

PERANCANGAN ULANG PANTI ASUHAN PUTRI BALA KESELAMATAN DI KOTA BANDUNG DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR KEKHUSUSAN PADA RUANG KOMUNAL PENGEMBANGAN HARDSKILL DAN SOFTSKILL

Della Destiny Saragih¹, Ariesa Farida², Aida Andrianawati³

^{1,2,3} Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu
– Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
dellasaragih@student.telkomuniversity.ac.id, ariesafarida@telkomuniversity.ac.id,
andriana@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Panti asuhan anak adalah salah satu lembaga yang bertanggungjawab memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak terlantar. Namun dalam pelaksanaannya, acap kali terjadi penyimpangan yang mengakibatkan anak menjadi stress. Saat dalam kondisi stres, seseorang mampu bertahan jika lingkungan sekitarnya mendukung, yakni lingkungan yang nyaman dan aman. Yayasan Panti Asuhan Putri Bala Keselamatan, sebagai objek dalam perancangan merupakan panti asuhan dengan kondisi yang berada pada bangunan *heritage* golongan A, yang pelaksanaannya masih memiliki beberapa kekurangan berupa kondisi ruang yang belum dimanfaatkan secara maksimal, furniture belum difungsikan sesuai aktivitas pengguna, serta belum tersedianya fasilitas untuk mewadahi aktivitas pengembangan softskill dan hardskill bagi anak panti. Berdasarkan analisis permasalahan tersebut, dibutuhkan perancangan ulang panti dengan pendekatan *behavior* dengan mempertimbangkan batasan redesain pada bangunan *heritage* sehingga mampu memenuhi kebutuhan aktivitas pengguna berdasarkan kebiasaan sehari – harinya. Oleh karena itu, data dikumpulkan dengan metode deskriptif yang diolah dengan mengacu kepada literatur terkait sehingga dihasilkan sebuah perancangan panti asuhan yang dapat mewadahi aktivitas dan kebutuhan pengguna sesuai dengan tujuan panti yang tercantum pada visi dan misi panti, sehingga mampu mewujudkan anak panti yang berkarakter, berintegritas yang mampu mempersiapkan anak panti untuk dapat berkontribusi dalam kehidupan social dengan lingkup yang lebih besar.

Kata Kunci : Bala Keselamatan, *Behavior*, *Heritage*

Abstract : An orphanage is one of the institutions responsible for providing social welfare services to neglected children. However, in practice, irregularities often occur which cause the child to become stressed. When under stress, a person is able to survive if the

surrounding environment is supportive, namely a comfortable and safe environment. The Putri Bala Safety Orphanage Foundation, as an object in the design, is an orphanage with conditions that are in a class A heritage building, the implementation of which still has several shortcomings in the form of room conditions that have not been used optimally, furniture has not been functioned according to user activity, and facilities are not yet available to accommodate soft skill and hard skill development activities for orphans. Based on the analysis of these problems, it is necessary to redesign the orphanage with a behavior approach by considering the redesign limitations on heritage buildings so that they are able to meet the needs of user activities based on their daily habits. Therefore, data was collected using a descriptive method which was processed with reference to related literature so as to produce an orphanage design that could accommodate the activities and needs of users in accordance with the goals of the orphanage listed in the vision and mission of the orphanage, so as to create orphanages with character, integrity which is able to prepare orphans to be able to contribute in social life with a larger scope.

Keywords: Salvation Army, Behavior, Heritage

PENDAHULUAN

Perlindungan anak dapat berupa perlindungan terhadap kekerasan dan diskriminasi bertujuan untuk menjamin masa depan dan terwujudnya hak atas kehidupan dan perkembangan yang layak. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. Pasal 78 Tahun 2021 tentang perlindungan khusus bagi anak disebutkan bahwa perlindungan khusus adalah suatu bentuk yang diberikan kepada anak pada saat berada dalam keadaan tertentu agar selama tumbuh kembangnya merasa aman dari ancaman yang membahayakan dirinya.

Menurut Gunarsa (1995), ditemukan bahwa anak-anak yang diasuh di panti asuhan seringkali menjadi anak bermasalah yang juga emosinya tidak stabil yang berakibat menimbulkan stres. Namun, saat dalam kondisi stress, dapat bertahan jika lingkungan mendukung prosesnya. Selain itu, sangat penting suasana lingkungan tumbuh kembang anak dirancang untuk memberikan rasa aman dan nyaman yang dapat dijadikan sebagai sarana mengembangkan karakter, kepercayaan diri, keterampilan dan kemampuan sosial, sehingga anak siap beradaptasi dengan kehidupan sosial, serta dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan lingkungan yang lebih luas.

Panti Asuhan Putri Bala Keselamatan dilaksanakan dalam bangunan heritage sub kelas A, yang menyebabkan penyediaan fasilitas dan suasana ruang belum mampu diwadahi secara maksimal. Kegiatan yang dilakukan terus menerus, berulang dan secara berkesinambungan dari waktu ke waktu menjadi pertimbangan untuk menciptakan ruang-ruang yang mampu menjaga stabilitas, kepercayaan diri dan kesehatan mental anak asuh, terutama dalam hal mendukung pengembangan diri mereka.

Dengan ini, diharapkan melalui perancangan diharapkan dapat menghasilkan desain interior yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada panti ini dan kebutuhan perkembangan anak, dengan mengacu pada batasan perancangan bangunan heritage kelas A, yang mewujudkan visi panti secara maksimal, dan menjadikan panti menjadi tempat yang nyaman bagi anak khususnya perempuan untuk bertumbuh berkembang, baik secara moral, karakter maupun kesiapan diri akan kehidupan bersosial.

Berdasarkan Analisa terhadap Panti Asuhan Bala Keselamatan, terdapat beberapa masalah yang dirumuskan untuk dijadikan sebagai dasar perancangan ulang seperti :

1. Pemanfaatan ruang yang belum maksimal serta penataan layout furniture belum berfungsi sesuai aktivitas pengguna, dirumuskan cara mengolah kondisi tersebut sehingga ruang dapat dimanfaatkan sesuai fungsi ataupun pengalihan fungsi untuk memaksimalkan keberadaannya dan mampu mewedahi kebutuhan penggunanya.
2. Belum tersedianya fasilitas untuk mewedahi aktivitas pengembangan softskill dan hardskill bagi anak panti asuhan sebagai modal persiapan diri untuk berkontribusi dalam lingkungan masyarakat, dirumuskan cara menciptakan fasilitas dan desain pada ruang yang dapat memfasilitasi aktivitas penggunanya yang mengutamakan rasa aman, nyaman bagi anak?

3. Berdasarkan analisis aktivitas sehari-hari pada panti, dibutuhkan perancangan ulang melalui pendekatan behavior sehingga mampu mencapai tujuan yang sesuai dengan kebutuhan anak, dengan mempertimbangkan kondisi bangunan panti yang heritage.

METODE PENELITIAN

Menggunakan metode deskriptif dan analitis, dilakukan melalui uraian materi atau melalui literatur, wawancara atau data lapangan, dan dianalisis secara sistematis untuk menemukan solusi permasalahan yang sesuai dengan kebutuhan desainer interior.

Pengumpulan data adalah sebagai berikut.

1. Data primer, memperoleh informasi langsung dari observasi dengan melakukan survei, dokumentasi dan wawancara.

Wawancara

Mengumpulkan informasi dari informan yakni pengelola dan pengasuh panti tentang kebutuhan data yang menjadi dasar perancangan interior.

Riset dan Dokumentasi

Merupakan metode pengumpulan data melalui observasi langsung dan fotografi sebagai bukti kondisi lapangan.

2. Data sekunder, memperoleh informasi secara tidak langsung melalui studi kepustakaan dan studi banding dan lain-lain.

Studi kepustakaan

Mengumpulkan informasi dari sumber terkait, tertulis dan studi kasus melalui e-book, buku, jurnal, dianalisis sebagai dasar perancangan.

Studi banding

Melakukan pengamatan terhadap panti asuhan sejenis, dianalisis dan digunakan sebagai pembandingan dengan panti asuhan yang menjadi target

perancangan, baik yang dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung.

HASIL DAN DISKUSI

Standarisasi dan Batasan Bangunan Heritage Golongan A

Panti Asuhan Putri Bala Keselamatan masuk ke dalam golongan A bangunan cagar budaya, yang dimana bangunan ini sudah berdiri sekitar 100 tahun. Maka dari itu, bangunan ini harus mengikuti Perda Kota Bandung No.19 Tahun 2009 Pasal 22, yang membahas mengenai pemugaran bangunan cagar budaya golongan A.

Lantai

Dilarang mengganti material asli pada interior bangunan. Dalam upaya perawatan, dapat dilakukan dengan menggunakan pelapis sebagai pelindung, dengan kondisi material yang tidak boleh diganti untuk tetap menjaga keaslian dari bangunan. Penggantian material lantai dapat dilakukan jika dalam kondisi perbaikan karena mengalami rusak, menggantinya dengan material yang sama atau mirip, atau memberi pelapis yang pemasangannya hanya ditempelkan tanpa harus membongkar keramik terlebih dahulu.

Dinding

Menurut undang – undang, warna asli pada dinding interior maupun eksterior bangunan tidak boleh diubah warna aslinya karena dapat merubah keaslian pada bangunan tersebut. Ketentuan warna pada bangunan menyesuaikan tema dan identitas yang sudah ditentukan. Dalam hal ini penggunaan warna pada dinding panti asuhan adalah warna krem, dengan aksen jingga di beberapa bagian ruang.

Perubahan dinding struktur diperbolehkan apabila dinding tersebut merupakan buatan pemerintah dan bukan struktur asli dari bangunan tersebut,

yang disebabkan karena kebutuhan ruang yang kurang pada bangunan. Pada bangunan panti sendiri hal ini sudah dilakukan pada kamar tidur anak karena adanya aturan dimana kamar tidur anak tidak diperbolehkan bermodel barak. Untuk penambahan ruang pada bangunan heritage sendiri yang dilakukan bukan oleh pemerintah, diperbolehkan dengan menambah partisi dengan ketentuan tidak merusak struktur bangunan utama, dalam arti menerapkan partisi yang bersifat fleksibel dan dapat diubah dan dipindahkan apabila terjadi perubahan fungsi pada ruang (Yosafat S., 2019).

Plafon

Desain plafon dibuat tinggi untuk memberikan kesan yang megah pada ruang. Seiring waktu, kondisi ini mengalami perubahan fungsi karena adanya kebutuhan yang berbeda pada setiap ruang yang dimana tidak membutuhkan plafon yang tinggi. Hal ini terjadi pada panti asuhan ini, dimana pada beberapa ruang sudah diterapkan plafon ruang lebih rendah dengan memasang kembali plafon tambahan. Penambahan ini diperbolehkan karena dalam pengerjaannya tidak merubah struktur asli bangunan heritage. Kondisi plafon yang sudah diubah dan ditambahkan dapat diolah dengan menambahkan elemen lainnya sebagai penambah nilai estetika, dengan tetap mempertahankan elemen asli yang sudah ada.

Disimpulkan bahwa dalam merancang bangunan heritage dapat dilakukan perubahan dengan maksud sebagai bentuk pemeliharaan menggunakan material yang sejenis atau mirip, dengan tidak merubah struktur asli bangunan, elemen dekoratif hingga hiasan asli pada bangunan heritage tersebut. Dalam perancangan ualng interior bangunan heritage, perubahan struktur diperbolehkan apabila struktur tersebut bukan struktur asli dari bangunan tersebut, melainkan struktur tambahan yang dibuat untuk kebutuhan tertentu.

Kajian Pustaka Pendekatan Behavioral

Melalui pendekatan *Behavioural Design* ini akan menjadi pola pembentukan perilaku seseorang agar dapat bertindak mengikuti keinginan desain. *Behavioural Design* berpotensi menghasilkan perbaikan jangka panjang, karena didasari oleh perilaku yang dimana merupakan mekanisme pada diri seseorang menyangkut pengetahuan, keyakinan, motif, dan keinginan individu. Desain ditujukan untuk mendorong, membujuk dan memotivasi pengguna agar berperilaku sesuai yang diinginkan.

Menurut Edward Lee Thorndike (1874-1949), proses mental seperti tentang kepuasan, gangguan, merupakan suatu keturunan dari perilaku. Dalam penelitiannya, ia menggunakan *connectionism*, yakni pendekatan yang mempercayai bahwa proses belajar terjadi karena adanya hubungan antara suatu situasi atau elemen situasi dengan respon. Ikatan tersebut berpengaruh terhadap sejauh apa suatu stimulus dapat menghasilkan respon. Dalam salah satu penelitiannya yang terkenal, yakni yang menggunakan puzzle box dan kucing, Thorndike merumuskan 3 hal terkait behavior ini yakni :

1. Hukum kesiapan (*law of readiness*), yakni tentang siapnya suatu individu untuk melakukan suatu perbuatan. Dalam konteks pengasuhan panti, dapat dilakukan dengan mengkondisikan keadaan anak untuk siap menerima pengasuhan, dalam hal ini dapat melalui pemberian stimulus berupa rasa aman dan nyaman, baik yang tercipta dari ruang maupun pelaku di dalam bangunan panti tersebut.
2. Hukum akibat (*law of effect*), yakni setiap tindakan yang dalam suatu situasi tertentu akan menghasilkan kepuasan yang akan diasosiasikan terhadap situasi tersebut dan dilakukan secara berulang. Dalam hal pengasuhan di panti, hukum ini dapat diterapkan dengan memotivasi anak dalam beraktivitas tanpa menimbulkan tekanan tertentu yang membuat anak enggan melakukan aktivitas terkait.

3. Hukum Latihan (*law of exercise*), yakni respon yang dilakukan secara berulang terhadap suatu stimulus, dan akan mengakibatkan semakin besarnya kekuatan hubungan antara stimulus dan respon tersebut. Dalam hal pengasuhan di panti, kegiatan yang dilakukan secara berulang akan membentuk suatu kebiasaan yang menjadi karakter dan membentuk pola kehidupan anak, dimana kemampuan tersebut dapat digunakan sebagai bekal.

Pengaruh Desain Terhadap Perkembangan Hardskill dan Softskill

Suhardjono (2014:49) menyatakan bahwa Hard Skill berhubungan dengan kemampuan teknikal yang dapat diterjemahkan menjadi dua hal, yakni sebagai berikut.

1. Pengetahuan teknis murni atau keterampilan fungsional.
2. Keterampilan yang digunakan dalam meningkatkan efisiensi teknologi, yang terdiri dari peningkatan keterampilan ataupun keterampilan dalam memecahkan sebuah masalah.

Disimpulkan bahwa mental berfikir sangat berpengaruh besar untuk memecahkan masalah. Hardskill dapat diterapkan dengan baik melalui pengaplikasian dan pelatihan secara langsung. Hal ini menjadi alasan mengapa kondisi ruang sangat berpengaruh terhadap pengembangan hardskill. Apabila kondisi dan desain ruang tidak mampu mewadahi aktivitas yang berlangsung dengan baik, kesempatan untuk melakukan praktek langsung tidak dapat dilakukan. Hal Ini sama halnya dengan softskill. Menurut Abdurrahman dalam Widhi (2010), softskill adalah sikap dan perilaku, kejujuran, rasa percaya diri, motivasi yang tinggi, kemampuan beradaptasi dengan perubahan, kompetensi interpersonal, orientasi nilai yang menunjukkan kinerja yang efektif dan jiwa kewirausahaan. Kondisi ini sangat dipengaruhi oleh suasana yang dihasilkan dari desain ruang. Ketika kondisi ruang tidak mendukung, seseorang jadi tidak mampu mengontrol dirinya sendiri dan kontak dengan orang lain. Untuk itu, desain

memegang peran yang penting dalam pelaksanaan aktivitas pengembangan hardskill dan softskill.

Tema dan Pendekatan Behavior Dalam Perancangan

Tema yang dipilih bergerak dari tujuan panti ini sendiri yakni menjadikan panti sebagai tempat pemenuhan kebutuhan fisik, psikis serta social anak melalui pendidikan mental dan spiritual sebagai bentuk untuk mempersiapkan anak dapat berguna dalam kehidupan bermasyarakat, yakni “Home Base” yang berarti menciptakan suasana rumah yang aman dan nyaman, tempat berkumpul yang menjadi wadah mempersiapkan diri dan menjadi dasar pembentukan karakter anak dan mampu membentuk anak, sehingga siap berkontribusi dalam lingkungan bermasyarakat.

Berdasarkan teori behavior menurut Thorndike, pendekatan ini diharapkan dapat membuat aktivitas yang dilakukan secara berulang yang menjadi kebiasaan di dalam panti mampu menjadi dasar pembentukan karakter anak panti yang kuat, yang dapat menghasilkan suatu kepuasan dalam mencapai tujuan tertentu yang dimana dalam hal ini merujuk terhadap aktivitas pengembangan diri anak panti yang nantinya diharapkan dapat diasosiasikan dengan baik dalam kehidupannya (keterhubungan antara stimulus dan respon).

Konsep Suasana

Menciptakan suasana yang berorientasi dengan standar tampilan dari bangunan itu sendiri dan suasana yang fleksibel dan mampu memberikan efek yang nyaman dan aman seperti di rumah, didukung dengan kemudahan aksesibilitas antar ruang di dalam bangunan, yang diharapkan dapat mengarahkan anak lebih bebas berekspresi yang menumbuhkan kreativitas dan kepercayaan diri anak.

1. Usia Golden Age (5 – 6 tahun) : menciptakan suasana ruang yang lebih ceria, berwarna dan ekspresif untuk mendukung sensorik anak sehingga dapat lebih kreatif.



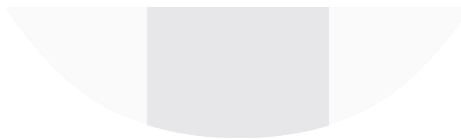
2. Usia Sekolah Dasar (6 – 12 tahun) : menciptakan suasana yang hangat dan bersahabat dan mendukung interaksi anak, sehingga kebutuhan kolaboratif anak di dalam ruang dapat tercipta dengan baik.



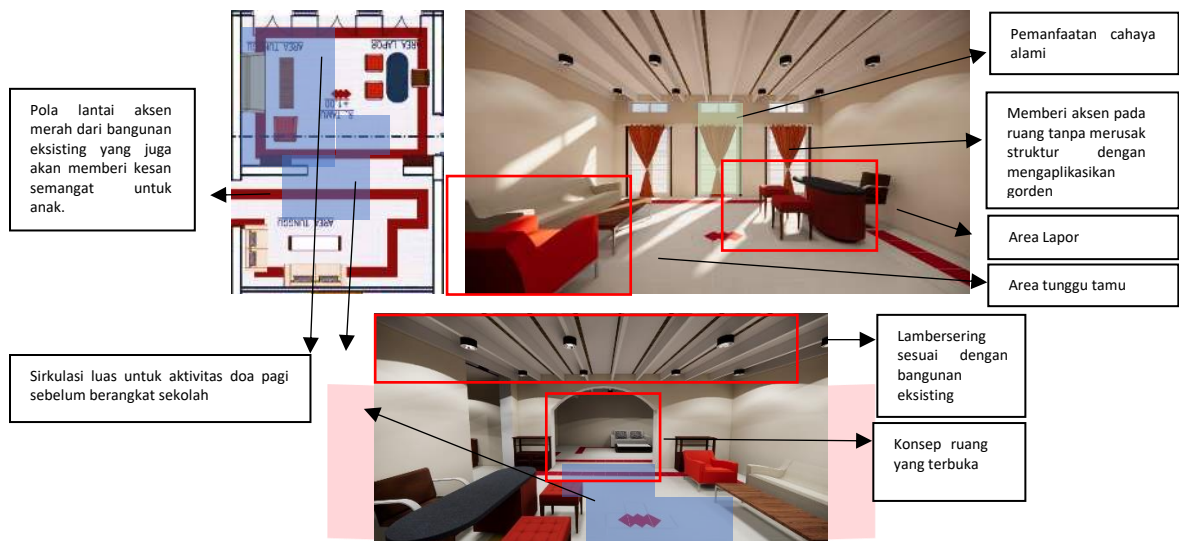
3. Usia Sekolah Menengah (12 – 20 tahun) : menciptakan suasana yang tenang dengan karakter yang mandiri untuk mempertegas karakter dan kebutuhan rasa focus dan privasi yang lebih tinggi dibandingkan kelompok usia lainnya.



Penerapan Konsep



Ruang Tamu



Gambar 1 . Ruang Tamu hasil perancangan
Sumber : karya penulis

Ruang tamu merupakan ruang pertama yang akan ditemui saat memasuki panti. Pada ruang ini, terdapat area untuk pengunjung melapor. Ruang mengusung konsep terbuka sehingga mempermudah pengawasan dan penerimaan pengunjung. Ruang ini juga digunakan sebagai titik kumpul anak panti sebelum berangkat ke sekolah, dimana anak melakukan doa dan absensi. Dengan konsep ruang yang terbuka dan sirkulasi yang lebih leluasa akan memungkinkan aktivitas ini dapat dilakukan dengan nyaman dan aman.

Ruang Bermain

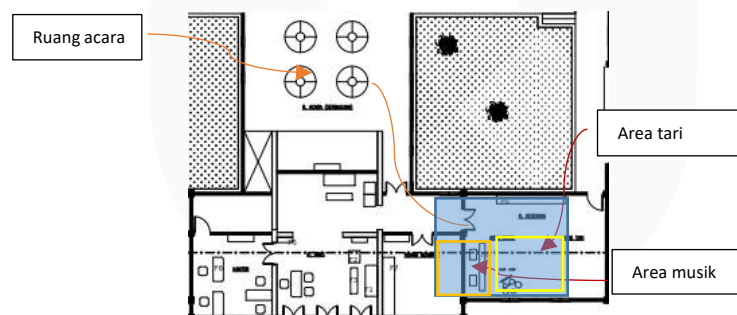


Gambar 2. Ruang bermain berdasarkan perancangan
Sumber : karya penulis

Pada bangunan eksisting, ruang bermain anak tidak tersedia, hanya ada diluar ruangan. Namun, berdasarkan standar pengembangan anak pada panti asuhan, ruang bermain sebaiknya disediakan. Untuk itu, pada perancangan dihadirkan ruang bermain di dalam ruangan yang digunakan untuk anak berusia golden age (5-6 tahun). Lokasi ruangan ini pada perancangan menggantikan ruang music di kondisi eksisting, yang dimana ruang ini berada dekat dengan ruang tamu.

Sirkulasi di depan dan di dalam ruang cukup leluasa sehingga aman dan memudahkan dalam pengawasan anak. Furniture didesain melengkung serta menggunakan karpet lantai sebagai pertimbangan gerak anak yang aktif sehingga meminimalisir benturan. Penerapan pendekatan desain didukung dengan menghadirkan penyimpanan dan rak berwarna dimana anak dituntut untuk bertanggungjawab dan memupuk kedisiplinan anak untuk menjaga kerapihan dengan menyimpan kembali perlengkapan bermainnya yang merupakan pengimplementasian dari hukum kesiapan.

Ruang Keterampilan (Area Musik dan Tari)

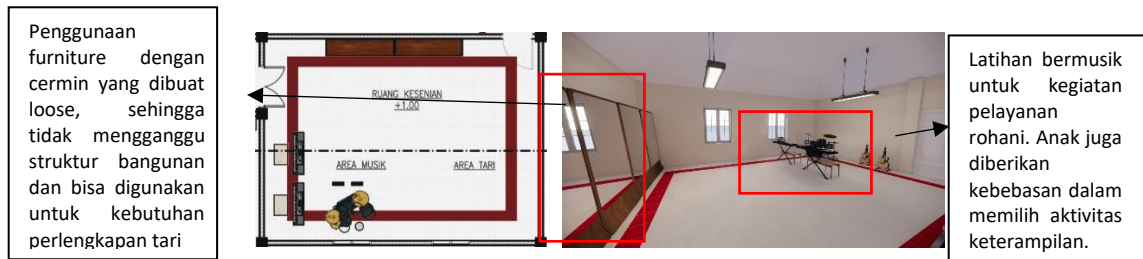


Gambar 3. Sirkulasi Ruang Keterampilan

Sumber : karya penulis

Pada bangunan eksisting, ruang music dengan ruang tari dipisah, dengan kondisi ruang music yang digabung dengan ruang computer. Pada perancangan, dengan pertimbangan kesesuaian fungsi dan zonasi ruang, ruang keterampilan dibagi menjadi area music dan area tari. Ruang ini berada dekat dengan ruang

acara sebagai pertimbangan kemudahan pemindahan peralatan music apabila dibutuhkan saat sedang berlangsung acara di panti.



Gambar 4. Ruang Keterampilan hasil perancangan
Sumber : karya penulis

Pembagian area mengusung konsep terbuka untuk memungkinkan kolaborasi karena keterhubungan keduanya. Pengimplementasian pendekatan behavior adalah hukum akibat, dimana anak diberi kebebasan untuk memilih pengembangan diri untuk mereka pelajari sehingga memiliki rasa percaya diri dan berintegritas. karena kesenian yang akan merangsang kemampuan dan sensitivitas anak, baik secara sensorik maupun motoric.

Ruang Acara (Serbaguna)



Gambar 5. Ruang Acara Hasil Perancangan
Sumber : karya penulis

Ruang digunakan untuk acara kunjungan pada panti dan aktivitas ibadah anak. Karena aktivitas ruang tentative, digunakan furniture custom. Penggunaan warna aksen jingga sebagai upaya membuat anak mudah beradaptasi dengan lingkungannya. Selain itu dipadukan warna alami berupa coklat yang akan memberi kesan hangat dan akrab serta warna hijau yang akan memberikan efek yang segar dan tenang.

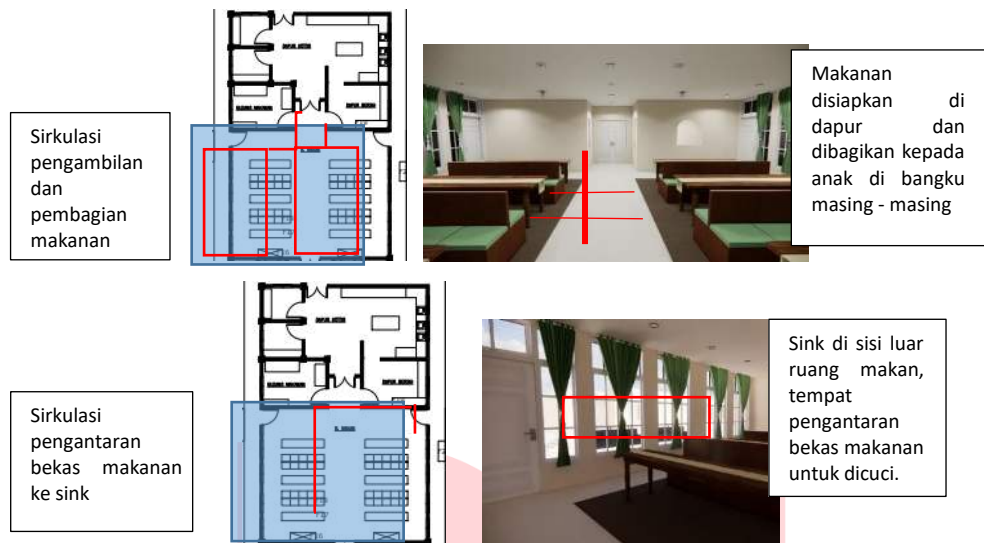
Ruang Santai



*Gambar 6. Ruang Santai hasil perancangan
Sumber : karya penulis*

Ruang digunakan untuk tempat anak bersantai, bercengkrama, menonton, dan lainnya. Konsep ruang mendukung kemampuan anak untuk lebih berempati dan menghargai aktivitas beragam yang ada di dalamnya. Sirkulasi pada ruang ini cukup leluasa, yang memungkinkan kenyamanan akses bagi pengguna yang mendukung fleksibilitas dalam beraktivitas. Ruang dibagi menjadi area menonton dan berbincang. Desain furniture ruang menyesuaikan gaya art deco dengan pengaplikasian warna hangat dari kayu untuk memberikan rasa nyaman dan keterbukaan pada anak.

Ruang Makan



Gambar 7. Sirkulasi Ruang makan hasil perancangan
Sumber : karya penulis

Penyediaan makanan pada anak dilakukan sesuai jadwal piket anak panti. Makanan yang sudah disiapkan akan diambil sendiri oleh anak, yang dimana hal ini akan memupuk kemandirian anak. Selain itu, jika sudah selesai makan, anak diharuskan untuk mengangkat peralatan bekas makanannya ke sink yang berada di samping ruang makan. Hal ini akan memupuk rasa tanggung jawab dan integritas pada anak panti.

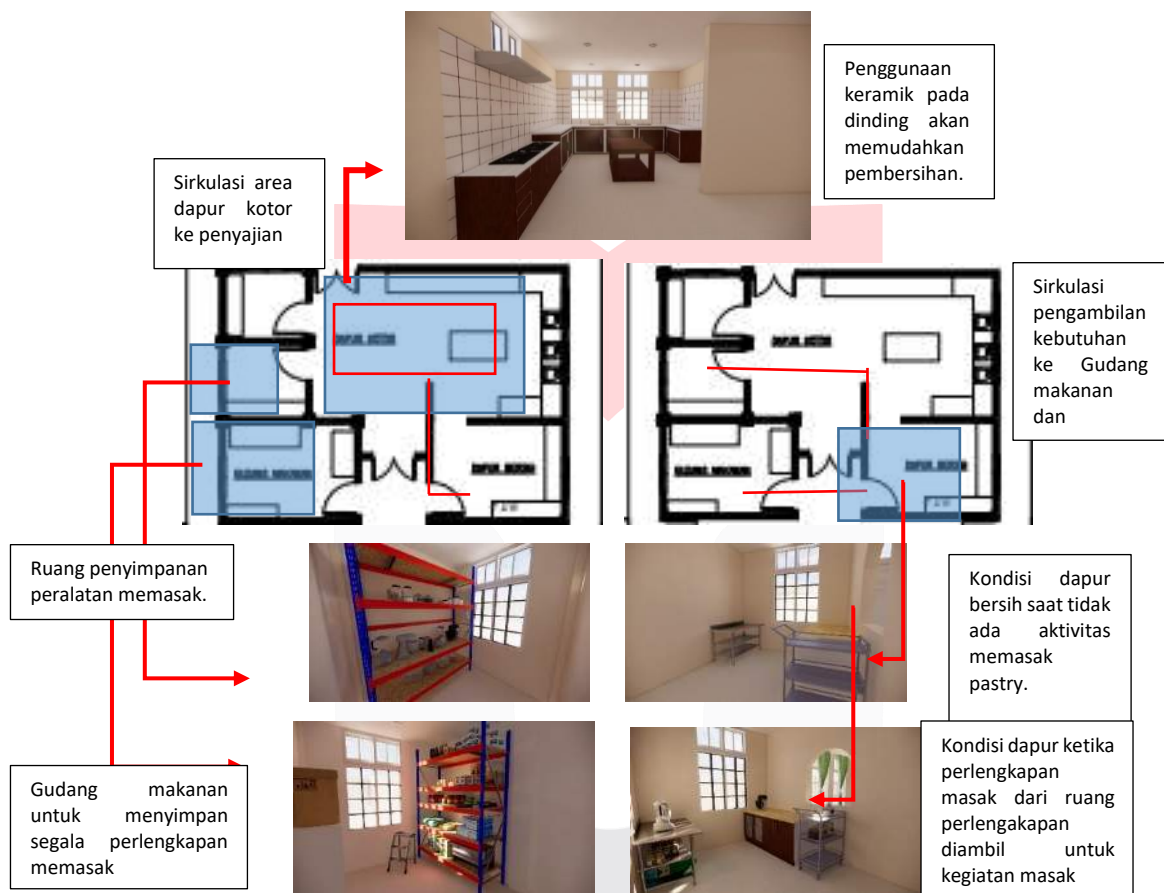


Gambar 8. Ruang makan hasil perancangan
Sumber : karya penulis

Posisi duduk anak sudah disesuaikan, dimana disetiap meja anak usia dini harus didampingi oleh anak yang berusia menengah. Desain furniture berkapasitas 5 orang dalam sebaris. Untuk mengantisipasi sulitnya anak yang berada diposisi tengah untuk keluar, sistem pendampingan diterapkan dengan memposisikan

anak usia dini di area paling tengah, yang akan mempermudah pengawasan, mendukung interaksi dan kemampuan berkomunikasi, serta etika yang baik pada anak.

Dapur, Gudang Makanan dan Ruang Penyimpanan

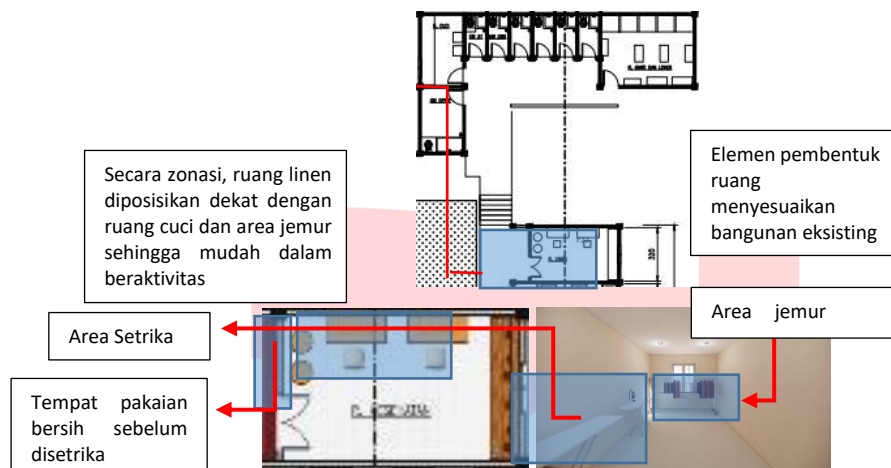


Gambar 9. Kondisi ruang dapur hasil perancangan
Sumber : karya penulis

Dapur dibagi atas dapur saji dan dapur kotor. Pada dapur saji, dilakukan aktivitas penyajian makanan serta pembuatan makanan pastry yang dilakukan hanya pada hari tertentu, untuk usia 15-20 tahun. Perlengkapan yang dibutuhkan disimpan di ruang peralatan barang dan gudang makanan. Hal ini sebagai upaya agar anak bertanggung jawab dan mengantisipasi sirkulasi akan lebih rapih dan aman untuk sehari – harinya. Hal ini akan membentuk karakter anak yang percaya diri dan berintegritas, sebagai pengimplementasian hukum akibat. Anak diberi

kebebasan memilih, namun tetap harus mampu memahami pengetahuan dasar aktivitas di dapur sebagai persiapan diri, sebagai upaya pemenuhan hukum kesiapan.

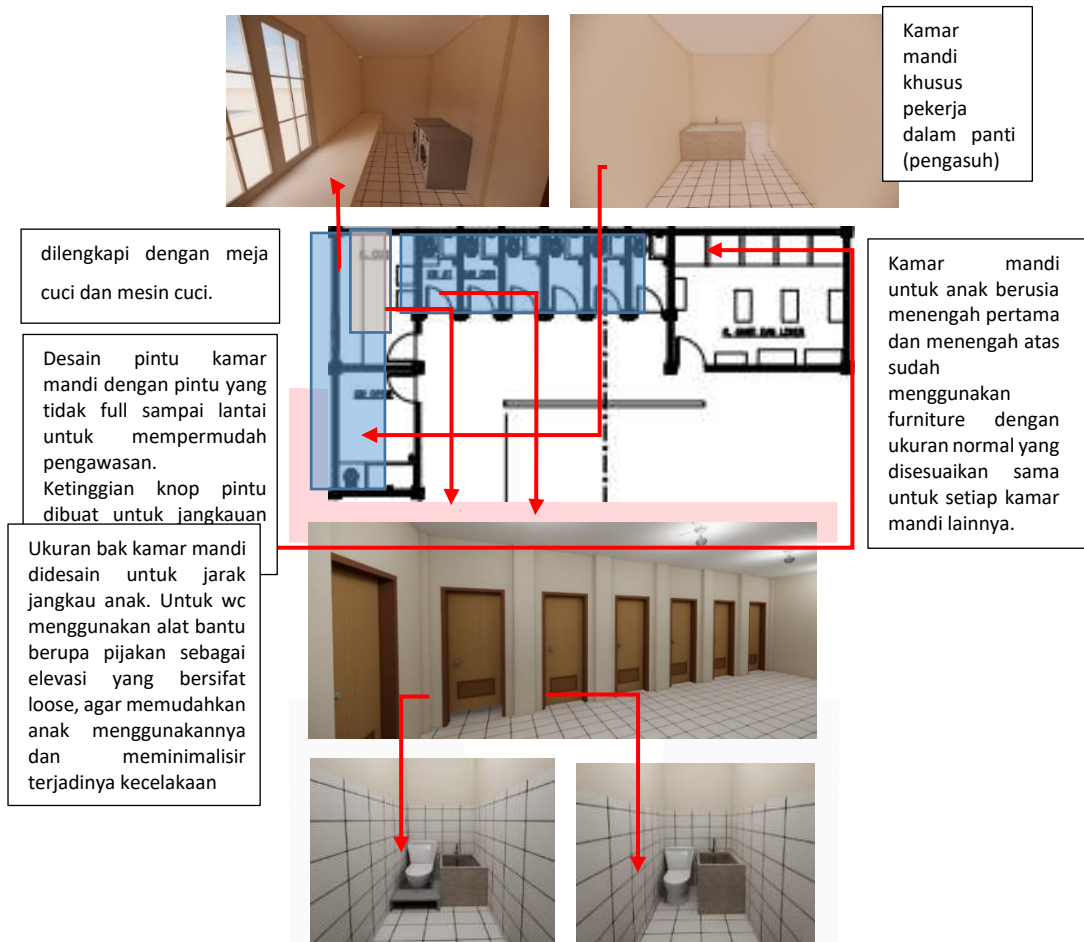
Ruang Linen



*Gambar 10. Kondisi ruang linen hasil perancangan
Sumber : karya penulis*

Pada bangunan eksisting tidak terdapat ruang linen. Namun, berdasarkan standar yang ada, ruang linen perlu disediakan sehingga disediakan dengan fasilitas area setrika, jemur pakaian kering, lemari penyimpanan dan keranjang pakaian kotor. Ruang linen dirancang dekat dengan ruang cuci dan area jemur luar. Kondisi ruang yang terbatas, menuntut anak untuk bertanggung jawab atas barang pribadi dan lebih berempati terhadap orang lain.

Kamar Mandi dan Ruang Cuci



Gambar 11. Kondisi Ruang cuci dan Kamar mandi hasil perancangan
Sumber : karya penulis

Untuk area kamar mandi, dirancang satu ruang khusus untuk anak yang berusia 6 tahun yang sudah mulai untuk mandi sendiri, yang mengimplementasikan hukum kesiapan, yakni membentuk anak yang berani, mandiri dan percaya diri. Untuk kamar mandi penggunaan usia menengah, dirancang sama dengan ukuran standar. Penyediaan fasilitas tersebut akan mendukung kemandirian dan tanggung jawab pada anak.

Ruang ganti (Loker)



*Gambar 12. Kondisi ruang ganti (loker) hasil perancangan
Sumber : karya penulis*

Pada bangunan eksisting belum tersedia ruang ganti anak. Namun, mempertimbangkan jumlah pengguna dan keefisienan waktu, disediakan ruang ini untuk menjaga keprivasian anak khususnya pada saat kondisi panti sedang ramai dengan pengunjung. Pada perancangan, ruang ganti disediakan dengan fasilitas loker dan area rias. Dengan fasilitas tersebut, akan memudahkan anak panti dalam mempersiapkan diri, mengefisienkan waktu, dan belajar lebih menghargai orang lain dengan mempertimbangkan lama penggunaan fasilitas sehingga tidak menimbulkan kendala bagi orang lain.

Ruang Tidur



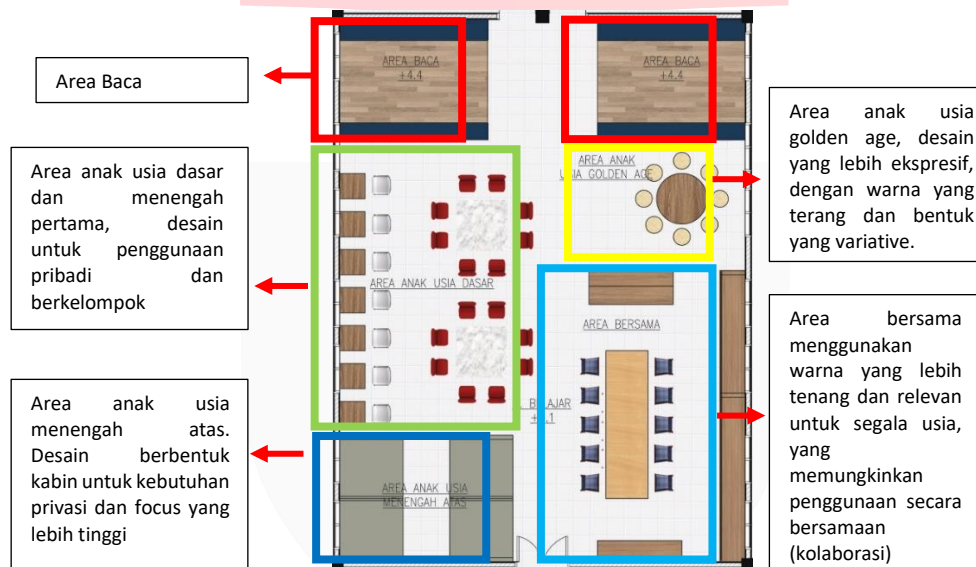
*Gambar 13. Kondisi ruang linen hasil perancangan
Sumber : karya penulis*

Ruang tidur anak hanya digunakan untuk menyimpan kebutuhan pribadi dan beristirahat. Anak berusia 5-10 tahun harus didampingi oleh anak berusia 17-20 tahun. Karena anak berusia dini berjumlah sedikit, penyediaan tempat tidur

usia ini dikelilingi tempat tidur anak berusia dasar dan menengah. Kondisi ini mempermudah pengawasan dan keamanan anak.

Disediakan furniture custom bunk bed dengan lemari yang menyatu yang dimiliki setiap anak. Desain ini diupayakan untuk menciptakan *softskill* berupa kemandirian, tanggungjawab dan kedisiplinan. Ruang mengusung konsep terbuka, yang diharapkan akan menimbulkan rasa percaya diri, kejujuran, dan pengendalian diri yang baik pada anak. Untuk aktivitas pengembangan *hardskill* didukung dengan adanya jadwal bangun dan tidur, dituntut untuk mampu menyimpan barang pribadi dan mengatur kebutuhan dasar diri.

Ruang Belajar



Gambar 14. Kondisi ruang linen hasil perancangan
Sumber : karya penulis



Gambar 15. Area Pintu masuk ruang belajar

Sumber : karya penulis

Area anak usia menengah atas yang berada di dekat pintu masuk dan berbentuk kabin dimanfaatkan untuk memberikan aksen pada ruang, yakni yang tidak merusak struktur. Pada dinding kabin diaplikasikan panel kayu dan mengutip salah satu ayat Alkitab bermaterial akrilik. Selain untuk estetika, desain diharapkan memberi rasa tenang dan memotivasi anak dalam aktivitas belajar.



Mengusung konsep ruang yang terbuka

Menggunakan material yang kokoh, tidak tajam, dan bertekstur

Pengaplikasian corak art deco pada area bench

Menggunakan warna dengan kontras yang lebih rendah untuk merelevankan pada penggunaan bersama

Gambar 16. Area bersama ruang belajar

Sumber : karya penulis



Gambar 17. Area anak usia golden age

Sumber : karya penulis

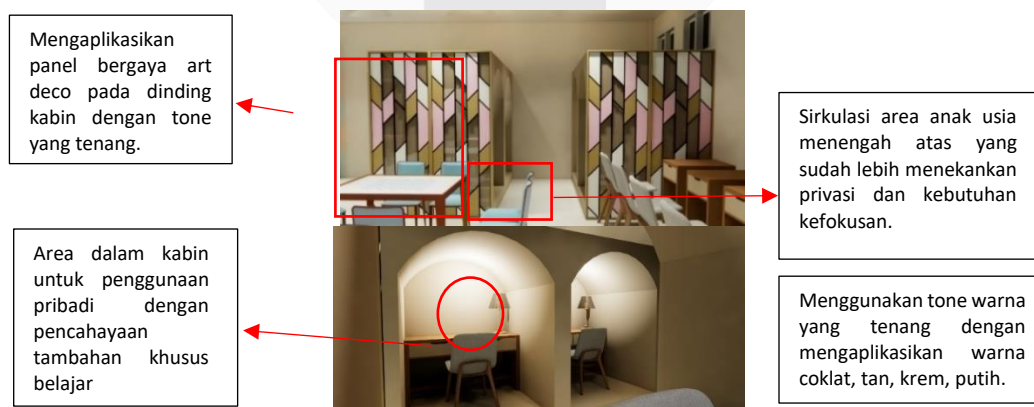
Pada area usia golden age, menggunakan furniture dengan bentuk variatif dan melengkung sebagai pertimbangan keamanan. Area ini menerapkan warna kuning untuk memberikan kesan yang ceria sehingga menumbuhkan motivasi belajar anak dan mampu mendukung kecerdasan anak. Diaplikasikan pula warna biru untuk tetap memberikan ketenangan pada anak, dan meminimalisir kondisi yang mampu merangsang anak merasa terintimidasi. Area ini diposisikan pada area yang lebih dalam ruang belajar dengan sirkulasi sekitarnya yang tidak padat yang memungkinkan alur gerak anak yang aman dan nyaman.



Gambar 18. Area anak usia sekolah dasar

Sumber : karya penulis

Pada area usia sekolah dasar dan menengah pertama, menyediakan area mandiri dan area bersama untuk memenuhi kebutuhan belajar mandiri maupun diskusi kelompok pada anak. Diaplikasikan warna coklat dan biru untuk memberikan rasa nyaman dan tenang.



Gambar 19. Area anak usia menengah atas.

Sumber : karya penulis

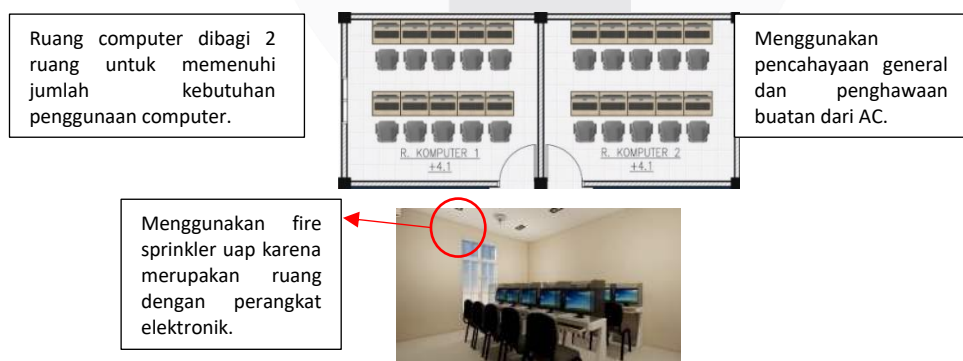
Pada area usia menengah atas, didesain berbentuk kapsul dengan tujuan menciptakan ruang bersifat privat yang mewadahi kebutuhan tingkat fokus anak yang lebih tinggi dibandingkan usia lainnya. Pada area ini menggunakan warna – warna yang netral dan monokrom dari warna coklat sebagai penyesuaian kondisi anak yang sudah lebih stabil dan tenang.



Gambar 20. Kondisi ruang area membaca
Sumber : karya penulis

Area didesain dengan elevasi sebagai penanda area yang berbeda. Elevasi menggunakan kayu yang tidak terikat pada ruang sebagai antisipasi tidak merusak struktur bangunan eksisting. Area ini juga dibuat lebih tertutup yakni dengan menyediakan pembatas berupa sekat yang juga berdiri sendiri (tidak terikat pada ruang) sehingga akan mendukung kebutuhan aktivitas baca yang lebih tenang.

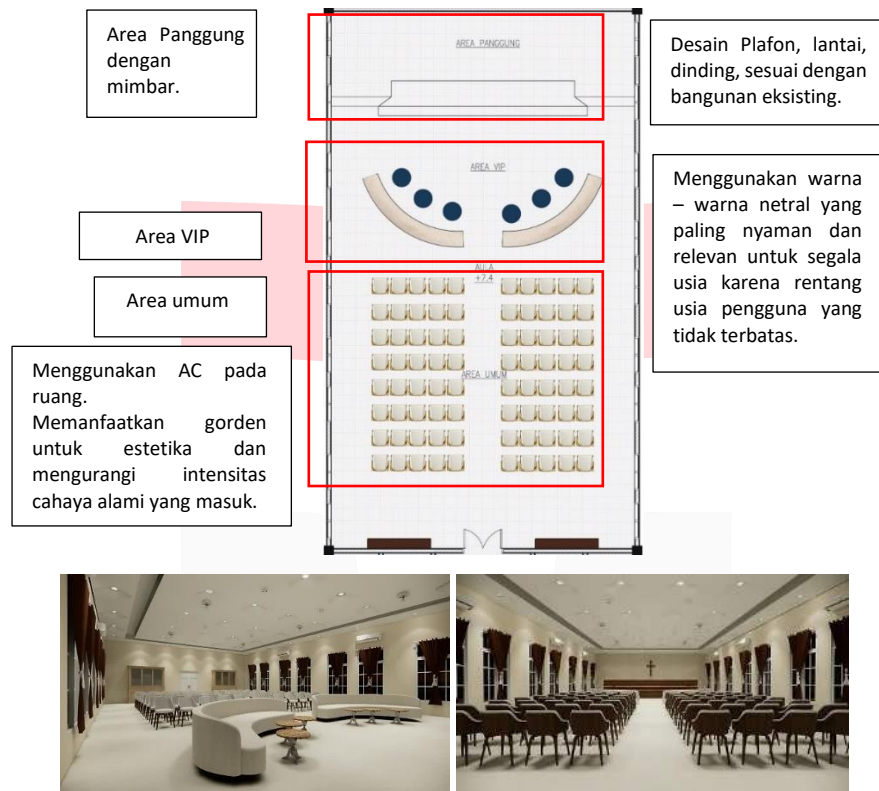
Ruang Komputer



Gambar 21. Kondisi ruang komputer hasil perancangan
Sumber : karya penulis

Ruang computer dibagi atas 2 ruang. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan ukuran ruang computer pada bangunan eksisting yang terlalu kecil sehingga tidak mampu memenuhi kebutuhan penggunaanya.

Aula



Gambar 22. Kondisi Aula hasil perancangan
Sumber : karya penulis

Aula sebagai tempat pelaksanaan kegiatan dalam jumlah besar, seperti kegiatan ibadah acara Natal, Paskah atau kegiatan yang diselenggarakan dari Lembaga Bala Keselamatan itu sendiri.

KESIMPULAN

Dalam perancangan interior pada fasilitas publik, perlu dilakukan analisa yang tepat sesuai dengan perilaku dan aktivitas yang dilakukan pengguna di dalamnya. Pertimbangan harus dari segi estetika dan fungsional sehingga fungsi

utama bangunan dapat terwujud dengan baik. Dalam hal ini, panti asuhan, perlu dilakukan pendekatan desain secara sistematis sehingga hasil perancangan mampu menyelesaikan permasalahan dan kebutuhan yang ada dalam bangunan panti asuhan.

Dalam perancangan panti ini ditekankan perancangan ruang yang mampu memenuhi kebutuhan anak panti, dengan mendukung proses perkembangan dan pembentukan karakter anak melalui penyediaan fasilitas pengembangan softskill dan hardskill. Perancangan ini pula dilakukan dengan mengacu pada visi dan misi panti itu sendiri. Melalui pendekatan Behavior menurut Thorndike, perancangan dilakukan dengan dasar menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman bagi anak, memberi kebebasan memilih sehingga mampu membentuk anak yang mampu berkembang secara baik sekalipun di dalam lingkungan panti asuhan. Dengan ini diharapkan dapat membentuk anak panti dengan karakter yang berkualitas, yang siap berkontribusi dalam lingkup masyarakat yang lebih luas ketika sudah menginjak usia yang mengharuskan anak panti tersebut dilepas dari lingkup pengawasan panti asuhan.

DAFTAR PUSTAKA

Keputusan Menteri Sosial RI No. 50/HUK/2004 tentang Standarisasi Panti Sosial
(Indonesia). Diakses dari

<https://jdihn.go.id/files/617/kepmensos%2050huk2004.pdf>

Panero, Julius, -at al-, 1979. New York. *Human Dimension & Interior Space*,
WhitneyLibrary of Design

Prasetyo, Nana. (2010). *Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta :
Kementerian Pendidikan Nasional

*Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor: 19 Tahun 2009 Tentang Pengelolaan
Kawasan dan Bangunan Cagar Budaya.*

- Sari, Sriti Mayang. (2004). *Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan Dan Pendidikan Anak Di Taman Kanak-Kanak*. Dimensi Interior : Surabaya.
- Shabilla, W. S., Rachmawati, R., Farida, A. PERANCANGAN KINDERLAND CHILDREN CENTER. (2020). e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, Page 6196.
- Thorndike, E. L. (1898). Animal intelligence: An experimental study of the associative processes in animals. *The Psychological Review: Monograph Supplements*, 2(4), i–109. <https://doi.org/10.1037/h0092987>
- Undang -Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan UU Perlindungan Anak (Indonesia). Diakses pada 14 Januari 2022 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38723/uu-no-35-tahun-2014>
- Undang-Undang Republik Indonesia No.23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

