

BAB II

TINJAUAN LITERATUR

Dalam proses penelitian untuk perancangan *SOS Children's Village*, dibutuhkan tinjauan teori-teori untuk menunjang analisis yang tajam. Teori yang akan digunakan adalah teori non-arsitektural, teori arsitektural, tinjauan tipologis atau standar-standar, dan tinjauan preseden.

2.1 Tinjauan Teori Judul

2.1.1 Definisi Perancangan Kawasan

Perancangan dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merupakan proses, cara, perbuatan merancang atau mendesain bangunan. Kawasan dalam KBBI merupakan daerah tertentu yang mempunyai ciri tertentu. Perancangan kawasan dalam hal ini adalah proses mendesain suatu kawasan yang di dalamnya memiliki fungsi tertentu.

2.1.2 Definisi Tipologi *Children's Village*

Children's Village atau desa anak merupakan sebuah tipologi kawasan area tempat tinggal anak-anak yang membutuhkan pengasuhan orang tua yang dikelola oleh organisasi SOS (*SOS Children's Village Indonesia*, n.d.). Desa menurut KBBI adalah kelompok rumah yang merupakan kesatuan. Kawasan ini terdiri dari rumah-rumah tinggal yang disebut rumah SOS lengkap dengan fasilitas edukasi, komunitas, dan hiburan. Seperti sekolah, perpustakaan, taman bermain, dan lainnya.

2.1.3 Definisi Optimalisasi Sistem *Foster Care* Indonesia

Optimalisasi menurut KBBI adalah proses kepada kondisi terbaik, tertinggi, atau paling menguntungkan. *Foster care* merupakan sebuah sistem alternatif pengasuhan anak, di mana anak-anak yang kehilangan pengasuhan orang tua atau keluarga akan diberikan atau ditempatkan di satu keluarga tertentu untuk memperoleh pengasuhan dari orang tua (Wikipedia, 2020). Di Indonesia, pedoman dan instruksi mengenai pelaksanaan sistem *foster care* baru hendak dirilis tahun

2020. Sementara di berbagai negara lain, sistem ini sudah dinilai memiliki beberapa poin kelemahan yang merugikan anak-anak yang diasuh, dan lebih efektif dilakukan melalui tipologi desa anak (SOS Children's Village Illinois, n.d.). Sehingga, perancangan *SOS Children's Village* di Sukabumi merupakan bentuk optimalisasi sistem *foster care* Indonesia secara arsitektural agar meminimalisir kemungkinan terjadinya dampak negatif terhadap anak-anak yang diasuh.

2.1.4 Definisi Pendekatan Arsitektur Salutogenik

Salutogenik merupakan sebuah teori yang mengaitkan kesehatan dengan desain (Antonovsky, 1979). Salutogenik fokus kepada bagaimana desain ruang dapat mendorong kesehatan mental dan kesejahteraan orang di dalamnya, bukan kepada bagaimana ruang menangani gejala penyakit (Mazuch, 2017).

2.2 Anak & Pengasuhan Anak

Dalam tinjauan literatur yang membahas teori-teori non arsitektural, diawali dengan definisi anak asuh, uraian mengenai kebutuhan dasar manusia dan hak-hak anak mengenai pengasuhan. Kemudian ditunjang dengan perkembangan program pengasuhan anak berbasis keluarga di Indonesia, dan sistem *foster care* yang sudah berlangsung di beberapa Negara beserta kelebihan, kekurangan, dan dampaknya terhadap kondisi anak. Pada akhirnya akan diuraikan mengenai *SOS Children's Village* sebagai tipologi kawasan pengasuhan anak berbasis keluarga.

2.2.1 Anak Asuh

Menurut Konvensi PBB untuk Hak-Hak Anak, anak adalah semua orang yang berusia di bawah 18 tahun, kecuali ditentukan lain oleh hukum suatu negara. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2017 tentang Pelaksanaan Pengasuhan Anak Pasal 18 menyatakan kriteria anak asuh meliputi:

- a. Anak terlantar,
- b. Anak dalam asuhan Keluarga yang tidak mampu melaksanakan kewajiban dan tanggung jawabnya sebagai Orang Tua;
- c. Anak yang memerlukan perlindungan khusus; dan/atau

2.2.2 Kebutuhan Dasar Manusia

Abraham Maslow telah mengembangkan teori mengenai kebutuhan dasar manusia sejak tahun 1943. Kelima aspek kebutuhan ini harus dipenuhi juga dalam perkembangan seorang anak. Lima kebutuhan dasar ini memiliki hirarkinya, dan disebut hirarki kebutuhan Maslow, yakni:

1. Kebutuhan psikologikal, yakni makanan, minuman, istirahat, tempat tinggal, pakaian. Kebutuhan psikologikal merupakan kebutuhan primer.
2. Kebutuhan akan rasa aman, yakni perlindungan atas kepentingan personal, pekerjaan, kesehatan.
3. Kebutuhan sosial, yakni kebutuhan akan rasa memiliki, keluarga, komunitas, pertemanan, cinta.
4. Kebutuhan akan dihargai, yakni adanya pencapaian, kepercayaan diri, dihargai, diakui, reputasi.
5. Kebutuhan aktualisasi diri, yakni meraih potensial diri, *problem-solving*, kreativitas, moralitas. Bagi seorang anak, lima kebutuhan dasar ini juga perlu dipenuhi sebagai seorang manusia (Maslow, 1943).

Adanya kebutuhan untuk dimiliki dan memiliki merupakan keinginan untuk adanya keterikatan antarindividu dalam suatu hubungan sebagai kebutuhan fundamental manusia (Baumeister & Leary, 1995). Dari psikologis seorang anak, anak-anak ini mungkin dapat berafiliasi dengan setiap orang yang ada berada dengan mereka, namun anak-anak hampir selalu fokus hanya pada satu orang tertentu, dan kebutuhan mereka untuk berinteraksi menjadi fokus utama pada orang tersebut (Hazan & Shaver, 1994).

2.2.3 Hak Anak

Konvensi PBB 1989 tentang Hak-Hak Anak menyebutkan hak-hak yang berkaitan dengan pengasuhan anak. Beberapa hak tersebut adalah: setiap anak berhak mendapat pengasuhan yang layak, dilindungi dari kekerasan, penganiayaan, dan pengabaian, anak-anak yang terpaksa diasuh oleh orang lain, dan berhak diasuh oleh orang-orang yang menghormati budaya, bahasa, dan aspek-aspek lain dari kehidupan sang anak.

Kemudian terdapat empat prinsip perlindungan hak anak yang diuraikan oleh Kementerian Sosial Republik Indonesia tahun 2011 dalam Standar Nasional Pengasuhan untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak:

1. Non diskriminasi, yakni tidak adanya perbedaan perlakuan terhadap usia, jenis kelamin, ras, agama, dan budaya, serta bentuk diskriminasi lainnya.
2. Kepentingan terbaik anak harus menjadi prioritas.
3. Keberlangsungan hidup dan perkembangan
4. Partisipasi, yakni melibatkan anak dalam pengambilan keputusan sesuai dengan kapasitas anak.

2.2.4 Pelaksanaan Pengasuhan Anak Berbasis Keluarga di Indonesia

Panduan mengenai panti pengasuhan anak berbasis keluarga dicanangkan setelah dilakukan penelitian mengenai efektivitas fungsi dan kerja panti asuhan. Penelitian ini dilakukan oleh *Save the Children* bersama Kemensos dan UNICEF tahun 2006-2007 (Kementerian Sosial, 2011). Dari hasil penelitian tersebut, PSAA memiliki beberapa fokus penting yang harus diperhatikan menyangkut fungsi dan efektivitasnya bagi pengasuhan anak-anak terlantar. Fungsi PSAA menjadi kabur dan lebih menangani masalah kemiskinan dan edukasi anak, dan menjauhkan anak dari pengasuhan keluarga.

Fenomena ini kemudian ditelaah oleh pemerintah dan memperoleh perhatian khusus dari Kementerian Sosial. Sehingga diubah menjadi Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) (Kementerian Sosial, 2011). Berikut uraian mengenai pengasuhan alternatif dalam Standar Nasional Pengasuhan untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak:

1. Pengasuhan alternatif merupakan pengasuhan berbasis keluarga yang dilaksanakan oleh pihak-pihak di luar keluarga inti atau kerabat anak.
2. Pengasuhan alternatif dapat dilakukan melalui sistem *fostering* atau orang tua asuh atau pengangkatan anak pada pengasuhan berbasis residensial (LKSA).
3. Pengasuhan bersifat sementara, kecuali pengangkatan anak. Jika setelah melalui asesmen tertentu orang tua atau kerabat anak dianggap mampu

kembali mengasuh anak, maka anak akan dikembalikan kepada asuhan dan tanggung jawab mereka.

4. Prioritas dalam pengasuhan alternatif adalah penyediaan lingkungan yang mampu memenuhi kebutuhan kasih sayang anak, kelekatan (*attachment*), dan permanensi melalui keluarga pengganti.

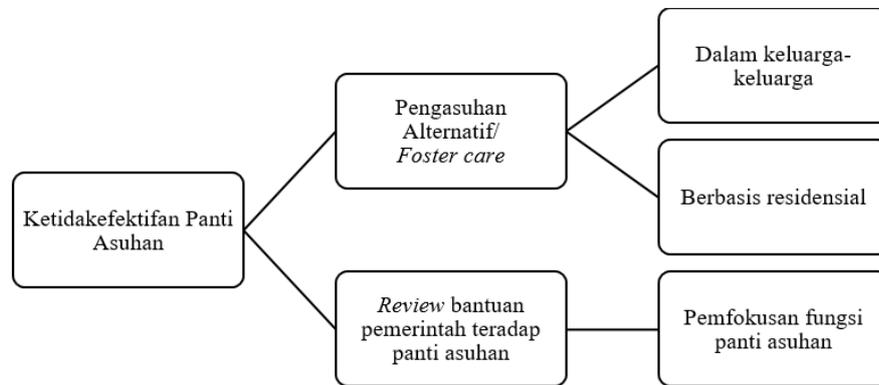
Dalam pengembangan program pengasuhan anak, pemerintah merilis panduan mengenai pengasuhan anak berbasis keluarga atau *foster care*. Program ini disusun setelah adanya indikasi mengenai panti asuhan yang tidak berfungsi secara efektif dan maksimal, sebagai salah satu pengasuhan alternatif anak. Berikut adalah Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2017 tentang Pelaksanaan Pengasuhan Anak:

1. Pasal 1 ayat 1: Pengasuhan Anak adalah upaya untuk memenuhi kebutuhan akan kasih sayang, kelekatan, keselamatan, dan kesejahteraan yang menetap dan berkelanjutan demi kepentingan terbaik bagi Anak.
2. Pasal 2: Pelaksanaan Pengasuhan Anak bertujuan:
 - a. Terpenuhinya pelayanan dasar dan kebutuhan setiap Anak akan kasih sayang, kelekatan, keselamatan, kesejahteraan, dan hak-hak sipil Anak
 - b. Diperolehnya kepastian pengasuhan yang layak bagi setiap Anak.
3. Pasal 3 ayat 4: Pengasuhan oleh Lembaga Asuhan Anak dilakukan dengan persyaratan:
 - a. Orang tuanya tidak dapat menjamin tumbuh kembang Anak secara wajar, baik fisik, mental, spiritual, maupun sosial;
 - b. Orang tuanya dicabut kuasa asuhnya berdasarkan penetapan pengadilan;
 - c. Anak yang memerlukan perlindungan khusus
4. Pasal 6 ayat 2: Pengasuhan anak di luar Panti Sosial menjadi prioritas utama dan dilakukan berbasis keluarga.

Peraturan pemerintah ini didukung dengan perspektif kekuatan (*strength perspective*) dengan prinsip bahwa anak, bersama keluarga dan komunitas adalah ahli sebenarnya bagi kehidupan mereka, serta bahwa LKSA memiliki potensi untuk mendukung terwujudnya sistem pengasuhan anak berbasis keluarga sesuai dengan

kepentingan terbaik anak. Terdapat beberapa standar-standar pelayanan pengasuhan berbasis keluarga ini, yakni:

Melalui sederet penelitian, rekomendasi, dan standar mengenai pengasuhan anak, berikut skema prosesnya:



[Gambar 3, Skema proses pembentukan sistem pengasuhan anak berbasis keluarga
Sumber: Analisis penulis]

Fasilitas yang dimiliki Indonesia untuk menangani masalah keterlantaran anak adalah panti asuhan, kemudian terjadi kesalahan fungsi, sehingga terdapat dua rekomendasi dari Kementerian Sosial untuk mengatasinya. Yaitu pengasuhan alternatif dan *review* bantuan pemerintah terhadap panti asuhan. Pengasuhan alternatif disebut *foster care*, dan memiliki dua jenis *setting* lokasinya, yakni dalam keluarga-keluarga asuh, atau berbasis residensial. Dalam penelitian akan dibahas mengenai pengasuhan alternatif anak yang berbasis residensial, yakni *SOS Children's Village*.

2.2.5 Sistem *Foster Care*

Foster care merupakan salah satu bentuk pengasuhan alternatif anak yang telah disebutkan pada Standar Nasional Pengasuhan untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (Kementerian Sosial, 2011). *Foster care* (pengasuhan) merupakan sebuah sistem di mana anak di bawah umur ditempatkan di lingkungan, rumah komunitas penitipan anak, pusat perawatan, atau di rumah pribadi pengasuh yang bersertifikasi yang disebut dengan “orang tua asuh” atau dengan anggota keluarga dengan persetujuan Negara (Wikipedia, 2020).

Penggunaan sistem *foster care* sudah diterapkan diberbagai Negara di dunia. Contohnya di negara-negara maju seperti Amerika Serikat, Australia, Jepang, Inggris, Kanada, hingga negara-negara berkembang seperti Ethiopia, Ghana, Uganda, Afrika Selatan, dan sederet Negara lainnya. *Foster care* dinilai mampu mengatasi poin kelemahan dari sistem adopsi anak di panti asuhan atau *orphanage*. Saat ini, beberapa Negara seperti Amerika Serikat, Australia, Kanada, sudah tidak lagi memiliki panti asuhan dan menggantikannya dengan sistem pengasuhan anak berbasis keluarga, yakni *foster care* (Gribble, 2015).

Sistem *foster care* sudah dipraktekkan dengan skala kecil di Indonesia melalui beberapa lembaga sosial pengasuhan anak, salah satunya SOS *Children's Village*. Untuk saat ini masih disebut dengan pengasuhan anak dan diatur dalam Peraturan Pemerintah No. 44 Tahun 2017 tentang Pelaksanaan Pengasuhan Anak. Di tahun 2020, Direktorat Rehabilitasi Sosial Anak (Kemensos) menyatakan akan segera merilis instruksi mengenai pengasuhan alternatif atau *foster care* dalam rangka menanggapi Peraturan Pelaksanaan PP No. 44 tahun 2017 dan Peraturan Mensos RI No. 1 Tahun 2020 (Media Indonesia, 2020).

Kontinum Pengasuhan



[Gambar 4. Rana Refleksi Hasil Uji Coba Pelaksanaan Foster care. Sumber: Kemensos.go.id]

Mengenai perbedaan sistem *foster care* dengan sistem pengasuhan anak di panti asuhan dengan delapan aspek perbandingan, berikut tabel perbandingannya:

	Pengasuhan anak di Panti Asuhan	Pengasuhan anak dengan sistem <i>foster care</i>
Kestabilan	Anak-anak yang tinggal di panti asuhan merupakan	Anak-anak yang diasuh dengan <i>foster care</i>

	anak-anak yatim, piatu, atau yatimpiatu, anak terlantar, atau sengaja ditinggalkan orangtuanya dengan alasan agar anaknya tercukupi kebutuhannya.	merupakan anak-anak yang kehilangan pengasuhan orang tuanya karena alasan tertentu.
Orang Tua Asuh (<i>Foster Parents</i>)	Seorang tenaga kerja sosial/pengasuh di panti menangani 20-40 anak. (JawaPos.com, 2018)	Satu orang tua asuh memiliki hak untuk menentukan batas jumlah anak yang akan diasuhnya sesuai dengan kemampuannya.
Saudara (Kakak/adik)	Kemungkinan terpisah dengan kakak atau adiknya karena hak asuhnya masih ada pada orang tua kandungnya.	Kemungkinan terpisah dengan kakak atau adiknya karena penempatan di keluarga asuh yang berbeda.
Komunitas	Tinggal di satu rumah bersama berpuluh-puluh anak lainnya, tidak dalam setting keluarga (Adoption.com, 2015)	Tinggal bersama orang tua asuh di satu rumah selayaknya keluarga.
Tempat Tinggal	Satu bangunan dengan banyak kamar.	Rumah.
<i>Oversight</i>	Ketersediaan terapist menyesuaikan dengan kemampuan masing-masing panti asuhan.	Adanya terapist yang harus mengunjungi banyak anak-anak di rumah yang berbeda-beda.
Edukasi	Terfasilitasi hingga tingkat SMA/SLTA, baru sang anak diperbolehkan keluar dari panti asuhan.	Terfasilitasi oleh orang tua asuhnya sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 2, Perbedaan sistem foster care dengan pengasuhan di panti asuhan

Melalui tabel ini, dapat disimpulkan bahwa transisi sistem pengasuhan anak dari penampungan di panti asuhan ke pengasuhan alternatif atau *foster care* seharusnya membawa dampak positif bagi anak-anak dan keluarga yang ada di dalamnya.

2.2.6 Kondisi Anak-anak *Foster Care*

Di dalam pelaksanaannya, sistem *foster care* ternyata juga membawa beberapa dampak negatif terhadap anak-anak yang ada di dalamnya. Penempatan atau *placement* di dalam keluarga-keluarga asuh mempengaruhi kondisi kesehatan mental anak, yang seringkali gagal untuk menemukan anak dan keluarga yang tepat (Courtney, 1993). Anak-anak *foster care* berada dalam posisi yang tidak menguntungkan: sebagian besar dari mereka memiliki rumah tinggal namun karena beberapa hal mereka harus pindah dan hidup dengan orang asing (orang tua asuh) sampai beberapa waktu hingga orang tua kandungnya mampu merawatnya kembali (Barber & Delfabbro, 2004). Hal ini merupakan sebuah ketergantungan dan ketidakberdayaan anak-anak yang menghambat perkembangan mereka.

Latar belakang berbeda yang dialami anak-anak di *foster care* ini membentuk masa kecil yang traumatis. Anak-anak bergantung pada orang tua sebagai penyangga hidup. Ketika orang tua tidak dapat menopang kebutuhan sang anak, akan terjadi masalah-masalah yang signifikan, terutama pada anak usia dini, dan mampu merusak perkembangan kapasitas adaptif dan *coping skill*-nya, kesejahteraan emosional, pembelajaran, dan kesehatan fisiknya (Shonkoff & Garner, 2012). Pengambilan anak dari keluarga kandungnya dan masuk ke dalam *foster care* adalah keputusan yang berat. *Foster care* dimaksudkan menjadi tempat perlindungan sementara yang menyembuhkan bagi anak-anak dan keluarganya. Namun, adanya stresor yang memicu pergolakan yang terkait dengan penempatan anak di dalam keluarga asuh membuat adanya beban kesehatan yang dialami oleh anak-anak di dalam *foster care* (Forkey & Szilagyi, 2014).

Sebagian anak-anak yang ada dalam pengasuhan sistem *foster care* merupakan anak-anak yang ditelantarkan dan telah mengalami kekerasan (Benedict et al., 1989). Anak-anak di *foster care* sebagian telah mengalami trauma yang kronis, berulang, dan ada beberapa di dalam lingkungan keluarga kandungnya yang kacau dan tidak memiliki cukup orang-orang yang mampu menyangga hidupnya dan memberikan perlindungan, sehingga menempatkan mereka pada resiko tinggi untuk mengalami trauma yang kompleks (Conn et al., 2013). Trauma ini berdampak pada kondisi kesehatan anak-anak di *foster care*, yakni:

1. Kesehatan fisik; terdapat penelitian yang mengatakan bahwa di 30 tahun terakhir, anak-anak *foster care* memiliki tingkat penyakit kronis yang lebih tinggi dibanding anak-anak seusia lainnya, yakni infeksi, asma, dan obesitas (Steele & Buchi, 2008). Hal yang sama juga terjadi sebagai trauma fisik karena trauma masa kecilnya dan berdampak pada menurunnya kesehatan imunitas.
2. Kesehatan mental; merupakan aspek kesehatan yang paling harus diperhatikan dari anak-anak di *foster care*. Dua dari tiga anak-anak di *foster care* memiliki masalah kesehatan mental (dosReis et al., 2009). Lebih dari 25% anak remaja di *foster care* memiliki tingkat *posttraumatic stress* yang lebih tinggi dibanding veteran perang (Pecora et al., 2005). Trauma masa kecil yang kompleks mungkin tidak mendapat pengobatan dan penanganan yang memadai, sehingga ketika memasuki *foster care*, bukannya meringankan gejala-gejala trauma ini namun memperburuk traumanya.
3. Perkembangan kognitif dan kesuksesan edukasional; anak-anak di *foster care* mengalami perkembangan kognitif yang terlambat dibanding anak-anak seusia lainnya, dengan sejumlah 60% anak mengalami lima tahun keterlambatan dalam berkomunikasi, pemecahan masalah, dan kemampuan bersosialisasi. Anak-anak yang masuk dalam *foster care* biasanya kurang mendapat pendidikan sebelumnya (Jae et al., 2015) .

Dengan latar belakang seperti demikian, tidak heran bahwa anak-anak di dalam *foster care* memiliki beberapa kerugian yang signifikan dibandingkan anak-anak lain. Anak-anak di dalam *foster care* memiliki tendensi untuk memperoleh tingkat psikososial dan kesejahteraan (*well-being*) fisiknya dibanding anak lain yang seusianya. Sisi negatif *foster care* yang berdampak besar pada perkembangan anak-anak telah diteliti dan terdapat peran arsitektur untuk mengatasinya. Pelaksanaan *foster care* yang dilakukan menggunakan tipologi *children's Village* ternyata mampu mengeliminasi sisi negatif *foster care* yang dilakukan di dalam keluarga-keluarga (SOS Children's Village Illinois, n.d.).

2.3 SOS Children's Village

"Every child deserves to grow up in a loving home."

2.3.1 Deskripsi SOS *Children's Village*

Tahun 1949, Hermann Gmeiner mendirikan SOS, 'Societas Socialis', yaitu sebuah klub sosial dengan tujuan mengumpulkan dana untuk mendanai anak-anak yatim piatu di Austria. Satu tahun kemudian, namanya berubah menjadi SOS *Children's Village*. SOS *Children's Village* pertama di dunia di Tyrol, Austria (SOS Children's Village International, n.d.). Gmeiner melihat bagaimana anak-anak yang yatimpiatu hasil dari Perang Dunia ke II ini menderita, dan ingin menolong mereka dengan membangun keluarga-keluarga yang saling mengasahi dan komunitas-komunitas yang saling mendukung. Saat ini, SOS *Children's Village* sudah terlibat aktif menangani kebutuhan anak-anak terlantar ini di 136 negara di seluruh dunia melalui program-program pengasuhan alternatif, penguatan keluarga, sekolah, pusat kesehatan, dan komunitas-komunitas.

SOS *Children's Village* menyediakan sebuah lingkungan pengasuhan anak berbasis keluarga yang berkualitas dan stabilitas untuk anak-anak yang pengasuhan dari orang tuanya (SOS Children's Village Indonesia, n.d.). Sejumlah anak tinggal di dalam satu rumah bersama seorang orang tua asuh di dalam suatu kawasan desa anak. SOS bertujuan untuk menjaga keluarga-keluarga untuk tetap bersama. Di mana hal ini tidak selalu mungkin, sehingga SOS berusaha maksimal untuk memelihara kakak-adik bisa bersama dan menjaga koneksi dengan orang tua dan keluarga besarnya selama hubungan tersebut aman dan suportif untuk anak-anak tersebut.

2.3.2 Perbaikan *Foster Care* Melalui Tipologi Desa Anak

Terdapat tujuh perbedaan mendasar dalam sistem *foster care* tradisional (tanpa adanya wadah khusus), dan sistem *foster care* yang menggunakan tipologi *children's Village* (SOS Children's Village Illinois, n.d.). Berikut merupakan hasil penelitian di SOS *Children's Village* Illinois:

	<i>Foster care</i> Tradisional	<i>Foster care</i> melalui <i>SOS Children's Village</i>
Kestabilan	Anak-anak asuh mendapat pemberitahuan hanya 14 hari sebelum dipindahkan ke keluarga asuh.	Anak-anak asuh memiliki sebuah rumah yang tersedia kapanpun.
Orang Tua Asuh (<i>Foster Parents</i>)	Sebagian orang tua asuh bekerja di luar rumah sehari-harinya.	Orang tua asuh telah melalui proses pelatihan yang profesional, bekerja penuh waktu sebagai orang tua asuh dan menyediakan pengasuhan khusus bagi anak asuh bersaudara.
Saudara (Kakak/adik)	75 persen anak-anak yang memiliki kakak-adik terpisah keluarga asuhnya ketika menerima <i>foster care</i> .	Rumah-rumah yang ada dalam <i>children's Village</i> dapat mengakomodasi hingga 6 bersaudara.
Komunitas	Individu-individu anak diharuskan untuk mencari komunitas publik di luar rumah yang tidak selalu tersedia aksesnya.	Bentuk penataan <i>children's Village</i> menyediakan akses ke fasilitas pendukung di dalam areanya seperti fasilitas rekreasi dan edukasi.
Tempat Tinggal	Terbatas, tidak adanya pemeliharaan khusus dari profesional.	Terdapat pemeliharaan oleh staff profesional yang memonitor fasilitas di dalamnya.
<i>Oversight</i>	Adanya terapist yang harus mengunjungi banyak anak-anak di rumah yang berbeda-beda.	Memiliki terapist yang tersedia di dalam area <i>children's Village</i> , dan memiliki akses langsung ke anak-anak di kesehariannya.
Edukasi	Hanya 50% anak-anak yang lulus SMA, hanya 3-11% anak yang mendapat gelar sarjana.	100% lulus SMA, lebih dari 75% memiliki kesempatan untuk berkuliah dalam

	34.2% anak-anak berpindah sekolah lebih dari lima kali, dan 17.9% anak-anak absen minimal satu bulan selama perpindahan keluarga asuh.	mendapatkan gelar sarjana, sisanya langsung bekerja. Tinggal di dalam <i>village</i> tidak berdampak pada perubahan lokasi sekolah anak-anak, rata-rata 98% anak hadir di 90% hari-hari sekolah.
--	--	--

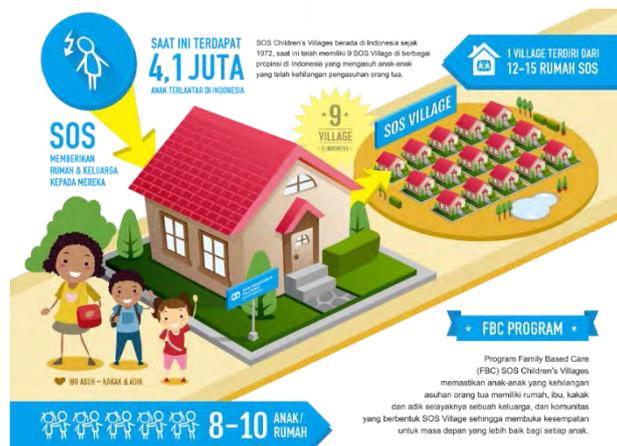
Tabel 3, Perbedaan foster care tradisional dan foster care di SOSCV Illinois

2.3.3 Fasilitas SOS Children's Village Indonesia



[Gambar 5, Lokasi SOS di Indonesia. Sumber: sos.or.id]

Di Indonesia, SOS Children's Village pertama kali didirikan di Lembang, Bandung, tahun 1972. Saat ini sudah ada sembilan lokasi SOS di Indonesia: Banda Aceh, Meulaboh, Semarang, Jogjakarta, Jakarta, Bandung, Bali, dan Flores. Seluruhnya merupakan kawasan *children's Village* atau desa anak, kecuali di Jogjakarta. SOS di Jogjakarta fokus pada pelayanan penguatan keluarga atau program *family strengthening* (SOS Children's Village Indonesia, n.d.).

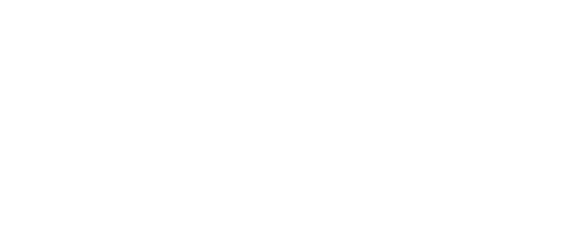


[Gambar 6, FBC Program SOS Indonesia. Sumber: sos.or.id]

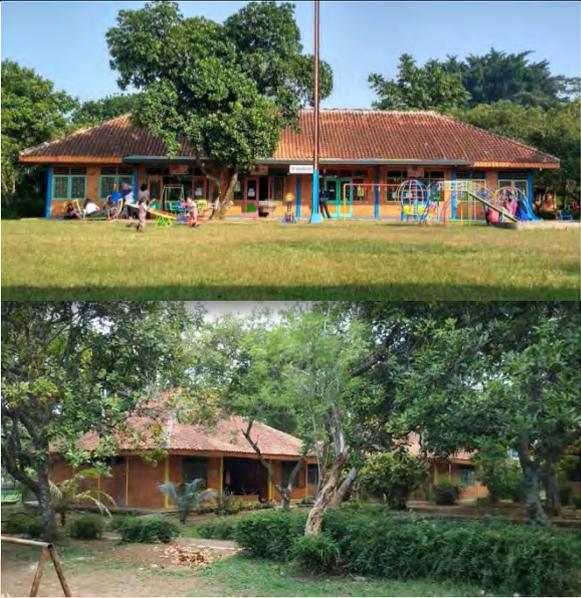
Program Pengasuhan Berbasis Keluarga atau *Family Based Care* (FBC) terbentuk di suatu kawasan yang memiliki 12-15 rumah SOS, dengan 8-10 anak di setiap rumah yang tinggal bersama ibu asuhnya. Anak-anak dikelompokkan berdasarkan variasi usia dan kepercayaan (agama) yang sama, dan diberikan ibu asuh dengan kepercayaan yang sama juga. Sehingga ada pendidikan keagamaan dan dukungan spiritual yang akan diperoleh setiap anak.

Berikut data fasilitas dan program ruang yang ada di *SOS Children's Village* di Indonesia;

<p>SOS <i>Children's Village</i> Banda Aceh</p> <p>Tahun Berdiri : 2006</p> <p>Jumlah Rumah : 15</p> <p>Jumlah Anak : 112</p>	
---	---

<p>SOS <i>Children's Village</i> Meulaboh</p> <p>Tahun Berdiri : 2006</p> <p>Jumlah Rumah : 15</p> <p>Jumlah Anak : 133</p>	
<p>SOS <i>Children's Village</i> Medan</p> <p>Tahun Berdiri : 2006</p> <p>Jumlah Rumah : 15</p> <p>Jumlah Anak : 161</p>	
<p>SOS <i>Children's Village</i> Jakarta</p> <p>Tahun Berdiri : 1984</p> <p>Jumlah Rumah : 15</p> <p>Jumlah Anak : 130</p>	

	 
<p><i>SOS Children's Village</i> Lembang</p> <p>Tahun Berdiri : 1972</p> <p>Jumlah Rumah : 16</p> <p>Jumlah Anak : 171</p>	 
<p><i>SOS Children's Village</i> Semarang</p> <p>Tahun Berdiri : 1985</p> <p>Jumlah Rumah : 14</p>	

<p>Jumlah Anak : 109</p>	
<p><i>SOS Children's Village</i> Jogjakarta</p> <p>Total FSP : 1133</p> <p>Fasilitas : Tidak berbentuk desa anak, fokus kepada FSP (<i>Family Strengthening Program</i>), terdapat <i>SOS Youth Facilities</i>.</p>	
<p><i>SOS Children's Village</i> Bali (18 hektar)</p> <p>Tahun Berdiri : 1989</p> <p>Jumlah Rumah : 12</p> <p>Jumlah Anak : 146</p>	
<p><i>SOS Children's Village</i> Flores</p> <p>Tahun Berdiri : 1995</p> <p>Jumlah Rumah : 15</p> <p>Jumlah Anak : 134</p>	



Tabel 4, Data SOSCV di Indonesia

Melalui data kesembilan SOS *Children's Village* di Indonesia, dapat disimpulkan berikut fasilitas-fasilitas yang tersedia:

Fungsi	Fasilitas
Tempat tinggal penghuni SOSCV	Rumah SOS
	Rumah pimpinan
	Rumah asisten ibu
	Rumah pekerja lain
Pelayanan	Bangunan kantor administrasi, ruang penerima, dan medis
Fasilitas edukasi, komunitas, hiburan	Perpustakaan
	Laboratorium komputer
	Aula multiguna
	Pendopo
	Taman bermain
	Kebun

	Kolam ikan
	TK SOS
	SD
Fasilitas tambahan	<i>SOS Social Center</i>
	<i>SOS Youth House</i>
	<i>SOS National Training Center</i>
	Rumah untuk pensiun ibu asuh

Tabel 5, Fasilitas di SOS Children's Village (Sumber; Analisis Penulis)

2.4 Pendekatan Arsitektur Salutogenik

“One day, salutogenic design will be widely demanded by clients, city officials, and building users who want the best possible buildings for their communities.” – Pentacost, president of IADH (International Association for Disability & Oral Health)

2.4.1 Teori Salutogenik (Aaron Antonovsky)

Dalam menangani kondisi anak-anak dalam *foster care* dengan latar belakang yang berbeda, trauma masa kecil, dan hal-hal lain yang dapat memicu stress, maka digunakan pendekatan salutogenik, yakni sebuah teori yang mengaitkan kesehatan dengan desain. Salutogenesis berasal dari kata salut (kesehatan) dan genesis (asal usul) yang artinya ‘*origin of health*’ atau asal mula kesehatan, merupakan sebuah pendekatan yang berfokus pada faktor-faktor pendukung kesehatan dan kesejahteraan seseorang.

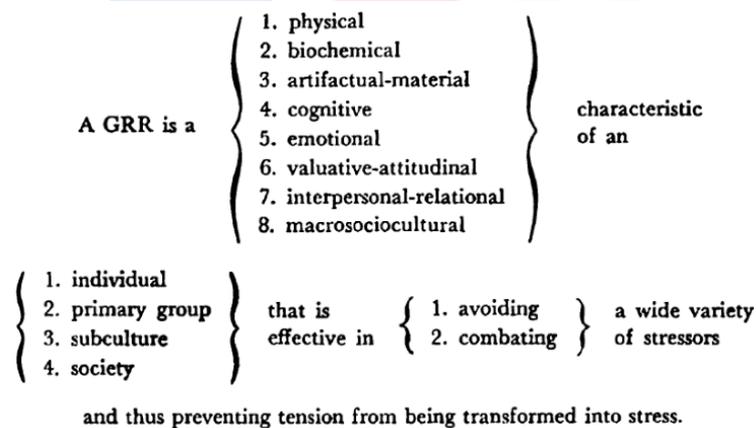
Di dalam buku *Health, Stress, and Coping*, 1979, Antonovsky menguraikan secara detail mengenai teori salutogenesis, yang menyatakan bahwa pengalaman hidup seseorang membantu untuk membentuk rasa koherensi (*Sense of Coherence*). Salutogenik fokus kepada bagaimana desain ruang dapat mendorong kesehatan mental dan kesejahteraan orang di dalamnya, bukan kepada bagaimana ruang menangani gejala penyakit (Mazuch, 2017). Berbeda dengan pathogenesis, salutogenesis mengacu pada orientasi ilmiah yang berfokus pada studi mengenai

asal usul kesehatan dan unsur pembentuknya, bukan mengenai penyakit dan unsur penyebab dan resikonya.

“The traditional dichotomy people had applied between health and illness was not sufficient to describe the constantly changing continuum of outcomes people experience in their daily lives.” – Aaron Antonovsky

Orientasi Salutogenesis	Orientasi Pathogenesis
<ol style="list-style-type: none"> 1. Rangkaian kesehatan-penyakit 2. Latar belakang seseorang 3. Faktor yang bermanfaat (<i>salutary</i>) 4. Pemicu stress dan ketegangan bisa merupakan patogenik (menimbulkan penyakit), netral, atau bermanfaat. 5. Adaptasi aktif. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dikotomi (pertentangan) kesehatan dan penyakit 2. Diagnosa atau penyakit seseorang 3. Faktor resiko 4. Stress merupakan patogenik (menimbulkan penyakit) 5. Bentuk pengobatan lain yang belum ditemukan dengan khasiat yang luar biasa.

Tabel 6, Perbedaan Orientasi Salutogenesis dan Patogenesis. Antonovsky, 1979



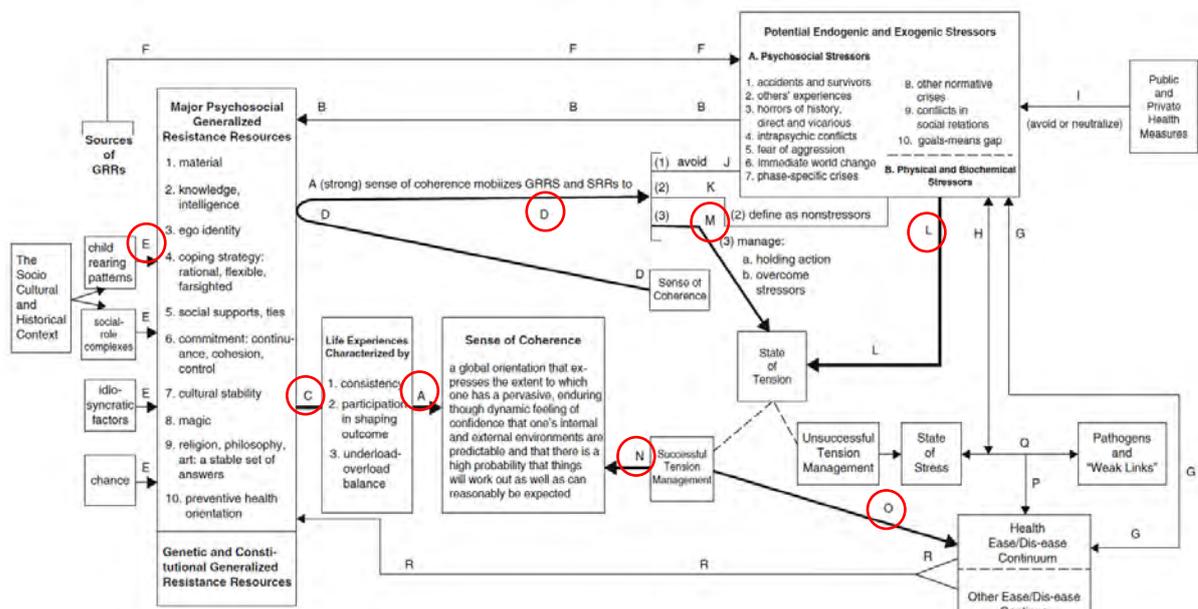
[Gambar 7, Definisi GRRs (Antonovsky, 1979, p 103)]

Antonovsky berpendapat untuk membedakan dua masalah kesehatan: 1) masalah kesehatan yang umum yakni mengapa seseorang atau sekelompok orang memiliki penyakit dan 2) masalah karena mengalami *dis/ease* atau kehancuran, tidak terkait dengan diagnosis dan penyakit. Beliau menyatakan bahwa seluruh penyakit memiliki suatu kesamaan, dan keberadaan GRR (*Generalized Resistance Resources*) adalah untuk melawannya. GRRs merupakan faktor biologis, fisik, dan

psikososial yang mampu membuat seseorang lebih mudah memandang hidupnya slebih konsisten, teratur, dan mudah dimengerti.

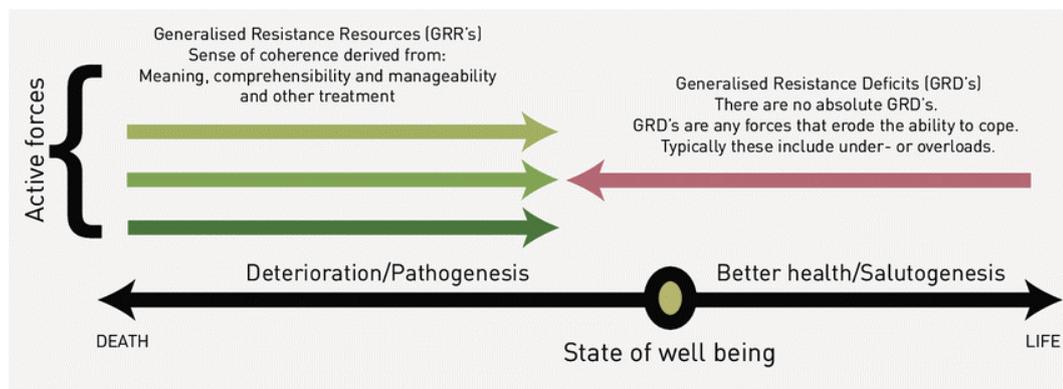
Di panah E, merupakan bagaimana pola pengasuhan masa kecil seorang manusia, peran dalam sosial, faktor *idiosyncratic* (perilaku seseorang yang khas), dan adanya kesempatan atau peluang mampu membentuk *GRRs* (*Generalized Resistance Resources*). *GRRs* ini dapat berupa material, pengetahuan atau kecerdasan, identitas, strategi mengatasi hal-hal, dukungan sosial, komitmen, kestabilan budaya, kepercayaan, dan orientasi kesehatan preventif. Di panah C, *GRRs* ini akan membawa seseorang kepada satu rangkaian pengalaman hidup yang bermakna dan koheren (bersangkut paut, berhubungan). Kemudian di panah A, ketika seseorang mengalami pengalaman-pengalaman dalam hidupnya, hal itu membentuk *Sense of Coherence*-nya.

Kemudian panah D menyatakan, SOC yang kuat akan memungkinkan seseorang untuk mengkoordinasi *GRRs* yang tersedia kapan saja untuk menghadapi pemicu stress baik secara endogenik maupun eksogenik. Tiga cara seseorang dalam menghadapi stress adalah: menghindari (panah J), menganggap hal itu bukan pemicu stress (panah K), dan menghadapinya (panah M). Berbagai pemicu stress akan membentuk *state of tension* (panah L). Orang yang menghadapi stress akan melakukan sebuah aksi dan mengatasi stress tersebut, dan membawanya kepada titik *state of tension* atau keadaan ketegangan dalam stressnya.



[Gambar 8, Model teori salutogenik Handbook of Salutogenesis, 2017]

Dalam konsep patogenesis, ada kegagalan seseorang dalam menangani pemicu stress ini sehingga ia berada di titik *state of stress* atau keadaan stress. Stress merupakan kondisi umum akhirnya berinteraksi dengan potensial eksisting patogen endogenik dan eksogenik pada seseorang. Interaksi ini akan berdampak negatif pada kondisi kesehatan orang tersebut (panah P).



[Gambar 9, Konsep Salutogenik (Aaron Antonovsky 1979)]

Namun dalam konsep salutogenesis, ketika seseorang memiliki SOC yang kuat untuk menghadapi pemicu stress dan sampai pada titik *state of stress*, orang tersebut akan mampu mengatur ketegangan yang terjadi dan tidak berlanjut pada *state of stress*. Dan hal ini akan memperkuat lagi SOC yang sudah ia miliki (panah N). Orang-orang yang merasa lingkungannya dapat dikelola atau dimanfaatkan (*manageable & support*), bahkan jika sekitarnya penuh dengan hal-hal yang dapat menyebabkan stress, mampu mengembangkan *sense of coherence*-nya dan lebih mampu mempertahankan kesehatannya. Dilani menyatakan, kesehatan adalah sebuah proses, yang terdiri dari faktor psikososial, gaya hidup, dan pengalaman.

2.4.2 *Sense of Coherence*

Antonovsky menyatakan bahwa asal usul kesehatan seseorang adalah dari *Sense of Coherence*-nya. *Sense of Coherence* atau SOC merupakan kunci dari konsep model salutogenik. *Sense of Coherence* yang kuat mampu membantu seseorang untuk mengkoordinasi sumber daya internal maupun eksternal dalam mengatasi stress dan mengelola ketegangan emosional dengan baik. *Sense of Coherence* atau SOC didefinisikan sebagai sebuah orientasi yang mengungkapkan

sejauh mana seseorang memiliki rasa kepercayaan diri yang dalam dan kuat bahwa ada probabilitas tinggi mengenai internal dirinya dan eksternal lingkungannya yang mampu untuk bekerjasama sebaik mungkin dalam mengerjakan hal-hal dalam hidupnya (Antonovsky, 1979).

'Beyond the specific stress factors that one might encounter in life, and beyond your perception and response to those events, what determines whether stress will cause you harm is whether or not the stress violates your sense of coherence' – Aaron Antonovsky, 1979

Sense of Coherence merefleksikan pandangan seseorang mengenai kehidupan dan kapasitas seseorang untuk merespons situasi stress (Eriksson, 2017). SOC memiliki beberapa elemen yakni:

1. *Comprehensibility: world is understandable*; yakni suatu keyakinan bahwa tantangan hidup itu dapat dipahami dan seseorang dapat memahami setiap peristiwa dalam hidupnya. (Eriksson, 2017).
2. *Manageability: resources to meet situations*; merupakan suatu keyakinan bahwa tersedianya sumberdaya yang ada di sekitarnya untuk membantu seseorang mengatasi masalah hidup dan sumberdaya tersebut ada dalam kontrolnya (Jensen et al., 2017).
3. *Meaningfulness: life makes sense*; sebuah keyakinan seseorang yang memandang hidup adalah hal yang menarik, penuh harapan, bermakna, dan merupakan sumber dari kepuasan (Jensen et al., 2017).

Sense of Coherence dikembangkan menjadi sebuah kuisisioner yang berbentuk pertanyaan-pertanyaan untuk mengukur tingkat SOC seseorang (Society for Theory and Research on Salutogenesis, n.d.). Kuisisioner ini disebut *Orientation to Life Questionnaire* (SOC-29), memiliki 29 pertanyaan dengan 11 pertanyaan mengukur *comprehensibility*, 10 pertanyaan mengukur *manageability*, dan 8 pertanyaan mengukur *meaningfulness*.

2.4.3 Implementasi Salutogenik pada Arsitektur

Prinsip salutogenik ini telah dikembangkan secara terukur ke dalam prinsip-prinsip desain untuk menciptakan lingkungan yang mampu mendorong kesehatan

dan *well-being* seseorang. Brideau, 2015, menguraikan pentingnya salutogenik diterapkan dalam pola pikir arsitek untuk menciptakan bangunan-bangunan di masa yang akan datang. Namun sayangnya, hanya sedikit desainer profesional bahkan lebih sedikit lagi organisasi atau perusahaan yang menyadari manfaat dari desain salutogenik (Brideau, 2015). Menurut Brideau, penerapan *wellness* sangat jauh lebih spesifik dibanding sekadar menyediakan *space* untuk yoga atau jalur sepeda. Beliau mengungkapkan:

“Wellness and well-being are about having a positive impact on human health at the molecular level.”

Kini setelah konsep ‘*sustainable architecture*’ berkembang pesat di seluruh dunia, saatnya konsep salutogenik menjadi teori dan praktis yang perlu dicermati dan dikembangkan selanjutnya (Millard, 2012). Desain salutogenik berbicara mengenai bagaimana menyediakan ruang yang secara berkelanjutan mampu mendorong kreativitas, kenyamanan, kebugaran manusia, serta mempromosikan dan mendorong perilaku yang berdampak positif (Workagile, n.d.).

“It’s time for architects to consider their role in public health debate. As licensed professionals, it’s our responsibility to watch out for the health, safety and welfare of the public. How deeply do we really think about the implications of our commitment beyond the project at hand?” – AIA (Workagile, n.d.)

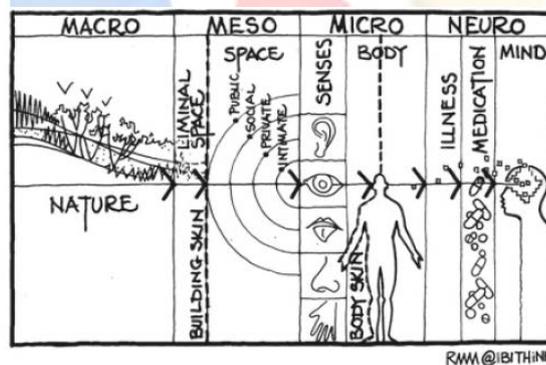
Konsep salutogenik yang dikembangkan oleh Antonovsky kemudian dipelajari oleh seorang arsitek di tahun 1990-an, yakni Alan Dilani, yang kemudian menyatakan bahwa teori salutogenik dapat diterapkan juga di desain fisik suatu bangunan atau ruang. Dilani menciptakan teori ‘*Psychosocially Supportive Design*’ atau desain yang mendukung secara psikososial. Desain ini akan meningkatkan kesehatan seseorang melalui desain dari lingkungan fisiknya (Ziegler & Ends, 2014). Implementasi dari *Psychosocially Supportive Design* ini harus mampu mendukung *sense of coherence* yang menstimulasi dan mendorong perkembangan manusia baik secara mental dan sosial (Karaca, 2018). Desain salutogenik berfokus pada dampak dari faktor desain yang mampu membentuk komunitas yang sehat:

1. Mengembangkan desain kawasan urban yang menstimulasi perilaku-perilaku hidup sehat, dan

2. Mendukung usaha pencegahan penyakit dan peningkatan kesehatan.

Strategi desain salutogenik bukan sekadar hanya dapat diterapkan di fasilitas kesehatan, *healing spaces* (Millard, 2012). Desain salutogenik harus diterapkan di seluruh aspek dan area di kehidupan sehari-hari manusia untuk membangun keseimbangan pikiran, tubuh, dan jiwa yang sehat dan mampu menghasilkan perasaan sejahtera atau *wellness* (Mazuch, 2017).

Penerapan salutogenik dalam arsitektur mencakup beberapa pendekatan arsitektur yang terdahulu telah dikembangkan, seperti *biophilic*, *sustainable architecture*, dan *psychological architecture*. Namun hal yang membedakannya adalah pendekatan salutogenik merespons secara makro, mikro, dan neuro. Salutogenik merespons bagaimana dampak elemen arsitektur lingkungan seseorang mempengaruhi manusia hingga di tingkat neuronya.



[Gambar 10, *Nature Nurtures, Macro to Neuro*, 2016 IBI Group]

2.4.4 Faktor Desain Salutogenik (Alan Dilani)

Desain salutogenik dapat diuraikan melalui SOC. Melalui tiga elemen kunci *Sense of Coherence*, dapat diuraikan menjadi faktor-faktor desain:

1. *Meaningfulness*: menemukan makna dari lingkungan. *Meaningfulness* atau kebermaknaan merujuk kepada koneksi individu atau kebudayaan yang dapat ditingkatkan dengan estetika atau dengan pertimbangan organisasi spasial ruang (Golembiewski & Inalhan, 2010).
2. *Comprehensibility*: memahami lingkungan. Komprehensitas, atau dimensi kognitif dari SOC ini merujuk pada 'rasa' yang mampu dirasakan dan dapat dipahami dengan mudah. Sehingga perlu untuk memasukan elemen desain yang mudah dipahami dan menimbulkan

perasaan aman dalam desain lingkungan binaan. Komprehensitas membutuhkan keteraturan desain, mudah diprediksi, dan mudah dipahami, misalnya dengan menciptakan tatanan visual yang teratur (Dilani, 2015). Komprehensitas bukan hanya bagaimana tentang pemahaman spasial, namun juga pemahaman mengenai objeknya. Seseorang mampu memahami lingkungannya melalui konsep, bahasa, objek, bentuk, material, tekstur, emosi, dan ekspetasi yang sudah dikenal. Maka dari itu sangat penting mendesain kawasan yang menyediakan lingkungan yang familiar (Golembiewski, 2017).

3. *Manageability*: adanya sumber daya yang cukup untuk memenuhi kebutuhan individu. Untuk mewujudkan *manageability*, desain harus mampu menjaga homeostasis (proses yang dilakukan makhluk hidup untuk mempertahankan tubuhnya dalam kondisi konstan dan dapat berfungsi normal meskipun ada perubahan pada lingkungan) manusia. Desain harus mampu menimbulkan perasaan bahwa seseorang mampu mengontrol lingkungan dan kondisi hidupnya (Golembiewski & Inalhan, 2010). Misalnya dengan meningkatkan fungsionalitas.

Menurut Dilani, 2015, menerjemahkan teori salutogenik ke faktor desain lingkungan untuk mewujudkan SOC dapat dilakukan dengan:

Elemen kunci SOC	Faktor Desain
<i>Comprehensibility</i>	<i>Way-finding</i> (Pencarian jalan)
	<i>Colors</i> (Warna)
	<i>Nature</i> (Alam)
	<i>Perception</i> (Persepsi)
	<i>Landmark</i> (Petanda/petunjuk)
	<i>Pleasure</i> (Kesenangan)
<i>Manageability</i>	<i>Aesthetic elements</i> (Elemen estetika)
	<i>Natural Light</i> (Pencahayaannya alami)
	<i>Green environments</i> (Lingkungan hijau)

	<i>Restoration</i> (Restorasi/pemulihan)
	<i>Interior</i> (Interior)
	<i>Stimuli</i> (Stimulan)
	<i>Ergonomic design</i> (Ergonomik)
<i>Meaningfulness</i>	<i>Positive distractions</i> (Distraksi positif)
	<i>Music</i> (Musik)
	<i>Art</i> (Seni)
	<i>Culture</i> (Kebudayaan)
	<i>Pets</i> (Hewan peliharaan)
	<i>Gym/Autonomy/Freedom</i> (Olahraga/kebebasan)
	<i>Social support</i> (Dukungan sosial)
	<i>Comfort</i> (Kenyamanan)
<i>View</i> (pemandangan)	

Tabel 7, Elemen desain salutogenik (Dilani, 2015)

Dilani menguraikan bahwa pendekatan desain salutogenik merupakan kolaborasi tim yang terintegrasi dan holistik atau keseluruhan. Seperti dalam rancangan desa anak, anak-anak, orang tua asuh, pimpinan, karyawan, dan tamu juga disarankan memahami konsep salutogenik untuk meningkatkan kesadaran pentingnya memelihara tempat tinggal dan lingkungannya. Seluruh faktor desain ini akan diuraikan masing-masing melalui pendekatan secara *sustainable*, *biophilic*, psikologi, dan lainnya di sub bab selanjutnya sebagai kriteria desain salutogenik.

2.4.5 Perkembangan Implementasi Salutogenik (Jan Golembiewski)

Setelah Antonovsky dan Dilani menguraikan teori dan hasil penelitiannya, Jan Golembiewski, arsitek yang mempelajari hubungan antara lingkungan dan kesehatan mental, menyatakan dalam bukunya *Start Making Sense* bahwa:

“Salutogenic theory is a particularly useful tool as it is specific and easily applied to an architectural application”

Golembiewski berfokus pada penelitian mengenai kesehatan mental dan neurologi manusia dengan menerapkan *settings* arsitektural yang spesifik. Menurut beliau, *comprehensibility* mencakup perhatian seseorang pada tekstur dan material, kemampuan mengontrol dimensi sebuah ruang dan menetralkan fitur-fitur lingkungan. *Manageability* berhubungan dengan kemudahan akses terhadap fasilitas olahraga atau adanya jendela yang mudah dibuka tutup. Sedangkan *meaningfulness* merujuk pada hubungan personal atau kultural seseorang yang dapat ditingkatkan dengan adanya elemen-elemen estetika atau pertimbangan *spatial organization*, seperti menyediakan batas yang jelas untuk area privat. Golembiewski mendukung pernyataan Dilani bahwa hasil implementasi desain salutogenik terbukti efektif di dalam rumah sakit maupun di lingkungan terbangun lainnya. Beliau menyatakan bahwa *manageability*, *comprehension*, dan *meaning* memiliki percabangan terhadap arsitektur yang signifikan dan merupakan pusat dari desain salutogenik.

2.4.6 Vital Signs Observasi Lingkungan Salutogenik (Vanderkaay)

Vanderkaay, 2013, melalui video penjelasan '*Salutogenic Places: Designed to Thrive*' mengembangkan lima *vital signs* atau tanda vital yang digunakan untuk mengevaluasi atau mengobservasi sebuah lingkungan terbangun melalui sudut pandang salutogenik. Lima *vital signs* atau karakteristik tersebut adalah:

1. *Variety* (variasi) – lingkup pengalaman dan adanya *sense of discover*. Keberagaman mampu mendorong pertumbuhan dan kehidupan dalam masyarakat. Adanya keberagaman elemen dalam suatu lingkungan akan menciptakan ketertarikan visual dan mengundang rasa hiburan, penemuan, dan kreativitas atau imajinasi.
2. *Vitality* (vitalitas/daya hidup) – ruang regeneratif yang memfasilitasi proses sosialisasi dan rasa ruang yang hidup. Vanderkaay menggambarkan vitalitas sebagai hal yang mampu meneruskan atau menyampaikan energi dan merangsang interaksi sosial serta mendorong perasaan energik dan mudah bergaul. Vitalitas juga dapat dikaitkan dengan ide keramahtamahan, keaktifan, dan sosialisasi.
3. *Nature* (alam) – desain yang terinspirasi dari lingkungan alam

Alam berdampak di lingkungan sebagai hal yang menginspirasi, mampu memberikan atmosfer yang merelaksasi, mengundang interaksi atau ekspresi sosial, dan memunculkan perasaan yang merasa lebih baik ketika dapat melihat alam. Alam membantu manusia mengatasi stress yang berlebihan secara fisiologis maupun psikologis. Pendekatan arsitektur pada alam dapat melalui *biomimicry*, *biophilic design*, dan *sustainable design*.

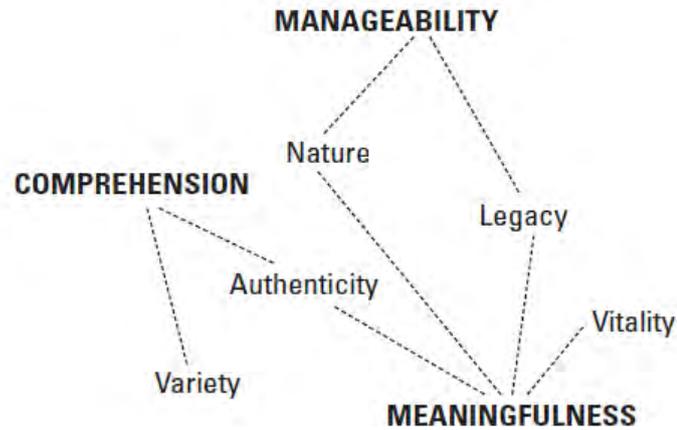
4. *Authenticity* (keaslian) : desain yang mengacu pada lokalitas
 Istilah ‘keaslian’ dapat dipahami dengan banyak cara, salah satunya sebuah tempat atau area yang memberikan sebuah rasa dari identitas kepada orang-orang yang tinggal, berkunjung, atau menggunakan tempat tersebut. Tempat-tempat ini berkaitan dengan suasana yang menginspirasi dan menarik orang-orang. Keaslian juga dapat dipahami sebagai kesesuaian dan fleksibilitas. Desain sebuah ruang harus mampu menyesuaikan waktu, tempat, dan orang-orang yang membangun atau menempatnya.
5. *Legacy* (warisan) : desain yang memberikan kontribusi pada kesehatan
 Arsitektur dapat meninggalkan warisan untuk seluruh generasi, budaya, atau masyarakat. Warisan juga berarti tentang kelangsungan sosial, budaya, dan lingkungan. Vanderkaay menguraikan bahwa *legacy* adalah menciptakan desain yang melampaui istilah ‘berkelanjutan’ dan meningkatkan istilah kesehatan jangka panjang (Ziegler E. , 2014)

Variasi, vitalitas, keaslian, alam, dan warisan masing-masing menunjukkan seberapa baik suatu ruang ketika digunakan. Kelima elemen vital desain salutogenik menurut Vanderkaay ini berhubungan erat dengan faktor *sense of coherence* yang diuraikan Antonovsky sebagai berikut

	Variety	Vitality	Nature	Authenticity	Legacy
<i>Comprehensibility</i>	✓			✓	
<i>Manageability</i>		✓			✓

<i>Meaningfulness</i>		✓	✓	✓	✓
-----------------------	--	---	---	---	---

Tabel 8, Hubungan SOC dengan vital signs (Ziegler E, 2014)



[Gambar 11, Hubungan SOC dengan vital signs (Ziegler E, 2014)]

Kemudian untuk mengobservasi suatu lingkungan terbangun melalui sudut pandang salutogenik dapat dilakukan melalui pertanyaan evaluasi dari kelima *vital signs*, yakni:

<i>Vital Sign</i>	Pertanyaan Evaluasi
<i>Variety</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah desain lingkungan menyediakan ketertarikan visual dan mendukung adanya kegiatan yang bervariasi? 2. Apakah desain tersebut mendukung adanya rasa penemuan? 3. Apakah desain mampu merepresentasikan kisah tentang manusia sebagai individu, apakah desain mampu menyatakan rasa terhibur dan mendorong bakat kreatif?
<i>Vitality</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah desain mampu meneruskan energi dan merangsang interaksi sosial? 2. Apakah desain mampu membuat manusia merasa energik dan bersosialisasi?
<i>Nature</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah desain mampu mengkoneksikan manusia dengan alam? 2. Apakah desain menggabungkan pemandangan atau pengalaman dengan lingkungan abiotik dan biotik di sekitarnya?
<i>Authenticity</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah desain mampu menyampaikan karakter budaya yang diilhami secara lokal? 2. Apakah desain tersebut mengakar kuat dalam komunitasnya? 3. Apakah desain merefleksikan nilai dan aspirasi manusia yang tinggal dan bekerja di dalamnya?

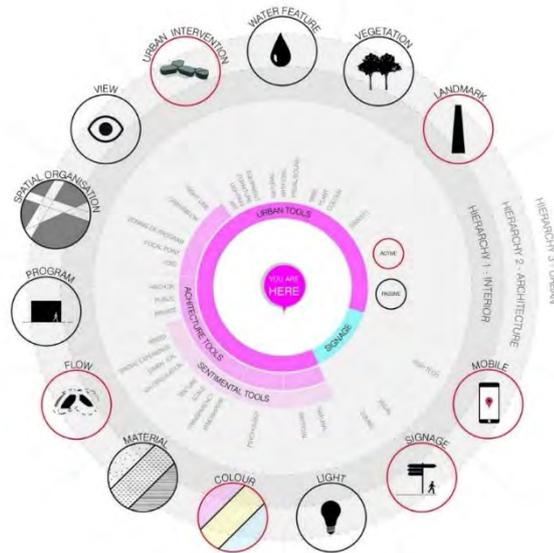
	4. Apakah desain merefleksikan skala manusia?
<i>Legacy</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah desain tersebut melampaui "sustainable" dalam hal meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan manusia jangka panjang? 2. Apakah desain memanfaatkan sistem dan cara-cara alami untuk menghasilkan air, udara, dan penggunaan lahan yang lebih sehat?

Tabel 9, Pertanyaan Evaluasi 5 Vital Signs Salutogenik (Vanderkaay, 2013)

2.5 Tinjauan Teori Arsitektural Pendukung

Teori salutogenik yang telah dipaparkan sebelumnya: *Comprehensibility*, *manageability*, dan *meaningfulness*; telah diterjemahkan ke dalam 22 faktor desain, dan akan diuraikan dengan parameter yang sudah ada untuk menyusun kriteria desain salutogenik yang cocok digunakan di tipologi desa anak. Dalam penguraiannya akan dikelompokkan menyesuaikan dasar keilmuannya.

2.5.1 Wayfinding (UN Studio)



Gambar 12, Wayfinding Toolbox (UN Studio)

Elemen wayfinding dan landmark akan dibahas melalui wayfinding tools dari UN Studio. Wayfinding menjadi penting sebagai alat untuk membantu seseorang memahami lingkungannya. Wayfinding adalah mengetahui keberadaan diri secara fisik dan bagaimana mencapai tempat lain di dalam suatu ruang (CGD Architecture, n.d.). Di dalam suatu bangunan, orang-orang bergantung pada

sejumlah informasi yang tersedia untuk menemukan jalan ke suatu tujuan tertentu (Chang, 2000). UN Studio kemudian menguraikan satu rangkaian pengembangan *wayfinding* dalam skala bangunan dan urban yang dapat diterapkan di berbagai skala dan tipologi.

Terdapat empat klasifikasi solusi *wayfinding*, yakni secara urban, arsitektural, sensorial, dan *signage*. UN Studio menguraikan cara-cara aktif dan/atau pasif yang dapat memberikan petunjuk secara langsung (aktif) sekaligus mendorong reflek gerakan dan emosi manusia (pasif). Berikut elemen-elemen *wayfinding* yang terklasifikasi dalam arsitektural tersebut:

	Elemen	Kriteria	Implementasi
1.	<i>View</i>	<i>Sight line</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak memblok <i>view</i> - Membentuk harmoni visual dengan pengarah orientasi manusia - <i>Sight line</i> utama bangunan sebagai daya tarik - Pendefinisian hirarki melalui <i>sight line</i> tanpa ada pemblokian <i>view</i> - <i>Long sight line</i>, menunjukkan pengunjung apa yang ada di rute selanjutnya untuk menimbulkan rasa penasaran dan eksplorasi
		<i>Orientation</i>	
2.	<i>Spatial Organisation</i>	<i>Zoning</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pengelompokkan atau <i>zoning</i> fungsi bangunan dalam satu area - Pembentukan koneksi visual melalui <i>focal point</i> dan <i>void</i> yang menawarkan informasi bangunan - Adanya <i>landmark</i>
		<i>Focal Point</i>	
		<i>Void</i>	
3.	<i>Program</i>	<i>Anchor</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Program ruang terstruktur dan memiliki <i>sequence</i> - Fungsi <i>anchor</i>, publik, dan privat terdefinisi dengan jelas melalui ukuran dan aksesnya. - Adanya hirarki ruang
		<i>Public</i>	
		<i>Private</i>	
4.	<i>Flow</i>	<i>Speed</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pemisahan sirkulasi kendaraan dan manusia jelas - Tidak memblok <i>flow</i> - Terdapat area simpul (<i>node area</i>) yang menyediakan pilihan rute kepada pengunjung bangunan - Adanya titik referensi rute utama dan rute yang fleksibel
		<i>Spatial Experience</i>	
		<i>Dimension</i>	
		<i>V/H Circulation</i>	

			- Adanya batas yang jelas
5.	<i>Material</i>	<i>Texture</i>	- Diversitas material sebagai identitas fungsi program - Penggunaan material untuk membentuk <i>atmosphere</i> ruang
		<i>Scale</i>	
		<i>Transparency</i>	
		<i>Atmosphere</i>	
6.	<i>Colour</i>	<i>Psychology</i>	- Diversitas warna sebagai identitas fungsi program - Pengaturan intensitas warna
7.	<i>Light</i>	<i>Natural</i>	- <i>Highlight</i> ruang dengan bantuan cahaya lampu atau matahari - Memberikan penerangan yang sesuai untuk meningkatkan keterbacaan
		<i>Artificial</i>	
8.	<i>Signage</i>	<i>Visual</i>	- Membedakan jenis media yang digunakan sebagai <i>signage</i> (kata, grafik, digital, dsb.) - <i>Signage</i> menyampaikan makna literal (memudahkan keterbacaan) - Lokasi <i>signage</i> yang strategis
		<i>Sound</i>	

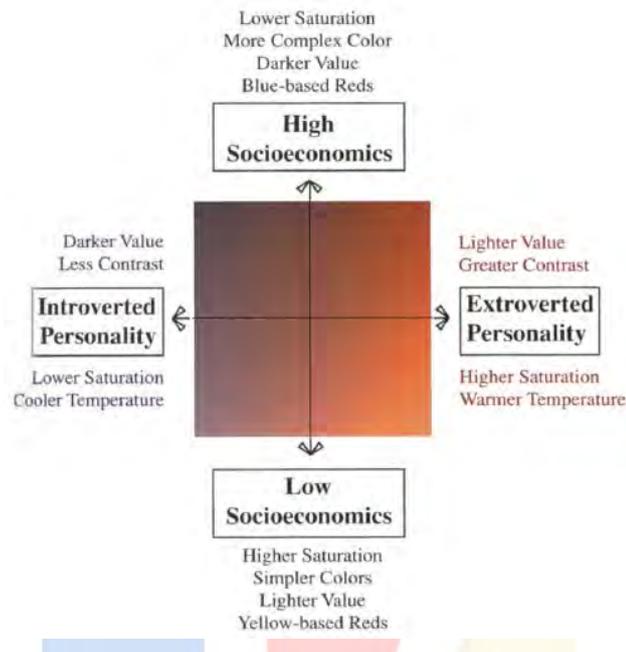
Tabel 10, Elemen desain Wayfinding, UN Studio

Keseluruhan kriteria untuk menghasilkan *wayfinding* yang baik adalah guna membentuk *mental map* pada bagian hippocampus otak seseorang (bagian dari otak besar). Penelitian yang dilakukan oleh Edvard Moser & May-Britt Moser (1971) menyatakan dengan keterbacaan lingkungan melalui *wayfinding*, maka hippocampus menerima respons dari indra tubuh untuk kemudian diingat dan memudahkan seseorang dalam navigasinya dan membentuk *mental map* (CNN Indonesia, 2014).

2.5.2 Color (TMD Studio)

Warna adalah persepsi sensorik yang memiliki aspek neurologis, efek psikomatis, ergonomi visual, dan efek psikologis warna terhadap manusia (TMD Studio, 2017). Penentuan warna terhadap suatu elemen atau ruang arsitektural sesuai dengan prinsip salutogenik harus memperhatikan bagaimana rangsangan visual dan proses respons yang ditimbulkan oleh sistem hormon manusia, agar penghuni di dalamnya mampu beraktivitas sesuai dengan fungsi ruang tersebut. Misalnya, dengan tanpa melihat, detak jantung seseorang dapat meningkat ketika

ada di ruangan berwarna merah dan menurun ketika ada di ruangan berwarna biru. Persepsi terhadap warna bergantung pada pengaruh budaya, *personal experience*, pengaruh *trend*, dan *personal relation*.



[Gambar 13, Preferensi warna menurut personalitas dan kelas sosial-ekonomi (TMD Studio)]

Diagram di atas menyatakan preferensi warna seseorang berdasarkan kategori personalitas dan kelas sosial-ekonominya. Misalnya, seseorang yang lebih ekstrovert akan lebih memilih warna-warna *warm* dibanding warna-warna *cool*. Warna memiliki sifat yang sangat terkait personal seseorang, sehingga dibutuhkan parameter universal yang dirasakan mayoritas orang terhadap warna-warna tertentu. Berikut persepsi mayoritas manusia terhadap warna dan penggunaannya di elemen pembentuk ruang (*ceiling*, dinding, dan lantai):

1. Merah

Efek	<i>Exciting, stimulating</i>
Asosiasi positif	<i>Passionate, bersemangat, aktif, strong, warm</i>
Asosiasi negatif	<i>Intens, agresif, raging, fierce, bloody</i>
Karakter	Paling dominan dan dinamis. Mata harus menyesuaikan fokusnya saat melihat warna merah karena titik fokusnya terletak di belakang retina. Sehingga warna merah tampak lebih dekat dari yang sebenarnya.

<i>Ceiling</i>	Mengganggu, <i>disturbing</i> , berat
<i>Dinding</i>	Agresif, <i>advancing</i>
Lantai	<i>Conscious, alert</i> /kewaspadaan

Tabel 11, Persepsi warna merah & penerapannya (TMD Studio)

2. Oranye

Efek	<i>Exciting, stimulating, cheering</i>
Asosiasi positif	Riang, lincah, energik, ekstrovert
Asosiasi negatif	Mengganggu, <i>blustering</i>
Karakter	<i>Less masculine</i> dibanding warna merah. Dapat tampil 'murah' atau 'lemah' di saturasi rendah.
<i>Ceiling</i>	<i>Stimulating, attention-seeking</i>
<i>Dinding</i>	<i>Warm, luminous</i>
Lantai	<i>Activating, motion-oriented</i>

Tabel 12, Persepsi warna merah & penerapannya (TMD Studio)

3. Kuning

Efek	<i>Cheering</i>
Asosiasi positif	Cerah, ceria, <i>radiant</i> , vital
Asosiasi negatif	Egosentris, <i>glaring</i> /mencolok
Karakter	Warna paling bahagia. Memancarkan <i>warmth, cheerfulness</i> , inspirasi, dan menandakan <i>enlightenment</i> (pencerahan) dan komunikasi.
<i>Ceiling</i>	<i>Light</i> (warna lemon), <i>luminous, stimulating</i>
<i>Dinding</i>	<i>Warm</i> (warna agak oranye), <i>exciting to irritating</i> (warna yang <i>highly saturated</i>)
Lantai	<i>Elevating, diverting</i>

Tabel 13, Persepsi warna kuning & penerapannya (TMD Studio)

4. Hijau

Efek	<i>Retiring, relaxing</i> , santai
Asosiasi positif	Tenang, menyegarkan, alami
Asosiasi negatif	<i>Common</i> , melelahkan, <i>guilty</i>

Karakter	Berlawanan dengan merah, mata fokus tepat pada retina sehingga paling menenangkan bagi mata. Melambangkan alam tetapi juga penyakit
<i>Ceiling</i>	<i>Protective</i> , refleksinya pada kulit menjadi tidak menarik
<i>Dinding</i>	<i>Cool, secure, calm, reliable</i> , pasif, <i>irritating if glaring</i> (hijau elektrik)
Lantai	<i>Natural</i> (jika tidak terlalu <i>saturated</i>), lembut, <i>relaxing</i> , dingin (jika ke arah biru)

Tabel 14, Persepsi warna hijau & penerapannya (TMD Studio)

5. Biru

Efek	<i>Retiring, relaxing</i>
Asosiasi positif	<i>Calm, sober, secure</i> , nyaman, <i>noble</i>
Asosiasi negatif	Menakutkan, <i>depressing</i> , melankolis, <i>cold</i>
Karakter	Menggambarkan transparan, basah, sejuk, menenangkan. Kebalikan dari merah, biru menurunkan tekanan darah dan denyut nadi
<i>Ceiling</i>	<i>Celestial/surgawi, cool, receding</i> (jika muda), berat & <i>oppressive/sesak</i> (jika tua)
<i>Dinding</i>	<i>Cool, distant</i> (jika muda), <i>encouraging & space deepening</i> (jika tua)
Lantai	<i>Inspiring feeling of effortless movement</i> (jika muda), <i>substantial</i> (jika tua)

Tabel 15, Persepsi warna biru & penerapannya (TMD Studio)

6. Ungu

Efek	<i>Subduing/menguasai</i>
Asosiasi positif	<i>Dignified</i> , eksklusif
Asosiasi negatif	Kesendirian/kesepian, <i>mournful/pilu, pompous/angkuh, conceited</i>
Karakter	Campuran dari merah & biru (dua warna yang secara psikologis paling berlawanan). Ungu menampakkan <i>delicate, rich</i> , atau <i>unsettling/mengganggu ketenangan dan degenerate</i> .
<i>Ceiling</i>	<i>Disconcerting/menggelisahkan, subduing</i>

<i>Dinding</i>	Berat, <i>overpowering</i>
Lantai	<i>Fleeting/fana, magical</i>

Tabel 16, Persepsi warna ungu & penerapannya (TMD Studio)

7. *Pink*

Efek	<i>Lively, calming</i>
Asosiasi positif	<i>Lively, calming, intimate</i>
Asosiasi negatif	<i>Too sweet, lemah</i>
Karakter	Harus digunakan dengan hati-hati, dianggap sangat feminin namun tergantung nuansa yang digunakan
<i>Ceiling</i>	<i>Delicate, nyaman</i>
<i>Dinding</i>	<i>Aggression-inhibiting, inhibiting, intimate, too sweet (jika tidak fade)</i>
Lantai	<i>Too delicate, tidak sering digunakan</i>

Tabel 17, Persepsi warna merah muda & penerapannya (TMD Studio)

8. Coklat

Efek	<i>Subduing</i>
Asosiasi positif	<i>Warm, secure, stabil</i>
Asosiasi negatif	<i>Oppressive/menindas, berat</i>
Karakter	Ada perbedaan besar antara coklat kayu dan cat coklat. Di beberapa pertimbangan warna coklat harus dihindari karena menimbulkan simbol kotoran. Sedangkan kayu dan batu dari alam muncul memberikan persepsi aman dan <i>warm</i> .
<i>Ceiling</i>	<i>Oppressive, berat (jika gelap)</i>
<i>Dinding</i>	Aman dan terjamin jika terbuat dari kayu, namun sebaliknya jika dicat
Lantai	<i>Steady, stabil</i>

Tabel 18, Persepsi warna coklat & penerapannya (TMD Studio)

9. Putih

Efek	<i>Disconcerting</i>

Asosiasi positif	Bersih, <i>crisp</i> , cerah
Asosiasi negatif	Kosong, <i>sterile</i>
Karakter	Banyak alasan psikologis dan fisiologis untuk tidak menggunakan warna putih sebagai warna dominan.
<i>Ceiling</i>	Kosong, membantu difusi cahaya dan mengurangi bayangan
<i>Dinding</i>	Netral hingga kosong, <i>sterile, without energy</i>
Lantai	<i>Touch-inhibiting</i> (tidak untuk diinjak)

Tabel 19, Persepsi warna putih & penerapannya (TMD Studio)

10. Abu-abu

Efek	Netral, <i>calming</i>
Asosiasi positif	Netral
Asosiasi negatif	Memبosankan
Karakter	Warna abu gagal diterapkan di media psikoterapi, saat ini digunakan dengan berbagai aksen
<i>Ceiling</i>	<i>Shadowy</i>
<i>Dinding</i>	Netral, membosankan
Lantai	Netral

Tabel 20, Persepsi warna abu-abu & penerapannya (TMD Studio)

11. Hitam

Efek	<i>Ominous</i> /tidak menyenangkan
Asosiasi positif	<i>Deep</i> , abstrak
Asosiasi negatif	<i>Dungeonlike</i> , malam, <i>grief</i> , <i>death</i>
Karakter	Hitam dikaitkan dengan kekuatan yang menindas, kegelapan, dan <i>the unknown</i> .
<i>Ceiling</i>	<i>Hollow to oppressive</i>
<i>Dinding</i>	<i>Ominous, dungeonlike</i>
Lantai	Aneh, abstrak

Tabel 21, Persepsi warna hitam & penerapannya (TMD Studio)

2.5.3 Desain Biofilik (Stephen R. Kellert)

Beberapa elemen desain salutogenik memiliki keterkaitan dengan alam, yakni elemen *nature, pleasure, natural light, restoration, positive distractions, pets*, dan *view*. Pemenuhan elemen ini dapat dicapai melalui pendekatan biofilik, yakni suatu konsep arsitektur yang menciptakan dan membina koneksi antara manusia dan alam. Konsep biofilik diterjemahkan ke dalam enam elemen desain sebagai berikut:

1. *Environmental features*, yakni memanfaatkan karakteristik alam yang familiar dengan manusia ke dalam desain lingkungan terbangun.

<i>Color</i>	Pemanfaatan variasi warna dari elemen abiotik alam (bunga, langit, air, rumput) Penggunaan warna <i>earth tones</i>
<i>Water</i>	Keberadaan <i>water feature</i> yang memanfaatkan aliran, suara, kejernihannya (kolam, aliran air, air mancur, air terjun)
<i>Air</i>	Pemanfaatan ventilasi alami Pengadaan aliran angin
<i>Sunlight</i>	Pemanfaatan cahaya matahari sesuai dengan kebutuhan manusia & ruang
<i>Plants</i>	Keberadaan tanaman (rumput, semak, tanaman kecil, pohon, dll) untuk meningkatkan kenyamanan, <i>well-being</i> , performa
<i>Animals</i>	Memasukkan representasi hewan ke dalam lingkungan sehari-hari manusia (ornamen, dekorasi, seni) untuk meningkatkan <i>emotional interest</i>
<i>Natural material</i>	Penggunaan material alam secara maksimal dan mempertahankan keasliannya, bukan hanya material <i>artificial</i> yang menyerupai material aslinya.
<i>Views & vistas</i>	Ketersedian pemandangan alam eksternal yang mampu menyita perhatian penghuni bangunan dan memberi pengalaman ruang yang tepat Penggunaan skala dan proporsi yang tepat dalam pemberian <i>view spot</i>

<i>Geology & landscape</i>	Respons terhadap konteks dengan strategi desain yang menghormati geologi tapak Pengolahan <i>landscape</i> yang memanfaatkan sumber daya sekitar yang tersedia
<i>Habitats & ecosystems</i>	Membentuk suatu ekosistem dalam kawasan Memelihara habitat dengan adanya rantai ekosistem

Tabel 22, Kriteria desain environmental features



[Gambar 14, Penggunaan fitur air di Jubilee Campus, University of Nottingham, Hopkins Architects (architecture.com)]

2. *Natural shapes and form*, yakni merepresentasikan dan mensimulasikan lingkungan alam ke dalam sebuah bentuk pada fasad hingga interior bangunan.

<i>Simulation of natural features</i>	Penggunaan bentuk, pola, struktur, atau proses yang terjadi di alam karena keunggulan adaptifnya daripada hanya sekadar dekorasi
<i>Geomorphology</i>	Meniru geologi atau <i>landscape</i> secara metafor melalui struktur Adanya hubungan erat dengan tapak Identitas tapak tercermin pada desain bangunan
<i>Biomimicry</i>	Mengadaptasi bentuk alam secara fungsional (secara struktural melalui tatanan bentuknya) Menggunakan desain, produksi material, struktur, dan sistem yang ada pada proses biologis di alam

Tabel 23, Kriteria desain natural shapes and form



Gambar 15, Representasi metafor dari bentuk alam di Ronald Reagan International Airport, Kent Bloomer
(washington.org)

3. *Natural patterns & processes*, menekankan pada kombinasi elemen-elemen yang ada di alam ke dalam desain, jika poin sebelumnya lebih menekankan pada representasi dan simulasi bentuknya.

<i>Sensory variability</i>	Memanfaatkan keragaman elemen alam yang dapat direspons manusia dari indra, seperti cahaya, suara, sentuhan, bau, dan lainnya
<i>Information richness</i>	Adanya fitur-fitur desain yang merangsang rasa ingin tahu, imajinasi, mengajak eksplorasi dan <i>discovery</i> melalui elemen alam Mengadaptasi pola-pola alam yang kaya informasi, variasi, tekstur, dan detail
<i>Age, change, and the patina of time</i>	Mengekspos proses dinamis alam yang menua seiring berjalannya waktu sehingga muncul karakteristik seutuhnya
<i>Growth & efflorescence</i>	Mengekspos pertumbuhan dan mekarnya elemen biotik alam
<i>Central focal point</i>	Adanya aksis yang membentuk <i>focal point</i> di area lansekap <i>Landscape</i> yang terstruktur dan tingkat kompleksitasnya rendah
<i>Bounded spaces</i>	Adanya batas-batas area tertentu yang menunjukkan teritorial agar manusia dapat mengenal batas dan areanya

<i>Transitional spaces</i>	Keberadaan ruang transisi dari dalam ke luar ruangan sebagai akses keluar masuk (pintu, portal, jembatan, dll)
<i>Linked series and chains</i>	Adanya ruang-ruang penghubung untuk menyampaikan makna, dan terkadang menimbulkan misteri yang merangsang dan memikat rasa penasaran
<i>Complementary contrast</i>	Adanya variasi kontras seperti elemen terang dan gelap, ukuran tinggi dan rendah, organisasi terbuka dan tertutup, dan sebagainya
<i>Dynamic balance and tension</i>	Menyeimbangkan variasi kontras tersebut secara dinamis (<i>blending</i>)
<i>Hierarchically organized ratios and scales</i>	Menyusun elemen alam secara hierarkis Terdapat kesesuaian tematik anarelemen Penggunaan golden ratio

Tabel 24, Kriteria desain natural patterns & processes

4. Light and space

<i>Natural light</i>	Pemanfaatan <i>daylighting</i> (berdasarkan pengaruh fisik dan fisiologisnya terhadap kebutuhan manusia)
<i>Filtered and diffused light</i>	Mengurangi intensitas <i>daylighting</i> dengan cara memfilter atau mendifusi cahaya agar dapat dinikmati dan tidak mengganggu
<i>Light and shadow</i>	Pemanfaatan kontras dari cahaya dan bayangan yang terbentuk Pemanfaatan bayangan sebagai objek visual
<i>Reflected light</i>	Memantulkan cahaya dengan warna-warna terang, <i>ceiling</i> , atau benda reflektif seperti air untuk mengurangi silau, meningkatkan penetrasi cahaya ke dalam ruang
<i>Warm light</i>	Menggunakan warna cahaya yang <i>warm</i> , untuk meningkatkan perasaan <i>nested</i> , <i>secure</i> , dan <i>inviting</i> .
<i>Light as shape and form</i>	Manipulasi cahaya yang menciptakan suatu bentuk dan mendorong estetika baru
<i>Spaciousness</i>	Penataan yang mengakibatkan perasaan ' <i>openness</i> '
<i>Spatial variability</i>	Adanya keanekaragaman kualitas spasial ruang

<i>Space as shape and form</i>	Manipulasi ruang untuk menyampaikan bentuk sebagai komunikasi visual kepada manusia
<i>Spatial harmony</i>	Adanya harmonisasi spasial yang dilakukan melalui perpaduan cahaya, massa, dan skala untuk memfasilitasi pergerakan manusia
<i>Inside-outside spaces</i>	Ruang interior yang tampak terkoneksi dengan eksteriornya melalui pertimbangan kolom, foyer, taman, dll

Tabel 25, Kriteria desain light and space



[Gambar 15, Penggunaan daylighting dan shadow di Genzyme Building, Massachussets, Behnisch & Partner (harch.com)]

5. *Place-based relationship*, untuk mewujudkan kesatuan dari budaya dan ekologi di suatu konteks geografi. Keterhubungan manusia dengan konteksnya merefleksikan kebutuhan manusia untuk menciptakan suatu kontrol teritorial, mengeksplorasi sumber daya sekitar, dan kebutuhan akan rasa aman.

<i>Geographic connection to place</i>	Menekankan karakter geologi tapak (orientasi, pemandangan, sekitar, kontur, dsb)
<i>Cultural connection to place</i>	Integrasi sejarah, geografis, ekologi suatu tapak sebagai nilai warisan manusia
<i>Indigenous materials</i>	Penggunaan material lokal

<i>Landscape features that define building form</i>	Bentuk bangunan menyesuaikan kondisi tapak Bangunan tidak mengganggu tapak namun menjadi elemen memperindah tapak
<i>Spirit of place</i>	Mengangkat ‘jiwa’ atau <i>soul</i> dari konteks menjadi <i>spirit of place</i> bangunan Menghidupkan bangunan
<i>Avoiding placelessness</i>	Menghindari kesalahan desain yang memutuskan koneksi dengan budaya dan ekologi tapak

Tabel 26, Kriteria desain place-based relationship



[Gambar 16, Keterhubungan Promenade Plantee, Paris dengan konteksnya (architectuul.com)]

6. *Evolved human-nature relationship*, merupakan aspek fundamental dari hubungan manusia dan lingkungan yang permanen

<i>Prospect and refuge</i>	Adanya area terbuka yang asri Pemandangan terhadap langit, <i>horizon</i>
<i>Curiosity and enticement</i>	Penggunaan dan peletakan elemen desain yang mendorong manusia untuk terbujuk mengikuti rute dan mengeksplor, men- <i>discover</i> hal-hal baru
<i>Change and metamorphosis</i>	Menunjukkan suatu perubahan dalam desain ruang, adanya perubahan dinamis Desain terasa ‘mengalir’ dari satu ruang ke ruang lain
<i>Security and protection</i>	Penataan elemen eksterior yang terbuka namun tidak menimbulkan efek isolasi
<i>Mastery and control</i>	Adanya alternatif rute Ada batas-batas area privat

<i>Attraction and beauty</i>	Mengundang distraksi yang positif dengan penataan elemen alam yang menarik
<i>Exploration and discovery</i>	Akses langsung terhadap ruang terbuka untuk memungkinkan terjadinya eksplorasi manusia terhadap sekitarnya Desain yang aman dan universal
<i>Information and cognition</i>	Memfasilitasi informasi mengenai kondisi alam melalui akses langsung terhadap alam
<i>Fear and awe</i>	Mengeliminasi bentuk-bentuk desain yang menimbulkan rasa takut Memperkuat elemen desain yang menimbulkan rasa kagum (pemandangan matahari terbit atau terbenam, dll)
<i>Reverence and spirituality</i>	Menyediakan area teduh, sunyi untuk seseorang dapat menyendiri dan memaknai lingkungannya

Tabel 27, Kriteria desain evolved hman-nature relationship

2.5.4 Atmosphere (Peter Zumthor)

Elemen salutogenik yang akan diuraikan selanjutnya adalah elemen *perception* dan *stimuli*. Kedua elemen ini akan diuraikan melalui teori *Atmosphere* yang diteliti oleh Peter Zumthor. Impresi pertama seseorang terhadap sebuah bangunan ditimbulkan dari atmosfer yang tercipta saat itu (Zumthor, 2006). Zumthor menekankan aspek-aspek sensorik yang membentuk atmosfer dan menstimulasi indra manusia. Teori persepsi manusia terhadap bangunan lekat dengan salutogenik karena keterkaitannya dengan dampak neurologis yang timbul akibat berinteraksi dengan aspek sensorik tersebut. Aspek tersebut adalah:

1. *The body of architecture*

Hal utama untuk memahami persepsi manusia terhadap bangunan adalah memahami bahwa arsitektur terdiri komponen yang membentuk anatomi sebuah tubuh. Artinya, arsitektur mampu ‘menyentuh’ manusia layaknya manusia lain dengan ‘anatomi’ yang dimilikinya.



[Gambar 17, Bruder Klaus Chapel, Mechernich, Peter Zumthor]

2. *Material compatibility*

“*Material is endless*”. Reaksi material dengan material lain memiliki keunikannya masing-masing. Sangat banyak kemungkinan sebuah material menjadi satu keunikan lain dengan perlakuan yang berbeda-beda. Artinya, ada sangat banyak persepsi yang terjadi dengan kemungkinan-kemungkinan eksplorasi material ini.

3. *The sound of space*

“*Interiors are like large instruments, collecting sound, amplifying it, transmitting it elsewhere.*” Zumthor menguraikan bahwa ada suara khas yang dihasilkan dari ruang-ruang arsitektural karena perbedaan permukaan dan cara aplikasi materialnya. Suara tersebut dapat berupa hembusan angin, pantulan suara manusia, atau bahkan ketiadaan suara (*quiet place*).

4. *The temperature of a space*

Perbedaan material juga menghasilkan perbedaan temperatur, karena adanya perbedaan kemampuan masing-masing material menyerap dan melepaskan energi panas. Temperatur juga mempengaruhi manusia secara fisik (ketika disentuh) dan secara fisiologis (tanpa sadar).

5. *Surrounding objects*

Keterkaitan objek yang berada dalam suatu ruang dan menciptakan ‘*sense of home*’ juga berpengaruh dalam membentuk persepsi seseorang. Apakah objek tersebut terkait dengan budaya, historis, *personal experience*, dan sebagainya.

6. *Between composure and seduction*

Interior suatu ruang memiliki kemampuan untuk mengarahkan seseorang, mengundang seseorang, dan memungkinkan seseorang untuk pergi dari ruang tersebut. Ada beberapa ruang yang ketika dimasuki, terasa bahwa seseorang mampu tinggal di tempat itu untuk waktu yang panjang. Ada ketenangan dan kenyamanan yang dirasakan. Interior ruang juga mampu mengundang seseorang untuk mencari tahu lebih jauh sumber-sumber *pleasure* atau kesenangan yang ia rasakan di dalam ruang tersebut. Ada arahan, undangan, dorongan, dan kebebasan yang dibentuk ruang untuk pergerakan manusia di dalamnya.

7. *Tension between interior and exterior*

Adanya keseimbangan antara interior dan eksterior melalui batas yang mampu memanipulasi mata seseorang. Transisi tersebut harus menciptakan misteri yang membentuk rasa privasi maupun publik. Seberapa tinggi tingkat keterbukaan menuju eksterior, atau seberapa tinggi rendah keterbukaannya menuju interior.

8. *Levels of intimacy*

Dalam hal ini adalah berkaitan dengan skala. Bagaimana suatu elemen tampak besar atau kecil, tinggi atau pendek, tebal atau tipis, jauh atau dekat, mempengaruhi bagaimana material tersebut mempengaruhi persepsi manusia.

9. *The light on things*



[Gambar 18, Pavillion, Louise Bourgeois]

Cahaya, benda, bayangan, dan kualitas permukaan suatu material memiliki kecenderungan untuk meningkatkan kualitas ruang. Bagaimana suatu objek dalam keadaan gelap dan terpapar cahaya, membentuk bayangan, memberikan persepsi unik yang berbeda bahkan di jalannya satu hari. Pemilihan material dengan pemahaman bagaimana cahaya jatuh di atasnya adalah pertimbangan penting untuk menciptakan persepsi ruang dan atmosfernya.

2.5.5 *Aesthetic elements* (Alexander Baumgarten)

Aesthetic elements menjadi salah satu elemen desain salutogenik karena estetika merupakan '*the science of how things are cognized by means of the senses*', atau ilmu tentang bagaimana hal-hal dikenali melalui indra, definisi astetik yang diuraikan oleh Alexander Baumgarten. Terdapat beberapa sifat estetika berupa parameter desain:

1. *Unity*

Kesatuan atau *unity* ini dapat diraih dengan pertimbangan tekstur, warna, *tone, solid & void*, dan bentuk.

2. *Proportion & Scale*

Menggunakan proporsi manusia terhadap ruang dan keterhubungannya dengan kebutuhan aktivitas manusia.

3. *Balance*

Adanya distribusi visual yang seimbang dalam suatu desain. Keseimbangan terwujud bukan hanya dari keberadaan elemen, namun keseimbangan warna, ukuran, dan sebagainya.

4. *Symmetry*

Manusia merupakan makhluk hidup bilateral yang ketika melihat sesuatu ada axis vertikal di tengah pandangan kita. Sehingga jika ada elemen yang tidak seimbang, maka akan menimbulkan gangguan dan ketidaknyamanan.

5. *Rythm*

Adanya repetisi elemen yang membentuk suatu pola (*pattern*) untuk menciptakan karakteristik estetika visual baru yang dapat dimanfaatkan secara fungsional dan struktural juga.



[Gambar 19, Repetisi pada fasad Conservatory of Music, Dance and Theatre, Paris (Babin+Renaud) frameweb.com]

2.5.6 Sustainable Architecture (GBCI Indonesia)

Beberapa elemen desain salutogenik seperti *natural light*, *comfort*, dan *view* memiliki standar khusus yang tertulis dalam *GreenShip Rating Tools* yang disusun oleh GBCI (*Green Building Council Indonesia*). *GreenShip* yang digunakan adalah untuk Bangunan Baru Versi 1.2 (Green Building Council Indonesia, 2013). Parameter yang digunakan adalah:

Sub Tepat Guna Lahan Bagian Area Dasar Hijau:

1. Adanya area lansekap berupa vegetasi (*softscape*) yang bebas dari struktur bangunan dan struktur sederhana bangunan taman (*hardscape*) di atas permukaan tanah atau di bawah tanah
2. Memiliki vegetasi mengikuti Permendagri No 1 tahun 2007 Pasal 13 (2a) dengan komposisi 50% lahan tertutupi luasan pohon ukuran kecil, sedang, besar, perdu setengah pohon, perdu, semak.

Sub Tepat Guna Lahan Bagian Lansekap pada Lahan:

1. Adanya area lansekap berupa vegetasi (*softscape*) yang bebas dari struktur bangunan dan struktur sederhana bangunan taman (*hardscape*) di atas permukaan tanah seluas minimal 40% luas total lahan.

Sub Efisiensi dan Konservasi Energi bagian Pencahayaan Alami:

1. Penggunaan cahaya alami secara optimal sehingga minimal 30% luas lantai yang digunakan untuk bekerja mendapatkan intensitas cahaya alami minimal sebesar 300 lux.

Kemudian parameter Sub Kesehatan dan Kenyamanan dalam Ruang bagian Pemandangan Keluar Gedung:

1. 75% dari *nett lettable are (NLA)* menghadap langsung ke pemandangan luar yang dibatasi bukaan transparan.

Bagian Kenyamanan Termal:

1. Menetapkan perencanaan kondisi termal ruangan secara umum pada suhu 25°C dan kelembapan relatif 60%

2.5.7 Interior (Evans & McCoy)

Terdapat lima dimensi arsitektural yang terkoneksi dengan stress yang dapat diterapkan dalam interior sebuah ruangan (Evans & McCoy, 1998):

Dimensi Desain	Strategi Desain
<i>Stimulation</i> Merupakan sejumlah informasi di dalam sebuah penataan atau objek yang diterima oleh pengguna di dalam sebuah ruang.	<i>Intensity</i> (intensitas, kekuatan)
	<i>Complexity</i> (kompleksitas, kerumitan)
	<i>Mystery</i> (misteri, rahasia, rasa penasaran)
	<i>Novelty</i> (kebaruan)
	<i>Noise</i> (suara, bunyi, kebisingan)
	<i>Light</i> (cahaya, penerangan)
	<i>Odor</i> (bau)
	<i>Color</i> (warna)
	<i>Crowding</i> (keramaian, kesesakan)

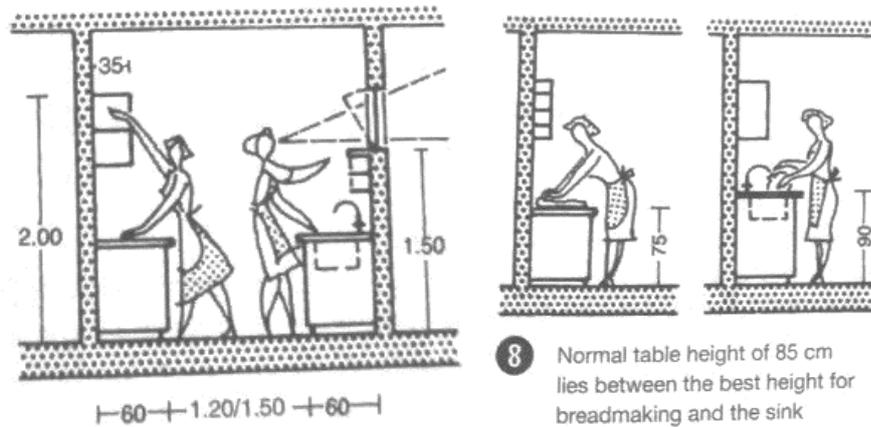
	<i>Visual exposure</i> (paparan visual)
	<i>Proximity to circulation</i> (dekat dengan sirkulasi)
	<i>Adjacencies</i> (kedekatan)
<p><i>Coherence</i></p> <p>Merupakan adanya kejelasan (<i>clarity</i>) atau pemahaman (<i>comprehensibility</i>) dari suatu elemen dan bentuk bangunan.</p>	<i>Legibility</i> (keterbacaan, mudah dipahami)
	<i>Organization</i> (penyusunan, penataan)
	<i>Thematic structure</i> (struktur yang berhubungan dengan subjek tertentu)
	<i>Predictability</i> (kemungkinan untuk ditebak)
	<i>Landmark</i> (simbol, penanda)
	<i>Signage</i> (tanda, petunjuk)
	<i>Pathway configuration</i> (susunan elemen pembentuk jalan)
	<i>Distinctiveness</i> (khas)
	<i>Floorplan complexity</i> (kerumitan denah)
	<i>Circulation alignment</i> (pengaturan sirkulasi dalam satu garis lurus)
	<i>Exterior vistas</i> (pemandangan eksterior yang baik)
<p><i>Affordances</i></p> <p>(keterjangkauan mengenai persepsi pengguna terhadap penggunaan suatu objek)</p>	<i>Ambiguity</i> (ambiguitas, kemungkinan terhadap adanya lebih dari satu interpretasi)
	<i>Sudden perpetual changes</i> (perubahan tiba-tiba yang terjadi terus menerus)
	<i>Perpetual cue conflict</i> (pertentangan tanda yang terjadi terus menerus)
	<i>Feedback</i> (tanggapan)

<p><i>Control</i></p> <p>Merupakan penguasaan atau kemampuan untuk mengubah lingkungan fisik atau mengatur <i>exposure</i> terhadap seseorang.</p>	<i>Crowding</i> (keramaian, kesesakan)
	<i>Boundaries</i> (batas)
	<i>Climatic & light controls</i> (pengendalian iklim & cahaya)
	<i>Spatial hierarchy</i> (hierarki spasial, spasial yang utama)
	<i>Territoriality</i> (teritorial, suatu area kepemilikan)
	<i>Symbolism</i> (simbolik, identitas)
	<i>Flexibility</i> (fleksibilitas, penyesuaian secara mudah dan cepat)
	<i>Responsiveness</i> (kualitas beraksi dengan cepat dan positif, reflek positif, kepekaan)
	<i>Privacy</i> (privasi, keleluasaan pribadi)
	<i>Depth</i> (kedalaman, kualitas hal secara intens, ekstrem)
	<i>Interconnectedness</i> (keterkaitan satu sama lain)
	<i>Functional distances</i> (jarak fungsional)
	<i>Focal point</i> (titik fokus)
<i>Sociofugal/ furniture arrangement</i> (penataan perabot secara sosiopetal)	
<p><i>Restorative</i></p> <p>Berfungsi secara terapeutik, yakni mengurangi kepenatan dan pemicu stress lainnya.</p>	<i>Minimal distraction</i> (sedikitnya distraksi)
	<i>Stimulus shelter</i> (area naungan yang mampu mengadakan rangsang)
	<i>Fascination</i> (daya tarik kuat, pesona)
	<i>Solitude</i> (kesunyian)

Tabel 28, Elemen interior yang mempengaruhi stress seseorang

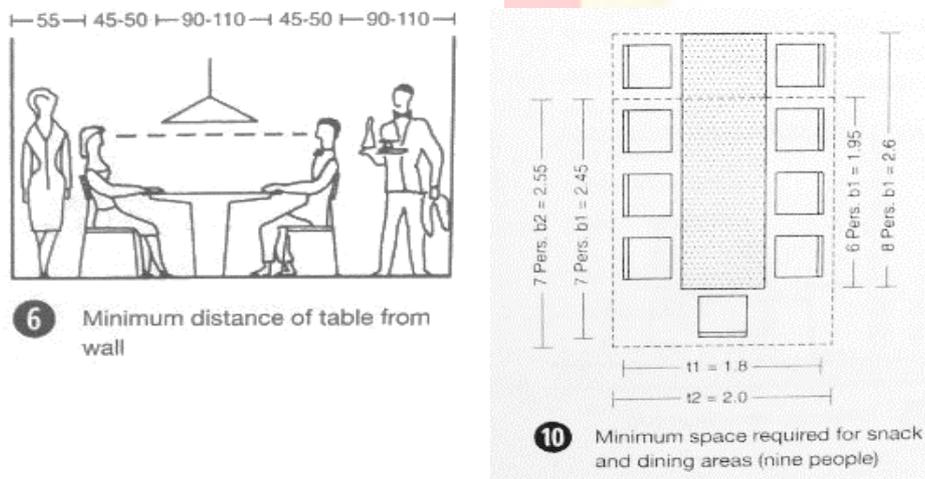
2.5.8 Ergonomic Design (Neufert)

Menyesuaikan dengan penghuni dari desa anak, maka diperlukan pertimbangan dimensi ergonomis desain arsitektural sesuai dengan kebutuhan anak dan dewasa yang tinggal. Standard tersebut disadur dari Neufert (Neufert, 2012):



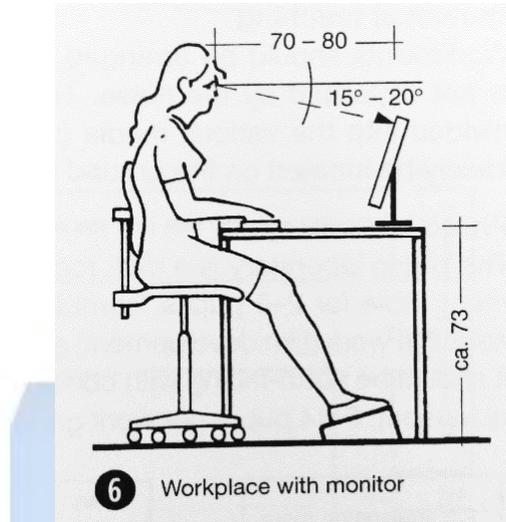
[Gambar 20, Dimensi ergonomis dapur (Neufert, 2012)]

Sirkulasi untuk dapur adalah 120-150 cm, dengan lebar meja dapur 60cm, tinggi 75cm. Tinggi rak dapur yang disarankan adalah 200 cm, kemudian ada bukaan di ketinggian 150 cm.



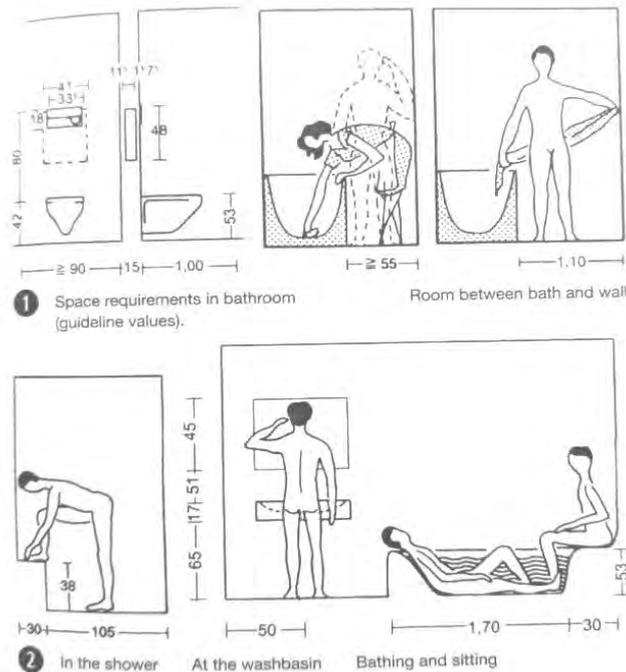
[Gambar 21, Dimensi ergonomis ruang makan (Neufert, 2012)]

Jarak minimal meja makan dari tembok adalah 55cm, disarankan 90-110cm. Untuk 8-10 orang, meja makan yang dibutuhkan adalah 110x260cm, dengan lebar kursi makan 45-50cm.



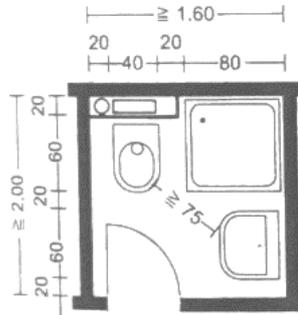
[Gambar 22, Dimensi ergonomis untuk meja kerja (Neufert, 2012)]

Tinggi meja kerja yang disarankan adalah 73 cm, dengan jarak ke monitor 70-80cm dan sudut pandang mata 15°-20° ke monitor.



[Gambar 23, Dimensi ergonomis untuk kamar mandi (Neufert, 2012)]

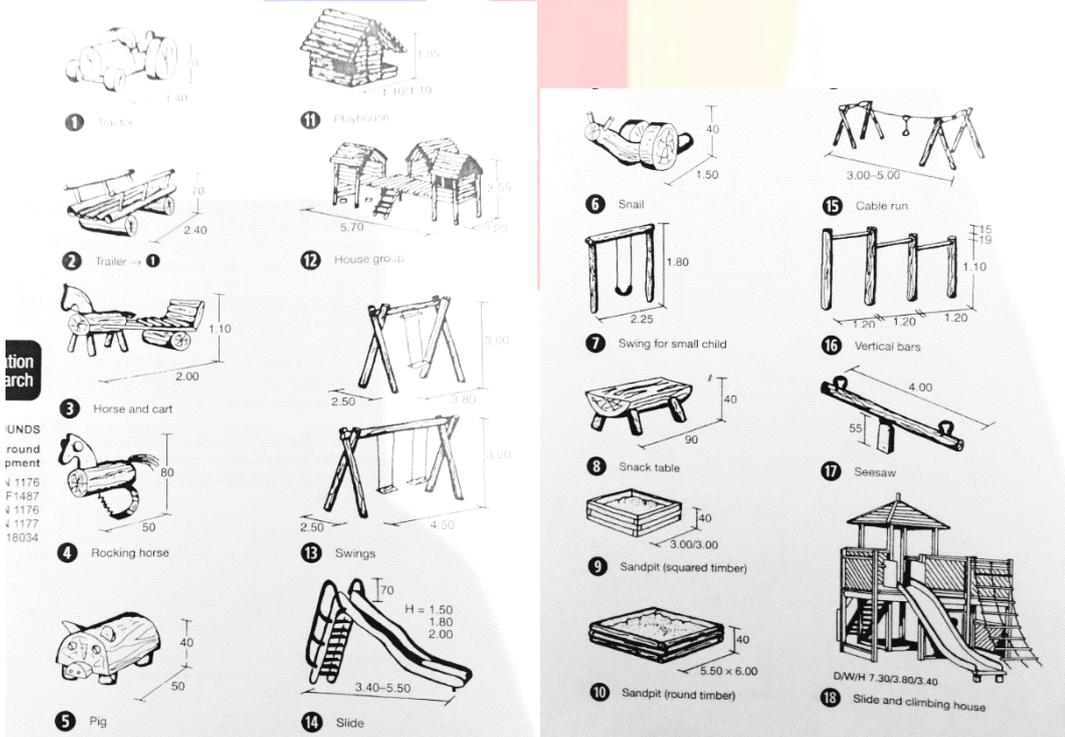
Ketinggian *toilet bowl* yang disarankan adalah 42-53 cm, dengan tinggi rak 120 cm. Ketinggian wastafel adalah 65-85 cm dengan tinggi cermin 45 cm. Jarak antara *bathup* dengan dinding minimal 110cm.



5 Space required for shower

[Gambar 24, Dimensi ergonomis untuk kamar mandi dari denah (Neufert, 2012)]

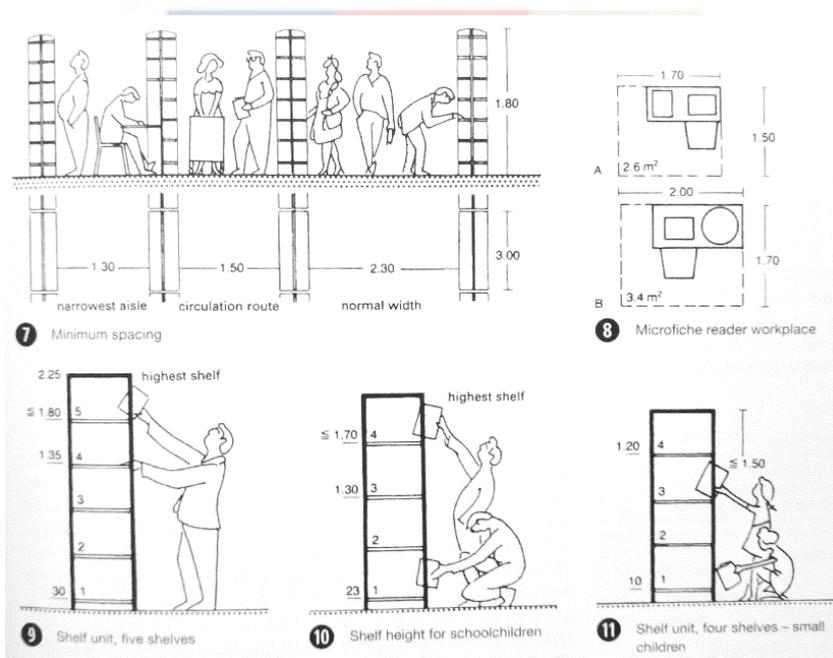
Untuk kamar mandi dapat menggunakan ukuran minimal 1,6x2 meter. Dengan jarak minimal wastafel dan *toilet bowl* adalah 75 cm, kemudian area mandi 80 cm.



[Gambar 25, Dimensi ergonomis playground (Neufert, 2012)]

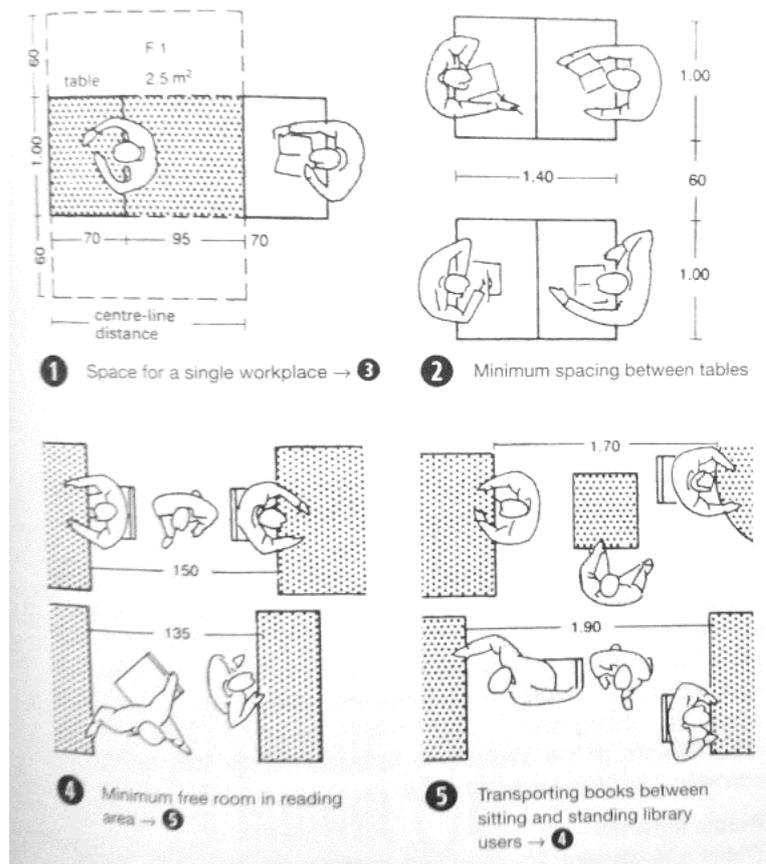
Untuk alat bermain anak-anak di *playground*, sangat banyak variasi jenisnya. Untuk ayunan misalnya, ukuran yang disarankan adalah ketinggian 3 meter dengan lebar 3,8 meter untuk satu orang atau 4,5 meter untuk dua orang. Kemudian untuk perosotan, disarankan ketinggian 1,5-2 meter dengan panjang 3,4-5.5 meter dengan tinggi pegangan 70cm. Untung jungkat-jungkit, ukuran yang disarankan tinggi 55cm dengan panjang 4 meter, dan sebagainya.

Jarak antarrak buku di perpustakaan adalah minimal 1,3 meter dan disarankan 2,3 meter. Ketinggian maksimal rak yang disarankan adalah 1,8 meter untuk dewasa dan 1,2 meter untuk anak. Dimensi ketinggian slot di dalam rak adalah 30cm.



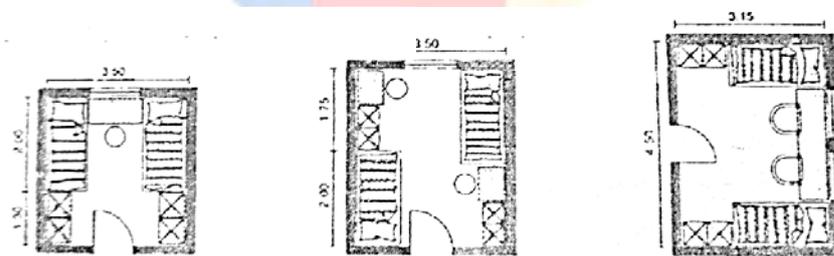
[Gambar 26, Dimensi ergonomis perpustakaan (Neufert, 2012)]

Space yang dibutuhkan untuk membaca adalah meja adalah 165 x 100 cm, dengan 165 cm adalah 70cm untuk lebar meja dan 95 cm area duduk & sirkulasi.



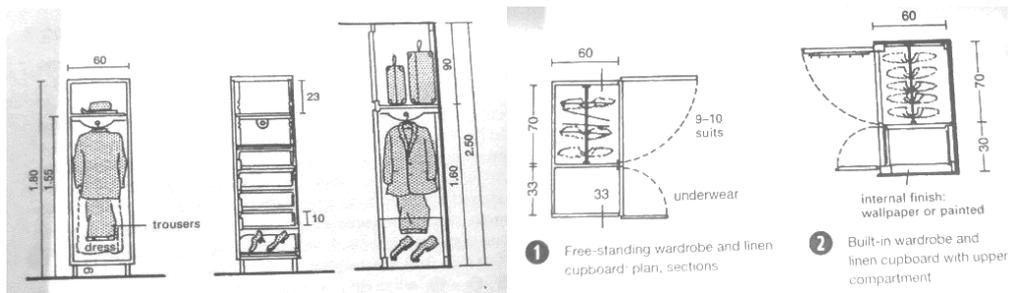
[Gambar 27, Dimensi ergonomis perpustakaan melalui denah (Neufert, 2012)]

Jarak antar dua meja bersebelahan adalah minimal 60cm. Jika pembaca berpunggung-punggungan maka dibutuhkan jarak antar meja 150cm.



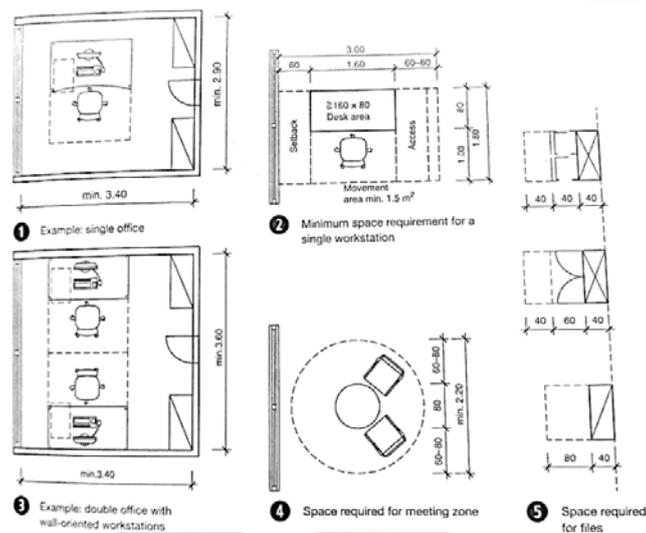
[Gambar 28, Dimensi ergonomis kamar tidur (Neufert, 2012)]

Untuk kamar dengan dua tempat tidur *single* yang terpisah, dibutuhkan *space* terkecil adalah 3,3 x 3,5 meter, dengan ukuran tempat tidurnya 0,9 x 2 meter.



[Gambar 30, Dimensi ergonomis lemari baju (Neufert, 2012)]

Ukuran yang disarankan untuk lemari baju adalah tinggi maksimal 1,8 meter dengan ukuran panjang x lebar adalah 100x60 cm.



[Gambar 29, Dimensi ergonomis kantor (Neufert, 2012)]

Kemudian untuk keperluan kantor pengelola SOSCV sesuai dengan divisi pengelolaannya, disarankan meja kerjanya berukuran 80 x minimal 160 cm. Untuk kantor direktur disarankan berukuran minimal 2,9x3,4 meter. Untuk kantor lainnya disarankan memiliki ukuran minimal 3,4 x 3,6 meter (untuk dua meja kerja).

2.5.9 Culture

Implementasi kebudayaan ke dalam desain modern harus dilakukan dengan *approach* yang tepat dan menghindari adanya duplikasi secara keseluruhan (Fang, 2014). Ekspresi dari kebudayaan dalam desain arsitektural dapat diterapkan ke dalam tiga elemen desain:

1. Form

Bentuk digunakan sebagai ekspresi budaya yang paling umum digunakan. 'Bentuk' mampu mempertahankan dan memperkuat arsitektur lokal, struktur dasar, dan meng-*highlight* fitur-fitur budaya lokal (simbol, kisah, tanda). Bentuk ini dapat berupa dekoratif, struktur, fasad, *massing*, dan sebagainya.

2. *Meaning*

Sebagai inti (*core*) dari kebudayaan, esensi dari filosofi budaya adalah cara berpikirnya. Makna berkaitan erat dengan cara berpikir. Ada sebuah proses mengekstrak dan menerapkan simbol khas budaya yang tidak hanya secara fisik dan mekanis, namun secara karakteristiknya. Makna tersebut dapat dikombinasikan dengan sumber daya baru yang modern untuk memenuhi estetika modern.

3. *Spirit*

Semangat yang dimaksud di sini merupakan ekspresi makna atau ide. Ada jiwa yang mengandung kekuatan, keberanian, ketulusan yang mengakar kuat dalam budaya tersebut. Arsitektur yang terintegrasi dengan budaya bukan hanya konotasi dan berupa simbol dekoratif, namun lebih signifikan melalui 'semangat' yang ingin disampaikan. Metode ini melalui pencarian bentuk dan maknanya, serta mengekspresikan budaya tradisional yang lebih orisinal melalui semangatnya.

2.5.10 Social Support

Memiliki hubungan sosial yang suportif penting untuk menjaga kesehatan dan kesejahteraan, dan fitur-fitur di lingkungan mampu memfasilitasi dan membentuk peluang-peluang terjadinya aktivitas sosial. Area publik yang dipelihara dengan baik, atraktif, dan terasa aman membuka peluang adanya aktivitas sosial dan mendorong orang-orang untuk memprioritaskan perilaku dan kegiatan yang dilakukan bersama (*community-oriented*) dibanding kegiatan individual (GCPH, 2013). Maka penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor desain yang mendorong interaksi sosial, seperti:

1. Membentuk aktivitas yang atraktif dan area yang mengundang

2. *Meeting points*

3. Membentuk area di mana orang-orang mampu berpartisipasi dalam aktivitas sosial dan budaya
4. Mengadakan aktivitas yang mampu mewadahi berbagai kelompok sosial (untuk anak-anak, lansia, dll.)
5. Menyediakan area terbuka agar pengunjung dapat menggunakannya sebagai media observasi seperti taman, squares, teras, dan lainnya.
6. Fasilitas rekresional dan taman-taman yang berkualitas baik
7. Area bermain yang aman dan *sociable*
8. Jalan setapak yang ramah pedestrian dan pola jalanan yang menggugah secara sosial
9. Area publik untuk mendorong orang-orang berolahraga.

2.6 Standar Fasilitas Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak

Dalam uraian Standar Nasional Pengasuhan untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak, Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak harus menyediakan fasilitas yang lengkap, memadai, sehat, dan aman bagi anak untuk mendukung pelaksanaan pengasuhan (Kementerian Sosial, 2011). Dari standar fasilitas tersebut, diuraikan di dalam tabel berikut:

Standar Fasilitas	Praktek dalam perancangan
Penyediaan fasilitas publik dan sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Pembangunan LKSA dibangun di tengah-tengah masyarakat - LKSA menyediakan fasilitas umum yang dapat digunakan bersama dengan masyarakat sekitar: sarana olahraga, bermain, berkesenian, selama tidak membahayakan kepentingan anak. - Memenuhi standar keselamatan, sistem keamanan dari konflik sosial atau kerusakan dan bencana alam.
Penyediaan tempat tinggal yang memenuhi kebutuhan dan privasi anak	<ul style="list-style-type: none"> - Penyediaan tempat tinggal dan ruang tidur yang berbeda antara laki-laki dan perempuan - Adanya ruang belajar, ruang bermain, ruang olahraga, perpustakaan, ruang pelayanan kesehatan, ruang ibadah, ruang makan. - Kamar tidur, kamar mandi, dan toilet harus dilengkapi pintu yang dapat dikunci agar keamanan anak terjaga.

	<ul style="list-style-type: none"> - Penyediaan tempat tinggal untuk pengasuh
<p>Penyediaan kamar tidur dengan ukuran 9m² untuk 2 anak, yang dilengkapi lemari untuk menyimpan barang pribadi anak.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kamar tidur yang terpisah antara laki-laki dan perempuan, dilengkapi meja dan kursi belajar. - Setiap anak memiliki tempat tidur sendiri dengan spre, kasur, bantal, selimut. - Kamar tidur memiliki ventilasi dan pencahayaan baik, memiliki pintu dan jendela yang terkunci. - Tidak terdapat barang yang membahayakan anak - Menyediakan perlengkapan kebersihan (sapu, pembersih debu) di setiap kamar. - Dekorasi kamar disesuaikan dengan selera dan perkembangan anak (misalnya cermin).
<p>Penyediaan kamar mandi anak laki-laki dan perempuan secara terpisah dan berada di dalam ruangan yang sama dengan bangunan tempat tinggal anak.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kamar mandi dalam keadaan bersih, dilengkapi dengan sarana kebersihan (sikat kamar mandi, sabun pembersih, pewangi ruangan) - Kamar mandi memiliki pencahayaan dan ventilasi untuk sirkulasi udara, lantai tidak licin. - Setiap kamar mandi dilengkapi pintu yang bisa dikunci dari dalam dan memungkinkan dibuka oleh staf dari luar dalam keadaan darurat. - Setiap kamar mandi memiliki rasio tidak lebih dari 1 kamar mandi : 5 anak dengan persediaan air bersih yang cukup.
<p>Penyediaan ruang makan yang bersih dengan perlengkapan makan yang sesuai dengan makan sesuai dengan jumlah anak</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan ruang makan yang mampu menjadi sarana komunikasi anak selama makan - Tergabung dengan bangunan tempat tinggal anak sehingga mudah diakses - Setiap anak menggunakan perlengkapan makan - Menyediakan perlengkapan dapur/masak yang memadai dan bersih serta aman.
<p>Memastikan adanya tempat beribadah di lingkungan sekitar LKSA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat beribadah harus dilengkapi dengan prasarana untuk kegiatan ibadah anak. - Anak memperoleh perlengkapan ibadah.
<p>Penyediaan ruang kesehatan yang memberikan pelayanan reguler dengan petugas medisnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya ruang kesehatan yang dapat diakses dengan mudah oleh setiap anak. - Memberikan pelayanan setiap hari kerja dan di luar hari kerja

	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki kotak P3K di tempat yang mudah dijangkau anak
Penyediaan ruang belajar dan perpustakaan yang memadai.	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang belajar dan perpustakaan memiliki ventilasi - Dilengkapi dengan meja dan kursi yang dapat digunakan - Menyediakan lemari buku yang bisa dijangkau oleh anak - Penyediaan buku-buku di perpustakaan yang bisa mendukung pendidikan formal anak dan hobi anak membaca
Penyediaan ruang bermain, olahraga, dan kesenian.	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya asesmen terhadap minat bakat anak dan memfasilitasi semaksimal mungkin - Menyediakan ruang dan perlengkapan bermain - Menyediakan perlengkapan olahraga dan kesenian seperti sepak bola, volley, tenis meja, bulu tangkis - Ruang bermain harus mampu dimanfaatkan oleh anak laki-laki dan perempuan dan difabel tanpa diskriminasi.
Penyediaan menyediakan ruangan yang dapat digunakan oleh anak maupun keluarganya untuk berkonsultasi secara pribadi dengan pekerja sosial atau pengurus LKSA atau digunakan sebagai ruang pribadi anak ketika anak ingin menyendiri.	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan ruang konsultasi/konseling yang memberikan pelayanan setiap saat - Ruang konsultasi dilengkapi dengan meja dan kursi yang memadai, kedap suara, tidak tembus pandang - Menyediakan pekerja sosial/psikolog
Penyediaan ruang tamu bagi teman atau keluarga anak yang ingin berkunjung.	<ul style="list-style-type: none"> - Tersedia ruang tamu yang bersih, rapi, dan nyaman
Kewaspadaan terhadap bencana alam	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan jalur dan pintu darurat yang memudahkan anak dan staf keluar apabila terjadi kebakaran - Menyediakan alat-alat pemadam kebakaran - Tempat khusus untuk bila terjadi banjir atau bencana lainnya

Tabel 29, Standar Fasilitas LKSA

2.7 Syarat Perancangan SOS Children's Village

Dalam membangun desa anak, SOSCV memiliki panduan dan syarat khusus mulai dari pemilihan tapak hingga detail kapasitas dan kebutuhan ruangnya. Panduan ini ditujukan untuk mewujudkan SOSCV yang fungsional (aman dan nyaman), hemat biaya, dan dapat dibangun dengan potensi lokal dengan konstruksi sederhana (SOS Children's Village, 2002). Berikut adalah *SOS Children's Village Construction Guidelines (2nd Quarter 2002)*.

1. Melihat *SWOT* di masa depan ketika pemilihan tapak atau lokasi. Hanya nilai lokalitas yang terintegrasi dengan baik yang dapat menciptakan tempat tinggal yang tepat bagi anak-anak dengan keterbatasan biaya.
2. Bangunan yang dirancang sederhana dan mampu bertahan lama serta mudah dalam pemeliharannya.
3. Bangunan yang dirancang harus mampu menciptakan persepsi 'home' atau tempat tinggal yang sebenarnya bagi anak-anak.
4. Seluruh dimensi ukuran dan perabotan harus di standardisasi.

Program bangunan dalam sebuah *SOS Children's Village* beserta program ruang di masing-masing bangunannya dalam kriteria standar dimensi maksimal dan jumlahnya:

Bangunan				Jumlah
Rumah Keluarga				10-15
	Program ruang	Jumlah	Luasan	Keterangan
	Ruang keluarga/ruang makan	1	Maks. 130 m ²	
	Dapur & penyimpanan	1		
	Kamar Ibu	1		
	Kamar anak	2-3		
	Kamar mandi	1		

				toilet perlu dipertimbangkan.
Rumah Pimpinan				1
	Program ruang	Jumlah	Luasan	Keterangan
	Ruang keluarga/ruang makan	1	Maks. 100 m ²	
	Dapur & penyimpanan	1		
	Kamar	1		
	Kamar anak	2		
	Kamar mandi	2		
				1 toilet, 1 <i>shower</i> , wastafel. Pemisahan gender toilet perlu dipertimbangkan.
Rumah Bibi				4-7
	Program ruang	Jumlah	Luasan	Keterangan
	Ruang keluarga dengan dapur	1	Maks. 100-140 m ²	
	Kamar	3-5		
	Kamar mandi	1		2 <i>shower</i> , 2 toilet
	Kamar mandi tamu	1		
	Ruang apartemen	1		Dipertimbangkan dengan <i>entrance</i> yang terpisah untuk mentor atau perawat.
Rumah Tamu				Disesuaikan
	Program ruang	Jumlah	Luasan	Keterangan
	Ruang keluarga dengan dapur	1	60-80 m ²	
	Kamar	2-3		Dilengkapi dengan kamar mandi masing-masing

Bangunan administrasi				1
Program ruang	Jumlah	Luasan	Keterangan	
Kantor	4	Maks. 130 m ²		
Ruang <i>archive</i>	1			
Ruang rapat	1			
Kamar mandi	1		2 toilet, wastafel	
Dapur	1			
Ruang makan	1		Dengan kapasitas 10 orang	
Ruang belajar	1		Dapat dipertimbangkan, berbentuk perpustakaan maks 25 m ²	
Aula Multiguna				1
Program ruang	Jumlah	Luasan	Keterangan	
<i>Meeting hall</i>	1	Maks. 100 m ²	<i>Open building</i>	
Kamar mandi	1		Untuk pria dan wanita, minimal 2+2 toilet	
Ruang penyimpanan	1			
Garasi dan Bengkel				1
Program ruang	Jumlah	Luasan	Keterangan	
<i>Double garage</i>	1	Maks. 60 m ²		
Bengkel	1			
Penyimpanan	1			
Kamar mandi	1			
Rumah Karyawan				Disesuaikan
Program ruang	Jumlah	Luasan	Keterangan	

	Ruang keluarga/ruang makan	1	Maks. 80 m ²	
	Dapur dengan penyimpanan	1		
	Kamar	1		
	Kamar anak	1		
	Kamar mandi	1		1 toilet, 1 <i>shower</i> , wastafel
<i>Area outdoor</i>				Disesuaikan
	<ul style="list-style-type: none"> - Meminimalisir area yang dibeton atau dipaving - Jalur setapak berakhir di <i>entrance</i> SOSCV dekat dengan bangunan administrasi - Hanya kendaraan servis yang dapat masuk ke kawasan SOSCV - Penataan jalur setapak sebisa mungkin adalah jarak terpendek antarbangunan - Desain sederhana dan menawarkan kemungkinan bermain yang tidak terbatas untuk anak - Adanya taman di setiap rumah dengan pohon dan tanaman yang dapat dipelihara oleh anak-anak 			
Area bermain				Disesuaikan
Area Olahraga				Disesuaikan

Tabel 30, Standard Perancangan SOSCV

Selain dari program fungsi yang harus terbangun, SOSCV juga menyediakan TK SOS dan SD SOS. TK dan SD SOS dibangun jika di sekitar lokasi SOSCV membutuhkan keberadaan sekolah untuk anak-anak di komunitas tersebut. Berikut adalah program ruang dan standar perancangannya:

TK SOS			
Ruang	Kapasitas	Jumlah	Keterangan
Ruang kelas	25-35 anak	3	Maksimal luas 50 m ² dengan penyimpanan mainan dan peralatan mengajar. Terdapat 3-4 wastafel, 2 toilet terpisah dan dapat dipertimbangkan untuk pengadaan <i>shower</i> .

Kantor/ruang guru	2	1	Satu kantor pimpinan dan satu kantor karyawan dengan pantry, dilengkapi 1 toilet.
Aula	75-100 anak	1	Dibangun jika di SOSCV tidak memiliki aula multiguna. Maksimal luasan 60 m ² dengan minimal ketinggian 3 meter. Dapat digunakan sebagai aula makan.
Aula dan koridor	10-15 anak	3	Merupakan area tunggu untuk orang tua atau anak. Maksimal luas adalah 15 m ² per kelas dengan area <i>cloakroom</i> 0,2 m ² per anak.

Tabel 31, Standar Perancangan TK SOS & Hermann Gmeiner School

Kemudian, terdapat SOS *Social Center*, yakni tempat dimana memperkuat keluarga-keluarga dengan edukasi orang tua dan anak (program *Family Strengthens*). Berikut standar perancangannya:

Ruang	Keterangan
Kelas <i>day-care</i>	Area bermain dengan luas 1,2 m ² per anak, kamar tidur dengan luas 1,5 m ² per anak, dapur, kamar mandi, dan <i>baby changing area</i> di ruang terpisah.
Kantin	Memiliki area makan seluas 60m ² dan dapur seluas 15-30 m ² . Dapur harus dipelihara bersih dan memiliki ventilasi. Jika diperlukan, dibangun toilet khusus area kantin.
<i>Adult Education Area</i>	Terdapat dua kelas untuk menjahit, memasak, menulis, dan sebagainya. Ukuran kelas disesuaikan dengan standar yang sama seperti SOS Hermann Gmeiner School.
<i>Medial Outpatient Department</i>	Terdapat 3 ruang dengan masing-masing luasan 8-14 m ² dan area tunggu. Kemudian ada ruang dokter dan dokter gigi yang memiliki wastafel di dalamnya. Ruang untuk suster dan penyimpanan obat harus tertutup.
Administrasi	Terdapat 2-3 ruang administrasi dan staff (untuk pimpinan, sekretaris dan departemen keuangan), ruang rapat, dan ruang karyawan serta pantry. Kemudian terdapat akomodasi <i>caretaker</i> yakni karyawan yang tinggal menetap di SOSSC untuk menjaga SOSSC yang terdiri dari 2 kamar tidur, kamar mandi, ruang

	penyimpanan, dan ruang keluarga/ruang makan dengan total luas tidak lebih dari 65 m ² .
Kamar mandi	2+2 toilet terpisah gender dengan masing-masing wastafel.

Tabel 32, Standard Perancangan SOS Social Center

Terdapat juga standard untuk pengelompokkan fungsi bangunan (*zoning*) dari kawasan SOS *Children's Village*. Pembagian zona tersebut adalah

1. Publik : sekolah, lapangan, *playground*, dll
2. Semi-publik : kantor, akomodasi karyawan, rumah tamu, dll
3. Privat : rumah keluarga

Kendaraan bermotor harus memiliki akses ke area publik dan semi-publik. Sedangkan untuk zona privat, harus memiliki jalur tertutup untuk menjaga privasi. Namun pemadam kebakaran dan ambulans juga tetap harus memiliki akses ke rumah-rumah keluarga dalam kondisi darurat. Area pusat kawasan SOSCV disarankan berupa alun-alun desa yang merepresentasikan *focal point* untuk orang-orang berkumpul. Pembatas SOSCV dengan kawasan sekitarnya dapat dipertimbangkan melalui kondisi lokal: menggunakan pagar dinding, pagar kayu, atau hanya semak dan pepohonan.

Jika dinding hendak diplester, perlu dipertimbangkan jika dinding luar tetap tidak perlu dicat. Tidak menggunakan atap datar di area tropis, menghindari atap dengan sambungan yang rumit atau gabungan jenis atap, dan memastikan bahwa tritsan atap memadai dan memiliki sistem pengaliran air yang baik. Air hujan harus dapat mengalir dengan bebas dengan penggunaan talang seminimal mungkin.

2.8 Tinjauan Preseden

Preseden yang akan diuraikan adalah cabang-cabang SOS *Children's Village* yang ada di tiga Negara untuk membandingkan program dan dasar perancangannya serta mengidentifikasi elemen-elemen salutogeniknya melalui *Vital Signs* yang diuraikan Vanderkaay (2013).

2.8.1 SOS Children's Village India

Preseden SOSCV India diambil sebagai salah satu SOSCV juga di Negara berkembang di Asia yang memiliki kebudayaan yang kental dan dikenal secara global. Berikut adalah salah satu cabang SOSCV India (dari 32 lokasi) yang lokasi tepatnya tidak dipublikasikan secara jelas. SOSCV India memiliki total 15 rumah dengan ketersediaan ruang terbuka yang sangat luas. Terdapat bangunan *community center*, kantor, dan SOS Youth Center bagi anak laki-laki yang usianya menginjak dewasa (SOS Children's Village India, n.d.). Ruang terbukanya sendiri diolah fungsikan menjadi lapangan, taman bermain, taman berkebun, dan tanah kosong begitu saja untuk berkumpul dan beraktivitas.

Data perancangan dari SOS Children's Village tidak selengkap kedua studi preseden lainnya, namun memiliki dokumentasi yang baik. Pembahasan lebih lanjut mengenai analisis SOSCV India akan dibahas di bab IV.



Gambar 31, SOSCV India. Sumber: <https://www.soschildrensvillages.in/virtual-tour/>



Gambar 32, Rumah keluarga di SOSCV India. Sumber: <https://www.soschildrensvillages.in/virtual-tour/>

2.8.2 SOS Children's Village Djibouti

SOSCV Djibouti dibangun pada tahun 2014, lokasinya berada di kota Tadjoura, berjarak beberapa meter dari tepi pantai. Tadjourah adalah salah satu kota tertua yang ada di Djibouti. Karena tradisi nomaden orang-orang gurun, maka ada kesulitan dalam referensi arsitektur lokalnya. Sang arsitek mempelajari hubungan fundamental antara ruang terbuka dan aktivitas sosial yang terbentuk di area tersebut.



Gambar 33, Lokasi SOSCV Djibouti. Sumber: Urko Sanchez Architect

Konsep perancangannya adalah tipologi *medina-based* dan kesesuaiannya dengan iklim ekstrem serta tradisi komunitas. Strategi desain tersebut yakni:

- Medina untuk anak-anak, sebuah lingkungan tinggal yang aman tanpa ada kendaraan mobil yang berlalu lalang, di mana gang-gang sempit dan area terbuka menjadi tempat untuk bermain
- Medina dengan banyak area terbuka, area publik dan privat terdefinisikan dengan jelas dan berkesinambungan satu sama lain agar orang yang tinggal dapat menikmati *outdoor living*.
- Medina dengan banyak vegetasi, di mana orang yang tinggal didorong untuk memelihara tanaman dan pepohonan yang tubuh serta merasakan manfaatnya (Urko Sanchez Architects, 2015).

Luas tapak adalah 2.600 m² dengan GFA total 1,666 m² (1,400 m² bangunan tertutup, 266 m² *courtyard*). Terdapat 10 unit rumah dengan perbedaan ukuran sekitar 1-10 m², rumah pimpinan, rumah bibi, rumah tamu, ruang utilitas, dan *courtyard*. SOSCV Djibouti menggunakan material lokal dan struktur yang sederhana namun konfigurasi bangunan dan ruang yang menarik sehingga mampu menghasilkan tipologi SOSCV yang berbeda, kontekstual, dan tetap sesuai dengan syarat desain dari SOSCV.



Gambar 34, SOSCV Djibouti. Sumber: www.archdaily.com

2.8.3 SOS Children's Village Aqaba

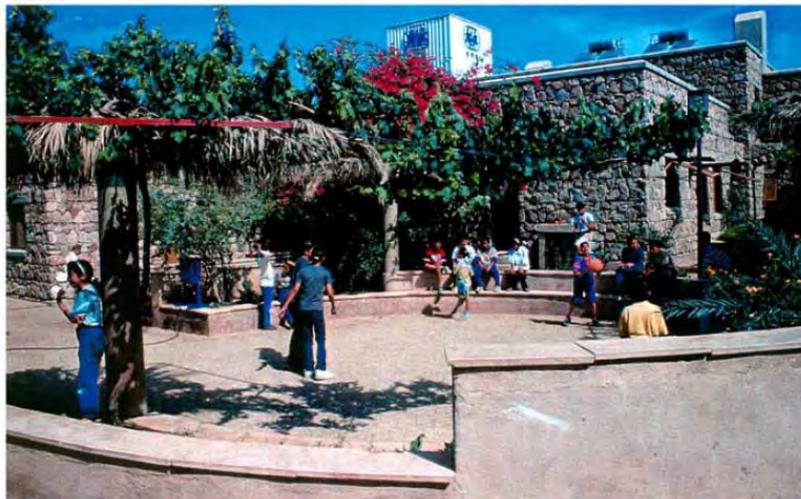


Gambar 35, SOSCV Aqaba. Sumber: Jafar Tukan & Partners.

SOS Children's Village dibangun tahun 1991 oleh Jafar Tukan & Partners. Berlokasi di Amman, Jordan, di pinggiran pemukiman kota Aqaba. Aqaba memiliki karakter arsitektural yang berbeda-beda. Tatanan kota di Aqaba juga heterogen.

Terdapat satu bentuk vernakular yakni bangunan batu satu lantai yang sederhana, merupakan satu-satunya bangunan lokal yang tersisa dan terletak di 'kota tua'. Rumah batu ini kemudian diadaptasi menjadi konsep desain dari SOSCV Aqaba. Lokasi di sekitar tapak merupakan pemukiman dengan kepadatan rendah, sehingga lalu lintas juga lengang.

Di sebelah selatan tapak merupakan jalan utama yang memiliki akses ke komunitas sekitar seperti sekolah TK, fasilitas sosial dan publik lainnya. Terdapat delapan unit rumah masing-masing dengan tiga kamar tidur anak, satu kamar tidur ibu, dua kamar mandi, ruang tamu, ruang makan, dapur, dan toilet tamu.



Gambar 36, SOSCV Aqaba. Sumber: Jafar Tukan & Partners.