

Panti Asuhan di Surabaya

Yohana Eniette Tarigan dan Ir. Samuel Hartono, M.Sc
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 yeniette@yahoo.co.id; Samhart@peter.petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Panti Asuhan di Surabaya

ABSTRAK

Panti Asuhan di Surabaya merupakan bangunan yang dirancang sebagai wadah penampungan untuk anak-anak Yatim Piatu dan terlantar di Surabaya yang berusia 4 tahun hingga 18 tahun. Di dalam Panti Asuhan ini nantinya anak-anak akan memperoleh pendidikan, pembinaan dan pemenuhan kebutuhan pokok sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan hidup generasi penerus bangsa.

Rumusan Masalah yang diangkat dalam desain ini ialah Bagaimana menciptakan desain bangunan yang mampu menstimulasi perkembangan anak sehingga anak mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Untuk menjawab permasalahan desain ini, Penulis menggunakan Pendekatan Perilaku dengan memperhatikan karakter dan kebutuhan anak perempuan dan laki-laki berusia 4 tahun hingga 18 tahun. Konsep desain yang diusung dalam perancangan ini yaitu menciptakan ruang-ruang komunal untuk berinteraksi sehingga dapat meningkatkan perkembangan anak.

Kata Kunci :
 Panti Asuhan, Anak Yatim Piatu, Surabaya

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Surabaya sebagai salah satu kota terbesar kedua di Indonesia tidak luput dari populasi anak jalanan (terlantar). Data Dinas Sosial Surabaya (2016) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan terkait jumlah anak jalanan di Kota Surabaya. Pada tahun 2012 terdapat 248 jiwa lalu pada tahun 2013 mengalami peningkatan menjadi 363 jiwa dan tahun 2016 meningkat cukup tinggi yaitu sekitar 900 jiwa anak terlantar. Pemerintah dan masyarakat melakukan upaya untuk mengurangi jumlah anak terlantar dengan mendirikan lembaga-lembaga sosial salah satunya yaitu Panti Asuhan. Walaupun demikian, perkembangan jumlah panti asuhan masih belum sanggup menampung besarnya jumlah anak telantar yang meningkat tiap tahunnya. Anak terlantar dan anak yatim piatu yang tidak memiliki pendidikan dan belum mendapatkan pembinaan khususnya dari Lembaga sosial berpotensi melakukan tindakan kriminalitas.

Uraian	Jenis Kelamin	2012	
Jumlah Anak	Laki-laki	4 047 231	
	Perempuan	3 878 850	
	Laki-laki dan Perempuan	7 926 081	
Persentase Anak Terlantar	Laki-laki		1,75
	Perempuan		1,40
	Laki-laki dan Perempuan		3,15
Jumlah Anak Terlantar	Laki-laki	128 050	
	Perempuan	120 615	
	Laki-laki dan Perempuan	248 665	

Gambar 1. 1. Persentase Anak Terlantar di Surabaya.
 Sumber: <https://jatim.bps.go.id/>

Melihat Kondisi ini, maka sebuah lembaga sosial seperti Panti Asuhan masih sangat dibutuhkan mengingat masih banyaknya jumlah anak terlantar dan anak yatim piatu yang belum tertampung dan terbina. Peran Panti Asuhan dalam memberi wadah penampungan perawatan dan pembinaan terhadap anak terlantar dan anak yatim piatu dapat meningkatkan kesejahteraan hidup generasi penerus bangsa.

Rumusan Masalah

Rumusan Masalah yang diangkat dalam desain ini ialah Bagaimana menciptakan desain bangunan yang mampu menstimulasi perkembangan anak sehingga anak mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Tujuan Perancangan Menyediakan wadah dengan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan anak sehingga dapat mendukung tumbuh kembangnya.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Raya Wiguna Selatan, Kec. Gunung Anyar, Surabaya, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada di antara Pemukiman penduduk dan tidak jauh dari tapak terdapat fasilitas seperti Sekolah, Gereja, Taman dll.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak

- Nama jalan : Jl. Raya Wiguna Selatan Indah
- Status lahan : Tanah kosong
- Luas lahan : 12.903 m²
- Tata guna lahan : Fasilitas Umum
- Garis sepadan bangunan (GSB) : 10 meter
- Koefisien dasar bangunan (KDB) : 50%
- Koefisien dasar hijau (KDH) : 20%
- Koefisien luas bangunan (KLB) : 150%
- Tinggi Bangunan : Maksimum 3 lt

DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Pada Panti Asuhan ini terdapat beberapa fasilitas, yaitu

- Entrance dan Lobby
- Kantor Pengelola
- Ruang Kesehatan/UKS
- Parkir Mobil dan Motor
- Playground
- Ruang Bermain
- Perpustakaan
- Ruang Musik
- Ruang Serbaguna
- Ruang Makan
- Dapur
- Area duduk
- Lapangan Olahraga
- Asrama Anak
- Asrama Wanita
- Asrama Laki-laki
- Asrama Pengurus
- Ruang Servis



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior



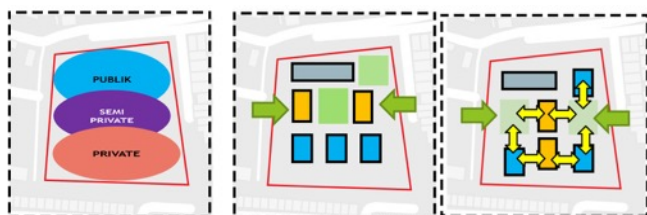
Gambar 2. 2. Perspektif suasana ruang luar

Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Entrance dan Area Publik diletakkan pada area depan berdekatan dengan Jalan Raya Wiguna Selatan Indah. Sedangkan Area Semi Publik terletak di tengah-tengah tapak. Area Privat terletak di belakang agar jauh dari Kebisingan jalan. Diantara bangunan disediakan Ruang terbuka hijau dengan tujuan untuk tidak menambah kepadatan bangunan.



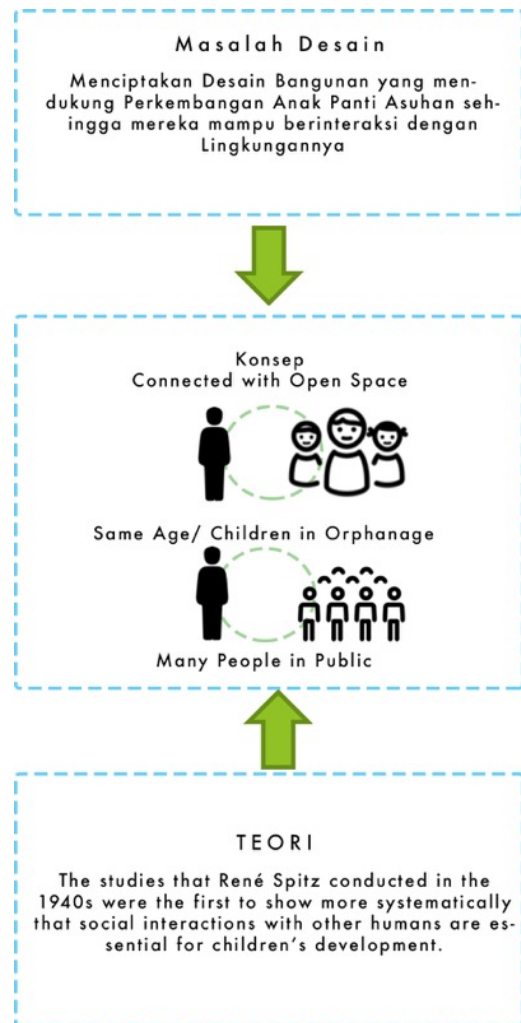
Gambar 2. 4. Zoning pada tapak

Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 3 area, yaitu: area hunian, area komunal, dan area service; yang akan dihubungkan dengan plaza dan area terbuka pada beberapa titik. Massa – massa tersebut akan saling terhubung sesuai dengan konsep perancangan.

Pendekatan Perancangan

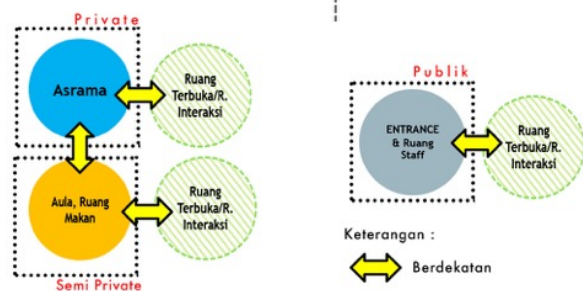
Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan perilaku anak, serta mengetahui kegiatan sehari-hari

dan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan lingkungannya.



Gambar 2. 5. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Menurut Psikolog Anak, Interaksi sosial sangat penting dalam proses pertumbuhan seorang anak. Karena dengan berinteraksi mereka belajar mengenal lingkungannya. Salah satu cara untuk mendukung proses interaksi sosial ini dibutuhkan ruang komunal pada Panti Asuhan. Dimana Ruang komunal ini dapat menghubungkan massa yang satu dengan masa yang lainnya. Sehingga konsep desain yang digunakan ialah “connected with open space”.



Gambar 2. 6. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Ruang Komunal terletak berdekatan dengan beberapa massa bangunan seperti Asrama, Aula dan Entrance.

Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.7. Site Plan



Gambar 2.8. Tampak Keseluruhan



Gambar 2.9. Potongan Keseluruhan

Bidang tangkap pada area depan tapak dilengkapi dengan *community space* berupa taman bermain atau *playground* dan *main entrance* dimana fasilitas pada

area ini dapat digunakan oleh masyarakat sekitar dan pengunjung Panti Asuhan. Peletakkan massa *main entrance* pada area depan bertujuan mengundang dan berfungsi sebagai massa penangkap. Akses kendaraan bermotor terletak pada jalan utama, yaitu Jl. Raya Wiguna Selatan Indah, sedangkan Jl. Raya Wiguna Selatan Indah II digunakan sebagai akses servis. Fasilitas ini dapat dinikmati dari segala arah dengan banyak ruang berkumpul atau *community space* bagi pengunjung dan masyarakat sekitar untuk saling berinteraksi.



TAMPAK TIMUR
skala 1 : 200

TAMPAK UTARA
skala 1 : 200



Gambar 2.10. Tampak Masa Utama

Masa Utama dari desain Panti Asuhan ini ialah Asrama anak dimana Asrama ini terdiri dari 3 bangunan yaitu Asrama Anak 4-5 tahun, Asrama Anak Perempuan dan Asrama anak laki-laki. Total Keseluruhan daya tampung Panti ini 100 Anak Yatim Piatu atau anak terlantar. Tiap Masa memiliki ruang komunal yang terletak di depan bangunan. Pada Asrama Pria berdekatan dengan Lapangan Olahraga, Asrama Wanita dengan area duduk berkelompok sedangkan Asrama Anak 4-5 tahun disediakan ruang komunal berupa *Playground* karena anak dapat

berinteraksi dengan sesamanya melalui permainan tertentu.

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, yang disesuaikan dengan konsep Connected with open space atau ruang interaksi dengan lingkungannya

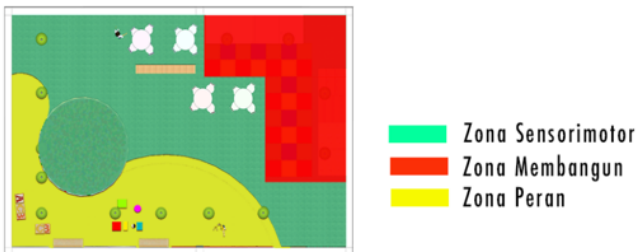
1. Ruang Bermain

Ruang Bermain yang terletak di area asrama anak 4-5 Tahun terbagi atas 3 zoning yaitu, area sensorimotor, area membangun dan area peran (interaksi).



Gambar 2.11. Jenis permainan anak

Ruangan ini memiliki konsep *Cheerful* dan *Playful* sesuai dengan fungsi ruang bermain. Penerapan *Cheerful* diterapkan dalam beberapa aspek yaitu, Bentuk Ruang dan pemilihan warna. Komposisi Ruang yang dinamis menciptakan kesan *cheerful*.



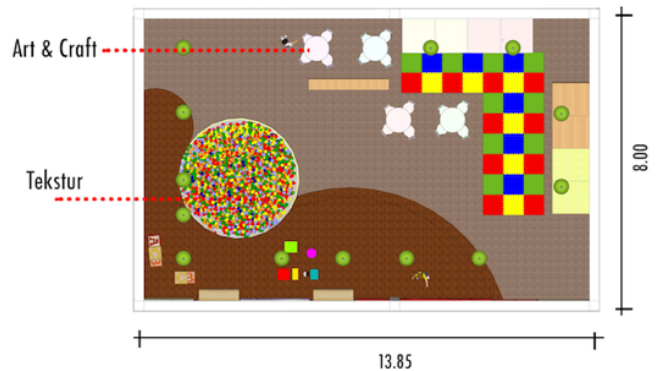
Gambar 2.12. Bentuk Ruang Bermain



Gambar 2.13. Pemilihan Warna pada Area bermain

Pemilihan Warna disesuaikan dengan area dan pengaruh warna terhadap psikologis anak. Area Sensorimotor menggunakan warna hijau, kuning, orange, merah muda ; Area membangun memiliki warna yang cenderung gelap yaitu merah, ungu, biru dan hijau, sedangkan area peran menerapkan warna hijau, kuning, orange dan merah muda.

Penerapan Konsep *Cheerful* dan *Playful* bertujuan agar anak mampu mengembangkan bakatnya dan menstimulus anak untuk berinteraksi dengan sesamanya melalui permainan ini.



Gambar 2.14. Denah Ruang Bermain

ZONA SENSORIMOTOR

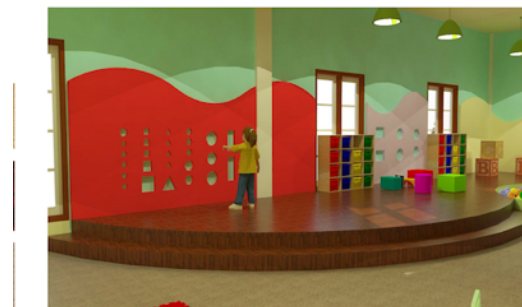
Kegiatan : Art & Craft , Bermain Tekstur (Pasir, Clay dll)



Gambar 2.15. Perspektif Interior Area Sensorimotor

ZONA MEMBANGUN

Kegiatan : Bermain Balok/ Lego, Bermain Puzzle bentuk Geometris pada dinding



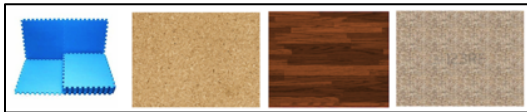
Gambar 2.16. Perspektif interior Area membangun

ZONA PERAN

Kegiatan : Bermain Peran menjadi tokoh tertentu



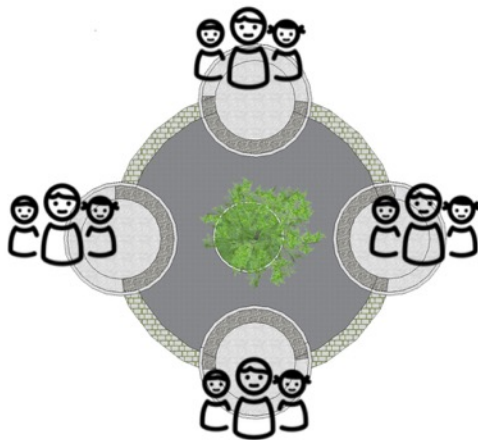
Gambar 2.17. Perspektif Interior Area Peran



Gambar 2.18. Material pada Ruang bermain

2. Ruang Komunal

Ruang Komunal merupakan ruang yang menampung kegiatan sosial dan digunakan untuk seluruh masyarakat atau komunitas (Wijayanti, 200). Ruang Komunal ini terletak berdekatan dengan asrama wanita.



Gambar 2.19. Konsep Ruang komunal

Area duduk didesain membentuk lingkaran agar pengguna Panti Asuhan saling terhubung dan mampu berinteraksi dengan lingkungannya secara berkelompok maupun individual.



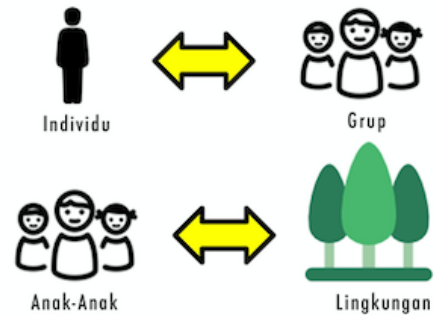
Gambar 2.20. Perspektif eksterior Ruang Komunal



Gambar 2.21 Perspektif Ruang Komunal

3. Ruang Belajar

Ruang Belajar / Ruang Art & Craft pada Asrama Anak 4-5 tahun didesain semi terbuka agar anak-anak mampu berinteraksi dengan lingkungannya dan penghawaan alami dapat masuk ke dalam ruang.



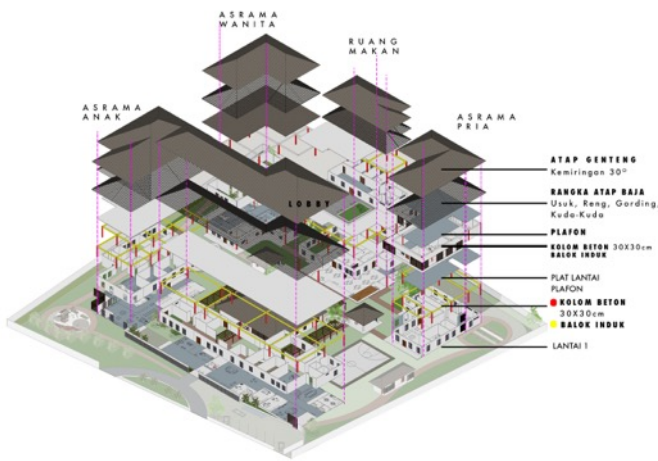
Gambar 2.23. Konsep Ruang belajar atau Ruang art & craft



Gambar 2.24. Perspektif interior Ruang Belajar atau Ruang art & craft

Sistem Struktur

Sistem Struktural yang digunakan pada bangunan Panti Asuhan ini adalah menggunakan kolom beton bertulang 30 x 30 cm dengan balok induk berukuran 30 x 30 cm dan balok anak 20 x 20 cm. Struktur Rangka atap baja dengan penutup atap genteng kemiringan 30°



Gambar 2.24. Penyaluran beban sistem struktur



Gambar 2. 26. Isometri utilitas air kotor

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* dengan alur PDAM- meteran – tandon bawah – pompa – tendon atas yang terletak di lantai 2 area servis – Distribusikan ke masing-masing bangunan.

3. Sistem Listrik

Distribusi listrik dari PLN kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap masa bangunan.



Gambar 2.25. Isometri utilitas air bersih



Gambar 2. 27. Isometri sistem listrik

2. Sistem Utilitas Air Kotor

Sistem utilitas air kotor menggunakan sistem *grouping* dengan beberapa *septic tank* dan sumur resapan. Air kotor dari toilet, wastafel ditampung di bak sabun disalurkan ke sumur resapan dibuang ke saluran kota. Sedangkan Kotoran masuk ke septic tank lalu masuk sumur resapan.

KESIMPULAN

Proyek Panti Asuhan di Surabaya dilatarbelakangi oleh kebutuhan anak Yatim Piatu dan terlantar akan wadah tempat tinggal yang layak dan dapat mendukung perkembangan mereka. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan yaitu bagaimana menciptakan desain bangunan yang mampu menstimulasi perkembangan anak sehingga anak mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Penerapan teori interaksi sosial dengan menyediakan fasilitas, ruang-ruang sosial disesuaikan dengan umur

merupakan salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan anak. Dengan Perancangan Panti Asuhan di Surabaya ini diharapkan dapat menjadi wadah tempat tinggal yang layak dan dapat menunjang kebutuhan anak Yatim Piatu dan terlantar secara fisik, sosial, maupun mental. Didalam Panti Asuhan ini juga anak-anak akan dididik dan dibimbing menjadi mandiri dan terampil guna untuk menghadapi masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Sosial Daerah Istimewa Yogyakarta. (2006, Juni 6) *Standardisasi Panti Sosial*. Retrieved 6 January 2018 from <http://dinsos.jogjaprovo.go.id/standardisasi-panti-sosial/>
- Neufert, E. (2000). *Architects' data* (3rd ed.) Oxford: Blackwell Science Ltd.
- Ratomo, U.T. (Selasa, 19 Mei 2015). Dampak anak yang ditelantarkan menurut psikologi. *AntaraneWS*. Retrieved 11 January 2018 from <https://www.antaraneWS.com/berita/496918/ini-dampak-anak-yang-ditelantarkan-menurut-psikolog>
- Wikipedia ensiklopedia bebas*. (2017, November 29). Panti asuhan. Retrieved 4 January 2018 from https://id.wikipedia.org/wiki/Panti_asuhan
- Yana. (2017, Oktober 23). *Pengertian anak terlantar menurut para ahli*. Retrieved 15 January 2017 from <https://www.scribd.com/document/362408032/Pengertian-Anak-Terlantar-Menurut-Para-Ahli>
- Yayasan Radmila. (2017 Oktober 25). *Fasilitas-fasilitas yang tersedia di Panti Asuhan Radmila*. Retrieved 10 January 2018 from <http://yayasanradmila.or.id/yr/blog/2017/10/25/fasilitas-fasilitas-yang-tersedia-di-panti-asuhan-radmila/>