

## SARANA ASUHAN BAGI ANAK YATIM PIATU AKIBAT COVID-19

Felix Jonathan<sup>1)</sup>, Budi Adelar Sukada<sup>2\*)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, felixjonathann@gmail.com

<sup>2)</sup>\*Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, budia@ft.untar.ac.id

\*Penulis Korespondensi: budia@ft.untar.ac.id

Masuk: 13-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

### Abstrak

Memasuki masa covid 19, diperkirakan lebih dari 40.000 anak akan kehilangan orangtuanya. Hal tersebut menciptakan generasi anak yatim piatu. Permasalahan anak yatim piatu telah menjadi isu yang signifikan. Tanpa adanya sosok orang tua, kebutuhan kognitif, afektif, dan motorik tidaklah terpenuhi. Anak juga kehilangan sosok pemenuhan kebutuhan segi ekonomi dan juga arahan atas masa depannya. Demikian terbentuklah generasi dengan perspektif moral yang buruk yang dimana individu melakukan hal yang melewati batas hukum seperti mencuri, membunuh, dll. Tindakan kriminalitas tersebut merupakan bentuk pelarian akan perasaan trauma yang belum sembuh. Melewati pendekatan *Empathy Architecture*, pendekatan empati berfokus pada pengguna utama yaitu anak yatim piatu. *Human Centered Design* adalah pendekatan desain dengan memperhatikan ide kreatif yang menyelesaikan permasalahan anak yatim piatu. Target pengguna dipisahkan menjadi 2 kategori yaitu anak SD dan anak SMP. Sebelum itu penelitian dilakukan dengan upaya berfokus pada anak yatim piatu akan bagaimana peran arsitektur dapat memenuhi kebutuhan kognitif, afektif, dan motorik anak yatim piatu. Wawancara pada dosen psikologi dilakukan dengan upaya menambah wawasan akan perbedaan tingkah laku anak yang memiliki rasa trauma pada usia muda ini. Dengan demikian diharapkan mendapatkan pemahaman mengarah pada implementasi desain yang diperlukan dalam menyembuhkan permasalahan trauma anak yatim piatu, serta memberikan arahan akan masa depan anak. Perancangan akan berprinsip pada penerapan konsep *Stimulating Environment* yang dimana perancangan lingkungan yang merangsang yang dimana mendorong pengguna untuk melakukan kegiatan interaksi tubuh satu sama lain. Dengan pendekatan tersebut pengembangan 3 gagasan yaitu lingkungan yang merangsang, lingkungan multi-indra, dan gangguan positif digunakan sebagai acuan akan apakah panti asuhan tersebut secara arsitektur efektif dalam mempengaruhi masalah psikologis anak yatim piatu. Desain akan merangsang indera-indera manusia yang meliputi indera pengelihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan sentuhan. Dengan demikian diharapkan proses penelitian dapat menghasilkan perancangan yang dapat menjadi sarana asuhan, sarana penyembuhan, serta menyiapkan anak untuk masa depannya.

**Kata kunci:** Anak Yatim Piatu; Kebutuhan anak; Trauma

### Abstract

Entering the Covid 19 era, it is estimated that more than 40,000 children will lose their parents. This created a generation of orphans. The problem of orphans has become a significant issue. Without parents, cognitive, affective, and motor needs are not fulfilled. Children also lose the figure of fulfilling economic needs and also direction for their future. Thus a generation with a bad moral perspective is formed where individuals do things that cross legal boundaries such as stealing, killing, etc. These criminal acts are a form of escape from feelings of trauma that have not yet been healed. Through the *Empathy Architecture* approach, the empathetic approach focuses on the main users, namely orphans. *Human Centered Design* is a design approach that takes into account creative ideas that solve the problems of orphans. Target users are separated into 2 categories, namely elementary school children and junior high school students. Prior to that, research was conducted with

*efforts to focus on orphans on how the role of architecture can meet the cognitive, affective, and motor needs of orphans. Interviews with psychology lecturers were carried out in an effort to add insight into the differences in the behavior of children who have a sense of trauma at this young age. Thus, it is hoped that understanding will lead to the implementation of the designs needed in healing the trauma problems of orphans, as well as providing direction for the child's future. The design will be based on the application of the Stimulating Environment concept, which is the design of a stimulating environment which encourages users to carry out body interaction activities with each other. With this approach the development of 3 ideas namely a stimulating environment, a multi-sensory environment, and positive distractions is used as a reference for whether the orphanage is architecturally effective in influencing the psychological problems of orphans. Design will stimulate the human senses which include the senses of sight, hearing, smell, taste, and touch. Thus it is hoped that the research process can produce designs that can be a means of care, a means of healing, and prepare children for their future.*

**Keywords:** *Child's needs; Orphans; Trauma*

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pada tahun 2020 memasuki masa covid-19, tercatat lebih dari 20.000 anak kehilangan orangtuanya di Indonesia. Sedangkan Satuan Tugas (Satgas) penanganan menunjukkan 11.045 anak menjadi yatim akibat pandemi tersebut. Data Imperial College London yang telah dirangkum oleh Divisi Penelitian dan Pengembangan (Litbang) Kompas dikabarkan di Indonesia bahwa 38.127 orang anak kehilangan orangtuanya. Bahkan telah diestimasikan oleh KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) bahwa lebih dari 40.000 anak akan menjadi yatim, piatu, atau yatim piatu. KPAI Kawa memprediksi bahwa anak yang menjadi yatim piatu sekitar 50.000 anak hingga pada bulan Juli 2021.

Sebagai penerus generasi bangsa, anak yatim piatu menghadapi gangguan dalam fase bertumbuh dalam bentuk trauma. Gangguan dalam bentuk trauma tersebut mempengaruhi dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik seorang anak. Gangguan trauma diakibatkan oleh tidak adanya kehadiran atau kehilangan dari salah satu dan/atau kedua orang tua mereka. Anak tidak mendapatkan sosok pengasuh, sedangkan sosok pengasuh adalah pengaruh terpenting dalam proses anak pertumbuhan dan perkembangan, terutama pada masa-masa kritis.

Memenuhi kebutuhan afeksional ayah dan ibu sangat penting bagi perkembangan jiwa anak. Kehilangan kebutuhan afeksional ini menyebabkan seseorang jatuh dalam depresi. Faktanya, penelitian sebelumnya telah menemukan bahwa tingginya kualitas interaksi dan jangka waktu interaksi seorang anak dengan orangtuanya dapat memprediksi kesehatan anak yang lebih baik (Carr & Springer (2010)). Kekurangan kebutuhan afeksional akan menghambat pembentukan karakter dalam hal kualitas kekuatan mental, moral, dan budi pekerti seorang anak. Anak yatim, piatu dan yatim piatu juga tidak mendapatkan hak-haknya, seperti hak pendidikan dan kesehatan yang disediakan oleh sosok pengasuh. Pengaruh tersebut berdampak pada masa depan anak seusia beranjak pada masa dewasa. Pembentukan karakter yang terhambat pada masa dewasa akan menciptakan individu dengan kualitas mental, moral, dan kecerdasan yang buruk.

### Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat masalah yaitu tidak efektifnya fasilitas rehabilitasi yang ada karena rehabilitasi seharusnya mengutamakan perasaan tiap pecandu yang memiliki permasalahan dan alasan yang berbeda-beda saat memakai narkoba, namun saat ini kebanyakan rehabilitasi belum mempertimbangkan perasaan dan kebutuhan pecandu narkoba, seperti hanya dimasukan dan dikumpulkan di suatu fasilitas dengan aktivitas yang berulang dan kebanyakan lokasinya berada jauh dari masyarakat sehingga terasa seperti terisolasi dari dunia luar seperti penjara. Selain itu yang menarik perhatian adalah rehabilitasi akan efektif kepada pengguna yang ingin berhenti, sehingga dibutuhkan juga fasilitas yang dapat meregulasi pemakaian bagi pengguna narkoba yang belum ingin berhenti agar penyebaran dan penggunaannya terawasi dan tidak menimbulkan penyakit.

### Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah untuk menciptakan fasilitas untuk anak-anak yatim piatu yang kehilangan orangtua akibat Covid-19 yang berkisar dari SD hingga SMP. Hal ini dilakukan dengan menciptakan 3 program utama yaitu program penyembuhan, mendidik, dan mengasuh.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Anak Yatim Piatu

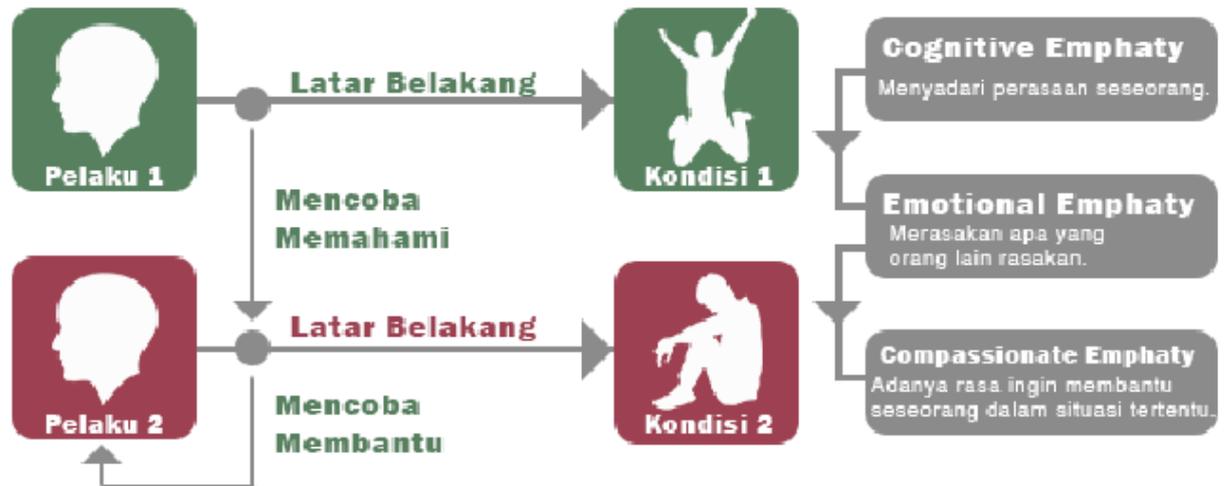
Anak Yatim adalah anak yang kehilangan ayahnya, sedangkan anak piatu adalah anak yang kehilangan ibunya. Anak Yatim Piatu adalah anak yang kehilangan kedua orangtuanya. Dalam pembahasan ini penggunaan kata yatim piatu digunakan untuk mewakili yatim, piatu, maupun yatim piatu.

### Trauma

Trauma merupakan bentuk tekanan yang menyerang psikologis dan emosional seseorang. Umumnya pengalaman ini terjadi karena pengalaman yang buruk dan berkaitan dengan kekerasan. Traumatis adalah suatu kejadian yang menyebabkan tekanan stress ekstrem dan melebihi kemampuan suatu individu untuk memprosesnya. Kejadian trauma sendiri dapat terjadi dari kekerasan fisik maupun psikologis. Walaupun dapat terjadi pada usia berapapun, pada umumnya trauma terwujud pada usia *golden age*. Hal ini dikarenakan anak pada usia tersebut, pertumbuhan fisik dan psikologis mulai. Traumatis jika tidak disembuhkan dapat merusak proses pertumbuhan seorang anak menjadi dewasa. Oleh karena itu disarankan proses penyembuhan dilakukan sejak dini.

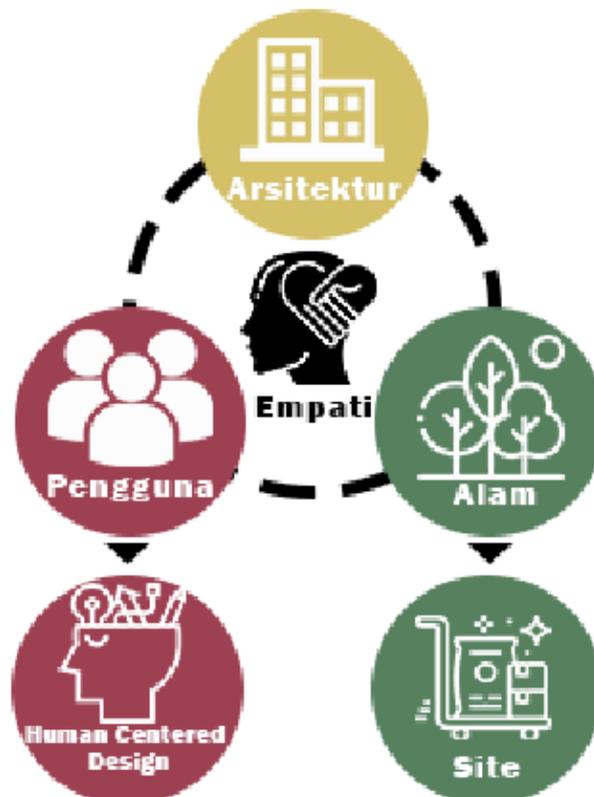
### Arsitektur Empati

Kata *Empathic* atau empati merupakan pengertian akan kemampuan manusia untuk memahami perasaan dan masalah orang lain serta bagaimana cara mereka berpikir. Kemampuan ini dilakukan dengan menempatkan diri pada perspektif dan posisi orang tersebut. Empati dapat diartikan juga sebagai kemampuan memahami dan mengerti perasaan dari sudut orang lain. Perlu diperhatikan bahwa adanya kesalahpahaman akan pengertian empati dengan simpati. Perbedaan terletak pada simpati yang memiliki sudut pandang yang kasihan dan duka ketimbang empati yang pendekatannya mencoba untuk memahami perasaan orang lain.



Gambar 1. Pemahaman Empati  
Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Arsitektur itu sendiri merupakan produk bangunan yang terwujud melalui proses-proses yang terdiri dari perencanaan, perancangan, konstruksi, dan struktur. Bangunan sendiri memiliki fungsi yang sebagai ruang untuk menampung aktivitas. Dalam konteks arsitektur empati, proses perancangan sering terjadi keterhubungan antara Arsitek, Pengguna, dan Alam.



Gambar 2. Hubungan Arsitektur, Pengguna, dan Alam  
Sumber: Olahan Pribadi, 2023

### **Pendekatan Desain *Stimulating Environment***

Menurut *European Journal of Environment and Public Health* dalam perancangan panti asuhan desain bangunan harus dapat merangsang indra anak dengan salah satu metodenya yaitu menghubungkannya dengan alam yang dapat mendukung perangsangan anak secara psikologis (Roy, 2014). Terdapat tiga gagasan yang digunakan untuk menciptakan perancangan yang ditujukan untuk penyembuhan dan mengurangi trauma. Tiga gagasan tersebut adalah:

#### ***Lingkungan yang Merangsang***

Lingkungan merangsang bertujuan menciptakan lingkungan yang melibatkan tubuh, mendorong eksplorasi sensorik pada anak serta menawarkan kenyamanan hubungan dengan lingkungan alam. Merangsang pada indera memberikan sinyal pada otak anak serta memperkuat jaringan saraf yang terbentuk pada jaringan saraf. Panti asuhan khususnya pada pusat perawatan institusional berkemungkinan besar tidak memiliki ruang untuk menikmati keajaiban sensualnya, hal ini dikarenakan ruang tidak memiliki ruang daya tarik sentuhan, bau, kehidupan di luar gerbang institusional. Dalam proses pengembangan individu anak, permainan sensorik dapat meningkatkan pertumbuhan kognitif, perkembangan afektif, keterampilan sosial, kemampuan motorik, dan kemampuan berkomunikasi. Perkembangan fisik, mental, dan psikologis terbentuk dari pengalaman semasa kecil, pengalaman tersebut nantinya akan mengambil peran dalam membentuk masa depan pada dikehidupan dewasa. Oleh karena itu sangat merugikan jika perkembangan psikologi anak terganggu sejak umur anak karena berdampak besar saat dewasanya.

#### **Lingkungan Multi-Indera**

Ketika seorang individu datang pada suatu lingkungan baru, individu akan menggunakan menggunakan keseluruhan inderanya untuk merasakan lingkungan tersebut. Multi Indera memanfaatkan seluruh indera manusia dengan cara menambah pengaturan dan perasaan lingkungan untuk membangun pengalaman. Steven Hall mengatakan bahwa pengalaman merangsang ruang, suara, dan bau memiliki bobot yang sama dengan pengalaman merangsang yang melibatkan pengelihatannya. Setiap pengalaman arsitektur yang menyentuh adalah multi-endera, kualitas ruang, materi, dan skala terukur oleh kelima indera manusia yaitu mata, hidung, kulit, lidah, kerangka, dan otot.

#### **Gangguan Positif**

Gangguan positif dapat dikatakan sebagai suatu gangguan yang bersifat distraksi. Dalam konteks ini, gangguan positif dapat mengalihkan fokus dari pemikiran negatif ke pemikiran yang lebih positif melalui lingkungan dengan yang yang bersifat restoratif. Gangguan positif sering digunakan oleh penelitian kesehatan sebagai sarana untuk mempercepat pemulihan pasien. Bahkan menurut Shepley, gangguan positif melibatkan karakteristik desain dengan upaya mendorong pemulihan stress dari pasien, pengunjung, dan staff. Beberapa bentuk gangguan positif dapat berupa seni (musik dan hiburan), akses kepada alam, dan interaksi sosial terhadap sesama.

Pengaruh Sensasi/Aspek Lingkungan pada Indera:

#### *Menyentuh dan Tekstur*

Sentuhan membantu seseorang untuk merasakan perbedaan antara tubuhnya dengan lingkungan sekitar. Kesadaran ini menjadi titik pusat jaminan dan pengetahuan akan keberadaan seseorang. Jika seseorang kehilangan pengetahuan ini, seorang individu tersebut menjadi terlepas dari dunia sekitar mereka tidak terkecuali oleh tubuh mereka sendiri. Tekstur-tekstur yang berbeda dapat menciptakan lingkungan yang sensorik, kognitif, dan lingkungan yang interaktif. Selain itu, hal tekstur dapat mempengaruhi persepsi rasa, bau, suara, dan ingatan masa lalu. Bangunan yang menggunakan bahan keras dan dingin, seperti baja, lembaran kaca besar, dan alumunium dapat membuat bangunan menjadi terasa tidak bersahabat karena mereka melambangkan produk mesin tanpa kehidupan. Bahan lain seperti kayu dapat memberikan kehangatan serta karena sifatnya yang toleran terhadap perubahan lingkungan, dapat mewartahi berbagai perubahan dalam suasana hati.

Pengelihatan, Warna, Cahaya, dan Gerak:

#### *Warna*

Warna memiliki sifat yang paling kuat, efektif, dan memiliki pengaruh mistik pada sebuah bangunan. Penggunaan warna dapat mempengaruhi langsung pada suasana mental dan sensasi seseorang. Oleh karena itu, warna berkontribusi langsung pada individu pada aspek kognitif, emosional, dan perkembangan sosial. Warna dengan spektrum hangat seperti merah, oranye, dan kuning berkorelasi langsung dengan kegembiraan, sedangkan warna dengan spektrum gelap dan jenuh seperti warna hitam dan merah tua lebih intens dibandingkan dengan warna lembut.

#### *Pencahayaan*

Tujuan utama dalam pencahayaan bangunan yaitu memberikan kenyamanan visual yang sesuai. Selain pengelihatan, pencahayaan juga mengatur ritme sirkadian sekresi hormon dan suhu tubuh yang berpengaruh langsung pada tidur, kewaspadaan, tindakan, dan suasana hati. Pencahayaan mempengaruhi individu dalam persepsi dan reaksi lingkungan. Oleh karena itu desain panti asuhan harus memperhatikan beberapa aspek yang berhubungan dengan pencahayaan seperti jendela dan bukaan pintu. Selain itu lampu berwarna juga dapat digunakan pada beberapa pengaturan. Dengan demikian setiap ruangan harus dapat mengatur minimum dan maksimum pencahayaannya dengan memperhatikan ruangan interior dalam segi tujuan dan kegunaannya.

#### *Gerak*

Memindahkan hal-hal secara tidak terduga dapat membuat objek menjadi lebih menarik dibandingkan dengan objek statis. Ada beberapa cara untuk mengimplementasikan pergerakan kedalam suatu perancangan, seperti memproyeksikan gambar, bergerak, patung kinetik, air mancur, dan elemen mekanik seperti lift dan elevator. Penerapan ini sering terjadi secara tidak langsung dan tampak pada patung dan tanaman yang menciptakan bayangan yang bergerak. Makhlik hidup seperti ikan, burung, kucing, dan hewan peliharaan lainnya dapat menawarkan kegembiraan yang tidak terduga. Implementasi aspek ini dalam panti asuhan dapat memberikan kesibukan, kegiatan yang terlibat, serta hiburan terus menerus.

### *Mendengarkan dan Suara*

Pertumbuhan anak yang sehat seringkali membutuhkan berbagai macam aspek yang beragam, terutama bahasa. Kekurangan dan kelebihan dalam aspek ini dapat menyebabkan beberapa masalah. Musik dapat membantu individu dalam melupakan masalah masa lalu dan kesehariannya. Pelatihan bermain musik dimulai pada sebuah panti asuhan di Eropa pada abad-17, yang dimana orang-orang Eropa berkumpul dan menikmati pertunjukan musik. Pelatihan ini telah bertahan di panti asuhan di seluruh Italia dengan tujuan mengajarkan kedisiplinan dan menekankan pentingnya kerjasama tim dalam mencapai tujuan bersama. Tradisi ini menimbulkan kepercayaan bahwa musik dapat membantu menenangkan kesedihan individu.

Pengaruh Sensasi / Aspek Lingkungan pada Perspektif:

#### *Tampilan Inspiratif*

Madi menunjukkan bahwa lingkungan monoton dapat mengurangi kemampuan dalam berpikir kreatif (Maddi 1962). Melihat karya seni dapat menginspirasi pikiran, implementasi lukisan dapat membantu memicu emosi, persepsi, dan proses mental lainnya. Suatu ruangan dapat berfokus pada penggunaan karya seni, artefak, dan desain yang menarik sehingga dapat membantu anak menghasilkan berbagai kesan.

#### *Melepaskan Pikiran/Keterbukaan dan Keluasan*

Beberapa bukti mengatakan bahwa adanya keterhubungan antara gerakan dan pemikiran kreatif ada. Oleh karena itu panti asuhan menyediakan tempat kreatif yang luas dengan lantai yang cukup untuk mendorong aktivitas yang bebas dan kreatif. Ruang yang tercipta memungkinkan ruang dengan fungsi yoga, meditasi, dan aktivitas relaksasi lainnya. Tempat yang luas membantu memberikan rasa keterbukaan serta melepaskan pikiran dari hambatan dan pembatasan. Dengan demikian, strategi desain harus membuat ruangan tampak lebih besar untuk menghasilkan perasaan.

Aspek Emosi dan Lingkungan yang mempengaruhi Psikologi:

#### A. Ruang dan Bentuk

Telah dibuktikan bahwa bentuk dapat berdampak pada perasaan dan pemikiran seseorang. Sebagai contoh ruang tersusun secara geometri seperti segitiga, piramida dan sudut siku-siku cocok pada kalangan umum, sedangkan bentuk lingkaran halus dan kurva yang tidak memiliki bentuk tajam lebih cocok untuk anak yang masih berkembang secara mental. Dapat dikatakan dalam proses desain, mencari bentuk yang sesuai krusial dalam memaksimalkan perangsangan. Berikut adalah bentuk-bentuk dan pengaruhnya pada pikiran dan perasaan:

##### *Lingkaran*

melambangkan hubungan, gerakan, keamanan, dan kesempurnaan. Disisi lain lingkaran juga menggambarkan rasa feminitas berupa kehangatan, nyaman, sensualitas, komunitas, ketuhanan, dan cinta.

##### *Kotak*

melambangkan keteraturan, logika, penahanan, dan keamanan. Bentuk tersebut juga melambangkan maskulinitas berupa kekuasaan, kekuatan, tekad, dan stabilitas.

##### *Segitiga*

melambangkan energi, kekuatan, keseimbangan, hukum, sains, dan agama. Serta bentuk ini menunjukkan kejantanan yang bersifat kekuatan, agresif, dan gerakan dinamis.

Karakteristik bentuk penting dalam mengambil peran desain anak-anak. Proporsi ruangan penting dalam menentukan kenyamanan pengguna. Sebagai contoh individu tidak akan merasa nyaman di kamar dengan posisi langit-langit plafond yang terlalu tinggi begitu juga dengan langit-langit plafond yang terlalu rendah. Skala ruangan merupakan faktor penting dalam desain, sesuai untuk proposional begitu juga untuk usia dan pertumbuhan. Dengan demikian merancang diperlukan perhatian khusus pada penggunaannya dan membedakan antara orang dewasa dan anak-anak. Kualitas spasialpun juga berpengaruh langsung pada suasana hati dan emosi anak. Dalam perancangan desain, perlu diperhatikan penggunaannya karena berdampak langsung pada bentuk, warna, proporsi, dan skala.

#### B. Antara Ruang

Perjalanan dari satu ruang ke ruang lain merupakan proses yang penting bagi pengunjung. Panti asuhan tidak boleh mengimplementasikan koridor tanpa akhir dan gerbang dimana anak dapat hilang. Perjalanan tersebut memberikan akses kepada anak dari satu ruangan untuk berpindah tempat ke ruang lain dengan mudah.

#### C. Melihat Taman

Anak-anak tidak dapat menghindari berinteraksi alam. Para peneliti pada bidang kesehatan menyatakan bahwa alam memberikan dampak positif terhadap individu dalam halnya membantu mengendalikan stres dan mengalihkan pikiran dari masalah. Pada beberapa penelitian, peserta memberikan berbagai macam gambar untuk dilihat. Disaat gambar beralih kepada alam, peserta menunjukkan kekurangan hormon stres, darah tekanan, laju pernapasan, dan aktivitas otak. Dapat dikatakan bahwa ketersediaan kebun dapat membantu proses istirahat dan tidur. Menurut Eliovson (1978), taman utama bertujuan menciptakan pemandangan yang tenang yang tampak dari kamar. Ketersediaan taman ini membantu orang untuk bersantai dan membenamkan diri dan pikiran.

Dengan demikian terjadi arahan bagaimana desain bangunan harus diterapkan. Akan tetapi dalam perwujudan perancangan berperan sebagai sarana asuhan dan pendidikan, desain tidaklah cukup. Diperlukan juga program yang dapat mengakomodasi tujuan tersebut.

### 3. METODE

#### Metode Penelitian

Metode penelitian akan berpacu pada metode kualitatif. Proses utama dilakukan dengan menentukan Yayasan Panti yang akan diwawancarai, setelah itu wawancara difokuskan mengenai seputar kondisi anak asuh dan kegiatannya pada kesehariannya. Selain itu, wawancara terhadap Dosen Psikologi Erik Wijaya S. Psi., M. Si dilakukan secara langsung dengan tujuan mencari tau bagaimana karakteristik anak pada fase fase umur yang berbeda. Pencarian data menggunakan media sekunder dilakukan juga untuk melihat berbagai perspektif anak yang berbeda.

#### Metode Perancangan

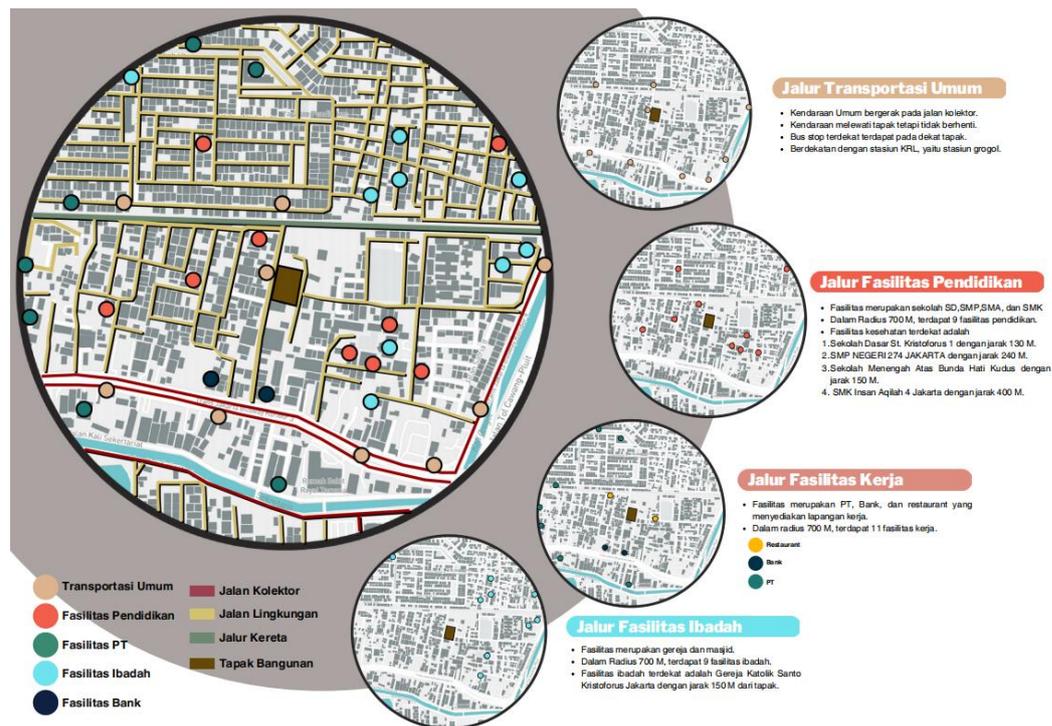
Metode perancangan berpacu pada *spatial perception*. Menurut Alan Saks dan Gary John, terdapat 3 komponen penting dalam persepsi. Pertama adalah penerima yang kesadarannya terfokus dalam rangsangan karena mulai merasakan, dalam membentuk persepsi penerima terdapat 3 faktor utama yaitu motivasi, keadaan emosi, dan pengalaman. Kedua adalah target yang merupakan objek persepsi yang bisa terdiri atas sesuatu atau seseorang yang dianggap.

Pemahaman terhadap target berpengaruh langsung pada jumlah informasi yang terkumpul melalui indera-indera tubuh. Ketiga adalah situasi, yang dimana faktor lingkungan, waktu, dan tingkat stimulus mempengaruhi proses persepsi.

#### 4. DISKUSI DAN HASIL

##### Konteks Parameter Pemilihan Tapak

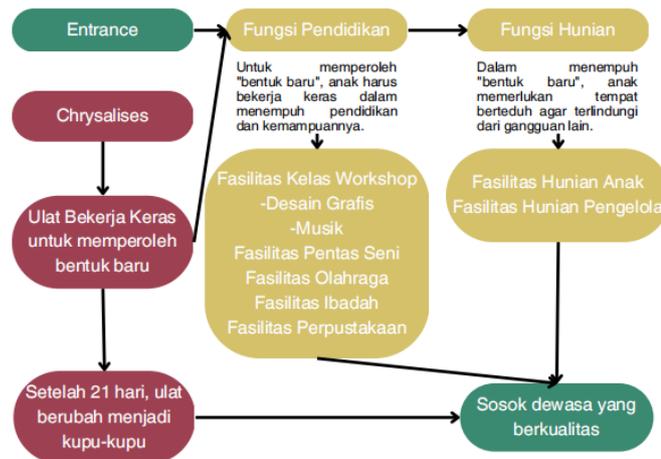
Pemilihan tapak disesuaikan pada kebutuhan fungsi program-program yang yaitu sebagai berikut: Terletak berdekatan pada fasilitas transportasi umum; Terletak berdekatan pada fasilitas bangunan PT; Terletak pada kawasan bangunan public; Terletak pada kawasan hunian; Terletak pada kawasan bangunan ibadah; Terletak pada kawasan bangunan pendidikan.



Gambar 3. Kondisi Tapak Sekitar  
Sumber: Olahan Penulis, 2023

##### Konsep

Konsep utama yang akan digunakan adalah *Stimulating Environment*, perancangan akan berfokus perancangan panti asuhan yang menyediakan fasilitas hunian, penyembuhan dan edukasi kepada anak-anak yatim. Perancangan fasilitas tersebut akan berfokus pada 3 gagasan yaitu lingkungan merangsang, lingkungan multi-indra dan gangguan positif. Dengan demikian perancangan ditunjang dengan ruang beraktivitas bersama sebagai pusat interaksi antara penghuni anak yatim piatu. Tujuan penerapan konsep ini bertujuan menciptakan lingkungan yang nyaman bagi anak yatim, serta menumbuhkan kepedulian akan mengejar edukasi serta menuntut terbentuknya suatu komunitas. Pada perancangan ini, penerapan desain fenomologi dilakukan dengan mengambil bentuk metafora *chrysalises*. Metafora ini membantu membentuk proses sirkulasi dan gubahan bangunan.



Gambar 4. Alur Chrysalises  
Sumber: Olahan Penulis,2023

### Konten

Program pada anak dikategorikan pada 3 target yang ingin dicapai yaitu:

#### Penyembuhan

Melihat anak yatim piatu merupakan korban anak yang berkehilangan orangtua, program akan berfokus mengajari dan menyembuhkan anak pada trauma atas kehilangan orangtua.

#### Art Therapy

Psikotherapy yang digunakan untuk menggunakan seni sebagai media utamanya. Dengan demikian diharapkan anak dapat melampiaskan permasalahannya menjadi suatu yang positif. Salah satunya adalah melukis, kerajinan tangan dll.

#### Kounseling

Pemberian bimbingan psikologi akan trauma bagi anak yang masih memiliki permasalahan tersebut.

#### Mendidik

Program berfokus pada mempersiapkan masa depan anak setelah keluar dari perancangan akan bagaimana masa depan yang akan diraih oleh anak tersebut. Selain itu program meningkatkan SDM anak dan meningkatkan *exposure*, dengan demikian kemungkinan untuk diadopsi oleh pihak lain bertambah.

#### Pelatihan Kolaborasi Perusahaan

Program melibatkan perusahaan, PT, dll dalam upaya menyediakan mempersiapkan anak sebagai tenaga kerja oleh perusahaan tersebut. Dengan demikian setelah lulus diharapkan anak dapat mendapatkan pekerjaan.

#### Pentas Seni

Program melatih keterampilan serta keahlian humanis serta social interaction dengan anak lain. Program ini memiliki fungsi utama sebagai sarana *exposure* anak pada publik dengan tujuan utama meningkatkan potensi diadopsi.

#### Part-Time

Mengambil pekerjaan sampingan dapat meningkatkan kemandirian anak. Oleh karena itu pemilihan tapak akan membantu kemungkinan anak untuk melakukan pekerjaan part time.

#### Workshop

Pelatihan Workshop diberikan untuk meningkatkan keterampilan anak. Kegiatan ini akan

berfokus mengasah kelima indera anak yaitu: Kelas memasak; Kelas berkebun; Kelas desain visual; Kelas music.

**Mengasuh**



Gambar 5. Kegiatan Anak SD  
Sumber: Olahan Penulis,2023



Anak pada masa kanak-kanak memasuki tahap mulai melakukan aktivitas. Mengikuti beberapa kegiatan yang dapat meningkatkan keahlian mereka. Perlu diperhatikan juga asupan informasi yang dicerna oleh anak pada masa tersebut. Membaca buku dan kegiatan kerjasama dapat membantu pembentukan pengetahuan dan pola pikir anak.

Gambar 6. Kegiatan Anak SMP  
Sumber: Olahan Penulis,2023



Anak pada masa awal remaja mulai mempersiapkan diri pada dunia luar saran asuhan ini. Memulai kerja sampingan dapat meningkatkan kemandirian diri pada anak tersebut. Masa ini juga dimana anak remaja tersebut menjadi sosok *role model* pada anak-anak yatim yang lebih mudanya.

Gambar 7. Kegiatan Anak SMA  
Sumber: Olahan Penulis,2023

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Sejak tahun 2021, telah diestimasikan 50.000 anak Indonesia kehilangan orangtuanya akibat Covid 19. Anak yatim tersebut memerlukan sosok pengasuh dalam membantu menempuh proses pertumbuhannya. Bukan hanya demikian, proses penyembuhan akan kehilangan orangtua juga diperlukan agar anak dapat melewati rasa trauma akan kehilangan orangtua. Akan tetapi pada Indonesia sendiri fasilitas panti asuhan lebih mengarah pada fasilitas yang memberikan sarana pendidikan. Pendekatan *Stimulating Environment* bertujuan menciptakan lingkungan yang merangsang kelima indera manusia melalui perancangan unsur arsitektural. Dengan demikian proses penyembuhan dapat terjadi pada fasilitas sendiri.

Hasil wawancara pada panti asuhan, ditemukan bahwa anak yatim sering melakukan kegiatan bersama dalam upaya membentuk suatu komunitas yang kuat. Kegiatan tersebut biasanya berhubungan dengan edukasi dan agama. Walaupun demikian, anak dengan rata-rata usia 5-12 tahun sering menanyakan kehadiran orangtuanya. Salah satu program yang akan menjadi acuan dalam perancangan adalah aktivitas bermain musik. Pada abad 17 tepatnya pada Eropa, *band* dan *brass* membantu mendidik anak pada aspek kedisiplinan, rekreasi, dan karir musik saat keluar dari panti. Selain itu musik juga bermanfaat sebagai salah satu bentuk penyembuhan.

Hasil dari penelitian kemudian akan digunakan sebagai perancangan desain yang menerapkan pendekatan *stimulating environment*. Dengan demikian diharapkan desain dapat menjawab permasalahan yang merupakan perancangan hunian dan pendekatan aspek psikologis anak yatim piatu serta berbagai program-program yang digunakan sebagai acuan anak yatim untuk melatih kedisiplinan dan karir akan gambaran masa depan apa yang ingin diambil.

### Saran

Dalam perancangan fasilitas hunian yang mengakomodasi fase dan umur anak yang beragam, diperlukan perhatian khusus pada perbedaan program serta alur program yang akan mereka jalani.

### REFERENSI

- Achmad MuchaddamFahham,(2022),*Urgensi Undang Undang Tentang Pelindungan Anak Yatim Piatu*, Info Singkat, 25-28. Diakses pada 3 Oktober 2022,
- Agustinus Sutanto,(2020), *Spatial Perception*, PETA METODE DESAIN. Diakses pada 20 November 2022
- Aheb Sobhey Helles, (2021), *Designing Stimulating Environment to Alleviate Orphan Children Psychological Problem*. Veritas, 1-6.
- Angelyna, Franky Liauw,(2020),*Fenomenologi Sebagai Metode Pengembangan Empati Dalam Arsitektur*, Jurnal Stupa. Diakses pada 10 Oktober 2022, <https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa/article/view/8535>
- Ayu Kurnia Purwarasari,(2013),*Perbedaan Tingkat Depresi Pada Remaja yang Tidak Punya Ayah dengan Tidak Punya Ibu DI Panti Asuhan Yatim Yayasan Nur Hidayah Islamic Centre Jalan Pisang No.12 Kerten Laweyan Surakarta*, Info Singkat, 5-6. Diakses pada 3 Oktober 2022,
- Gavin Holman,(2019), *Music of discipline and reform the bands*. Diakses pada 20 November 2022, [file:///C:/Users/Felix/Downloads/Music of discipline and reform the bands.pdf](file:///C:/Users/Felix/Downloads/Music%20of%20discipline%20and%20reform%20the%20bands.pdf)
- India Block,(2018),*ZAV Architects Complete Home with veiled balconies for orphaned Iranian girls*, Dezeen. Diakses pada 10 Oktober 2022, <https://www.dezeen.com/2018/08/16/zav-architects-habitat-orphan-girls-khansar-iran-architecture/>

- John Astbury, (2019), *Urko Sanchez Architects builds miniature walled city for orphans*, Dezeen. Diakses pada 10 Oktober 2022, <https://www.dezeen.com/2019/07/20/sos-childrens-village-urko-sanchez-architects-miniature-walled-city/>
- Kapiler Indonesia, (2019), *Apa sih yang dirasakan oleh anak yatim piatu*, diakses 21 September 2022, [https://kapilerindonesia.com/kabar\\_panti/detail/2321](https://kapilerindonesia.com/kabar_panti/detail/2321)
- Kompas.Com, (2019), *Di Jakarta Barat, Ada 675 Anak Kehilangan Orangtua akibat Covid 19*. Diakses pada 20 November 2022, <https://megapolitan.kompas.com/read/2021/09/07/20364261/di-jakarta-barat-ada-675-anak-kehilangan-orangtua-akibat-covid-19>.
- Mohammad Teja, (2021), *Perlindungan Anak Yatim Piatu Akibat Pandemi Covid-19*. Info Singkat, 14-20.
- Rupa-rupa, (2022), *Mengenal Panti Asuhan: Pengertian, Fungsi, dan Tujuannya*, diakses pada 19 September 2022, <https://www.orami.co.id/magazine/panti-asuhan>
- Rofia Indah Wati, (2022), *Konseling Kelompok Realitas Untuk Menurunkan Gejala Depresi Nonklinis Pada Siswa Kelas 9 SMP Negeri 1 Lumajang*, Dakwatuna, 1-3. Diakses pada 1 Oktober 2022,
- Silfia Rahmah, Asmidir Ilyas & Nurfarhanah, (2014), *Masalah Masalah Yang Dialami Anak Panti Asuhan Dalam Menyesuaikan Diri Dengan Lingkungan*. Konselar, 1-2.
- WebMD Editorial Contributors, (2021), *How Music Affects Mental Health*, diakses 20 November 2022, <https://www.webmd.com/mental-health/how-music-affects-mental-health#:~:text=Research%20shows%20that%20listening%20to,when%20used%20alongside%20other%20therapies.>
-

