mengelompokan fungsi-fungsi sejenis bertujuan untuk menghubungkan satu ruang dengan terhadap ruang lainnya

8. Ruang transisi menciptakan kesadaran simultan tentang apa yang Menggunakan organisasi ruang cluster signifikan di kedua sisi. oleh karena itu agar terasa nyaman ada saat dimana ruang dapat merasakan transisi disana dan disini. Area luar harus bisa berinteraksi dengan area dalam (*blending inside & outside*)
9. Ruang dengan luasan yang besar seperti area komunal harus memiliki plafon yang lebih tinggi, sedang ruang dengan luasan kecil seperti kamar harus memiliki plafon yang lebih rendah yaitu maksimal 2.8 m.
10. Desain courtyard yang diletakkan antar massa bangunan menjadi titik pertemuan interaksi, dapat memancing anak untuk bermain keluar, dan menghasilkan sirkulasi udara yang baik.
11. Menghubungkan rute sirkulasi pengurus dengan area aktivitas/bermain anak agar tercipta pengawasan secara alami.
12. Perbedaan level di area bermain dan ruang terbuka terletak di level bawah dan tempat tinggal dan ruang lain di level yang lebih tinggi
13. Menggunakan unsur hijau pada interior bangunan untuk menciptakan rasa segar dan nyaman.
14. Desain dinding-dinding pembatas dan kolom yang direncanakan dengan baik dapat memberikan rasa privasi.
15. layout sosiopetal pada ruang aktivitas dan komunal , dengan jarak antar personal yang dekat, menghadirkan kehangatan intim dan mendekatkan satu sama lain seperti keluarga.
16. Memisahkan area mandi untuk anak remaja dan anak-anak.
17. Kamar mandi harus memiliki ventilasi untuk sirkulasi yang baik agar tidak terasa pengap dan lembab.
18. *Incline plane, secret tunnel, tiny door, Ledges, landings* dan *deep windowsills* adalah beberapa isyarat arsitektur yang memberi anak-anak ruang yang mereka butuhkan sebagai sarang bermain yang ideal.
19. Desain tidak memunculkan koridor yang gelap, sempit. Dan Panjang tanpa ujung.

20. Desain bangunan harus playful dan tidak menyeramkan untuk anak.
21. Desain Aula yang semi terbuka, terbuka namun tetap memberikan privasi kepada anak-anak. bertujuan untuk merangkul sehingga anak akan merasa aman tanpa merasa terkekang
22. Ruang servis dapur harus berdekatan dengan ruang makan, agar sirkulasi lebih efektif.
23. Ruang perpustakaan harus jauh dari area berisik dan mendapatkan pencahayaan yang cukup.
24. Panti Asuhan dengan luas KLB 8000-12.000 m² dan harus menampung 216 anak.
25. Desain koridor yang pendek berujung, tidak gelap, memiki view ke ruang terbuka, dan peletakan bangku-bangku serbagai ruang interaksi akan terasa lebih nyaman dan tidak menyeramkan
26. Hidroponik merupakan suatu akvtivitas yang menyenangkan dan produktif yang dapat dilakukan anak-anak untuk mengisi pikiran mereka, tidak hanya memberikan makanan fisik, tetapi juga mental.
27. Menyediakan ram khusus dan tempat tidur khusus untuk anak berkebutuhan khusus.
28. Area servis berada di Terletak dibagian belakang dan memiliki sirkulasi yang berbeda
29. Arsitektur harus bisa menciptakan ruang-ruang yang bisa dimaknai *place* untuk mereka
30. Penggunaan material kayu untuk ruang anak-anak dan beton untuk remaja.
31. Menyediakan lapangan hijau untuk menstimulus rasa aktif untuk anak-anak yang menciptakan kesan lebih menarik dibandingkan lapangan pekerasan.
32. Area staff harus tersebar dibeberapa titik untuk memaksimalkan pengawasan.

4.5.3. Kriteria Perancangan Terkait Lingkungan

1. Adanya jalur khusus untuk Sirkulasi pedestrian dan sirkulasi kendaraan demi keamanan anak-anak.

2. Menyediakan parkir cukup untuk tamu Panti Asuhan.
3. Anak-anak membutuhkan aktivitas luar, ruang luar dengan perkebunan, pahatan-pahatan, batu-batu besar, ayunan, air dan Pasir merupakan karakteristik alam terbuka yang dinikmati oleh anak-anak aktivitas ini dapat menstimulus rasa Bahagia ke anak sehingga melupakan rasa sedih mereka.
4. Panti asuhan Terletak di tengah lingkungan perumahan, dimana masyarakat sekitar dapat terlibat dalam pengawasan kegiatan di Panti Asuhan.
5. Menyediakan naungan dalam bentuk pohon atau struktur naungan fisik yang memberikan perlindungan dari radiasi ultraviolet setidaknya 30 persen dari area bermain di luar ruangan
6. Tidak lebih dari 60 % ruang luar untuk bermain tertutup oleh struktur peneduh
7. Tidak menanam tanaman yang beracun atau berbahaya untuk anak-anak.
8. Harus ada jendela, bukaan atau balkon untuk mengawasi anak-anak di taman dari dalam ruangan

4.6 Program Ruang

Bangunan Panti Asuhan dengan luas KLB 8000 m² harus bisa menampung jumlah anak Putri dan Putra sebanyak 216 orang dari umur 4-18, anak-anak berumur 4-12, anak remaja berumur 13-18, dan Pengasuh dengan jumlah pengurus 80 orang. Pengurus yang bertanggung jawab mengasuh anak sebanyak 22 orang dan pengelola dengan jumlah 1 Kepala Panti, 1 wakil Kepala Panti, 14 staff kantor, 2 supir, 8 bagian cuci, 1 guru BK, dan 2 bagian IT, 2 perpustakaan, 6 koki, 4 keterampilan, 4 guru, 5 suster dan 8 OB yang berjumlah 58 orang. Studi perhitungan besaran ruang yang perlu disediakan untuk Panti Asuhan mengikuti standar ruang berdasarkan :

- DAN 2 :Data Arsitek Neufert jilid 2 (Neufert,2002)
- DAN 4 :Data Arsitek Neufert jilid 4 (Neufert,2012)
- MFUD : Maree Feutrill Universal Desain (2008)
- ABO : Analisa Berdasarkan Observasi/penelitian

- TSS : Time Saver Standars edisi 2 (Chiarra & Callebder, 2001)
- BPF : Berdasarkan Penelitian Terhadap ukuran Furniture
- KMS : Kementrian Sosial Republik Indonesia (2011)
- PTI : Pedoman Toilet Indonesia, (2015)

Besaran sirkulasi terbagi menjadi 6 presentase, kenyamanan sirkulasi bagi tiap orang dan tiap kegiatan memiliki ukuran yang berbeda, presentase dari tabel berikut ini dapat membantu menemukan besaran ruang yang tepat.

Tabel 4. 31 Presentase Sirkulasi

Presentase	Keterangan
5-10%	Standar minimum
20%	Kebutuhan keleluasan sirkulasi/gerak
30%	Kebutuhan kenyamanan fisik
40 %	Tuntutan kenyamanan psikologis
50 %	Tuntutan spesifik kegiatan
70-100 %	Keterkaitan dengan banyak kegiatan

Sumber : Time Saver Standart of Building type 2nd Edition

Tabel 4. 32 Program Ruang

NAMA RUANG	JUMLAH (UNIT)	SUMBER STANDAR	KAPASITAS (ORANG)	LUAS (M ²)	SIRKULASI	LUAS RUANG (m ²)	SIFAT RUANG	LANTAI	KETERANGAN
FASILITAS UTAMA									
R. Tidur Anak Putra	27	KMS	54	9	10%	267.3	Privat	2	Harus Menyediakan lemari untuk anak dan menggunakan Kasur 2 tingkat
R. Tidur Anak Putri	27	KMS	54	9	10%	267.3	Privat	2	Harus Menyediakan lemari untuk anak dan menggunakan Kasur 2 tingkat
R. Tidur Anak Remaja Putra	27	KMS	54	9	10%	267.3	Privat	2	Harus Menyediakan lemari untuk anak dan menggunakan Kasur 2 tingkat
R. Tidur Anak Remaja Putri	27	KMS	54	9	10%	267.3	Privat	2	Harus Menyediakan lemari untuk anak dan menggunakan Kasur 2 tingkat
R. Komunal Anak Putra	1	ABO	54	368	10%	404.8	Semi Publik	1	50% Bisa di Gabungkan dengan ruang luar/area hijau untuk menciptakan interaksi dan bersantai.
R. Komunal Anak Putri	1	ABO	54	368	10%	404.8	Semi Publik	1	50% Bisa di Gabungkan dengan ruang luar/area hijau untuk menciptakan interaksi dan bersantai.
R. Komunal Anak Remaja Putra	1	ABO	54	368	10%	404.8	Semi Publik	1	50% Bisa di Gabungkan dengan ruang luar/area hijau untuk menciptakan interaksi dan bersantai.
R. Komunal Anak Remaja Putri	1	ABO	54	368	10%	404.8	Semi Publik	1	50% Bisa di Gabungkan dengan ruang luar/area hijau untuk menciptakan interaksi dan bersantai.
R. Belajar/Grup Anak Putra	1	DAN 1	54	35.7	40%	49.8	Semi Publik	1	Untuk Belajar, berdoa bersama, dan makan bersama menyediakan lemari untuk menyimpan barang
R. Belajar/Grup Anak Putri	1	DAN 1	54	35.7	40%	49.8	Semi Publik	1	Untuk Belajar, berdoa bersama, dan makan bersama menyediakan lemari untuk menyimpan barang
R. Belajar/Grup Anak Remaja Putra	1	DAN 1	54	35.7	40%	49.8	Semi Publik	1	Untuk Belajar, berdoa bersama, dan makan bersama menyediakan lemari untuk menyimpan barang
R. Belajar/Grup Anak Remaja Putri	1	DAN 1	54	35.7	40%	49.8	Semi Publik	1	Untuk Belajar, berdoa bersama, dan makan bersama menyediakan lemari untuk menyimpan barang
Kamar Mandi & Ruang Ganti Anak Putra	14	PTI	14	5	20 %	84	Privat	1	Setiap bilik kamar mandi menyediakan tempat shower dan closet, ruang ganti/WIC menyediakan loker pribadi anak
Kamar Mandi & Ruang Ganti Anak Putri	14	PTI	14	5	20 %	84	Privat	1	Setiap bilik kamar mandi menyediakan tempat shower dan closet, ruang ganti/WIC menyediakan loker pribadi anak
Kamar Mandi & Ruang Ganti Anak Remaja Putra	14	PTI	14	5	20 %	84	Privat	1	Setiap bilik kamar mandi menyediakan tempat shower dan closet, ruang ganti/WIC menyediakan loker pribadi anak
Kamar Mandi & Ruang Ganti Anak Remaja Putri	14	PTI	14	5	20 %	84	Privat	1	Setiap bilik kamar mandi menyediakan tempat shower dan closet, ruang ganti/WIC menyediakan loker pribadi anak
R. Tidur Pengasuh	11	KMS	22	9	10 %	108.9	Privat	2	Menyediakan lemari prbadi untuk masing-masing pengasuh dan menggunakan Kasur 2 tingkat
Kamar Mandi & ruang Ganti Pengasuh	8	PTI	8	5	10%	44	Privat	2	Setiap bilik kamar mandi menyediakan tempat shower dan closet, ruang ganti/WIC menyediakan loker pribadi
R. Makan Pengasuh	1	DAN 1	22	13.5	40%	25.2	Semi publik	1	Ruang makan pengasuh memiliki meja makan dan kursi dengan kebutuhan luas 4.5 m ² untuk 8 orang
R. Tidur Koki	3	KMS	6	9	10%	29.7	Privat	2	Menyediakan lemari prbadi untuk setiap koki dan menggunakan Kasur 2 tingkat
Kamar Mandi Koki	2	PTI	2	5	20%	12	Privat	2	Setiap bilik kamar mandi menyediakan tempat shower dan closet, ruang ganti/WIC menyediakan loker pribadi
R. Tidur Tamu Pengunjung	3	KMS	6	9	10%	24	Privat	2	Menyediakan lemari prbadi untuk setiap tamu dan menggunakan Kasur 2 tingkat
Kamar mandi tamu pengunjung	3	PTI	3	5	10%	16.5	Privat	2	Setiap bilik kamar mandi menyediakan tempat shower dan closet, ruang ganti/WIC menyediakan loker pribadi
R. Tamu pengunjung dan pengelola	1	BPF	30	147	10%	161.7	Semi Publik	2	Ruang tamu menyediakan sofa, meja dan dapat digabungkan Dengan ruang tamu pengelola
Perpustakaan	1	DAN 4	108	145.5	40%	203.7	Semi Publik	2	Menyediakan 14 rak buku dengan ukuran 3 m x 0.5 m dengan meja dan kursi kapasitas 54 anak
R. Makan	1	DAN 4	230	1035	20%	421.7	Semi Publik	1	Ruang makan bersama memiliki meja makan dan kursi dengan kebutuhan luas 4.5 m ² untuk 8 orang

Dapur	1	DAN 4	10	35.44	30 %	51.245	Servis	1	Menyediakan 3 area memasak yang kapasitas setiap areanya disediakan untuk 2 koki
R. Cuci Pakaian	1	TSS	10	23.04	30%	29.95	Servis	1	Menyediakan mesin cuci, mesing pengering, bak cuci, dan tempat baju kotor.
R. Jemur dan seterika	1	ABO	20	40	20%	48	Servis	1	Area ruang terbuka yang bisa diletakan di lantai 2 dengan kapasitas 20 orang
R. Konseling /BK	1	ABO	2	9	40%	12.6	Semi Publik	2	Menyediakan rak, meja, kursi untuk pembimbing dan anak dengan kapasitas 2 orang
Gudang Makanan	1	ABO	2	20	30%	26	Servis	1	Gudang makanan berisi rak-rak bertingkat dan lemari pendingin untuk menyimpan persediaan makanan
Gudang Sumbangan/logistik	1	ABO	2	20	30%	26	Servis	1	Gudang sumbangan berisi rak-rak bertingkat dan area kosong untuk menyimpan barang-barang
Ruang Doa/Tempat Ibadah	1	ABO	296	378	30%	491.4	Semi Publik	1	Ruang doa memiliki altar dan menampung kapasitas sampai 300 orang menggunakan kursi yang dapat dilipat
UKS/Klinik	1	TSS	2	25.6	30%	33.28	Semi Privat	2	Klinik terdiri dari ruang konsultasi, kantor dokter, ruang obat, dan ruang istirahat untuk 3 anak
Gudang Alat/Perabotan	2	ABO	2	30	30%	78	Servis	1	Untuk menyimpan peralatan kebun, peralatan acara, perabotan, dan lain-lain
WC umum	2	PTI	16	12.8	20%	30.72	Servis	1	menyediakan bilik toilet closet dan wastafel untuk digunakan Bersama dan material lantai tidak licin
FASILITAS PENUNJANG									
R. Komputer	1	BPF	57	95.76	30%	124.48	Semi Publik	1	Menyediakan 57 meja dan kursi komputer dengan standar ukuran office
R. Menjahit	1	BPF	28	26.88	30%	34.94	Semi Publik	1	Menyediakan 28 meja jahit dan 14 lemari untuk menyimpan peralatan dan pakaian
Studio Musik	1	BPF	10	25	30%	32.5	Semi Publik	1	Menyediakan bermacam-macam alat musik band untuk melatih bakat dan skill musik
R. Musik Kolintang & Piano	1	BPF	57	68.88	20%	82.65	Semi Publik	1	Menyediakan 57 alat musik kolintang , 2 piano dan 5 lemari untuk menyimpan peralatan.
Aula Serbaguna	1	DAN 4	320	498	20%	597.6	Semi Publik	1	Ruang multifungsi yang menyediakan panggung untuk kebutuhan acara-acara
R. Menonton	1	DAN 4	54	99	30%	128.7	Semi Publik	2	Ruang dengan layout sosipetal untuk mendekatkan hubungan antar anak-anak.
R. Psikologi	1	DAN 4	2	10.5	40%	14.7	Semi Publik	2	Menyediakan rak, meja, kursi untuk pembimbing dan anak dengan kapasitas 2 orang
R. Les	2	BPF	54	64.8	20%	77.6	Semi Publik	1	Menyediakan meja dan bangku sebanyak 55 buah untuk kebutuhan belajar anak
Lapangan Olahraga Basket/Futsal	1	TSS	300	520	20%	624	Semi Publik	1	Lapangan multifungsi untuk olahraga basket dan futsal, disediakan bangku/trap tangga sebagai tempat duduk
R. Bermain Anak	2	DAN 4	60	120	30%	156	Semi Publik	1	Menyediakan berbagai fasilitas untuk bermain dan arsitektur interaktif
Courtyard /Taman dalam dan Hidroponik	3	DAN 4	108	216	20%	691.2	Semi Publik	1	menyediakan perkebunan, pahatan-pahatan, batu-batu besar, ayunan, dan Pasir 70 % digabungkan bersama ruang luar
FASILITAS PENGELOLA									
R.Tamu Kepala Panti	1	DAN 4	3	6	30%	7.8	Semi Publik	1	Ruang tamu menyediakan sofa untuk berdiskusi dengan tamu, dapat digabungkan dengan ruang luar
Kamar tidur Kepala Panti	1	KMS	1	9	20%	10.8	Privat	2	Menyediakan 1 ranjang, meja dan lemari, rumah yang terpisah dari asrama
Dapur Kepala Panti	1	DAN 4	2	7.2	20%	8.64	Privat	1	Menyediakan dapur pribadi untuk keperluan memasak kepala panti dan menggunakan material tidak licin
Kamar Mandi Kepala Panti	1	PTI	1	4	20%	4.8	Privat	1	Kamar mandi menyediakan tempat shower dan closet, serta wastafel dan WIC
Ruang Cuci Kepala Panti	1	ABO	1	4	20%	4.8	Privat	1	Menyediakan 1 mesin pengering, tempat baju kotor dan mesin cuci dan menggunakan material tidak licin
Ruang Jemur Kepala Panti	1	ABO	1	4.5	20%	5.4	Privat	2	Area ruang terbuka yang bisa diletakan di lantai 2 dengan kapasitas 2 orang

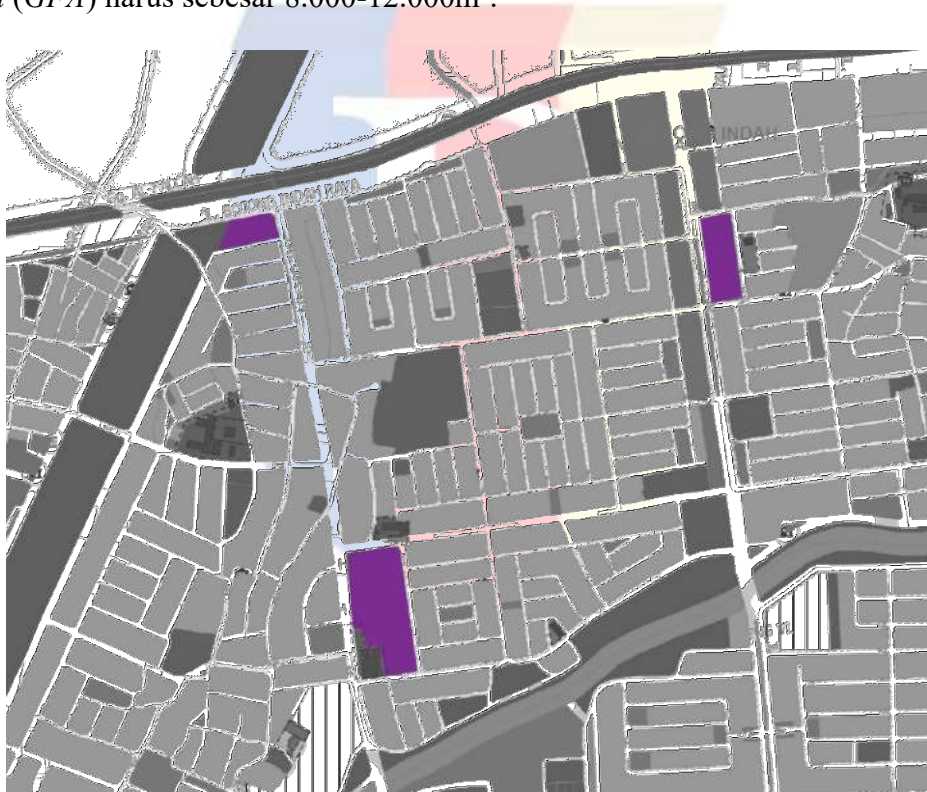
R. Tamu Wakil Kepala Panti	1	ABO	3	6	30%	7.8	Semi Publik	1	Ruang tamu menyediakan sofa untuk berdiskusi dengan tamu, dapat digabungkan dengan ruang luar
Kamar tidur Wakil Kepala Panti	1	KMS	1	9	20%	10.8	Privat	2	Menyediakan 1 ranjang, meja dan lemari, rumah yang terpisah dari asrama
Dapur Wakil Kepala Panti	1	DAN 4	2	7.2	20%	8.64	Privat	1	Menyediakan dapur pribadi untuk keperluan memasak Wakil Kepala Panti
Kamar Mandi Wakil Kepala Panti	1	PTI	1	4	20%	4.8	Privat	1	Kamar mandi menyediakan tempat shower dan closet, serta wastafel dan WIC
Ruang Cuci Wakil Kepala Panti	1	ABO	1	4	20%	4.8	Privat	1	Menyediakan 1 mesin pengering, tempat baju kotor dan mesin cuci serta tidak menggunakan material yang licin
Ruang Jemur Wakil Kepala Panti	1	ABO	1	4.5	20%	5.4	Privat	2	Area ruang terbuka yang bisa diletakan di lantai 2 dengan kapasitas 2 orang
R. Informasi	1	BFF	3	9	20%	10.8	Semi Publik	1	Ruang untuk mendapatkan informasi mengenai Panti Asuhan tersedia meja dan kursi
Resepionis	1	BFF	2	8	20%	9.6	Semi Publik	1	Ruang untuk menyambut tamu, harus menyediakan 1 meja resepsionis dan kursi
Ruang Tata Usaha	1	BFF	2	9	20%	10.8	Semi Publik	1	Ruang untuk keperluan administrasi persuratan dan pembayaran, tersedia meja komputer
Ruang Pegawai/Staff	1	BFF	4	16	20%	19.2	Semi Publik	1	Kantor untuk para staff dalam menjalankan berbagai kegiatan didalam Panti Asuhan
Ruang Tamu Pengelola	1	DAN 4	15	20	20%	24	Semi Publik	1	Ruang untuk bersantai dan beristirahat, harus disediakan sofa dan dapat digabungkan dengan ruang luar.
Ruang Tunggu	1	DAN4	15	22.5	20%	27	Semi Publik	1	Ruang tunggu tamu yang akan mengunjungi Panti Asuhan, harus nyaman dan bersih
Ruang Rapat	1	ABO	16	25	20%	30	Semi Publik	2	Ruang untuk melakukan rapat untuk kurikulum dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
R. Sekretaris	1	BFF	2	8	20%	9.6	Semi Publik	1	Ruang khusus untuk sekretaris panti asuhan yang mengurus tentang persuratan.
R. Bendahara	1	BFF	1	4	20%	4.8	Semi Publik	1	Ruang khusus untuk mengurus tentang keuangan di Panti Asuhan setiap bulannya.
Pantry	1	DAN4	5	12	30%	15.6	Semi Publik	1	Merupakan dapur bersih untuk menyimpan bahan makanan yang dalam perkembangannya untuk disajikan.
R. OB	1	BFF	8	12	20%	14.4	Semi Publik	1	Ruang untuk istirahat karyawan OB, menyediakan tempat duduk dan televisi
Ruang Sopir	1	BFF	2	8	20%	9.6	Semi Publik	1	Tempat dimana supir dapat beristirahat dan menyimpan peralatan, menyediakan kursi yang nyaman
R. Koordinator Pengasuh	1	BFF	15	20	30%	26	Semi Publik	1	Ruang untuk berkoordinasi dengan para pengasuh yang bertugas untuk mengasuh anak.
FASILITAS SERVICE/PELAYANAN									
R. CCTV	1	BFF	2	8	20%	9.6	Semi Privat	1	Ruang pengawasan untuk mengawasi segala bentuk kekerasan/pencurian agar Panti Asuhan aman
R. Genset	1	BFF	3	20	20%	24	Servis	1	Ruangan yang menyimpan genset untuk keperluan saat mati listrik dan tidak boleh terlalu rendah
R. Panel Listrik	1	ABO	2	2	20%	2.4	Servis	1	mengatur energi listrik dari pembangkit listrik ke peralatan elektronik sebuah gedung
Pos Keamanan	1	ABO	2	4	20%	4.8	Semi Privat	1	Ruang pos keamanan terletak diluar, untuk menjaga keamanan panti Asuhan
Tempat Parkir	32	DAN 4	32 mobil	12.5	100 %	800	Publik	1	Parkir mobil harus memenuhi keperluan para tamu yang dapat dan juga menyediakan parkir difabel
Taman luar	1	ABO	40	80	20%	96	Publik	1	Taman luar berfungsi untuk mengademkan suasana dan menyambut tamu.
SIRKULASI									
Koridor dan tangga					15%	1039	Semi Publik	1	Sirkulasi selain dari sirkulasi yang berada di dalam ruang-ruang Panti Asuhan
TOTAL						9389			

BAB V

SIMULASI PERANCANGAN

5.1 Pemilihan Tapak






Tapak berada pada daerah dengan jumlah anak terlantar paling banyak dan jumlah Panti Asuhan paling sedikit, yaitu di Jakarta Barat kecamatan Cengkareng, Tapak dipilih berdasarkan fungsi rencana kota untuk bangunan umum dengan fasilitasnya, yaitu zona Perkantoran, perdagangan, dan jasa dengan KDB sedang. Zona ini diizinkan untuk bangunan Panti Asuhan. Berdasarkan ketentuan dari Pedoman Tugas Akhir, luasan tapak harus kurang dari 1 hektar dan *Gross Floor Area (GFA)* harus sebesar 8.000-12.000m².

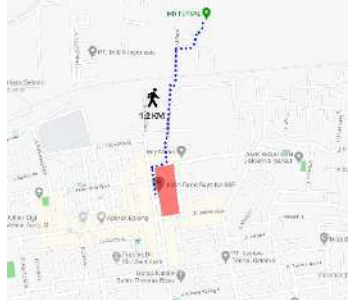






Gambar 5. 1. Zonasi Tata Ruang Alternatif Tapak

Dari analisa peneliti, terhadap beberapa alternatif tapak. Ketiga tapak berikut memiliki luasan yang cukup besar kisaran dari 7000-12.000 m² tapak dapat dipotong sesuai dengan kebutuhan. Skor yang diberikan yaitu 1 sampai 3 dengan nilai 3 merupakan nilai tertinggi. Tapak yang memenuhi kriteria adalah berikut ini:

Tabel 5. 1. Tabel Analisis Alternatif 1 Tapak





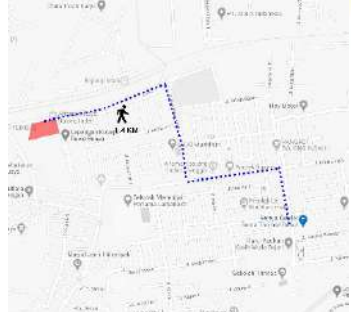

ALTERNATIF 1	DIAGRAM	KETERANGAN	SKOR
Lokasi		Tapak terletak di Jl. Cabe Rawit Raya, RT.9/RW.6, Rw. Buaya, Kecamatan Cengkareng, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11740	3
Luas area		Luas tapak yaitu 11.552 m ² , tetapi tapak dapat dipotong sesuai dengan kebutuhan tapak.	3
Ketentuan		BLOK : 04.004.K.1 PSL : P KDB : 50 KLB : 2 KB : 4 KDH : 30 KTB : 55 TIPE : D	3
Dekat dengan sekolah		Tapak berjarak 450 m dari Sekolah SMP dan SMA Trinitas Jakarta Barat dengan perkiraan waktu berjalan sekitar 5 menit.	3
Dekat dengan pusat pelayanan kesehatan		Rumah Sakit terdekat yaitu Praktek Dr. Kin Viantimala, Dengan jarak 350m dengan perkiraan waktu berjalan sekitar 4 menit	3

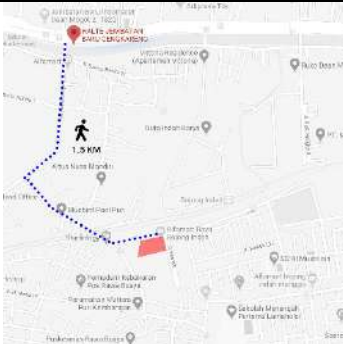


<p>Dekat dengan pusat kegiatan anak dan remaja</p>		<p>Tapak berjarak 1.2 km dari MD futsal dengan perkiraan waktu berjalan 11 menit</p>	<p>2</p>
<p>Dekat sarana-prasarana anak</p>		<p>Tapak terletak di samping Sarana prasarana anak yaitu RPTRA Cabe rawit dengan jarak 35 m dengan perkiraan waktu berjalan 30 detik</p>	<p>3</p>
<p>Dekat dengan Tempat ibadah Gereja Katolik</p>		<p>Tapak berjarak 280 m dari Gereja Katolik Santo Thomas Rasul dengan perkiraan waktu berjalan 3 menit</p>	<p>3</p>
<p>Berada ditengah masyarakat atau perumahan/</p>		<p>Tapak berada di lingkungan perumahan masyarakat (Warna kuning merupakan perumahan) yang relative tidak terlalu ramai</p>	<p>3</p>
<p>Aksesibilitas mudah dengan transportasi umum</p>		<p>Tapak berjarak 2.5 km dari Halte Samsat barat dengan perkiraan waktu menggunakan motor sekitar 8 menit</p>	<p>1</p>

Tidak boleh bersebelahan dengan gedung bertingkat		Site tidak bersebelahan dengan gedung bertingkat, tetapi bersebelahan dengan gedung paling tinggi 4 lantai	3
Tidak boleh diletakan dilingkungan dengan tingkat <i>noise</i> yang terlalu tinggi		Site berada di lingkungan perumahan masyarakat yang tenang dan jauh dari jalur utama yang merupakan sumber kebisingan.	3
TOTAL SKOR			35


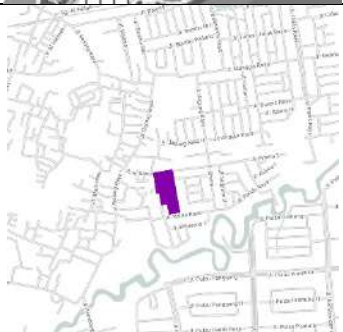
Tabel 5. 2. Tabel Analisa Alternatif 2 Tapak


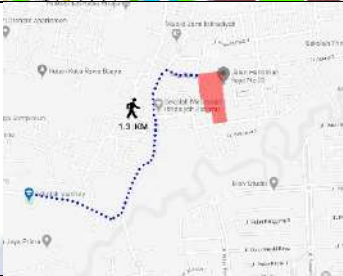



ALTERNATIF 2	DIAGRAM	KETERANGAN	SKOR
Lokasi		Tapak terletak di Jl. Rw. Buaya, RT.1, Kecamatan Cengkareng, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11740	3
Luas area		Luas tapak yaitu 7.115 m ² , tetapi tapak dapat dipotong sesuai dengan kebutuhan tapak.	3
Ketentuan		BLOK : 02.021.K.2 PSL : P KDB : 55 KLB : 3 KB : 8 KDH : 30 KTB : 55 TIPE : T	3

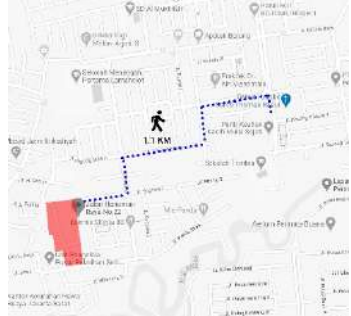

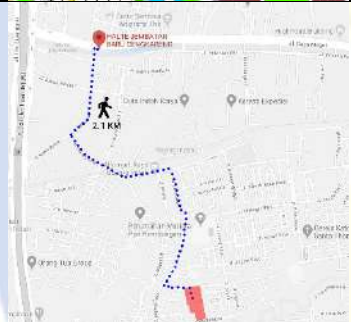


Dekat dengan sekolah		Tapak berjarak 400 m dari Sekolah SD, SMP dan SMK Lamaholot Jakarta Barat dengan perkiraan waktu berjalan sekitar 5 menit.	3
Dekat dengan pusat pelayanan kesehatan		Rumah Sakit terdekat yaitu Praktek Dr. Kin Viantimala, Dengan jarak 1 km dengan perkiraan waktu berjalan sekitar 13 menit	2
Dekat dengan pusat kegiatan anak dan remaja		Tapak berjarak 30 m dari Lapangan Kopaja Rawa buaya dengan perkiraan waktu berjalan 30 detik	3
Dekat sarana-prasarana anak		Tapak berjarak 1.2 km dari RPTRA Cabe Rawit dengan perkiraan waktu berjalan 11 menit	2
Dekat dengan Tempat ibadah Gereja Katolik		Tapak berjarak 1.4 km dari Gereja Katolik Santo Thomas Rasul dengan perkiraan waktu berjalan 12 menit	2
Berada ditengah masyarakat atau perumahan/		Tapak berada di lingkungan perumahan masyarakat (Warna kuning merupakan perumahan) yang <i>relative</i> tidak terlalu ramai	3

Aksesibilitas mudah dengan transportasi umum		Tapak berjarak 1.5 km dari Halte Jembatan baru cengkareng dengan perkiraan waktu menggunakan motor sekitar 5 menit	2
Tidak boleh bersebelahan dengan gedung bertingkat		Site tidak bersebelahan dengan gedung bertingkat, tetapi bersebelahan dengan gedung paling tinggi 2 lantai	3
Tidak boleh diletakan di lingkungan dengan tingkat <i>noise</i> yang terlalu tinggi		Site berada di lingkungan perumahan masyarakat, tetapi dekat dengan jalur protokol/utama yang relatif ramai.	2
TOTAL SKOR			32

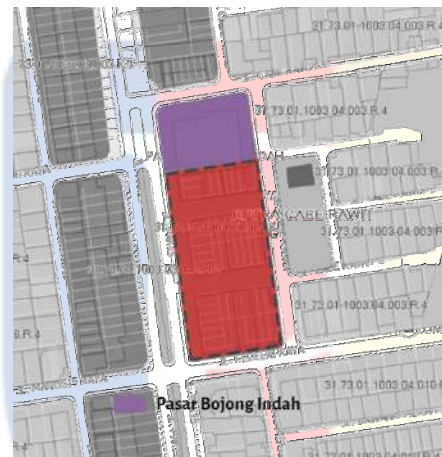
Tabel 5. 3. Tabel Analisis Alternatif 3 Tapak

ALTERNATIF 3	DIAGRAM	KETERANGAN	SKOR
Lokasi		Tapak terletak di Jl. Rw. Buaya, RT.1, Kecamatan Cengkareng, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11740	3
Luas area		Luas tapak yaitu 12.215 m ² , tetapi tapak dapat dipotong sesuai dengan kebutuhan tapak.	3

Ketentuan		BLOK : 03.014.K.1 PSL : P KDB : 40 KLB : 1.6 KB : 4 KDH : 30 KTB : 55 TIPE : T	3
Dekat dengan sekolah		Tapak berjarak 1.3 km dari Sekolah SD, SMP dan SMA Vianney Jakarta Barat dengan perkiraan waktu berjalan sekitar 14 menit.	2
Dekat dengan pusat pelayanan kesehatan		Rumah Sakit terdekat yaitu Praktek Dr. Kin Viantimala, Dengan jarak 750 m dengan perkiraan waktu berjalan sekitar 9 menit	2
Dekat dengan pusat kegiatan anak dan remaja		Tapak berjarak 550 m dari Unit Pengelola Pusat Pelatihan Seni Budaya satuan Pelayanan Latihan kesenian Jakarta Barat, dengan perkiraan waktu berjalan sekitar 7 menit	3
Dekat sarana-prasarana anak		Tapak berjarak 750 km dari RPTRA Rawa Buaya dengan perkiraan waktu berjalan 9 menit	3

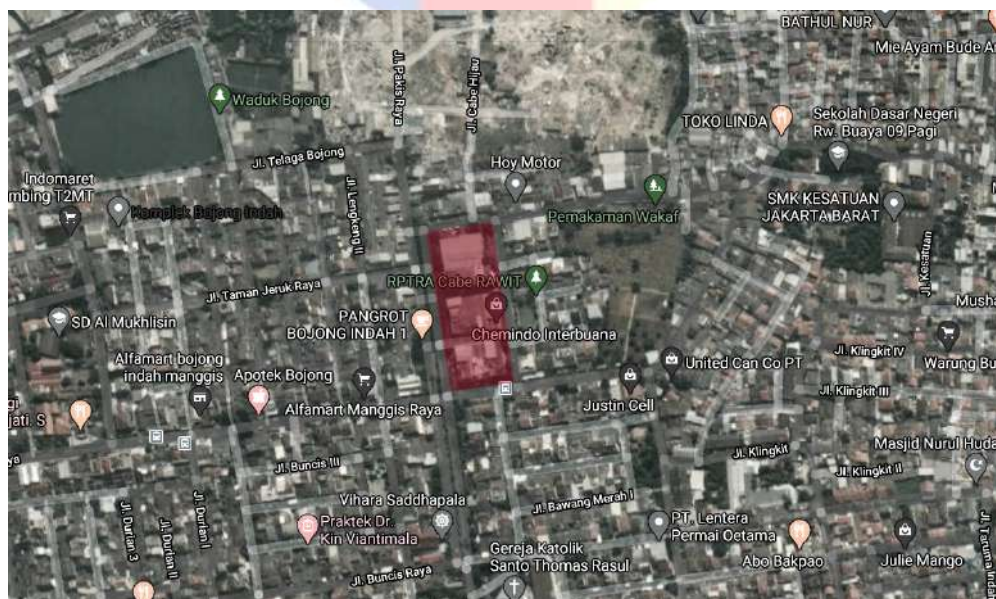
<p>Dekat dengan Tempat ibadah Gereja Katolik</p>		<p>Tapak berjarak 1.1 km dari Gereja Katolik Santo Thomas Rasul dengan perkiraan waktu berjalan 12 menit</p>	<p>2</p>
<p>Berada ditengah masyarakat atau perumahan/</p>		<p>Tapak berada di lingkungan perumahan masyarakat (Warna kuning merupakan perumahan) yang <i>relative</i> tidak terlalu ramai</p>	<p>3</p>
<p>Aksesibilitas mudah dengan transportasi umum</p>		<p>Tapak berjarak 2.1 km dari Halte Jembatan baru cengkareng dengan perkiraan waktu menggunakan motor sekitar 7 menit</p>	<p>2</p>
<p>Tidak boleh bersebelahan dengan gedung bertingkat</p>		<p>Site tidak bersebelahan dengan gedung bertingkat, tetapi bersebalahan dengan gedung paling tinggi 2 lantai</p>	<p>3</p>
<p>Tidak boleh diletakan dilingkungan dengan tingkat <i>noise</i> yang terlalu tinggi</p>		<p>Site berada di lingkungan perumahan masyarakat , dan jauh dari jalur protokol sehingga lingkungan sangat tenang.</p>	<p>3</p>
<p>TOTAL SKOR</p>			<p>32</p>

Dari tabel-tabel diatas, dapat dilihat bahwa tapak alternatif 1 memiliki skor tertinggi, sehingga ditetapkan menjadi tapak perancangan. Namun, tapak tersebut memiliki luasan lebih, maka harus dilakukan pemotongan tapak. Pemotongan pada tapak tapak berdasarkan pada bentuk garis atau bidang persil dalam Peta Rencana Kota, dan bangunan eksisting. Poin penting yang dipertahankan dari tapak adalah garis batas, akses (3 akses), dan fungsi bangunan eksisting yaitu Pasar Bojong Indah yang terletak bersebalahan dengan tapak. luasan tapak agar mencapai ketentuan luas *GFA* yaitu 8.000-12.000m². Dari hasil pemotongan tapak, maka luasan tapak menjadi 8.782m² dengan maksimal *GFA* sebesar 12.000m² dari luas sebelumnya 11.552m².



Gambar 5. 2 Pemotongan Tapak

5.2 Lokasi Tapak



Gambar 5. 3 Lokasi Tapak

Tapak terletak pada jalur sekunder, yaitu Jl. Pakis Raya No.88 BL RT.9/RW.6, Rw. Buaya Kecamatan Cengkareng Kota Jakarta Barat Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11740.

1. Batas Tapak

- Utara : Pasar Bojong Indah
- Selatan : Jalan Sekunder, & Perumahan Masyarakat
- Barat : Jalan Sekunder, & Warung Makan
- Timur : Jalan Sekunder, RPTRA Cabe Rawit & Masyarakat

2. Regulasi

Informasi	Luasan
Luas area	8.782 m ²
KDB (50%)	4.391 m ²
KLB (2)	17.564 (8000-12000 m ²)
KB	4
KTB (50%)	4391 m ²
KDH (30%)	2.634.6 m ²
PSL	P
TIPE	D
ZONA	Zona Perkantoran, perdagangan, dan jasa
ID_SUBBLOCK	04.004.K.1
GSB UTARA	2.5 m / 52.87m
GSB SELATAN	2.5 m / 53.95m
GSB TIMUR	2.5 m / 61.84m
GSB BARAT	3.5 m / 62.44m

Tabel 5. 4. Regulasi Site

3. Fungsi Eksisting



Gambar 5. 4. Foto Eksisting Tapak

Ruko-ruko lama, yang tidak semuanya aktif, hanya beberapa yang difungsikan sebagai bangunan komersial.

5.3 Analisa Tapak

a. Akses Masuk dan Keluar



Gambar 5. 5 Analisa Pintu Masuk dan Keluar

Dikarena Tapak memiliki bentuk yang Panjang dan memiliki 3 akses masuk, oleh karena itu massa bangunan akan diletakan di bagian utara agar memiliki area yang lebih privat. Akses masuk dan keluar jalur kendaraan hanya berada pada bagian area dengan *highlight* merah dan melalui 2 sisi tapak, dengan pertimbangan meletakkan akses di area tersebut agar membuat jalur masuk dan keluar menjadi efektif disatu titik saja. Masing-masing akses akan memiliki lebar sebesar 5m

b. Jalur Pejalan Kaki



Gambar 5. 6 Analisa Akses Pejalan kaki

Pejalan kaki dapat mengakses tapak melalui 3 sisi, yaitu sisi selatan, barat, dan timur karena tersedianya trotoar untuk pejalan kaki, namun tidak terlalu besar, lebarnya sekitar 1-1.5m.

c. Jalur Kendaraan



Gambar 5. 7 Analisa Jalur Kendaraan

Tapak di kelilingi oleh jalur kendaraan di tiga sisi, Tiga sisi itu dilalui oleh kendaraan mobil dan motor setiap hari, yang relatif tidak terlalu ramai. Akses keluar kendaraan diletakan di sisi timur agar tidak menghambat sirkulasi kendaraan di sisi barat

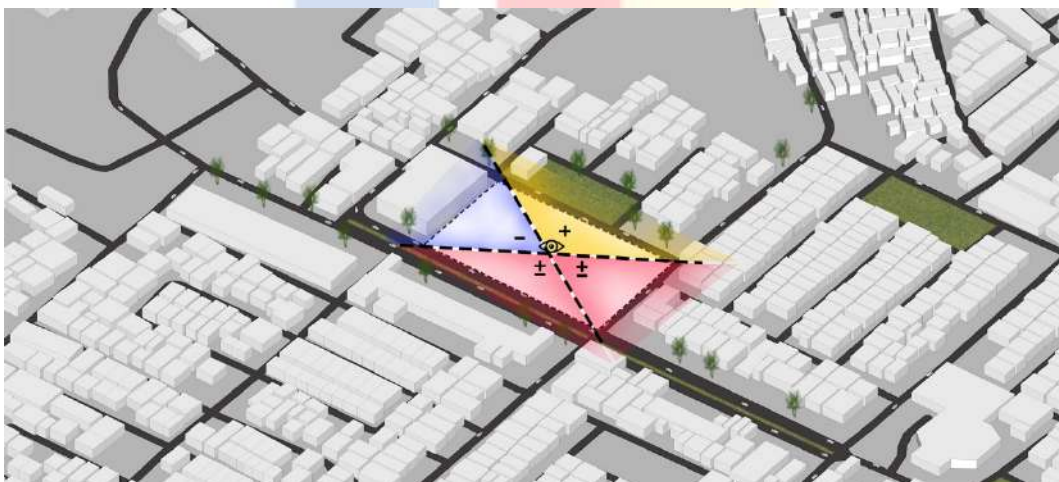
d. Fungsi Bangunan Sekitar Tapak



Gambar 5. 8 Analisa Peruntukan Tapak

Fungsi di sekitar tapak terbagi menjadi fungsi hunian (Perumahan di sisi timur, dan disisi selatan), zona perdagangan dan jasa, dan zona fasilitas umum, dengan ketinggian 1-4 lantai, tapak tidak berada dilingkungan yang berisik dan relative aman. Karena diletakan dilingkungan perumahan massa bangunan tidak boleh terlalu menarik perhatian harus bisa menyatu dengan lingkungan sekitar.

e. Pemandangan



Gambar 5. 9 Analisa Pemandangan Dari Tapak

Pemandangan di sekitar tapak ada yang baik, cukup baik dan tidak baik, pemandangan yang baik terdapat di sisi timur, menuju kearah RPTRA Cabe Rawit yang berwarna kuning. Pemandangan yang cukup baik menuju ke sisi selatan dan barat yaitu perumahan dan warung makan yang berwarna merah. Pemandangan yang tidak baik menghadap ke sisi utara yaitu tembok pembatas bangunan pasar,

Sehingga tidak memiliki *view* yang berwarna biru. Berdasarkan hal tersebut maka orientasi bukaan dan massa bangunan harus mengarah kearah pematangan yang baik, yaitu sisi barat, timur, dan selatan.

f. Matahari



Gambar 5. 10 Analisa Matahari

Bentuk tapak memanjang, dan menerima cahaya matahari dari arah barat, timur dan selatan, bagian utara memiliki shading dari dinding bangunan pasar. Bagian timur dan selatan di berikan aktivitas yang membutuhkan cahaya lebih banyak, dan bagian barat dapat diletakan aktivitas yang membutuhkan cahaya dengan intensitas sedang. Bagian utara dapat menjadi area servis dan area yang membutuhkan privasi.

g. Pusat Keramaian



Gambar 5. 11 Pusat Keramaian

Pusat keramaian disekitar tapak terletak pada bagian timur yaitu RPTRA Cabe Rawit, oleh karena itu aktivitas bermain diluar diletakan disana agar lebih aman, mendapatkan pengawasan secara tidak langsung dari masyarakat sekitar.

5.3.1 Strategi Perancangan Analisa Tapak

Dari hasil kriteria perancangan tapak, bangunan, dan Analisa tapak terdapat strategi perancangan yang perlu diterapkan pada studi volumetrik massa, antara lain:

1. Akses masuk dan keluar kendaraan pada tapak diletakan di satu sisi saja dari tapak agar lebih efektif yaitu pada bagian selatan.
2. Akses pedestrian diletakan pada bagian timur dan barat.
3. Meletakan massa hunian kamar ditengah agar mempermudah pengawasan, dan mendapatkan sinar matahari pada bagian timur, barat, dan selatan.
4. Merencanakan ketinggian massa bangunan agar tercipta shading pada area-area terbuka/void. Massa ditinggikan pada bagian barat untuk menciptakan shading pada area lain.
5. Meletakan void atau taman/lapangan/ruang terbuka pada bagian barat untuk untuk menciptakan *view* agar seimbang.
6. Massa bangunan di miringkan 45° untuk memecah cahaya matahari langsung dari barat dan timur.
7. Orientasi pemandangan disesuaikan, ada yang menghadap ke view bagus alami dan buatan.
8. Bagian Massa yang menghadap ke titik keramaian tidak boleh terlalu terbuka dan menarik perhatian.
9. Fasilitas yang membutuhkan ketenangan di letakan di bagian utara.

Sedangkan dari hasil analisa tapak, strategi perancangan yang perlu diterapkan pada studi volumetrik massa, antara lain:

1. Membagi massa menjadi terpisah-pisah, namun di ikat dengan void pada massa bangunan untuk membentuk komunitas dan dapat memberikan penyaluran perhatian lebih terpusat ke masing-masing massa serta memberikan privasi kepada penghuni
2. Massa bangunan privat di diletakan dibagian dalam massa bangunan publik

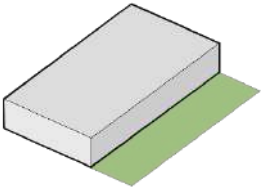
diletakan pada bagian luar yaitu sisi selatan

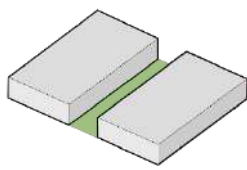
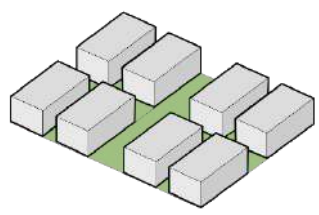
3. Massa bangunan cluster pada susunan bangunan, untuk menciptakan ruang-ruang privasi yang merangkul sehingga anak akan merasa aman tanpa merasa terkekang
4. Menyediakan ruang terbuka/void pada titik-titik tertentu dengan memperhatikan titik temu penghuni.
5. Perpustakaan diletakan di lantai 2 dan mendapatkan cahaya matahari yang cukup dan diletakan pada area yang tidak terlalu ramai. Kapel diletakan pada area yang tidak ramai.
6. Sirkulasi didalam massa bangunan tidak boleh memiliki koridor yang Panjang tanpa ujung.
7. Massa bangunan lantai 2 harus bisa digunakan untuk memberikan pengawasan secara tidak langsung untuk aktivitas-aktivitas bermain anak.
8. Sirkulasi menuju asrama pengelola harus melewati asrama anak untuk memberikan pengawasan secara tidak langsung.
9. Fasilitas bermain di luar bangunan di letakan di area yang dipenuhi dengan pepohonan untuk memberikan shading.

5.3.2. Studi Volumetrik

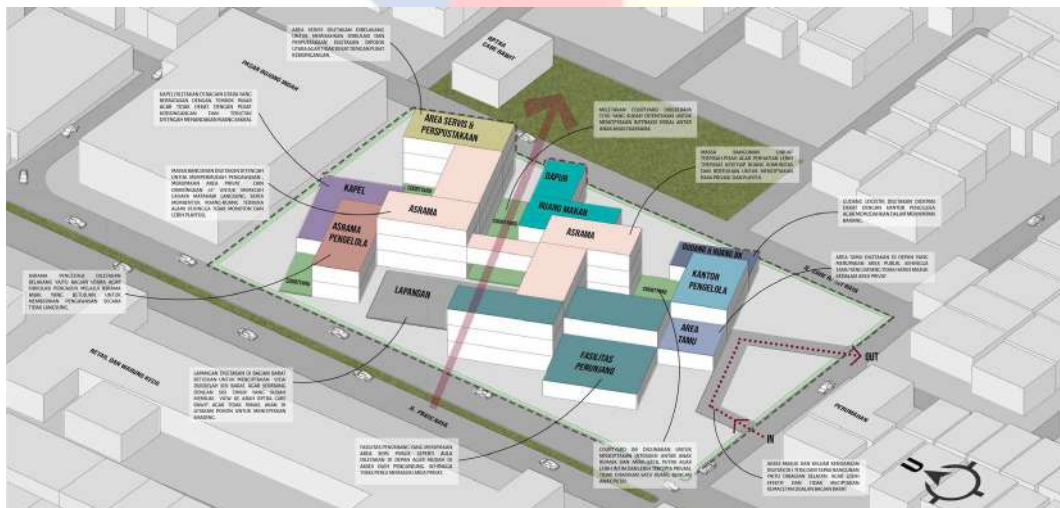
Peneliti melakukan studi volumetrik berupa studi beberapa alternatif massa bangunan terhadap sekitar yang disesuaikan dengan tabel luasan ruang ,kriteria perancangan, strategi perancangan tapak serta analisa tapak. Sebelumnya, peneliti melakukan studi analisa massa untuk hunian Panti Asuhan sebagai berikut:

Tabel 5. 5. Studi Analisa Massa Hunian Panti Asuhan

Jenis Massa	Kelebihan	Kekurangan
1 Massa (<i>Single Loaded</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pencahayaan dan pandangan cukup baik • interaksi sosial lebih terjalin karena berada dalam 1 bangunan. • Bangunan efisien 	<ul style="list-style-type: none"> • Suasana <i>playful</i> kurang tercipta • Privasi anak-anak kurang terjaga • Suasana yang monoton dan hanya asik didalam 1 massa bangunan.
1 Massa (<i>Double Loaded</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Bangunan cukup efisien • Interaksi sosial lebih terjalin karena masih 	<ul style="list-style-type: none"> • Privasi anak-anak kurang terjaga • Suasana <i>playful</i>

	<p>didalam 1 massa bangunan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pencahayaan dan pandangan cukup baik. 	<p>kurang tercipta</p>
<p><i>Multi-Massing</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Penyaluran perhatian lebih terpusat ke masing-masing massa dan lebih menciptakan rasa privasi. • Interaksi social diikut dengan taman/void • Suasana yang tidak terlalu monoton dan <i>playful</i> karena massa yang banyak. • Pencahayaan dan <i>view</i> lebih maksimal 	<ul style="list-style-type: none"> • Bangunan kurang efisien karena massa yang terlalu banyak.

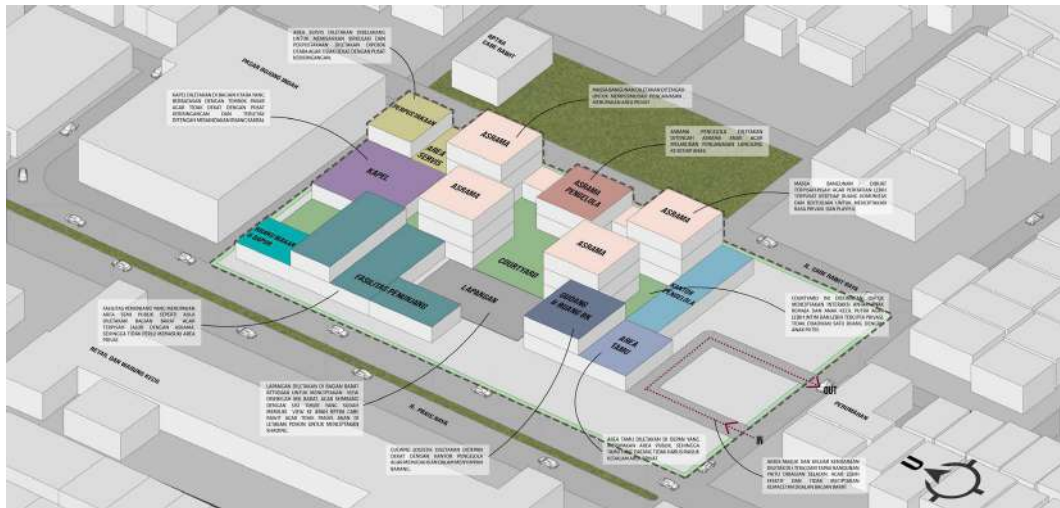
Berdasarkan hasil analisa massa hunian Panti Asuhan, suasana rumah yang ditinggali banyak orang orang akan lebih terasa privasi, *playful*, dan interaksi sosial akan lebih tercipta jika hunian Panti Asuhan merupakan multi massing. Rasa *home* akan tercipta jika anak-anak memenuhi kebutuhan interaksi dan privasi, tujuan utama yang ingin dicapai dari hunian panti asuhan adalah rasa *home*. Suasana *home* dapat dicapai dengan menghubungkan massa terpisah-pisah dengan ruang komunal sebagai pengikatnya. Berikut merupakan hasil studi Volumetrik alternatif massa bangunan:



Gambar 5. 12. Alternatif Massa 1

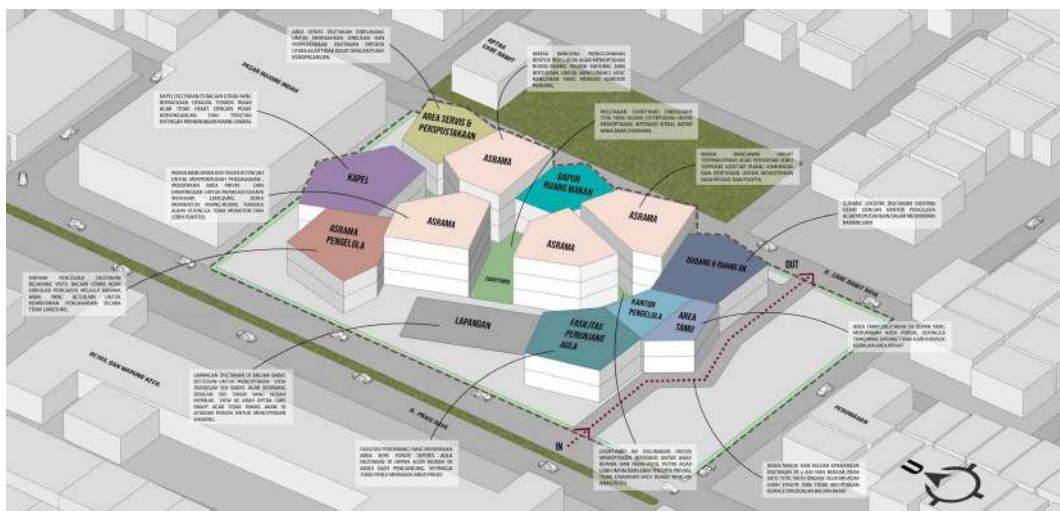
Alternatif massa pertama memperhatikan cahaya matahari yang langsung menuju ke massa bangunan dengan memainkan ketinggian dan, dimiringkan

bertujuan untuk memecah cahaya matahari langsung. Kemiringan massa sekitar 45° bertujuan juga untuk membentuk ruang-ruang terbuka alami yang tidak monoton dan *playful*, ruangan tersebut dapat digunakan lebih maksimal untuk aktivitas. Massa bangunan asrama dibuat seperti huruf 'L' untuk menciptakan ruang interaksi yang terasa privasinya untuk anak putra dan putri. Interaksi Putra dan Putri dikaitkan dengan taman yang berada ditengah bangunan.



Gambar 5. 13 Alternatif Massa 2

Alternatif massa 2 memperhatikan ruang interaksi yang ada ditengah bangunan berupa courtyard yang bertujuan sebagai ruang komunal untuk menciptakan interaksi. Asrama pengelola yang terletak ditengah bertujuan untuk melakukan pengawasan secara langsung kepada anak-anak. lapangan diletakan sisi barat untuk menciptakan view agar seimbang dengan view RPTRA disebelah timur.












Gambar 5. 14 Alternatif Massa 3







Alternatif massa ke 3 merespon cahaya matahari dengan memainkan ketinggian massa bangunan dan kemiringan bangunan. Massa dengan bentuk segi 5 acak agar menciptakan ruang-ruang secara natural dan bertujuan untuk mengurangi sifat bangunan yang memiliki koridor panjang. Massa bangunan menggunakan sistem cluster yang memisahkan massa-massa untuk menciptakan privasi pada setiap komunitasnya. Asrama pengelola diletakan dibelakang pada sisi utara agar sirkulasi pengasuh melalui asrama anak terlebih dahulu untuk memberikan pengawasan secara tidak langsung. Lapangan diletakan dibagian barat dengan tujuan menciptakan *view* di sisi barat agar seimbang dengan sisi timur. Akses masuk dan keluar melalui kedua sisi tapak.

Berikut merupakan penilaian dari beberapa alternatif massa:


Tabel 5. 6 Tabel Analisa Alternatif Massa 1









ALTERNATIF 1	DIAGRAM	KETERANGAN	SKOR
Analisa Tapak			
Akses masuk dan keluar kendaraan diletak disisi selatan.		Akses dan masuk pada tapak sudah diletakan di satu titik saja, yaitu area selatan saja agar efektif.	2
Akses pedestrian diletakan pada bagian barat dan timur.		Akses pedestrian sudah diletakan di sisi barat dan timur yang dipisah dengan jalur kendaraan	3
Massa hunian terletak ditengah dan mendapatkan cahaya matahari dr timur, barat, dan selatan.		Massa hunian diletakan di tengah agar mempermudah pengawasan dan merupakan area semiprivate	3
Merencanakan ketinggian massa untuk mendapatkan <i>shading</i> pada bangunan		Ketinggian massa bangunan di gunakan untuk memberikan <i>shading</i> pada ruang-ruang terbuka.	3









Ruang terbuka/taman/lapangan diletakan pada bagian barat.		Lapangan diletakan di bagian sisi barat untuk menciptakan <i>view</i>	3
Massa bangunan di miringkan untuk memecah cahaya matahari langsung dari barat dan timur.		Massa dimiringkan untuk menciptakan ruang-ruang terbuka natural.	3
Orientasi pemandangan menghadap ke <i>view</i> bagus alami dan buatan.		Orientasi massa sudah dimaksimalkan menuju ke <i>view</i> RPTRA	2
Bagian massa yang menghadap ketitik keramaian tidak boleh terlalu terbuka.		Massa yang menghadap ke titik keramaian dibuat tidak terlalu terbuka untuk memberikan privasi.	2
Fasilitas yang membutuhkan ketenangan di letakan di bagian utara.		Fasilitas perpustakaan dan kapel diletakan di sisi utara karena sisi tersebut berbatasan dengan dinding pasar yang relatif rendah suara.	3
Kriteria Perancangan			
Massa terpisah-pisah/multi-massing, tetapi antar massa terikat dengan void.		Massa dibuat dengan rasa terpisah-pisah yang diikat dengan ruang terbuka.	3
Massa privat diletakan di dalam yaitu di utara dan publik di letakan di luar yaitu selatan		Ruang publik diletakan diluar pada sisi selatan.	3
Massa bangunan dengan organisasi <i>cluster</i>		Organisasi ruang menggunakan pola <i>cluster</i> yaitu pengelompokan ruang sejenis.	3


Menyediakan ruang terbuka/ <i>void</i> pada titik-titik tertentu dengan memperhatikan titik temu penghuni.		Menyediakan ruang komunal untuk memancing interaksi.	3
Perpustakaan diletakan di lantai 2 atau 3 dan terletak di area yang tidak bising, sama dengan kapel		Perpustakaan sudah diletakan di lantai 3 dan jauh dari kebisingan.	3
Sirkulasi didalam massa bangunan tidak boleh memiliki koridor yang Panjang tanpa ujung.		Sirkulasi dibangun asrama masih memiliki koridor yang cukup panjang	1
Massa bangunan lantai 2 harus memberikan pengawasan secara tidak langsung		Asrama pengelola memberikan pengawasan tidak langsung kepada massa asrama anak kecil.	3
Sirkulasi menuju asrama pengelola harus melewati asrama anak untuk memberikan pengawasan secara tidak langsung.		Sirkulasi yang harus dilalui pengelola untuk menuju asrama sudah di atur untuk melewati area aktivitas.	3
Fasilitas bermain di luar bangunan di letakan di area yang dipenuhi dengan pepohonan untuk memberikan <i>shading</i> .		Untuk mengurangi cahaya matahari, akan diberikan pohon-pohon disamping lapangan.	3
TOTAL SKOR			49

Tabel 5. 7. Tabel Analisa Alternatif Massa 2







ALTERNATIF 1	DIAGRAM	KETERANGAN	SKOR
Analisa Tapak			
Akses masuk dan keluar kendaraan diletak disisi selatan.		Akses dan masuk pada tapak sudah diletakan di satu titik saja, yaitu area selatan saja agar efektif, tetapi tidak melalui 2 sisi	2









Akses pedestrian diletakan pada bagian barat dan timur.		Akses pedestrian hanya diletakan di sisi barat yang dipisah dengan jalur kendaraan	2
Massa hunian terletak ditengah dan mendapatkan cahaya matahari dr timur, barat, dan selatan.		Massa hunian diletakan di tengah agar mempermudah pengawasan dan merupakan area semiprivat	3
Merencanakan ketinggian massa untuk mendapatkan shading pada bangunan		Ketinggian massa bangunan di gunakan untuk memberikan shading pada ruang-ruang terbuka.	3
Ruang terbuka/taman/lapangan diletakan pada bagian barat.		Lapangan diletakan di bagian sisi barat untuk menciptakan view	3
Massa bangunan di miringkan untuk memecah cahaya matahari langsung dari barat dan timur.		Kemiringan massa tegak lurus dengan tapak untuk menyesuaikan dengan tapak, massa tidak dimiringkan.	1
Orientasi pemandangan menghadap ke view bagus alami dan buatan.		Orientasi massa sudah dimaksimalkan menuju ke view RPTRA	3
Bagian massa yang menghadap ketitik keramaian tidak boleh terlalu terbuka.		Massa yang menghadap ke titik keramaian dibuat tidak terlalu terbuka untuk memberikan privasi.	3
Fasilitas yang membutuhkan ketenangan di letakan di bagian utara.		Fasilitas perpustakaan dan kapel diletakan di sisi utara karena sisi tersebut berbatasan dengan dinding pasar yang relatif rendah suara.	3
Kriteria Perancangan			





Massa terpisah-pisah/ <i>multi-massing</i> , tetapi antar massa terikat dengan void.		Massa dibuat dengan rasa terpisah-pisah yang diikat dengan ruang terbuka.	3
Massa privat diletakan di dalam yaitu di utara dan publik di letakan di luar yaitu selatan		Ruang publik diletakan diluar pada sisi selatan.	3
Massa bangunan dengan organisasi <i>cluster</i>		Organisasi ruang menggunakan pola <i>cluster</i> yaitu pengelompokan ruang sejenis.	3
Menyediakan ruang terbuka/ <i>void</i> pada titik-titik tertentu dengan memperhatikan titik temu penghuni.		Menyediakan ruang komunal untuk memancing interaksi.	3
Perpustakaan diletakan di lantai 2 atau 3 dan terletak di area yang tidak bising, sama dengan kapel		Perpustakaan sudah diletakan di lantai 2 dan jauh dari kebisingan.	3
Sirkulasi didalam massa bangunan tidak boleh memiliki koridor yang Panjang tanpa ujung.		Sirkulasi dibangun asrama masih memiliki koridor yang cukup panjang	3
Massa bangunan lantai 2 harus memberikan pengawasan secara tidak langsung		Massa asrama pengelola terletak ditengah untuk melakukan pengawasan langsung.	2
Sirkulasi menuju asrama pengelola harus melewati asrama anak untuk memberikan pengawasan secara tidak langsung.		Sirkulasi yang harus dilalui pengelola untuk menuju asrama sudah di atur untuk melewati area aktivitas.	3

Fasilitas bermain di luar bangunan di letakan di area yang dipenuhi dengan pepohonan untuk memberikan <i>shading</i> .		Untuk mengurangi cahaya matahari, akan diberikan pohon-pohon disamping lapangan.	3
TOTAL SKOR			49

Tabel 5. 8 Tabel Analisa Alternatif Massa 3

ALTERNATIF 1	DIAGRAM	KETERANGAN	SKOR
Analisa Tapak			
Akses masuk dan keluar kendaraan diletak disisi selatan.		Akses dan masuk pada tapak sudah diletakan di satu titik saja, yaitu area selatan saja agar efektif.	3
Akses pedestrian diletakan pada bagian barat dan timur.		Akses pedestrian sudah diletakan di sisi barat dan timur yang dipisah dengan jalur kendaraan	3
Massa hunian terletak ditengah dan mendapatkan cahaya matahari dr timur, barat, dan selatan.		Massa hunian diletakan di tengah agar memudahkan pengawasan secara tidak langsung.	3
Merencanakan ketinggian massa untuk mendapatkan <i>shading</i> pada bangunan		Ketinggian massa bangunan direncanakan untuk memberikan <i>shading</i> pada ruang-ruang terbuka.	3
Ruang terbuka/taman/lapangan diletakan pada bagian barat.		Lapangan diletakan di bagian sisi barat untuk menciptakan view	3
Massa bangunan di miringkan untuk memecah cahaya matahari langsung dari barat dan timur.		Massa dimiringkan untuk menciptakan ruang-ruang terbuka natural.	3

Orientasi pemandangan menghadap ke view bagus alami dan buatan.		Orientasi massa sudah dimaksimalkan menuju ke view RPTRA	3
Bagian massa yang menghadap ketitik keramaian tidak boleh terlalu terbuka.		Massa yang menghadap ke titik keramaian dibuat tidak terlalu terbuka untuk memberikan privasi.	3
Fasilitas yang membutuhkan ketenangan di letakan di bagian utara.		Fasilitas perpustakaan dan kapel diletakan di sisi utara karena sisi tersebut berbatasan dengan dinding pasar yang relatif rendah suara.	3
Kriteria Perancangan			
Massa terpisah-pisah/multi-massing, tetapi antar massa terikat dengan void.		Massa dibuat dengan rasa terpisah-pisah yang diikat dengan ruang terbuka.	3
Massa privat diletakan di dalam yaitu di utara dan publik di letakan di luar yaitu selatan		Ruang publik diletakan diluar pada sisi selatan.	3
Massa bangunan dengan organisasi cluster		Organisasi ruang menggunakan pola cluster yaitu pengelompokan ruang sejenis.	3
Menyediakan ruang terbuka/void pada titik-titik tertentu dengan memperhatikan titik temu penghuni.		Menyediakan ruang komunal untuk memancing interaksi.	3
Perpustakaan diletakan di lantai 2 atau 3 dan terletak di area yang tidak bising, sama dengan kapel		Perpustakaan sudah diletakan di lantai 2 dan jauh dari kebisingan.	3

Sirkulasi didalam massa bangunan tidak boleh memiliki koridor yang Panjang tanpa ujung.		Sirkulasi dibangun asrama masih memiliki koridor yang cukup panjang	3
Massa bangunan lantai 2 harus memberikan pengawasan secara tidak langsung		Asrama pengelola memberikan pengawasan tidak langsung kepada massa asrama anak kecil	3
Sirkulasi menuju asrama pengelola harus melewati asrama anak untuk memberikan pengawasan secara tidak langsung.		Sirkulasi yang harus dilalui pengelola untuk menuju asrama sudah di atur untuk melewati area aktivitas.	3
Fasilitas bermain di luar bangunan di letakan di area yang dipenuhi dengan pepohonan untuk memberikan shading.		Untuk mengurangi cahaya matahari, akan diberikan pohon-pohon disamping lapangan.	3
TOTAL SKOR			54

Berdasarkan hasil penilaian dari 3 alternatif massa tabel diatas, maka skor tertinggi berada pada alternatif massa ketiga, maka massa tersebut merupakan massa terpilih yang akan dikembangkan.


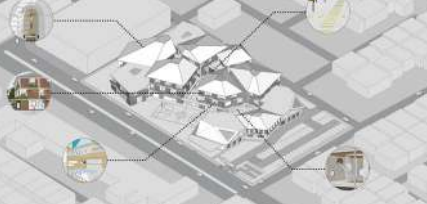


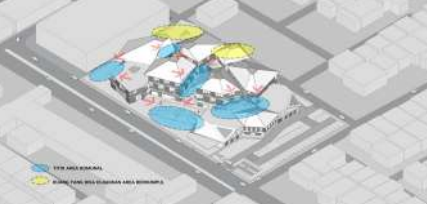


5.4 Simulasi Perancangan






5.4.1. Penerapan Kriteria Perancangan ke Tapak Perancangan



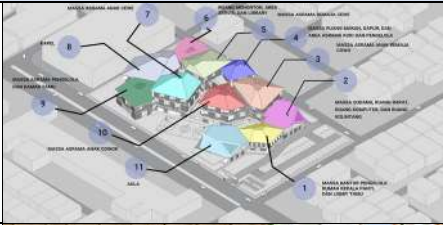




Berdasarkan alternatif massa yang terpilih, peneliti mengembangkan desain berdasarkan dengan kriteria perancangan lingkungan, bangunan, dan rekreasi yang telah dianalisa sebelumnya. Berikut merupakan tabel penerapan kriteria perancangan dalam lingkungan perancangan :



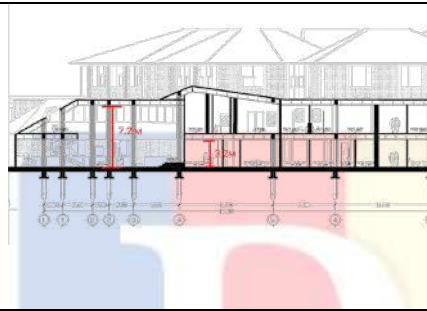




Tabel 5. 9. Tabel Penerapan Kriteria Perancangan tekair manusia ke tapak perancangan


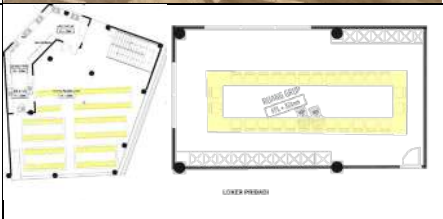





KRITERIA PERACANGAN	DIAGRAM	PENERAPAN DESAIN
KETENTUAN DAN PERATURAN TAPAK		
KDB: 50 (4.391m ²)		KDB: 50 (4.240m ²)

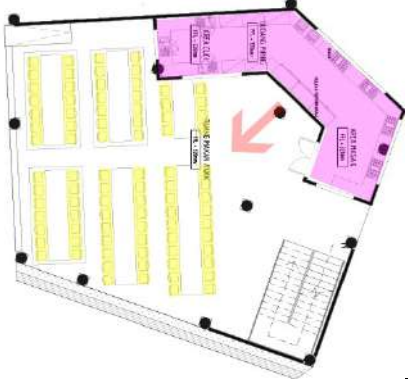
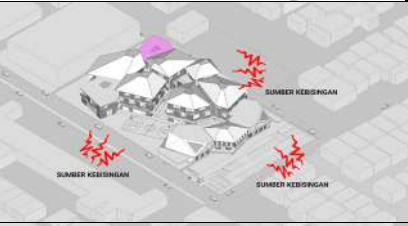




<p>KLB: 2 (12.000 m²) KB: 4 (4 lantai) KDH 30 (2.634.6 m²) KTB 55 (4.830.1 m²)</p>		<p>KLB: 2 (8689 m²) KB: 4 KDH : 2890 m² KTB : 0</p>
<p>MANUSIA</p>		
<p>Menggunakan warna-warna cerah yang sesuai dengan aktivitas yang dilakukan, bagi anak-anak (<i>Physical</i>)</p>		<p>Fasad dan ruang aktivitas anak sudah menggunakan warna-warna cerah seperti warna kuning, hijau, material beton terang, warna biru, warna bata cream, dan warna material kayu muda</p>
<p>Memberikan bentukan yang lembut dan memberikan rasa tidak kaku dan fleksibel(lengkung) (<i>Physical</i>)</p>		<p>Menggunakan geometri lengkung untuk foyer dan landscape agar tidak monoton dan playful.</p>
<p>Harus menciptakan pencahayaan alami ke setiap ruang anak (<i>Physical, personal</i>)</p>		<p>Massa asrama anak dan massa-massa lain menerima cahaya langsung dari void pada tengah bangunan dan dari bukaan jendela</p>
<p>Ruang komunal harus terletak di beberapa titik yang bisa memicu interaksi (<i>social</i>)</p>		<p>Area komunal tersebar diantar massa bangunan untuk menciptakan interaksi dan beberapa massa bangunan juga memiliki ruang komunal didalamnya.</p>
<p>keseimbangan antara aktivitas melihat dan melakukan, penggunaan material kayu, bata yang hangat , dan beton bertexture (<i>Physical, personal</i>)</p>		<p>Bangunan menggunakan berbagai macam material bertexture dan berwarna terang untuk menciptakan stimulus sensorik.</p>
<p>Menyediakan berbagai macam program aktivitas yang berbeda, pengalaman ruang yang beragam (<i>Physical, personal</i>)</p>		<p>Massa bangunan terpisah dengan berbagi macam aktivitas dan pengalaman ruang yang berbeda, ada aktivitas berkumpul, bermain di area hijau dan lapangan, bermain musik, dll</p>








<p>kamar tidur harus bisa memberikan privasi (9m² untuk 2 orang) (<i>Physical, personal</i>)</p>		<p>Kamar tidur berukuran 9m² untuk 2 orang, dimana menggunakan Kasur bunk bed 2 tingkat untuk memberikan rasa privasi ke penghuni.</p>
<p>Desain harus dipadukan dengan persembunyian ruang rahasia disite, ruang loteng, area tersembunyi, dan sudut yang nyaman untuk privasi (<i>Physical</i>)</p>		<p>Atap asrama memiliki loteng yang bisa digunakan untuk berkumpul, memiliki taman belakang gereja untuk ruang komunal dan taman yang memiliki lorong bersembunyi.</p>
<p>Harus ada area loker pribadi, foto-foto, untuk menciptakan rasa kepemilikan. (<i>personal</i>)</p>		<p>Asrama menyediakan loker pribadi diruang grup dan dikamar disediakan rak-rak pribadi dan tempat meletakkan foto untuk menandakan kepemilikan.</p>
<p>Kapel memiliki pencahayaan alami, jauh dari area berisik (<i>Physical, personal</i>)</p>		<p>Kapel terletak dibagian tengah dan belakang tapak yang mana merupakan area paling jauh dari kebisingan. Interior kapel juga mendapatkan banyak cahaya alami</p>
<p>Metode desain panti asuhan harus memperhatikan titik temu dan ramah terhadap anak (<i>social</i>)</p>		<p>Sirkulasi anak dr 1 massa ke massa lain diikat oleh beberapa titik temu sebagai ruang komunal dan desain dibuat ramah anak dari ukuran kursi, anak tangga dll, desain juga dibuat playful agar menarik perhatian.</p>
<p>Warna kuning dan hijau cocok untuk aktivitas <i>eating</i>. (<i>Physical</i>)</p>		<p>Ruang makan dimenggunakan warna-warna yang sesuai dengan psikologi warna aktivitas <i>eating</i> yang itu kuning dan hijau.</p>
<p>Warna biru, hijau, dan kuning cocok untuk aktivitas <i>study</i> (<i>Physical</i>)</p>		<p>Perpustakaan menggunakan warna yang terang dan sesuai dengan aktivitas <i>study</i> yaitu hijau</p>

<p>Warna merah, violet, kuning, dan oranye cocok untuk aktivitas <i>Creative (Physical)</i></p>		<p>Ruang bermain menggunakan warna yang sesuai yaitu warna violet, merah, orange, dan kuning.</p>
<p>Warna biru, hijau, dan pink cocok untuk aktivitas <i>resting. (Physical)</i></p>		<p>Kamar tidur menggunakan warna-warna yang cocok untuk aktivitas tidur yaitu biru, hijau, dan putih.</p>
BANGUNAN		
<p>Desain massa bangunan terpisah-pisah. <i>(Personal, Social)</i></p>		<p>Desain massa bangunan terpisah-pisah menjadi 11 massa</p>
<p>Desain bangunan interaktif terhadap anak dan memungkinkan untuk menghasilkan suara musik. <i>(Personal)</i></p>		<p>Menggunakan tali untuk bersandar, gundukan tanah, instrumen bambu mirip angklung dan perosotan. serta disediakan ruang musik kolintang dan studio musik.</p>
<p>Harus ada pembagian zona publik, privat, dan servis. Zona publik berada didepan dan zonat privat dibelakang. <i>(Personal)</i></p>		<p>Massa bangunan terpisah menjadi area privat, publik, semipublik, dan servis. Area publik terletak dibagian depan dan privat dibelakang.</p>
<p>Desain berbasis jalur <i>(path based)</i> yang mengarahkan sirkulasi dan memperhitungkan titik pertemuan. <i>(Social)</i></p>		<p>Jalur sirkulasi memperhatikan pertemuan penghuninya saat menuju perjalanan dari 1 massa ke massa lain</p>
<p>Sikulasi harus mengalir secara linear, tidak rumit dan membingungkan. <i>(Physical)</i></p>		<p>Sirkulasi mudah diingat, tidak membingungkan dan rumit serta mengalir sehingga tidak ada titik yang menyesatkan.</p>

<p>Menggunakan organisasi ruang cluster. (<i>Physical, Personal</i>)</p>		<p>Massa bangunan disusun secara kluster dengan mengelompokkan massa-massa yang saling berkaitan/saling berhubungan, ditempatkan Bersama.</p>
<p>Adanya ruang transisi, harus dapat merasakan transisi disana dan disini. Area luar harus bisa berinteraksi dengan area dalam.(<i>Personal, Social</i>)</p>		<p>Sebelum memasuki asrama masing-masing anak, terdapat ruang-ruang transisi terbuka yang secara langsung berhubungan dengan ruang luar yang memberikan pengalaman berberbeda</p>
<p>Ruang dengan luasan yang besar seperti area komunal harus memiliki plafon yang lebih tinggi, sedang ruang dengan luasan kecil seperti kamar harus memiliki plafon yang lebih rendah. (<i>Physical</i>)</p>		<p>Ruang seperti aula yang menampung jumlah org lebih banyak memiliki plafon yang lebih tinggi agar tidak terasa terkeang, ruang seperti kamar memiliki plafon lebih rendah agar memberikan rasa nyaman untuk anak.</p>
<p>Desain courtyard yang diletakkan antar massa bangunan (<i>Personal, Social</i>)</p>		<p>Desain <i>courtyard</i> disebelah kanan dan kiri dikhususkan untuk setiap asrama cowo dan cewe agar memberikan privasi seperti rumah-rumah yang memiliki taman sendiri.</p>
<p>Menghubungkan rute sirkulasi pengurus dengan area aktivitas/bermain anak. (<i>Personal, Social</i>)</p>		<p>Rute sirkulasi pengurus melalui aktivitas bermain anak terlebih dahulu, sengaja dilakukan untuk melakukan pengawasan secara tidak langsung.</p>
<p>Perbedaan level di area bermain dan ruang terbuka terletak di level bawah dan tempat tinggal dan ruang lain di level yang lebih tinggi. (<i>Personal</i>)</p>		<p>Area bermain terletak di lantai 1 dan area tinggal terletak di lantai 2 dan 3, yang bertujuan untuk memaksimalkan pengawasan secara tidak langsung.</p>
<p>Menggunakan unsur hijau (tumbuhan) pada interior bangunan untuk menciptakan rasa segar dan nyaman. (<i>Physical</i>)</p>		<p>Tumbuhan juga di gunakan didalam interior yang bertujuan menciptakan rasa sejuk untuk menggantikan warna hijau yang menciptakan suasana <i>relax</i></p>

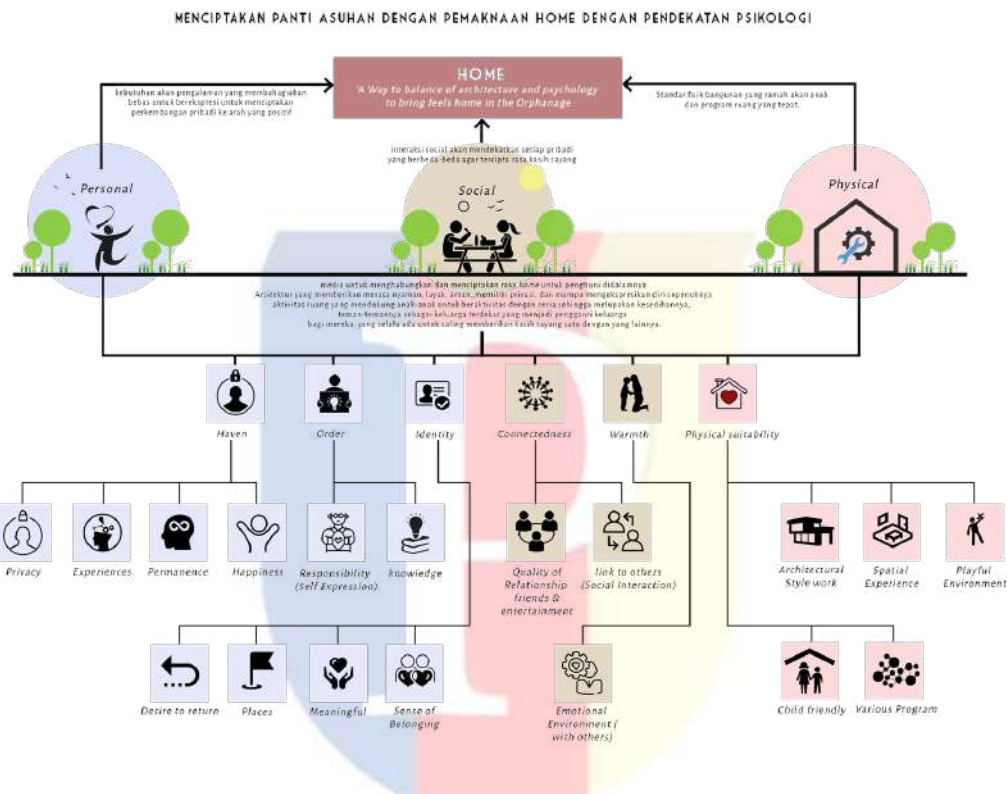
<p>Desain dinding-dinding pembatas dan kolom yang direncanakan dengan baik dapat memberikan rasa privasi. (<i>Physical, Personal</i>)</p>		<p>Desain bangunan menggunakan kolom dan beberapa dinding untuk menciptakan <i>barrier</i> secara tidak langsung untuk menciptakan privasi</p>
<p>layout sosiopetal pada ruang aktivitas dan komunal, dengan jarak antar personal yang dekat. (<i>Social</i>)</p>		<p>Ruang komunal atau kumpul menggunakan layout sosiopetal pada penyusunan meja dan kursi yang berdekatan untuk mendekatkan hubungan antar penghuni</p>
<p>Memisahkan area mandi untuk anak remaja dan anak-anak. (<i>Personal</i>)</p>		<p>Kamar mandi untuk anak remaja dan anak dipisah, dapat dilihat dari massa asrama yang juga dipisah untuk anak remaja dan anak-anak.</p>
<p>Kamar mandi harus memiliki ventilasi untuk sirkulasi yang baik. (<i>Physical</i>)</p>		<p>Semua kamar mandi memiliki ventilasi yang memasukan cahaya dan udara agar tidak pengap dan bau. Ventilasi dilapis dengan <i>second skin</i> bata roster.</p>
<p>Menyediakan <i>Incline plane, secret tunnel, tiny door, landings</i> dan <i>deep windowsills</i> didalam bangunan arsitektur. (<i>Physical, Personal</i>)</p>		<p>Taman luar menyediakan berbagai macam fitur bermain yang dapat merangsang stimulus motorik dan sensorik anak</p>
<p>Desain bangunan harus playful dan tidak menyeramkan untuk anak. (<i>Physical, Personal</i>)</p>		<p>Bangunan memiliki massa dan sirkulasi yg <i>playful</i> sehingga tidak monoton. kemiringan massa menciptakan ruang baru yang bisa dimanfaatkan lebih baik dan tidak ada koridor Panjang yang menyeramkan.</p>
<p>Desain Aula yang terbuka namun tetap memberikan privasi kepada anak-anak. (<i>Personal</i>)</p>		<p>Aula tidak sepenuhnya terbuka tetapi juga memberikan rasa privasi tujuannya menciptakan rasa terbuka tetapi, tidak juga tertutup.</p>

<p>Ruang servis dapur harus berdekatan dengan ruang makan, agar sirkulasi lebih efektif. (Physical)</p>		<p>Ruang dapur diletakan dekat dengan ruang makan agar efektif.</p>
<p>Ruang perpustakaan harus jauh dari area berisik dan mendapatkan pencahayaan yang cukup. (Physical, Personal)</p>		<p>Ruang perpustakaan diletakan di pojok timur. Titik tersebut memiliki tingkat kebisingan yang rendah.</p>
<p>Menyediakan area hidroponik. (Personal, Social)</p>		<p>Area hidroponik diletakan ditaman belakang gereja dan di balkon sehingga anak-anak bisa aktif belajar menanam sekaligus memenuhi kebutuhan makanan mereka.</p>
<p>Menyediakan ram khusus dan tempat tidur khusus untuk anak berkebutuhan khusus. (Physical)</p>		<p>Ram disediakan di titik-titik yang sudah diperkirakan untuk mengakomodasi kebutuhan bagi kaum disabilitas.</p>
<p>Area servis berada di Terletak dibagian belakang dan memiliki sirkulasi yang berbeda. (Physical)</p>		<p>Area servis berada di belakang dan memiliki sirkulasi yang berbeda dengan sirkulasi utama.</p>
<p>Arsitektur harus bisa menciptakan ruang-ruang yang bisa dimaknai <i>place</i> untuk mereka. (Physical, Social, Personal)</p>		<p>Desain bangunan berusaha menciptakan pengalaman ruang yang bermakna bagi setiap individu masing-masing contohnya seperti taman belakang gereja yang bisa dijadikan tempat curhat.</p>

<p>Menyediakan area hijau untuk bermain. <i>(Physical, Personal)</i></p>		<p>Ruang bermain tidak hanya di lapangan perkerasan saja, tetapi juga disediakan lapangan hijau yang lebih ramah anak dan membuat mereka lebih aktif.</p>
<p>Area staff harus tersebar di beberapa titik. <i>(Personal)</i></p>		<p>Area staff diletakan di beberapa titik yang sudah di perhitungkan untuk menciptakan pengawasan kepada anak-anak secara tidak langsung.</p>
LINGKUNGAN		
<p>Adanya jalur khusus untuk Sirkulasi pedestrian dan sirkulasi kendaraan.</p>		<p>Sirkulasi pedestrian untuk pejalan kaki sudah dipisah dengan jalur kendaraan, jalur kendaraan dimaksimalkan hanya diletakan disisi selatan agar efektif.</p>
<p>Ruang luar menyediakan perkebunan, pahatan-pahatan, batu-batu besar, ayunan, air dan Pasir. <i>(Physical, Personal, Social)</i></p>		<p>Ruang luar didesain <i>playful</i> agar dapat merangsang kebutuhan anak yang aktif dan selalu ingin bergerak.</p>
<p>Panti asuhan Terletak di tengah lingkungan perumahan</p>		<p>Panti asuhan sudah diletakan di tengah-tengah perumahan yang mana bertujuan agar masyarakat sekitar bisa turut serta membantu pengawasan pada kegiatan panti</p>
<p>Menyediakan naungan dalam bentuk pohon atau struktur naungan fisik setidaknya 30 persen dari area bermain di luar ruangan <i>(Physical)</i></p>		<p>Ruang luar mendapatkan naungan pohon dari struktur fisik dan pohon, agar tidak terasa panas dan gersang.</p>
<p>Tidak lebih dari 60 % ruang luar untuk bermain tertutup oleh struktur peneduh. <i>(Physical)</i></p>		<p>Ruang luar bermain tidak sepenuhnya ditutupi oleh pohon atau struktur fisik agar tidak kekurangan cahaya matahari.</p>

<p>Harus ada jendela, bukaan atau balkon kearah area bermain anak.</p>		<p>Disediakan jendela kearah ruang bermain anak yang mana penghuni didalam dapat mengawasi anak-anak yang bermain diluar.</p>
--	--	---

5.5 Konsep Perancangan



Konsep pada perancangan Panti Asuhan ini sebagai tempat tinggalnya anak-anak terlantar dan yatim piatu adalah *home*, untuk memenuhi kriteria *home* desain bangunan harus menyesuaikan dengan 6 dimensi kriteria yang harus dicapai untuk merasakan rasa *home*. Peneliti menggunakan pendekatan psikologi untuk penghuni panti yaitu anak-anak. Desain ini layaknya sebuah kota kecil, yaitu massa-massa bangunan yang terpisah yang dikat dengan ruang-ruang komunal yaitu courtyard. Menyediakan program ruang yang bermacam-macam, menyesuaikan dengan kebutuhan anak agar tidak monoton. Menekankan pada sirkulasi bangunan yang memperhatikan titik temu para penghuni agar menciptakan interaksi yang bisa mendekatkan satu sama lain, agar mereka bisa lebih dekat dan saling menyayangi satu sama lain. Massa bangunan dibuat beragam dengan kemiringan yang berbeda

agar tidak membosankan dan *Playful*, kemiringan massa menciptakan ruang baru yang dapat dimanfaatkan lebih baik. Desain ruang-ruang aktivitas secara interaktif yang mengajak anak-anak untuk bergerak dan bermain Bersama baik didalam ruang dalam dan ruang luar yang nantinya perlahan akan membuat mereka melupakan kesedihannya. Desain juga menciptakan ruang transisi agar penghuninya dapat merasakan rasa hidup di antara dua wilayah yaitu diluar dan didalam. Memberikan pengalaman yang berbeda-beda dan tidak monoton.

5.6 Siteplan, Denah, Tampak, Potongan

5.5.1. Block Plan



Gambar 5. 15 Block Plan

Block plan menunjukkan hubungan *solid* dan *void* tapak perancangan, ini berguna untuk menunjukan manakah massa-massa bangunan disekitar tapak serta dapat melihat respon massa bangun tapak kesekitar.

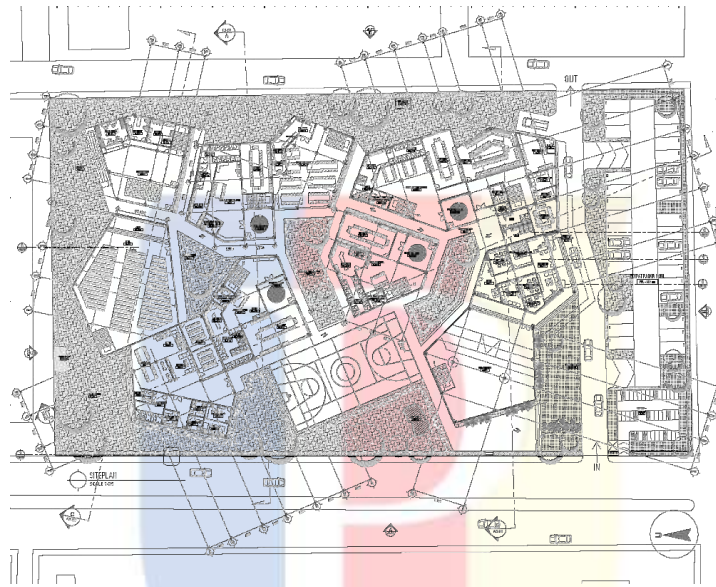
5.5.2. Site Plan



Gambar 5. 16 Site Plan

Site plan diatas menjelaskan fungsi-fungsi disekitar tapak, yaitu disisi utara terdapat perumahan, disisi selatan terdapat pasar bojong indah, disisi timur terdapat RPTRA Cabe Rawit, di sisi Barat terdapat warung dan ruko serta respon bangunan ke sekitar tapak. Site plan juga menunjukkan bentuk atap bangunan dan fungsi-fungsi disekitar bangunan yang dapat mendukung kegiatan bangunan seperti gereja, puskesmas, dll

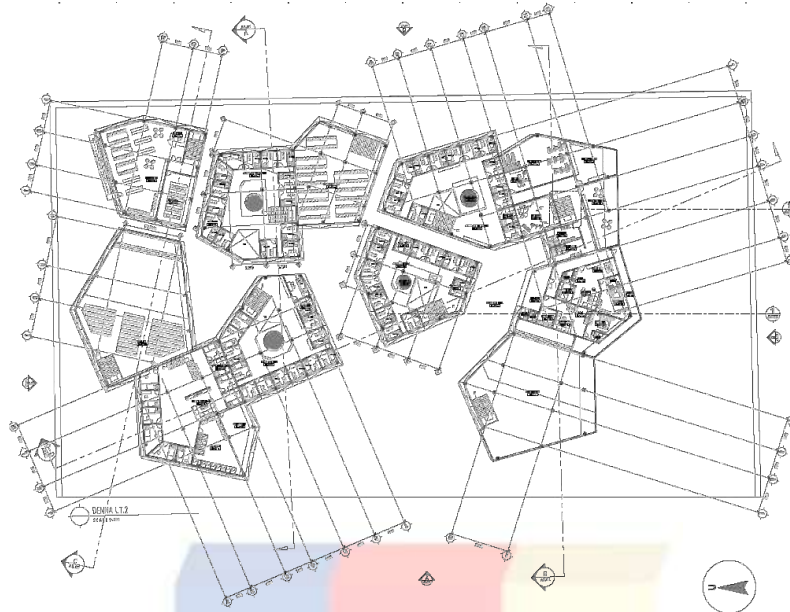
5.5.3. Denah Lt.1



Gambar 5. 17 Denah lantai 1

Denah lantai 1 didesain berdasarkan hasil Analisa terhadap sekitar tapak, bentuknya yang tidak selurus dengan tapak bertujuan untuk agar dapat memecah cahaya matahari dan bertujuan untuk menciptakan ruang-ruang baru yang lebih efektif dan *playful* untuk aktivitas didalam tapak. Pada denah lantai dasar, bentuk belum ada ruangan kamar, terdapat kamar di asrama tetapi hanya dikhususkan untuk anak berkebutuhan khusus.

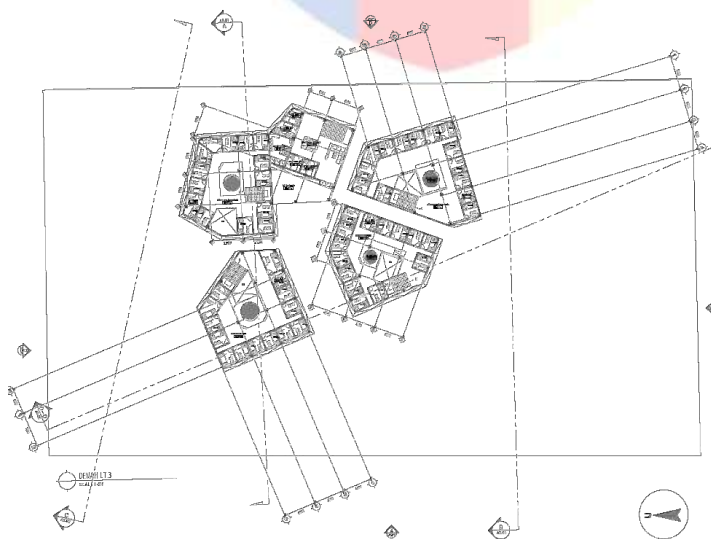
5.5.4. Denah Lt.2



Gambar 5. 18 Denah Lantai 2

Denah lantai 2 didominasi dengan kamar-kamar, namun masih banyak aktivitas-aktivitas lain seperti persputakaan, kapel, ruang kulintang dll. Kamar-kamar yang diletakan diatas bertujuan agar aktivitas sehari-hari seperti menonton bersama, makan, bermain, berdoa dilakukan dilantai 1, nanti nya aktivitas dilt 1 dapat dipantau secara tidak langsung dr lantai 2.

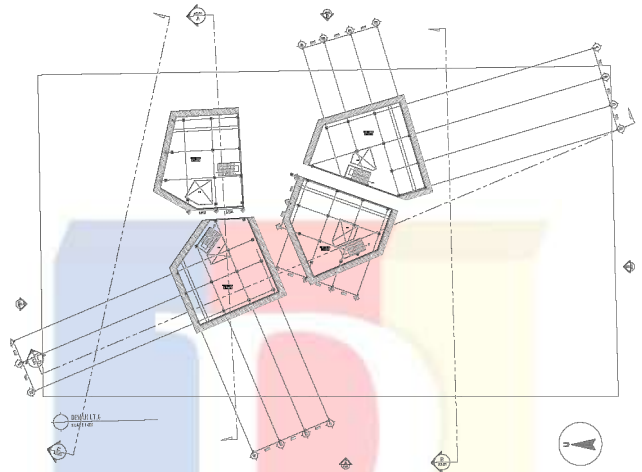
5.5.5. Denah Lt. 3



Gambar 5. 19 Denah Lantai 3

Lantai 3 hanya dikhususkan untuk kamar-kamar saja , dan hanya 5 massa bangunan yang di *extrude* untuk lantai 3, denah yang tidak Panjang membuat tidak ada koridor yang Panjang dan menyeramkan untuk anak, setelah keluar dr kamar langsung bertemu dengan ruang komunal.

5.5.6. Denah Lt.4



Gambar 5. 20 Denah lantai 4

Denah lantai 4 dikhususkan untuk ruang komunal dr anak-anak yang kamarnya terletak di lantai 2 dan 3 agar dapat berkumpul bersama. Adanya ruang loteng menjadi tempat yang asik untuk berkumpul dan bermain. karena terdapat rak-rak buku, kursi lengkung, dan karpet.

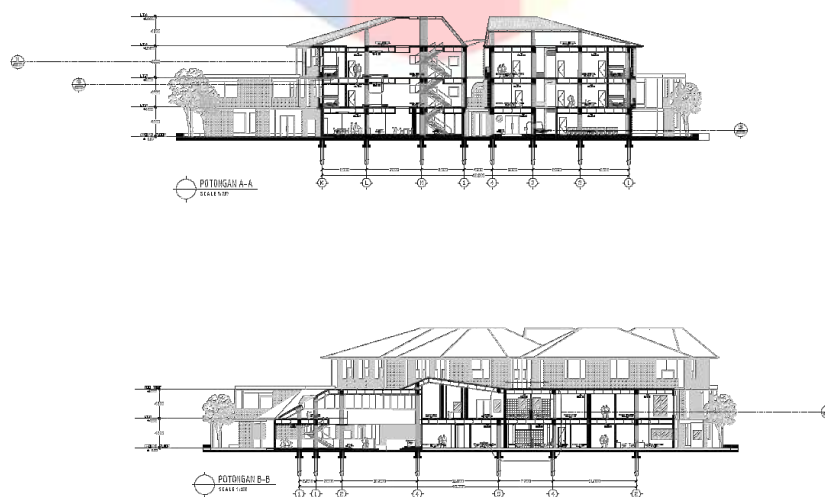
5.5.7. Tampak



Gambar 5. 21 Tampak Barat dan Timur

Tampak menggunakan material bata roster sebagai kisi-kisi untuk menghalang cahaya matahari langsung, terdapat tumbuhan merambat li kuan yu yang ditanam dipot yang merambat ke kisi-kisi bata. Tampak tidak dibuat terlalu bersih dan mewah agar melambangkan bangunan anak yang *playful* dan sempoyongan.

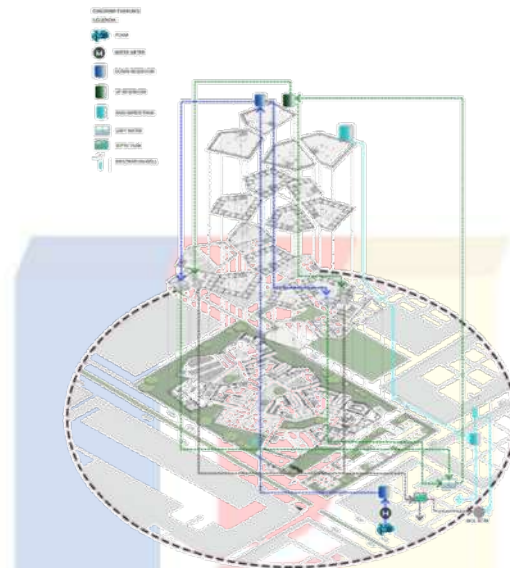
5.5.8. Potongan A-A dan Potongan B-B



Gambar 5. 22 Potongan A-A dan Potongan B-B

Potongan diatas menjelaskan ruang-ruang yang memiliki luasan besar disesuaikan dengan ketinggian plafon yang lebih tinggi, ruang-ruang yang lebih kecil menggunakan plafon yang lebih rendah. Pada potongan juga memperlihatkan *void* ditengah massa bangunan asrama yang menerus dari atap sampai lantai 1

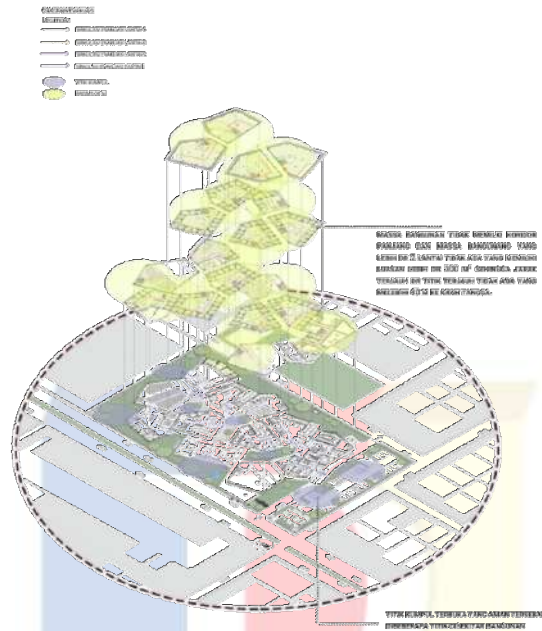
5.5.9. Skema Air kotor dan Air bersih



Gambar 5. 23 Skema struktur

Sumber utama air di panti asuhan ini adalah PDAM, setelah itu sumber kedua adalah air hujan yang berhasil tertampung pada reservoir atas. Sistem yang digunakan pada pasar ini adalah air bersih yang berasal dari PDAM dialirkan ke reservoir bawah melewati meteran air, lalu dipompa ke atas menuju reservoir atas, setelah itu air bersih dapat digunakan untuk kebutuhan-kebutuhan yang memerlukan air bersih, seperti mencuci sayur, mencuci tangan, dll. Air sisa yang menjadi gray water dialirkan menuju reservoir air *recycle*. Setelah itu, air *recycle* akan dialirkan ke tanki *recycle* atas, lalu setelah itu dapat digunakan untuk kebutuhan yang tidak memerlukan air bersih. Untuk air hujan, pertama-tama akan dialurkan menuju reservoir khusus, lalu dialirkan menuju reservoir air *recycle*, air yang tidak dapat tertampung akan masuk ke sumur resapan, jika masih berlebih, barulah akan dialurkan menuju pembuangan kota.

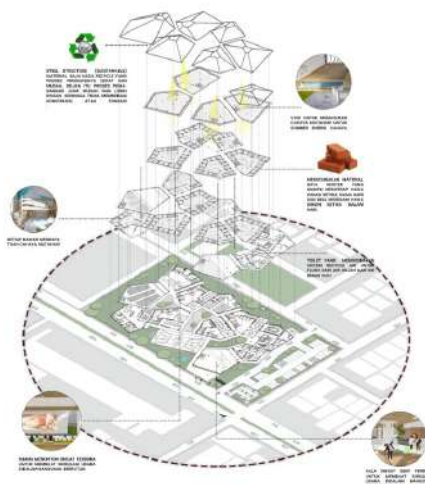
5.5.10. Skema Evakuasi



gambar 5. 24 skema evakuasi

massa bangunan tidak memiliki koridor panjang dan massa bangunan yang lebih dr 2 lantai tidak ada yang memiliki luasan lebih dr 300 m² sehingga jarak terjauh dr titik terjauh tidak ada yang melebihi 40 m ke arah tangga. Titik kumpul terbuka yang aman tersebar dibeberapa titik disekitar bangunan

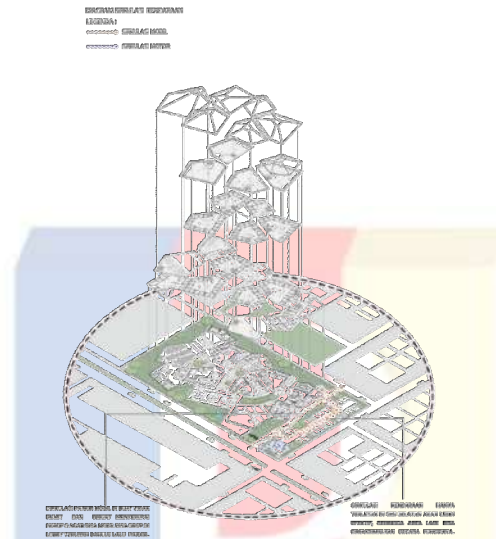
5.5.11. Skema Sustainable Design



Gambar 5. 25 Skema Sustainable Design

Desain menggunakan system air *recycle* untuk flush dari air hujan, dan air bekas cuci. Ruang menonton dibuat terbuka untuk membuat sirkulasi udara didalam bangunan berputar, menggunakan steel structure *recycle*, void atap memasukan caaya matahari dari atap sampai lantai 1, setiap kamar mendapatkan cahaya matahari

5.5.12. Skema Sirkulasi Kendaraan



Gambar 5. 26 Skema Sirkulasi Kendaraan

sirkulasi kendaraan hanya terletak di sisi selatan agar lebih efektif, sehingga area lain bisa dimaksimalkan secara fungsinya. Sirkulasi parkir mobil di buat tidak rumit dan dibuat menyerupai huruf o agar mobil bisa *drop off* di lobby terlebih dahulu lalu parkir.

5.5.15. Aksonometri Program ruang



Gambar 5. 29 Aksonometri Program Ruang

Program ruang terbagi menjadi bermacam-macam agar tidak monoton itu terpisah -pisah di massa bangunan yang berbeda-beda bertujuan untuk memfokuskan fungsi tertentu pada suatu titik. Tidak semua 1 massa hanya memiliki 1 program ruang, tetapi ada massa yang memiliki lebih dr 1 program ruang.

5.5.16. Perspektif Exterior dan Interior



Gambar 5. 30 Perspektif Aerial View

Dari perspektif mata burung di atas, dapat dilihat keseluruhan perancangan bangunan, massa bangunan terpisah-pisah dikat dengan *courtyard* setiap atap bangunan memiliki *skylight* untuk memaksimalkan cahaya masuk kedalam bangunan. Terdapat lapangan basket di sisi barat untuk menciptakan *view*.



Gambar 5. 31 Perspektif Area masuk kendaraan

Area masuk kendaraan dan parkir diletakan di sisi selatan pada perspektif ini terlihat fasad bangunan lobby yang menyambut tamu dibuat tidak terlalu dominan. Sengaja dibuat lebih ringan dengan material beton *expose* putih agar tidak terlalu mencolok.



Gambar 5. 32. Perspektif Drop off area

Area *drop off* ke lobby bangunan dihias dengan kolom bulat *expose* dan fasad lobby menggunakan kisi-kisi bata roster berwarna abu yang dibedakan dengan fasad lantai 2 agar tidak didominasi dengan warna merah yang cukup mencolok/ menarik perhatian. Terdapat *canopy*/ teritisan sepanjang 3.2 meter untuk menanungi foyer.



Gambar 5. 33 Perspektif Kolam

Area masuk bangunan dihiasi dengan kolam yang digunakan untuk menyambut penghuni maupun tamu, setelah itu langsung bertemu dengan taman di mana banyak dilakukan aktivitas seperti duduk-duduk bermain ayunan dan ada yang bermain basket dilapangan.



Gambar 5. 34 Perspektif jalur masuk pedestrian

Jalur masuk dengan canopy yang terbuat dr grill-gril alumunium yang tidak sama dengan material canopy lain agar tidak monoton dan membentuk refleksi cahaya yang estetik.



Gambar 5. 35 Perspektif Courtyard Asrama Cowo

Courtyard asrama cowo yang dikhususkan untuk asrama anak cowo dan anak remaja cowo, namun tidak menutup kemungkinan anak cewe akan datang dan bermain disini. Courtyard yang terpisah memberikan kesana taman dirumah pribadi, sehingga setiap anak-anak akan lebih memiliki privasi.



Gambar 5. 36 Perspektif Courtyard Tengah

Courtyard dengan dihiasi dengan bermain permainan dilandscape, terdapat buki-bukit kecil dan terowongan untuk bermain, ini digunakan bersama oleh anak cowo dan anak cewe.



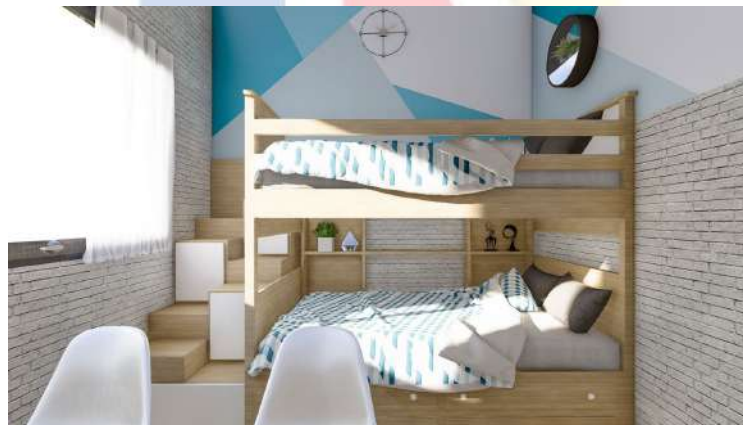
Gambar 5. 37 Perspektif Taman Belakang

Taman belakang juga digunakan anak-anak sebagai area kumpul dan bermain, disini terdapat area hidroponik yang menjadi salah satu aktivitas anak-anak untuk bertanam dan memanen makanannya sendiri.



Gambar 5. 38 Perspektif Perpustakaan

Perpustakaan didesain dengan warna hijau yang menciptakan rasa *relax* saat membaca buku, warna terang itu juga merupakan warna yang disukai anak-anak, terdapat *void* untuk memasukan cahaya. Dinding perpustakaan didominasi oleh bukaan-bukaan agar kualitas cahaya didalam bangunan maksimal.



Gambar 5. 39 Perspektif Kamar Anak

Kamar anak didesain menggunakan warna biru dan putih yang bertujuan memberikan rasa tenang dan nyaman, warna ini sesuai dengan warna psikologi untuk aktivitas tidur, kamar menggunakan bunk bed agar ruang menjadi lebih efektif.



Gambar 5. 40 Perspektif Ruang Atap

Ruang atap mendapatkan cahaya langsung dari atap, ruang loteng ini digunakan untuk berkumpul, bermain, dan bernyanyi bersama. Terdapat rak buku yang Bersatu dengan tempat duduk yang dihiasi dengan gambar-gambar yang disukai anak-anak.



Gambar 5. 41 Ruang menonton

Ruang menonton dibuat terbuka agar terasa adem dan memiliki suasana menonton yang menyatu dengan alam, langsung berpapasan dengan ruang luar yang disukai oleh anak-anak.



Gambar 5. 42 Perspektif Kapel

Kapel mendapatkan cahaya dari atap bangunan, menggunakan gaya arsitektur yang berbeda dengan bangunan-bangunan lain agar memberikan aksent sakral untuk ruang ini, kapel memiliki kapasitas 300 orang yang mana sudah sesuai dengan kebutuhan jumlah orang di Panti Asuhan.



Gambar 5. 43 Perspektif Kamar Pengelola

Kamar pengelola dibuat berbeda dengan kamar anak dilihat dr bentuk bunk bednya yang lebih efisien dalam menyimpang barang-barang, dikarena barang pengelola yang lebih banyak, dinding menggunakan warna putih yang tidak beragama anak menangkan dan memberi rasa *relax*



Gambar 5. 44 Perspektif Aula

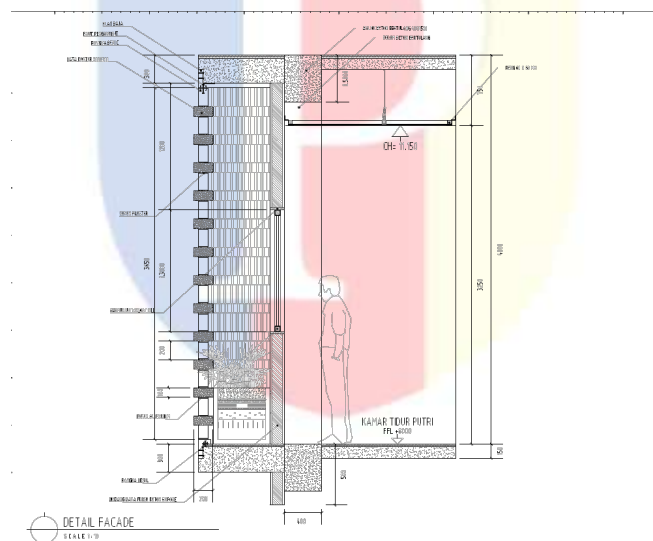
Aula dapat menampung kapasitas 250 orang, memiliki dinding yang warnanya disukai oleh anak-anak dan dihiasi dengan kalimat-kalimat motivasi. Aula bisa digunakan untuk bermacam-macam aktivitas. Dan bisa dijadikan sebagai ruang bermain untuk anak-anak terlihat dr bedanya ketinggian lantai dan kolom yang dihiasi oleh tali.



Gambar 5. 45 Perpektif street view

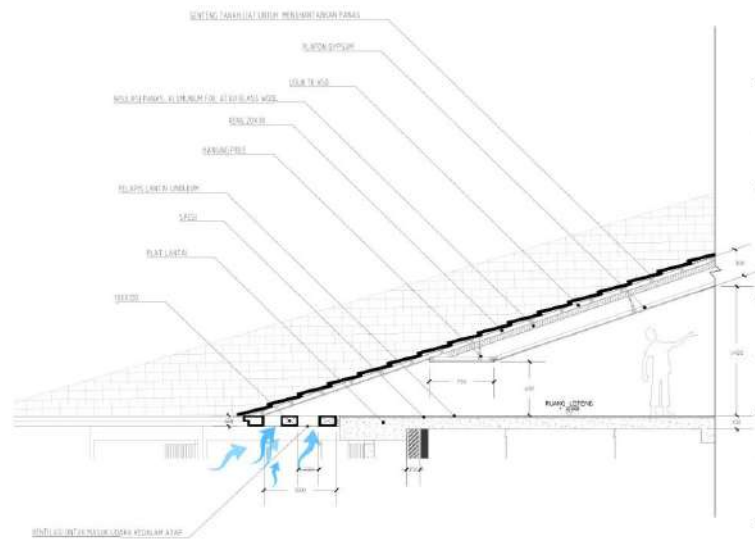
Fasad bangunan yang dilihat dari jalan berusaha mencerminkan bangunan anak yang tidak terlalu menutup diri tetapi tetap memiliki privasi. Menggunakan material bata roster untuk fasad agar tidak terlalu dominan dan lebih murah biayanya.

5.5.17. Detail Façade



Gambar 5. 46Detail Façade

Fasad menggunakan bata roster yang bertujuan untuk menahan cahaya matahari langsung dan memberika privasi. Bata roster dirambati oleh tumbuhan merambat li kuan yu .



Gambar 5. 47. Detail Atap Ruang Loteng

Untuk menjaga suhu ruang loteng, beberapa strategi desain dilakukan yaitu, pertama memberikan ventilasi di bagian teritisan atap untuk membiarkan udara masuk secara alami, void ditengah ruang sampai ke lantai satu menciptakan *stack effect* untuk sirkulasi udara. Kedua menggunakan material atap tanah liat yang terkenal dapat menghantarkan panas dengan baik. Ketiga menggunakan insulasi panas berupa *aluminium foil/bubble foil/glasswool* di bawah atap didalam palfon yang memiliki tebal 8 cm sebagai peredam untuk mendinginkan panas matahari yang menembus atap.