

BAB VI KESIMPULAN

6.1 . Kesimpulan

Indonesia memiliki jumlah anak yatim piatu dan anak terlantar yang terlampau banyak. Indonesia menempati urutan ke 6 di dunia dengan jumlah anak yatim piatu terbanyak. Panti Asuhan merupakan lembaga yang dikhususkan untuk mendidik, membimbing, dan memberikan kasih sayang kepada anak-anak terlantar dan yatim piatu. Namun saat ini Panti Asuhan di Indonesia masih belum mampu menampung semua jumlah anak yatim piatu dan terlantar yang ada. Kepedulian pemerintah terhadap anak yatim piatu di Indonesia masih sangat kurang, 90% panti asuhan diselenggarakan oleh masyarakat, terutama organisasi keagamaan. Karena keterbatasan tersebut, banyak panti asuhan yang belum memenuhi standar kriteria untuk mendukung proses perkembangan anak. Kendala yang dihadapi adalah adalah ruangan dan pengasuh yang tersedia terbatas untuk anak-anak yang sangat banyak. Ruangan digunakan bersama dan tidak ada ruang fisik untuk privasi. Panti asuhan juga memiliki jadwal dan peraturan yang nyata, disiplin dan mengikat, sehingga ada beberapa anak yang tidak menggagap itu sebagai rumah, oleh karena itu dibutuhkan desain Panti Asuhan yang dirasakan sebagai *home* bagi anak-anak tidak hanya karena rumah tersebut merupakan tempat untuk berteduh dari panas dan hujan, tetapi juga karena adanya rasa kepemilikan terhadap bangunan tersebut.

Teori yang peneliti gunakan adalah psikologi dan arsitektur anak, fasilitas panti asuhan, dimensi keberadaan home, dan piramida home. peneliti menggunakan metode peneliatian kualitatif dengan studi literatur yang dihubungkan dengan preseden, kemudian menarik kesimpulan sementara ke dalam kriteria penilaian untuk observasi dan wawancara di Panti Asuhan Vincentius Putri dan Panti Asuhan Kasih Anugerah. Setelah itu akan dijadikan kriteria desain untuk desain Panti Asuhan dengan rasa *home*

Rasa *home* di Panti asuhan akan terasa, jika desain bangunan berhasil memberikan pengalaman yang baik kepada penghuninya secara *personal*, *social*,

maupun *physical*, yang terbagi menjadi *haven*, *order*, *identity*, *connectedness*, *warmt*, dan *Physical suitability* (6 dimensi *home*). Jika itu terpenuhi, maka saat tinggal di Panti asuhan akan terasa nyaman dan menyenangkan, karena secara tidak sadar kebutuhan mereka sudah terpenuhi. Untuk mencapai hal tersebut, desain arsitektur tidak bisa berjalan sendirinya, tetapi harus digabungkan dengan pendekatan psikologi yang sesuai dengan penghuninya.

Konsep *home* pada panti Asuhan dengan kuantitas anak yang banyak adalah mendesain Panti Asuhan, 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. 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. Jadi dalam mendesain panti asuhan dengan rasa *home* harus menekankan pada sirkulasi, titik pertemuan, aktivitas ruang, fasilitas yang tidak membosankan, pertemuan ruang luar dan dalam (ruang antara/transisi), ramah anak, lingkungan yang *playful* dan tidak menyeramkan. Dengan demikian anak-anak akan rasa nyaman, layak, aman, memiliki privasi, 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, sehingga mereka perlahan akan melupakan kesedihannya dan tumbuh berkembang menjadi pribadi yang tangguh dan berhasil menggapai cita-citanya.

6.2. Saran

Untuk penelitian kedepannya, Desain Panti Asuhan dengan Pemakaian *Home* ini

diharapkan dapat menjadi salah satu acuan dan referensi dalam mendesain Panti Asuhan untuk anak. Berikut beberapa saran yang mungkin dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya:

- a. Memperdalam penelitian terhadap rasa home untuk anak-anak berkebutuhan khusus.
- b. Memperdalam kembali tentang psikologi anak dan kaitannya terhadap hasil desain arsitektur bangunan panti asuhan untuk anak.
- c. Memperdalam bagaimana cara mendesain panti asuhan agar desain dapat terus mempertahankan rasa *home* untuk anak-anak yang akan tumbuh dewasa menjadi remaja.

