



RASA KEPEMILIKAN: PENERAPAN KONSEP 'HOME' DI PANTI ASUHAN

A PLACE TO BELONG: IMPLEMENTING "THE MEANING OF HOME" CONCEPT AT AN ORPHANAGE

Muhammad Bayu Pratama & Salmina Wati Ginting*

Departemen Arsitektur, Universitas Sumatera Utara, Indonesia

*bayu.khasi09@gmail.com

Abstrak

Panti asuhan merupakan sebuah institusi yang bertugas menjaga dan melindungi hak-hak anak sebagai pengganti orang tua yang bertanggung jawab. Permasalahan utama adalah banyak berdiri panti asuhan ilegal dan tidak layak huni. Studi ini menyelidiki berbagai strategi dan pendekatan yang digunakan dalam menyediakan lingkungan pengasuhan yang inklusif. Tujuan utama panti asuhan adalah menciptakan lingkungan yang nyaman dan menyenangkan bagi anak-anak. Dengan menelaah penerapan konsep "home" di lingkungan panti asuhan, jurnal ini menyoroti pentingnya meningkatkan kesejahteraan emosional, dan memenuhi kebutuhan unik setiap anak. Konsep "home" dalam perancangan panti asuhan bertujuan untuk menciptakan suasana yang mirip dengan rumah sendiri bagi anak-anak. Hal ini dapat dicapai melalui desain arsitektur yang memperhatikan fungsi dan ergonomi ruang, pemilihan warna yang hangat, serta pencahayaan yang baik. Perabotan dan dekorasi interior juga memainkan peran penting dalam menciptakan suasana yang nyaman dan pribadi. Dengan menerapkan konsep "home" dalam perancangan panti asuhan, diharapkan anak-anak dapat merasakan kenyamanan, kehangatan, dan keamanan seperti di rumah. Konsep ini tidak hanya menciptakan lingkungan yang optimal untuk tumbuh kembang anak-anak, tetapi juga memberikan pengalaman hidup yang positif dan mendorong pembentukan ikatan emosional yang kuat antara anak-anak dan lingkungan.

Kata Kunci: Konsep *Home*; Lingkungan; Panti Asuhan; Tumbuh kembang anak

Abstract

Orphanages are responsible child protection institutions that safeguard children's rights and act as substitutes for parents. The problem lies in the proliferation of illegal and unfit orphanages. This study investigates various strategies and approaches used in providing inclusive caregiving environments aimed at creating a place where children feel comfortable. By examining the implementation of the "home" concept in orphanage settings, this journal highlights the importance of improving emotional well-being and meeting the unique needs of each child. The "Home" concept in orphanage design aims to create an environment that resembles a real home for the children residing there. This can be achieved through architectural designs that prioritize functional and ergonomic spaces, the use of warm colors, and adequate lighting. The selection of furniture and interior decorations also plays a crucial role in creating a comfortable and personal atmosphere. By implementing the "home" concept in orphanage design, it is expected that children living there can experience a sense of comfort, warmth, and security similar to being in their own homes. This concept not only creates an optimal environment for the growth and development of children but also fosters strong emotional bonds between children and their surroundings.

Keywords: *Child Development; Enviroment; Home Concept; Orphanage*

How to Cite: Pratama, M.B, & Ginting, S.W, (2024), Rasa Kepemilikan: Penerapan Konsep 'Home' di Panti Asuhan, *Journal of Architecture and Urbanism Research*, 7 (2): 204-215

PENDAHULUAN

Panti asuhan adalah bagian dari sebuah lembaga yang bertanggung jawab dalam melindungi hak-hak anak dan berperan sebagai pengganti orang tua dengan tujuan memenuhi kebutuhan spiritual dan pelayanan sosial bagi anak asuh agar mereka dapat berkembang hingga mencapai kedewasaan dan mampu berperan sebagai individu dan warga negara yang aktif dalam masyarakat. Anak-anak yang tinggal di panti asuhan meliputi yatim piatu, yatim, piatu, anak-anak yang ditinggalkan karena keterbatasan ekonomi orang tua, anak-anak yang lahir dari hubungan yang tidak sah, serta anak-anak dengan cacat fisik dan mental (dengan disabilitas). Data yang dikumpulkan oleh Dinas Sosial Kota Medan menunjukkan bahwa pada tahun 2021 hingga bulan Juni tercatat sebanyak 95 anak terlantar, sedangkan pada tahun 2020 hingga bulan Desember tercatat sebanyak 127 anak terlantar. Sebelum pandemi, jumlah anak terlantar di Medan bahkan tidak melebihi 100 orang. Pada tahun 2017 hingga bulan Desember, jumlahnya hanya 41 orang, tahun 2018 sebanyak 36 orang, dan tahun 2019 sebanyak 83 orang (Pane, 2021). Akan tetapi menurut koran elektronik kota medan tidak kekurangan tempat penyediaan panti asuhan sebagai tempat perlindungan anak terlantar, bahkan panti asuhan di kota medan dinilai sudah melebihi kapasitas (Pane, 2021). Permasalahannya adalah banyaknya berdiri panti asuhan illegal dan tidak layak dihuni. selain itu kebanyakan panti asuhan di kota medan, kurangnya fasilitas panti seperti, ruang kesehatan, ruang makan, area bersama, dan ruang interaksi anak, dan desain yang diberikan seadanya, tidak

mempertimbangkan aspek psikologis dan perilaku anak. Panti asuhan sebagai pengembangan sosial anak akan terhambat dan kurang terpenuhi, karena nilai pendukung interaksi sosial hanya ada pada pengurus panti saja, ruang dan lingkungan tidak ikut andil dalam kembang dan tumbuh anak-anak panti.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Farida (2013), terdapat masalah di mana banyak anak-anak di panti asuhan merasa canggung, mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, dan kurang terbuka. Untuk mengatasi hal ini, penting bagi panti asuhan untuk tidak hanya menjadi tempat penampungan semata, tetapi juga memiliki ikatan emosional dengan penghuninya. Oleh karena itu, perencanaan panti asuhan yang baik sangat diperlukan agar anak-anak merasakan suasana seperti "*home*". Panti asuhan seharusnya tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga sebagai lingkungan di mana anak-anak dapat merasa nyaman, dihargai, aman, dan bebas berekspresi sepenuhnya. Pada dasarnya, tujuan ini tidak hanya karena panti asuhan menyediakan perlindungan dari cuaca dan lingkungan yang tidak aman, tetapi juga untuk memberikan rasa kepemilikan terhadap bangunan tersebut.

Diperlukan suatu sistem baru yang relevan guna mengimplementasikan konsep "*The meaning of home*" melalui desain arsitektur yang berfokus pada perilaku anak-anak penghuni panti asuhan, agar tidak hanya berfungsi sebagai tempat perlindungan semata, tetapi juga dapat membentuk ikatan emosional dengan mereka. Dalam menerapkan konsep "*the meaning of home*" dalam desain bangunan panti asuhan, diperlukan pendekatan

arsitektur berdasarkan perilaku pengguna bangunan, sehingga tujuan dan fungsi yang terhubung dengan perilaku anak-anak dapat saling mempengaruhi dan menciptakan perilaku yang diinginkan. Bangunan tersebut diharapkan mampu mengatasi masalah sosial yang dialami oleh anak-anak panti, seperti kecenderungan mereka untuk menjauh dari interaksi sosial dengan lingkungan sekitar.

METODE PENELITIAN

Metode/pendekatan penyelesaian masalah berupa, analisis masalah yang merupakan langkah awal untuk menganalisis masalah yang perlu dipecahkan, melakukan pengumpulan informasi terkait data data tentang kebutuhan pengguna, pemahaman tentang konteks lingkungan dan persyaratan teknis. Pengumpulan informasi dapat berupa studi literatur maupun studi banding yang komprehensif membantu dalam mengidentifikasi solusi yang tepat. Kemudian melakukan pengonsepan berdasar analisis dan dievaluasi berdasarkan kriteria tertentu untuk memilih konsep terbaik. Terakhir melakukan pengembangan dan implemetasi terkait rinci dari konsep solusi menjadi desain yang konkret dengan memperhatikan aspek teknis, estetika, dan kebutuhan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis aspek fungsi

Prinsip pelayanan panti asuhan harus didasarkan pada nilai-nilai kekeluargaan, yang meliputi pertolongan, pengawasan, pengasuhan, pemenuhan kebutuhan dasar, dan perlindungan hak-hak anak. Dalam konteks yang berbeda,

prinsip pelayanan panti asuhan dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Pelayanan preventif, yang fokus pada upaya mencegah anak-anak terkena masalah di sekitar mereka, sehingga mereka dapat tumbuh tanpa beban dan masalah yang berarti.
2. Pelayanan kuratif dan rehabilitatif, yang bertujuan untuk menyembuhkan anak-anak yang sudah mengalami masalah dan menyelesaikan setiap masalah yang ada, sehingga anak-anak tersebut dapat tumbuh dan berkembang secara normal.

Dengan mengikuti prinsip-prinsip ini, pelayanan panti asuhan dapat memberikan perlindungan dan perawatan yang sesuai bagi anak-anak, serta membantu mereka dalam mengatasi masalah yang mereka hadapi. Sedangkan menurut (Khanbabaei, 2020) prinsip ruang desain panti asuhan harus mempertimbangkan hal hal sebagai berikut:

1. Perasaan nyaman dan aman/terlindungi



Gambar 1. Panti Asuhan Aisyiyah Nganjuk
Sumber: <http://arsip.muhammadiyah.or.id/>

Pada aspek ini mempertimbangkan setiap anak memiliki ruang pribadi.

2. Penyesuaian dengan lingkungan sekitar



Gambar 2. City for Human Welfare (Turkey)
Sumber : www.cityforhumanwelfare.org

Pada aspek ini sesuai dikarenakan berada ditengah lingkungan dan diterima oleh masyarakat.

3. Ruang harus dikategorikan. kategorisasi dapat meningkatkan kemampuan pengenalan anak dan sekaligus anak dapat merasakan dirinya sebagai anggota masyarakat luas.



Gambar 3. Habit for Orphan Girl (Iran)
Sumber : www.archdaily.com/887653/habitat-for-orphan-girls-zav-architects

Ruang memiliki 5 kategori: *Home, Conscience, Employment, Sport, Healthcare, Education.*

4. Menciptakan ruang yang mampu membuat suasana menyenangkan dan bahagia.



Gambar 4. Panti Asuhan Aisyiyah Nganjuk
Sumber: <http://arsip.muhammadiyah.or.id/>

Suasana ruang terbentuk karena kesesuaian fungsi ruang dengan kegiatan yang terjadi serta penerapan warna ruang yang terkesan hangat.

5. Ruang di rancang harus dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak.



Gambar 5. City for Human Welfare (Turkey)
Sumber : www.cityforhumanwelfare.org

Desain ruangan memiliki kombinasi warna dan banyak terletak peralatan dengan warna yang cerah, sehingga memancing rasa keingintahuan anak.

Analisis penerapan konsep

Arsitektur perilaku adalah pendekatan yang mempertimbangkan semua aspek respon atau reaksi melalui pemikiran, karakteristik, atau persepsi orang sebagai pengguna dalam lingkungan buatan manusia, terutama dalam konteks bisnis. Konsep ini dapat diinterpretasikan sebagai studi tentang hubungan antara perilaku manusia dan lingkungan, dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan yang dapat menyesuaikan pola perilaku dengan

kebutuhan penggunanya. Dalam konteks ini, arsitektur perilaku berusaha menggabungkan elemen-elemen desain yang memperhatikan dan merespons kebutuhan, preferensi, dan pola perilaku individu sehingga menciptakan lingkungan yang sesuai dan mendukung bagi pengguna. (Jessica, 2011). Terdapat beberapa konsep arsitektur perilaku yang menjadi kajian penting menurut (Laurens, 2004) antara lain:

1. Pengaturan perilaku (behavior setting) merujuk pada elemen-elemen fisik atau spasial yang membentuk suatu kegiatan atau aktivitas tertentu, membentuk suatu sistem tempat atau ruang. Dalam konteks ini, pengaturan perilaku mencakup segala hal yang dapat memengaruhi dan membentuk perilaku individu atau kelompok dalam suatu lingkungan. Pengaturan perilaku menciptakan konteks yang memfasilitasi interaksi, komunikasi, dan aktivitas yang diinginkan.
2. Kognisi spasial (*spatial cognition*), juga dikenal sebagai peta mental, mengacu pada kumpulan pengalaman mental seseorang tentang lingkungan fisik di sekitarnya. Ini melibatkan pemahaman dan persepsi individu tentang lokasi, arah, jarak, dan hubungan spasial antara objek dan tempat di dalam lingkungan. Kognisi spasial memainkan peran penting dalam navigasi, orientasi, dan pemahaman konsep ruang, serta dalam pengambilan keputusan dan perilaku di lingkungan fisik.
3. Persepsi lingkungan (*environment perception*) mengacu pada berbagai fenomena visual yang dialami oleh

seseorang terhadap pengaturan dan elemen-elemen lingkungan di sekitarnya. Ini melibatkan pengenalan, interpretasi, dan pemahaman individu terhadap informasi visual yang diperoleh dari lingkungan. Persepsi lingkungan mempengaruhi cara individu merespons dan berinteraksi dengan lingkungan, serta bagaimana mereka membentuk pengalaman dan pemahaman mereka tentang lingkungan tersebut.

Tabel 2. Mengaplikasikan perilaku dalam desain

No	Pertimbangan perilaku dalam desain		
	Prinsip	Kriteria	Penerapan
1	<i>How people see</i> (cara seseorang melihat sesuatu)	Objek dapat dirasakan langsung dengan penglihatan	Penggunaan warna
2	<i>How people read</i> (cara seseorang membaca)	Objek harus mudah untuk dibaca dan dipahami	Peletakan bangunan dan jalur sirkulasi
3	<i>How people remember</i> (cara seseorang mengingat)	Objek memiliki ciri khusus dan menempel di pikiran seseorang	Peletakkan elemen elemen rancangan dan bentuk yang unik
4	<i>How people think</i> (cara seseorang berpikir)	Objek memiliki tujuan yang jelas dan memberikan informasi	Peletakan penanda untuk kejelasan pengguna
5	<i>How people focus their attention</i> (cara seseorang memfokuskan)	Objek memiliki sifat karakteristik	Variasi desain, bentuk dan ketinggian suatu bangunan.

	an perhatian)		
6	What motivateed People (cara memotivvasi seseorang)	Objek/faktor yang mendukung motivasi mudah ditemukan dan mudah digunakan	Peletakkan pohon dan peneduh bagi pengguna
7	How people feel (bagaimana seseorang merasakan)	Objek tersebut memberikan kesan kenyamanan, keindahan dan keamanan	Kelengkapan fasilitas pada desain
8	How people decide (Bagaimana seseorang mengambil keputusan)	Objek memiliki opsi	Terdapat main entrance, side entrance serta jalur sirkulasi masing-masing.
9	People are social animals (Bagaimana cara seseorang bersosialisasi)	Objek harus memberikan kedekatan fisik untuk terjadinya interaksi ikatan sosial	Peletakan taman dan open space

Pertimbangan dan konsep tersebut memiliki satu kesatuan (saling terhubung) agar terciptanya desain yang memiliki penerapan yang selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan untuk menghasilkan perilaku yang diinginkan. Adapun penerapan kriteria dan konsep pengendalian perilaku sebagai berikut :

1. Aspek Behavior Setting



Gambar 6. Duke Integrative Medicine (USA)

Sumber: <https://dhwprograms.dukehealth.org/>
Parkir di desain jauh dari area meditasi dan area terapi dikarenakan perilaku pengguna bangunan yang tidak ingin berada area sibuk. Perpustakaan dibuat homy, nyaman sebagai tempat membaca dan belajar. Juga bentuk sirkulasi linear bercabang serta berkelok-kelok sesuai dengan perilaku anak yang suka mengeksplorasi.

2. Spatial Cognition



Gambar 8. Toyama Children Center (Jepang)

Sumber:

<https://lovetomi.seesaa.netiarticle/44335613.html>

Penampilan bangunan yang unik serta massa bangunan yang berbeda meninggalkan kesan dinamis yang merangsang daya tarik anak.

3. Enviroment perception



Gambar 8. Perpustakaan Umum Freedom Institute (Indonesia)

Sumber: <https://freedom-institute.org/>

Tatanan meja disediakan dengan model meja bersama dan berbilik, hal ini dipertimbangkan berdasarkan perilaku pengguna ruang yang datang bersama dan sendiri, selain itu perpustakaan ini memberi fasilitas musik dengan nada rendah dan ac

agar meningkat kan kenyamanan dan mengurangi rasa bosan.

Lokasi

Lokasi perancangan berada di Lokasi Jalan Gagak Hitam No.37, Sei Sikambing B, Kec. Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara tersebut merupakan lahan kosong yang berada di wilayah perdagangan serta perumahan kepadatan tinggi (RDTR Kec.Medan Sunggal). Lokasi perancangan diukur menggunakan media Global System Positioning (GPS). Berdasarkan pengukuran GPS, luas tapak lokasi perancangan adalah ±12.800 m² atau 1,28 Ha dengan KDB 80% (Pemerintah Kota Medan, 2015-2035).

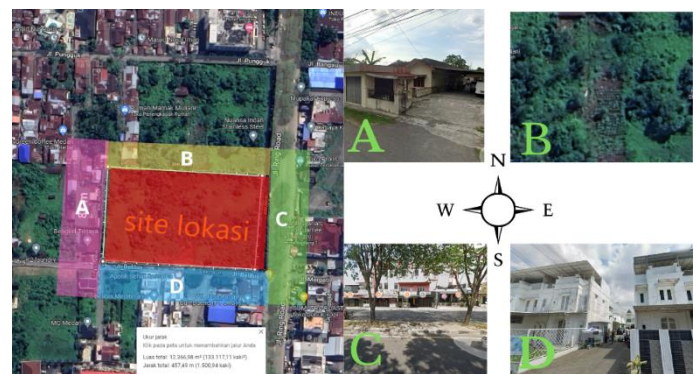


Gambar 9. Lokasi rancangan tapak
Sumber: Maps (2023)

Terletak di Jalan Gagak Hitam No. 37, Sei Sikambing B, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara, terdapat sebuah lahan kosong dengan luas sebesar 12.800-meter persegi atau setara dengan 1,28 hektar. Lahan ini memiliki kontur datar, yang menjadikannya cocok untuk pengembangan berbagai jenis proyek. Dalam penggunaan lahan ini,

terdapat ketentuan KDB (Koefisien Dasar Bangunan) sebesar 80%, yang mengindikasikan bahwa 80% dari lahan dapat digunakan untuk pembangunan bangunan. Sedangkan KDH (Koefisien Dasar Hijau) sebesar 20%, menunjukkan bahwa 20% dari lahan harus tetap berfungsi sebagai area hijau atau ruang terbuka. Selain itu, terdapat juga ketentuan KLB (Koefisien Lantai Bangunan) sebesar 3, yang berarti lantai bangunan yang dapat dibangun maksimal tiga kali luas lahan. Adapun GSB (Garis Sempadan Bangunan) memiliki jarak 10-meter dari tepi lahan, sementara lebar jalan di sekitarnya mencapai 33 meter. Dengan adanya luas lahan yang cukup besar dan kondisi kontur datar, lahan ini menawarkan potensi yang menarik untuk pengembangan proyek-proyek seperti pembangunan perumahan, kompleks komersial, atau fasilitas umum. Potensi ini dapat dimanfaatkan sesuai dengan ketentuan peruntukan lahan dan regulasi yang berlaku.

Berdasarkan eksisting lingkungan sekitar pada kondisi lapangan, lokasi perancangan memiliki batas-batas sebagai berikut :



Gambar 10. Batasan Lahan
Sumber: Maps (2023)

- Batasan Barat (A) : Berbatasan dengan bengkel Trijaya dan rumah warga
- Batasan Utara (B) : Berbatasan dengan lahan kosong
- Batasan Timur (C) : Berbatasan dengan Jalan Gagak Hitam dan ruko
- Batasan Selatan (D) : Berbatasan dengan Jalan Belibis dan rumah warga (komplek)

Potensi

lahan

Site memiliki kondisi yang potensial dan sesuai dengan kriteria lokasi, *site* berdekatan dengan lingkungan masyarakat, *site* berdekatan dengan area ibadah, *site* berdekatan dengan apotek dan *site* berdekatan dengan sekolah, *site* memiliki potensi terhadap dukungan fungsi sekitar, sehingga dalam pemenuhan kebutuhan panti asuhan pada *site* ini tercukupi



Gambar 11. Potensi Lahan
Sumber: Maps (2023)

Dalam menentukan lokasi dan *site* Panti Asuhan, terdapat beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan. Salah satunya adalah Peraturan Menteri Sosial Nomor 30 Tahun 2011 yang mengatur tentang "Standar Nasional Pengasuhan untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak". Dalam

peraturan ini disebutkan bahwa lokasi situs Panti Asuhan harus berada di tengah-tengah masyarakat. Hal ini bertujuan agar Panti Asuhan dapat melibatkan masyarakat sekitar dalam kegiatan yang ada di dalamnya, serta dekat dengan fasilitas-fasilitas penunjang bagi anak-anak. Fasilitas-fasilitas tersebut meliputi bangunan edukasi/sekolah, bangunan kesehatan seperti puskesmas, tempat bermain dan rekreasi, perpustakaan, serta pusat atau area olahraga, dan sebagainya. Pada gambar tersebut terdapat beberapa bangunan dengan fungsi pendukung berdirinya panti asuhan yang sesuai dengan Permensos No. 30 Tahun 2011 (Peraturan Menteri Sosial RI tentang SNPA untuk LKSA No. 30 Tahun 2011: 4)

1. Jarak 276 meter dari *site* berdekatan dengan tempat ibadah masjid Nurul Iman dan Nur Rukiyah, sehingga *site* memiliki potensi dalam aspek rohani bagi penghuni panti asuhan.
2. Jarak 40 meter dari *site* berdekatan dengan lingkungan warga, hal ini berpotensi dalam melibatkan masyarakat terhadap kegiatan panti asuhan, baik dari segi bantuan maupun partisipasi.
3. Jarak 30 meter dari *site* berdekatan dengan apotek, hal ini berpotensi dalam menangani aspek kesehatan dan pengobatan penghuni panti.
4. Jarak 376 meter dari *site* juga dekat dengan bermacam sekolah, hal ini berguna agar anak panti dapat memperoleh pendidikan yang tidak terlalu jauh dari tempat tinggal mereka.

Gambar konsep dan hasil

Dalam penerapan perancangan panti asuhan ini, konsep yang diterapkan

adalah "*the meaning of home*" dengan pendekatan arsitektur perilaku. "*The meaning of home*" merupakan konsep dimana suatu bangunan memiliki perasaan seperti berada di rumah, atau konsep yang memberi perasaan kekeluargaan pada suatu ruangan. Konsep ini dipilih karena kebanyakan anak penghuni panti, kehilangan sosok figur keluarga dan kurang mendapat perhatian. Uraian tersebut mengindikasikan uraian yang lebih dalam dari hanya naungan fisik adalah "*home*". Bagaimana sebuah naungan fisik menjadi "*home*" bagi penghuninya ada 6 aspek yang dapat membuat penghuni merasakan keberadaan *home* yaitu:

- a) *Haven*: merupakan tempat perlindungan dan menjadi rumah bagi kita ketika kita merasa aman dan memiliki privasi.
- b) *Order*: mencerminkan pengaturan baik secara spasial maupun temporal, menjaga ritme kehidupan tetap stabil dan menciptakan kesan yang teratur dan akrab.
- c) *Identity*: merupakan pusat identitas kita. Kita membentuk citra diri, etnis, dan situasi sosial
- d) *Connectedness* : menyampaikan rasa keterhubungan dengan orang, tempat, dan waktu tertentu. Kita menjadi bagian dari sesuatu yang lebih besar, seperti keluarga dan budaya.
- e) *Warmth* : memiliki arti metaforis sebagai tempat yang hangat secara interpersonal melalui interaksi dengan keluarga atau orang lain.
- f) *Physical suitability* : secara fisik cocok dengan kebutuhan psikologis yang berbeda sesuai dengan tahap kehidupan kita.

Apabila berhasil memenuhi enam elemen ini, rumah akan mencerminkan identitas individu dan sosial yang kuat bagi penghuninya. Hal ini akan memberikan mereka rasa kepemilikan, kebahagiaan, kebebasan dalam berekspresi, dan ikatan yang kuat di dalam rumah tersebut. Tidak semua orang memiliki rumah yang dapat disebut sebagai "home", dan mereka dianggap "homeless" jika rumah mereka tidak memenuhi elemen-elemen tersebut. Secara fisik, mereka memiliki tempat tinggal, tetapi tempat tersebut hanya berfungsi sebagai tempat tinggal tanpa memiliki makna yang mendalam.

Penerapan konsep hasil

Konsep ini menekankan pada hubungan antar ruang, interior, area privasi serta kegiatan kedisiplinan pada perancangan. Demi menciptakan rasa seperti di "rumah" dalam suasana panti asuhan. Adapun penerapan kriteria dan konsep "*Home*" berdasarkan prinsip sebagai berikut :

1. Haven



Kamar tidur yang menjaga privasi individu dengan baik, serta adanya lemari untuk menyimpan barang-barang pribadi, foto, dan poster.

2. Order



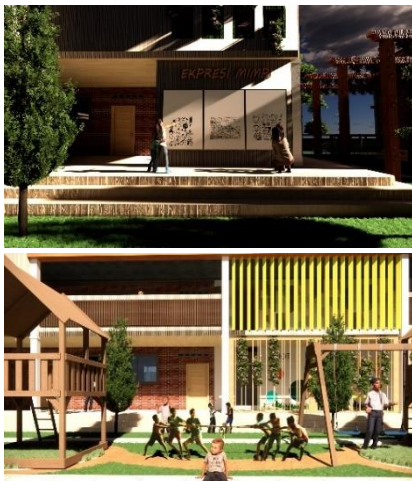
Terdapat ruang Bimbingan dan Konseling (BK) dan pengaturan area khusus untuk anak-anak dan remaja (dengan penerapan papan jadwal).

3. Identify



Menerapkan personalisasi (rasa memiliki) dan elemen agama untuk menciptakan identitas (seperti adanya ruang musholla).

4. Connectedness



Penempatan layout yang berdekatan dan berhadapan (sosiapetal) bertujuan untuk menciptakan interaksi antara ruang atau penghuni.

5. Warmth



Menggunakan layout sosiapetal dengan memastikan terpenuhinya cahaya alami serta memperhatikan hubungan antara ruang luar dan dalam.

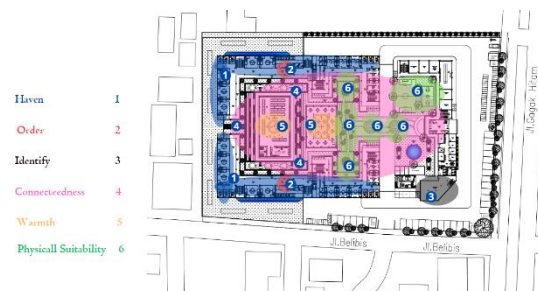
6. Physical Suitability



Menyediakan beragam area untuk kegiatan yang berbeda, sesuai dengan kecocokan dan kebutuhan penghuni.

Gambar hasil

Konsep ini menekankan pada hubungan antar ruang, interior, area privasi serta kegiatan kedisiplinan pada perancangan. Demi menciptakan rasa seperti di “rumah” dalam suasana panti asuhan. Konsep tapak pada panti asuhan ini mempertimbangkan beberapa elemen ruang luar yang mampu menimbulkan perasaan terikat terhadap yang terjadi di ruang luar tersebut karena desain tersebut memberikan fasilitas dalam berinteraksi antar sesama.

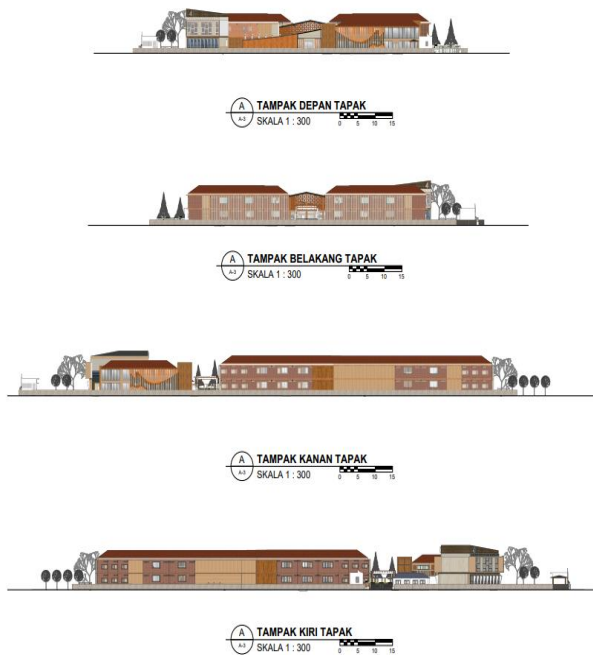




Gambar 12. Tapak desain
Sumber: Pribadi (2023)

Konsep *facade* tapak akan menggunakan beberapa material kayu dan ekspose bata memberi jarak antar kayu, agar dapat memanfaatkan aliran udara masuk, material kayu tidak hanya kuat namun mampu meninggalkan kesan mahal pada bangunan, sehingga diharapkan mampu mengangkat stigma negatif pada anak panti asuhan.

Respon dari konsep perwajahan sementara itu seperti :



Gambar 5. Tapak
Sumber: Pribadi (2023)

SIMPULAN

Konsep “home” dalam panti asuhan menciptakan kesempatan bagi anak untuk membentuk hubungan yang berarti dengan pengasuh dan sesama penghuni panti asuhan. Dalam suasana kekeluargaan, anak dapat mengembangkan ikatan yang erat, merasakan kehangatan keluarga, dan belajar tentang hubungan sosial yang sehat. Ini penting untuk perkembangan sosial dan emosional mereka serta membantu mereka dalam membangun keterampilan interpersonal yang positif. Diharapkan dengan adanya penambahan panti asuhan ini dapat memberikan kenyamanan bagi anak. Dengan mengembangkan konsep “home” pada bangunan juga diharapkan dapat menerapkan kehangatan seperti “home” secara pasif dan aktif untuk bangunan yang ada di kota Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- rah, Bhakti dan Wahid, Julaihi. 2013. *Arsitektur dan Sosial Budaya Sumatera Utara*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- C. 2013. Anak asuh (Studi Kasus : Panti Asuhan Vincentius Putri) *Arsitektur Interior Fakultas Teknik Universitas Indonesia*, mewalikan anak terlantar (orphan) sebagaimana orangtua dari anak-anak tersebut. Diunduh di <http://lib.ui.ac.id/naskahringkas/2015-09/S46609-christianafaridae>.
- ossi, I. 2019. AD classics: Amsterdam Orphanage/Aldo van Eyck. Diambil di https://www.archdaily.com/151566/ad-classics-amsterdamorphanage-aldo-van-eyck?ad_medium=gallery.
- , R. (2008). Environmental psychology, homelessness and dignity. Diambil di <https://www.humiliationstudies.org/documents/StrumseOslo08meetingEnvpsySession>.
- /medan.tribunnews.com/2021/08/14/data-dinsos-menunjukkan-jumlah-anak-terlantar-meningkat-selama-pandemi-mayoritas-usia-sekolah-dasar. Diakses tanggal 9 januari 2023 pukul 02.00 WIB.

- <https://www.bchousing.org/publications/Shelter-Design-Guidelines.co>. Diakses tanggal 10 Januari 2023 pukul 00.30 WIB.
- Indriyati, S.A. 2010. Coping with Physical Environment: The Case Studies of Low-Income Housing in Jakarta. *Masyarakat, Kebudayaan, dan Politik*. 23 (4): 257-268.
- Indriyati, S.A. 2016. Materi Perkuliahan Mata Kuliah Arsitektur Perilaku. *Bahan Ajar*. Program Studi Arsitektur. Fakultas Teknik. Universitas Persada Indonesia Y.A.I.
- Indriyati, S.A. 2020. Bahan Ajar Arsitektur Perilaku: Materi 09 – Coping Behavior (Perilaku Coping) Theories & Descriptions. *Bahan Ajar*. Online Learning Universitas Persada Indonesia Y.A.I.
- Khanbabaei, A. 2020. Designing Orphanage With The Approach of Creating Sense. *Journal of Architecture and Design*. 15(1): 45-62.
- Laurens, J.M. 2004. Morfologi Dan Tipologi Bangunan Kampung Glam Di Singapura Dengan Pendekatan Analisis 31 Maret 2018.
- Mar'at, S. dan Kartono, L.I. 2006. *Perilaku Manusia*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Olesen, Jacob. 2013. Color Psychology. Child Behavior and Learning Through Colors, Diambil di <https://www.colorImpactChildren'sBehaviorandLearning-color-meanings.com>). Diakses tanggal 20 Januari 2023 pukul 11.00 WIB.
- Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia. 2011. Standar Nasional Pengasuhan Anak Untuk Lembaga Kesejahteraan Anak. Kementerian Sosial Republik Indonesia, Jakarta. 117 Hal.
- Yuliana, A. 2009. Perilaku dan Arsitektur. Diambil di <http://berburucumicumi.blogspot.com/2009/06/arsitektur-dan-perilaku.html>. Diakses tanggal 20 Januari 2023 pukul 11.15 WIB.
- Yuliasuti, Y. dan Utami, S. R. 2016. Peningkatan Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Program Panti Asuhan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 10(2): 171-181.