

BAB II

DESKRIPSI PROYEK

2.1 Umum

2.1.1 Pengertian Panti Asuhan

Panti asuhan / rumah peduli anak adalah rumah tempat memelihara dan merawat anak yatim atau yatim piatu ataupun anak-anak yang terlantar dan berkebutuhan. Dasar hukum perlindungan anak di Indonesia tercantum dalam UU Perlindungan Anak, Pasal 20, dinyatakan bahwa “Negara, Pemerintah, Masyarakat, Keluarga dan Orang Tua berkewajiban dan bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan Perlindungan Anak”. (Hardiyanti, R., Barky, N. Y., & Sasarwaty, R., 2018). Menurut Santoso, panti asuhan adalah sebuah lembaga yang dapat memengaruhi perkembangan anak-anak yang tidak memiliki keluarga atau tidak tinggal bersama wali mereka. Anak-anak tersebut diasuh oleh pengasuh yang bertugas membimbing dan merawat mereka agar tumbuh menjadi individu yang berguna, bertanggung jawab terhadap diri sendiri, dan berkontribusi kepada masyarakat sekitar (Tyas, Niken Cahyaning, 2023).

Menurut Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia No. 30/HUK/2011 tentang Standar Nasional Pengasuhan Anak, anak yang memerlukan pengasuhan alternatif atau yang tinggal di panti asuhan berada dalam situasi sebagai berikut:

- a. Keluarga tidak memberikan pengasuhan yang memadai meskipun sudah ada dukungan yang sesuai, mengabaikan, atau melepaskan tanggung jawab terhadap anak.
- b. Anak yang tidak memiliki keluarga atau keberadaan keluarga atau kerabatnya tidak diketahui.

- c. Anak yang menjadi korban kekerasan, perlakuan salah, penelantaran, atau eksploitasi, sehingga pengasuhan dalam keluarga justru bertentangan dengan kepentingan terbaik anak untuk keselamatan dan kesejahteraan mereka.
- d. Anak yang terpisah dari keluarga akibat bencana, baik konflik sosial maupun bencana alam.

Panti Asuhan mewadahi aktivitas anak selama 24 jam secara jangka panjang, maka panti asuhan harus dikelola dengan baik dan dapat memberikan manfaat, serta pendidikan secara maksimal karena keberhasilan para anak didik akan berhubungan dengan sistem kelola/pengaturan dari panti asuhan tersebut. Karenanya, panti asuhan sudah seharusnya terencana dengan baik selayaknya rumah mereka agar dapat memberikan rasa aman, nyaman, betah dan membentuk karakter yang baik sehingga panti asuhan sendiri bukan hanya menjadi tempat untuk istirahat saja tetapi juga menjadi tempat bermain atau aktivitas lainnya tanpa mengabaikan kegiatan belajar mengajar (Ayun, A. Q., Saputra, A., & Mutiari, D., 2023, July).

2.2 Tinjauan Objek

2.2.1 Tinjauan pengguna

1. Anak

Menurut rekomendasi teoretis dari Wess J.D. dalam *Better Building for The Ages* yang diterbitkan oleh McGraw Hill Book Company pada tahun 1969 di halaman 26, dari segi ekonomi, administrasi, dan perawatan, sebuah hunian yang efisien seharusnya mampu menampung antara 50 hingga 250 anak, dengan tetap mempertimbangkan pola pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.

2. Pengasuh

Menurut sebuah buku tentang saran konseling dasar, untuk memastikan pengasuhan yang komprehensif dan efisien, idealnya

seorang pengasuh harus bertanggung jawab atas 10 anak pada satu waktu

2.2.2 Perkembangan dan Karakter Anak

Menurut PBB dalam Konvensi Hak Anak tanggal 20 November 1989, pasal 1, golongan usia yang termasuk dalam kategori anak-anak adalah mereka yang berusia di bawah 18 tahun, karena individu yang telah melewati usia 18 tahun dianggap sudah mampu bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri (Lantaka, R. H. I., 2020).

Selain itu, menurut Erik Erikson dalam bukunya *Childhood and Society*, perkembangan anak yang berusia 0-18 tahun sangat dipengaruhi oleh pola asuh orang tua dan lingkungan sekitarnya. Pengalaman seperti penelantaran atau kesalahan dalam pola asuh dapat memengaruhi perkembangan psikososial anak, berdampak pada perilaku dan kemampuan kognitifnya hingga dewasa. Oleh karena itu, indikator resolusi negatif dalam perkembangan psikososial anak menurut fase-fase pertumbuhannya adalah sebagai berikut (Prof. Dr. Sugih D. Gunarsa, Herman, F., Ulfa, M., & Amalia, W., 2023, dan Saifudin, M., & Wijaya, P., 2016):

Tabel 2.1 Perkembangan dan Karakter Anak

NO	FASE	PERKEMBANGAN	KETRANGAN
1	Bayi (0-2 tahun)	Motorik	Gerak terbatas, bergantung pada orang lain
		Pengamatan	Mulai berfungsi alat-alat indera melalui gerakan refleks
		Berfikir	Masih terbatas melalui peengalaman sensorik

			dan motorik
		Perasaan	Mulai adanya perasaan sehingga dibutuhkan kasih sayang yg lebih
2	Pra Sekolah (3-5 tahun)	Motorik	Kecakapan motorik mulai berkembang, anak mulai mengenal banyak benda
		Pengamatan	Pengindraan mulai berkembang
		Perkembangan Fantasi	Kemampuan fantasinya mulai meluas
		Perkembangan gambar	Pengenalan masa gambar
		Berfikir	Pematangan fungsi berfikir dan mulai bisa berkomunikasi
		Perasaan	Mulai terbuka terhadap masukan pengaruh lingkungan
		Rasa Sosial	Mulai bergaul dengan orang lain/teman sebaya
3	Masa Sekolah (6-12 tahun)	Motorik	Kecakapan motoric sudah mencapai kematangan
		Pengamatan	Anak sudah dapat membedakan sifat benda
		Fantasi	Fantasi berkurang dan lebih realistis
		Perkembangan gambar	Mulai menggunakan logika, berfikir kritis, selalu ingin tahu dan mencoba
		Perasaan	Pengendalian emosi dan kesediaan bertanggung jawab
		Rasa Sosial	Rasa sosial sangat tampak, dan lingkungan sosial makin luas.
4	13-15 Tahun	Motorik	Motorik sudah sangat matang
		Fantasi	Sudah jauh lebih realistis
		Pengamatan	Ingin mengetahui ha-hal baru sehingga muncul perilaku membrontak
		Perasaan	Purubahan emosi tidak

			stabil, (sensitif, mudah menangis, tertawa, cemas dan frustrasi)
		Berfikir	Mampu berfikir secara abstrak dan senang memberi kritik
		Rasa Sosial	Lebih ingin diakui dan membutuhkan dukungan dari lingkungan sekitarnya
5	16-18 Tahun	Motorik	Motorik sudah sangat matang
		Pengamatan	Emosi yang naik turun cenderung mengurasi konsentrasi, mengalami kegelisahan.
		Perasaan	Cenderung memiliki emosi yang berubah-ubah, perasaan sedih, merasa putus asa, muncul perasaan bersalah dan mudah tersinggung
		Fantasi	Memiliki renungan tentang kesalahan masa lalu, halusinasi tentang hal-hal yang mengancamnya
		Rasa Sosial	Lebih ingin diakui dan membutuhkan dukungan dari lingkungan sekitarnya

Sumber : Prof. Dr. Sugih D. Gunarsa, Herman, F., Ulfa, M., & Amalia, W., 2023, dan Saifudin, M., & Wijaya, P., 2016

2.2.3 Permasalahan dan Trauma Anak

Beberapa pemicu permasalahan trauma anak panti asuhan :

1. Kematian, anak-anak mengalami penelantaran bukan hanya disebabkan karena ketidakmampuan orang tua dalam mengasuhnya, melainkan juga bisa dikarenakan keterpaksaan untuk berpisah karena

- kasus kematian. Kasus kematian tersebut dapat mengakibatkan depresi psikologis seperti merasa kesepian, putus asa, dan rasa takut.
2. Menggabungkan anak-anak dengan umur yang berbeda tanpa adanya intervensi. Akibatnya anak yang umurnya lebih dewasa akan lebih mendominasi dan terbentuknya kelas sosial dan pertemanannya
 3. Kurangnya ruang-ruang privasi bagi anak mengakibatkan anak yang cenderung pasif tak tidak punya privasi lebih

Tabel 2.2 Resolusi Negatif perkembangan Psikososial anak berdasarkan umur anak menurut Erik Erikson.

NO	TAHAP-USIA	INDIKATOR RESOLUSI NEGATIF DAN PSIKOLOGI ANAK
1	Bayi (Lahir – 18 Bulan)	Tidak percaya akan orang lain, menarik diri dari lingkungan
2	Anak-Anak Awal (18 bulan-3 tahun)	Kurang kemauan dan ketidakpatuhan dan ragu-ragu
3	Anak-anak akhir (3-5 tahun)	Kurang percaya diri, pesimisme, takut membuat kesalahan, membatasi diri secara berlebihan
4	Usia Sekolah (6-12 tahun)	Putus Harapan, merasa rendah diri
5	Remaja (12-18 tahun)	Perasaan bingung dalam membuat keputusan, anti sosial, identitas diri yang buruk

Sumber : Lantaka, R. H. I. (2020)

Anak diklasifikasikan menjadi 3 jenis

Tabel 2.3 Jenis Klasifikasi Anak

NO	JENIS	KETERANGAN
1	Anak Pasif	Terlihat capek
		Ekspresi datar, perilaku monoton
		Jarang tertawa atau tersenyum dan tidak gembira
		Kurang fokus dan jarang bicara
		Menolak main dengan bahan yang menuntut ekspresif
		Tidak dapat berkerjasama baik

		dengan guru maupun dengan sesama temannya
		Dapat berlaku merusak
2	Anak Verbal Agresi	Menyerang dengan kata-kata
		Sering membantah, penolakan dengan kata-kata
		Menangis menjerit-jerit
3	Anak Agresi Fisik	Anak terlihat hanya bergerak
		Cenderung melakukan gerakan membahayakan
		Tidak menyukai kegiatan yang menuntut diam dan rapi
		Berlari, jika diminta berjalan dengan gerakan seperti robot
		Tertarik pada kegiatan secara ekspresif, namun cepat berubah kegiatan baru
		Dapat menyerang temannya dengan fisik
		Sering kehilangan <i>control</i> saat menggunakan alat dan bahan main
		Makan dengan rakus
		Tidak mau menatap mata guru atau orang tuanya
		Mudah menyakiti orang lain terutama teman (menendang, menjambak)

Tentunya dalam proses *healing* anak, bermain menjadi solusi yang efektif. Afandi Muhammad, dkk (2013:211) mengemukakan bahwa ada beberapa tahap perkembangan bermain peran. Seperti tertulis pada tabel berikut :

Tabel 2.4 Tahap Perkembangan Bermain Peran

NO	KATEGORI	URAIAN	CONTOH
1	Awal Pura-pura	Anak terlibat dalam aktivitas bermain pura-pura, namun belum ada bukti yang menunjukkan	Anak sekilas menyentuh telepon mengangkatnya ke telinga, sekilas menempelkan

		adanya permainan atau kegiatan berpura-pura secara jelas.	botol ke mulut
2	Pura-pura dengan dirinya	Anak terlibat dalam perilaku berpura-pura yang fokus pada dirinya sendiri, di mana tindakan berpura-pura tersebut tampak dengan jelas.	Anak mengangkat cangkir ke bibir, menyentuh cangkir, membuat suara seperti sedang minum
3	Pura-pura dengan yang lain	Anak terlibat dalam perilaku berpura-pura yang diarahkan kepada orang lain, di mana mereka berpura-pura menjalani atau menampilkan perilaku seolah-olah mereka adalah orang lain.	Anak memberi makan boneka dengan botol bayi naubab atau cangkir. Mendorong truk mainan di atas lantai dan membuat kegaduhan dengan mengeluarkan suara-suara lain.
4	Pengganti	Anak menggunakan objek yang ada dengan cara yang kreatif atau sesuai dengan imajinasi mereka, atau dengan cara yang tidak biasa.	Anak memberi makan boneka dengan menggunakan balok sebagai botol bayi: meletakkan sepotong <i>playdough</i> dalam piring dan menyebutkan sebagai kue
5	Pura-pura dengan objek atau benda	Anak berpura-pura bahwa objek, bahan, orang, atau binatang tertentu ada.	Anak menuang teko kosong ke cangkir dan berkata "kopi" lalu bergerak seputar ruangan

			membuat suara moto, seolah-olah sedang mengendarai sepeda motor
6	Agen Aktif	Anak memberi kehidupan pada mainan seperti boneka dan hewan, menjadikannya sebagai agen aktif dalam kegiatan berpura-pura.	Anak melompat-lompatkan bintang dengan satu kaki melewati karpet seolah-olah bintang itu sedang berlari, menaruh tangan boneka ke mulut boneka seolah sedang makan sendiri, berbicara dengan suara tinggi seolah boneka sedang bicara
7	Urutan yang belum berbentuk ceritanya	Anak mengulang-ulang satu tindakan/adegan kepada beberapa orang	Anak memberi ibu secangkir minuman kemudian memberikan boneka secangkir minuman pula
8	Urutan Cerita	Anak melibatkan lebih dari satu skenario dalam permainan perannya.	Anak memberi ibu secangkir minuman dan menciptakan skenario
9	Perencanaan	Anak terlibat dalam permainan peran yang menunjukkan adanya perencanaan sebelumnya.	Anak berkata bahwa ia akan meletakkan makanan bayi sebelum meletakkan botol minum bayi ke mulut boneka

Menurut Afandi Muhammad, dkk (2013:213) ada enam jenis hubungan sosial anak main, antara lain :

- a. Tidak peduli
- b. Penonton
- c. Main Sendiri
- d. Main berdampingan
- e. Main bersama
- f. Main kerja sama

Adapun menurut Afandi Muhammad, dkk, 2013, Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini, Teori dan Aplikasi, Kencana Prenadamedia Group, Jakarta menjelaskan bahwa ketidaksesuaian anak dalam bermain dengan teman-temannya, dimana anak terlihat terkucilkan. Beberapa langkah dan peran pembimbing sangat penting disini diantaranya yaitu :

1. Melakukan Pengamatan (*visually looking on*) dimana guru mengamati anak bisa bermain secara bebas dan kreatif
2. *Directive statement* : dimana pembimbing menolong anak yang kesulitan bermain dengan mengajaknya berbicara dan memberikan informasi seperti (bila anak memukul-mukul kuas ke papan tulis memberikan arahan bahwa “kuas untuk melukis”)
3. Inteverasi fisik (*physical intevetion*) : Membantu anak yang mendapat kesulitan dalam bermain dengan cara melibatkan diri dan ikut bermain dengan anak.

Beberapa yang mampu diperhatikan dalam *healing* anak sesuai fasenya adalah :

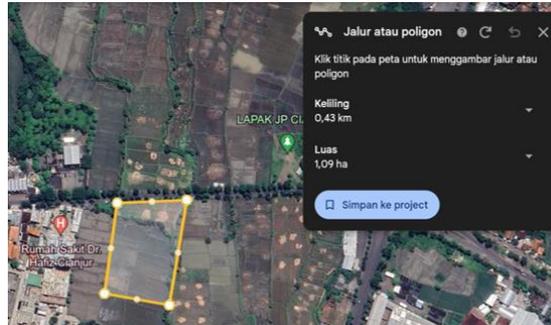
Tabel 2.5 Fase *Healing* Anak

NO	USIA	FASE PERKEMBANGAN	AKTIVITAS
1	0-3 tahun	Belajar pengalaman formatif Berkspereimen dengan sentuhan, penglihatan dan suara.	Interaksi yang optimal, Bermain pasir, <i>playdough</i> , lempung, air, ayunan, seluncuran.
2	3-6	Awal mula anak memiliki	Bermain elemen abstrak,

	tahun	kesadaran sosial dan biasanya bermain secara kelompok.	meja, kursi, seluncuran dan peralatan bergerak lainnya. Atau menara tinggi dari balok, menyusun <i>puzzle</i> , menjiplak, menggaris, memotong bentuk sederhana
3	6-8 tahun	Menyukai aktivitas yang membangun kemampuan organisasional, dan menguji ketangkasan fisik serta keterampilan.	Memanjat jaring, dan lebih banyak atau sedikit elemen yang kompleks merangsang motor respon yang berbeda, memanjat, merangkak dll.
4	9-12 tahun	Senang beraktivitas secara berkelompok tanpa pengawasan atau campur tangan dari anak yang lebih muda.	Permainan yang mengandalkan kekompakan kelompok, loncat tali, berlari-lari, dan permainan fisik lainnya.
5	13-15	Pada tahap pencarian identitas, anak cenderung menghadapi masalah pada dirinya seperti, perubahan emosi secara tiba-tiba, mengalami kecemasan dan sebagainya.	Terapi musik membantu orang dalam mengatasi masalah emosional dalam mengeluarkan perasaan mereka. Serta memperbaiki konflik yang ada pada dirinya (Saifudin, M., & Wijaya, P., 2016)
6	16-19	Pada tahap ini, anak akan lebih mudah bosan. Menyenangi interaksi sosial baik secara personal maupun berkelompok bersama temanya karena dari situ anak akan bisa mendapatkan nilai-nilai baru.	Tempat olahraga, taman bunga, ruang komunal, <i>public space</i> , ruang-ruang komunitas, perpustakaan dan lainnya.

Sumber : Saifudin, M., & Wijaya, P. (2016).

2.2.4 Data Proyek



Gambar 2. 1 Lingkup Lokasi Perencanaan

Sumber : *Google Maps*

1. Judul Proyek : Panti Asuhan Cianjur
2. Tema Proyek : *Healing Environment*
3. Jenis Proyek : Fiktif
4. Konteks Proyek : bangunan khusus anak kurang beruntung, yatim, piatu, atau yatim piatu
5. Peruntukan Lahan : Permukiman
6. Pemilik Proyek :
7. Lokasi : Jl. Pramuka, Bojong, Karang Tengah, Cianjur, Jawa Barat
8. KDB : Max 80%
9. KLB : Max ketinggian 12 m
10. KDH : Min 10%
11. GSB : 3 M
12. Luas Lahan : 1,5 Ha
13. Fasilitas : Hunian anak, Perpustakaan, Ruang-ruang Pengembangan bakat, Mesjid, *Playground* dan Taman.

A. Analisa Anak Asuh

Menurut rekomendasi teoretis dari Wes J.D. dalam bukunya *Better Building For Ages* yang diterbitkan oleh McGraw Hill Book Company pada tahun 1969 di halaman 26, secara ekonomi,

administratif, dan perawatan, sebuah hunian yang efisien sebaiknya dapat menampung antara 50 hingga 250 anak. Namun, berdasarkan data anak terlantar di Kabupaten Cianjur selama 3 tahun terakhir, terdapat 280 anak yang membutuhkan bantuan.

DATA ANA TERLANTAR KABUPATEN CIANJUR							
id	de_provinsi	nama_provinsi	ke_kabupaten	nama_kabupaten	kecamatan	jumlah_kp	tahun
1	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	CIPANAS	1	2022
2	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	BOJONGPICUNG	4	2022
3	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	CAMPAKA	4	2022
4	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	CAMPAKAMULYA	3	2022
5	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	CIANJUR	14	2022
6	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	CIBEBER	21	2022
7	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	CIBINONG	4	2022
8	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	CIDAUN	5	2022
9	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	CIKALONGKULON	7	2022
10	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	CILAKU	50	2022
11	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	CIRANJANG	4	2022
12	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	CUGENANG	1	2022
13	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	GEKBRONG	9	2022
14	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	HAURWANGI	7	2022
15	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	KARANGTENGGAH	16	2022
16	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	NARINGGUL	8	2022
17	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	PACET	32	2022
18	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	PAGELARAN	19	2022
19	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	PASIRKUDA	4	2022
20	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	SINDANGBARANG	10	2022
21	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	SUKALUYU	1	2022
22	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	SUKANAGARA	8	2022
23	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	SUKARESMI	10	2022
24	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	TANGGEUNG	16	2022
25	32	JABAR	3203	KAB CIANJUR	WARUNGKONDANG	22	2022
TOTAL						280	ANAK

Gambar 2.2 Data Anak Terlantar di Kab. Cianjur

Sumber : Data Pribadi

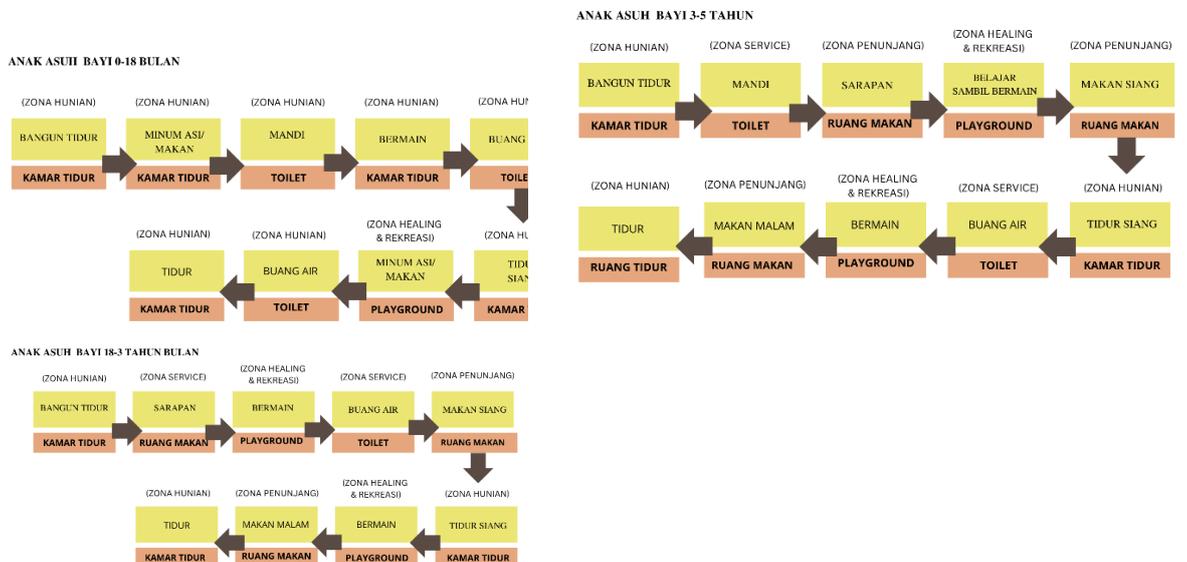
Maka menanggapi data tersebut, bangunan ini akan memaksimalkan kapasitas hunian sebanyak 250 orang. Agar anak yang ditampung dapat lebih optimal dalam memenuhi kebutuhan hidupnya selama di panti. Adapun rincian lebih lanjut mengenai jumlah dan hubungan usia ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 2. 6 Jumlah Kapasitas Pengguna Bangunan

KAPASITAS	JUMLAH
ANAK ASUH	
USIA	JUMLAH
ANAK LK DAN PR 0 -3	20
ANAK LAKI-LAKI 4 -7	20
ANAK PR 4-7	20
LK 8-11	15
PR 8-11	15
LK 12-15	15
PR 12-15	15
LK 16-19	15
PR 16-19	15
TOTAL	150
PENGURUS DAN STAFF	
PENGELOLA	12
PENGASUH	25
STAFF HOUSE KEEPING	5
STAF KESEHATAN	3
TOTAL	45
JUMLAH TOTAL	195

Sumber : Data Analisa Pribadi

2.3 Alur Aktivitas



ANAK ASUH USIA SEKOLAH



STAFF ADMINISTRASI/ KESEHATAN (MENGINAP)



STAFF HOUSE KEEPING



PENGASUH



STAFF ADMINISTRASI/ KESEHATAN (LUAR/TIDAK MENGINAP)



PIHAK LUAR/ORANG TUA



STAFF PENGELOLA SAMPAH



PENGELOLA KEAMANAN



2.4 Kebutuhan Ruang

Tabel 2.7 Zona Ruang

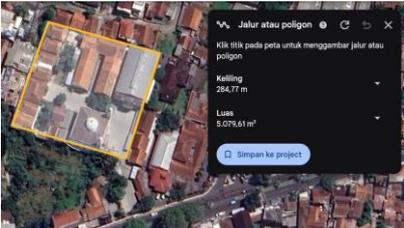
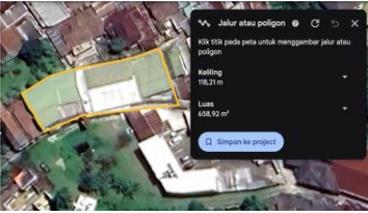
NO	ZONA	FASILITAS RUANG
1	Zona Parkir	Parkir Mobil Parkir Motor Parkir Bus Parkir Pemadam Kebakaran
2.	Zona Pengelola	Ruang Sekertariat <i>Drop Off</i> <i>Loby</i> Kantor Administrasi Ruang Pengelola Ruang Tamu Ruang Keluarga
3.	Zona Hunian	Hunian Pengelola Hunian Anak Usia Bayi Hunian Anak Asuh Perempuan Hunian Anak Asuh Laki-laki
5.	Zona <i>Healing</i> dan Rekreasi	Area Terapi <i>Playground Outdoor</i> <i>Playground Indoor</i> Taman Bunga Lapangan Olahraga Area Eksplorasi Ruang Komunal
6	Zona Penunjang	Mesjid Klinik
7	Zona <i>Service</i>	Dapur Ruang Makan Toilet Janitor Area jemur
8	Zona Utilitas	Ruang Genset GWT STP Ruang Pengolahan sampah
9	Zona Keamanan	Ruang CCTV Pos Keamanan

Sumber : Analisa Pribadi

2.5 Studi Banding Proyek Sejenis

Tabel 2.8 Studi Banding

NO	POINT	PROYEK A	PROYEK B
1	Nama Bangunan	<p>Nama bangunan disesuaikan dengan branding masing-masing panti asuhan, namun kebanyakan dari panti asuhan memakai nama nama dengan arti yang mencerminkan keberkahan atau kesejahteraan sebagai bentuk doa.</p>	
		<p>Panti Asuhan Aisyiyah Cianjur</p> 	<p>Panti Asuhan Wijaya Kusuma Pacet</p> 
2	Lokasi Bangunan	<p>Menurut Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor : 30/HUK/2011 tentang Standar Nasional Kesejahteraan Sosial Anak menyatakan bahwa panti asuhan baiknya berlokasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat dimana anak dapat mudah mengakses berbagai fasilitas yang dibutuhkan seperti sekolah, pusat pelayanan kesehatan, tempat rekreasi, pusat kegiatan anak dan remaja dan penyaluran hobi. 2. Dan di lingkungan yang aman untuk tempat tinggal, bukan daerah rawan konflik/kerusuhan serta bencana alam sehingga aktivitas anak sehingga panti dapat mendapatkan standar keselamatan dan keamanan. 3. Dibangun di tengah masyarakat setempat sehingga memungkinkan anak untuk terlibat dalam kegiatan kemasyarakatan. 	
		<p>Jl. Gadog 1, Gadog, Kec. Pacet, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat 43253.</p>	<p>Jl. Dr. Muwardi No.120A, Bojongherang, Kec. Cianjur, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat 43216.</p>
3	Luas Tapak	<p>Menurut salah satu staf Departemen Sosial menyatakan bahwa tidak ada luas minimal ataupun luas maksimal dari pembangunan Panti Asuhan. Namun menurut Standar Nasional Pengasuhan Anak untuk LKSA menyatakan bahwa luasan tapak dapat disesuaikan dengan penyediaan fasilitas yang lengkap, memadai, dan memenuhi kebutuhan serta privasi anak. (PERATURAN MENTERI SOSIAL RI, NO 30/HUK/2011- STANDAR NASIONAL PENGASUHAN ANAK UNTUK LKSA).</p>	

			
4	Aksesibilitas	<p>Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak/Panti asuhan senantiasa dibangun di tengah-tengah masyarakat dan pusat aktivitas anak yang lokasinya mudah diakses dan strategis. Akses juga direncanakan sedemikian rupa agar aman dari jangkauan anak-anak panti. (PERATURAN MENTERI SOSIAL RI, NO 30/HUK/2011- STANDAR NASIONAL PENGASUHAN ANAK UNTUK LKSA).</p>	<p>Panti asuhan Cianjur dibangun ditengah masyarakat yang berada di pinggir jalan tengah kota cianjur sehingga memudahkan aksesibilitas baik kendaraan umum maupun pribadi.</p>
5	Entrance	<p>Jika pintu masuk (<i>entrance</i>) atau pintu keluar (<i>exit</i>) berada pada lokasi pinggir jalan maka perlunya di rencanakan agar tidak terjadi kemacetan (Hauzan, Aldrin Hersyadi., 2020).</p>	<p>Panti asuhan Wijaya Kusuma terletak di tengah lingkungan masyarakat namun sedikit jauh dari area perkotaan cianjur dan jauh dari jalan besar sehingga aksesnya sedikit sulit dan lokasinya tidak mudah ditemukan.</p>
		 <p>Pintu masuk menuju panti asuhan ini berada langsung di pinggir jalan, namun lahan parkir area depan cukup luas sehingga tidak memicu kemacetan.</p>	 <p>Pintu masuk menuju panti ini jauh dari jalan besar, dan memasuki gapura dengan lebar lebar jalan 2,5m. Daerah panti ini jarang dilalui banyak kendaraan sehingga tidak memicu kemacetan.</p>

6	Orientasi	<p>Orientasi diolah atau dibentuk sesuai dengan tatanan masa sekitarnya atau mengikuti konteks lahan secara langsung. Pertimbangan yang disesuaikan biasanya ditentukan oleh 2 faktor yaitu sumber cahaya atau keadaan lalu lintas apabila berada di pinggir jalan (Kirana, A. S., & Ekasiwi, S. N. N., 2023).</p>	
		 <p>Orientasi bangunan panti ini menyelaraskan orientasi bangunan sekitarnya yaitu arah barat daya. namun hal ini membuat bangunan tetap dalam kondisi thermal yang nyaman tidak tersorot matahari secara langsung</p>	 <p>Orientasi bangunan panti ini kontras dengan orientasi bangunan lainnya, yaitu ke arah selatan namun hal ini membuat bangunan tetap dalam kondisi thermal yang nyaman tidak tersorot matahari secara langsung.</p>
7	Sirkulasi	<p>Sirkulasi pada lahan dibedakan menjadi 2 yaitu sirkulasi kendaraan sirkulasi manusia. Tentunya sirkulasi manusia ini harus dalam jalur yang aman untuk diakses anak-anak untuk menghindari peristiwa yang tak diinginkan (Kirana, A. S., & Ekasiwi, S. N. N., 2023).</p>	
		 <p>Sirkulasi panti ini cukup nyaman terbagi kedalam 2 sirkulasi yaitu kendaraan dan manusia. Sirkulasi kendaraan juga memiliki luasan yang ideal sehingga tidak mengganggu sirkulasi pejalan kakinya.</p>	 <p>Sirkulasi panti ini tidak terencana, bahkan hanya berupa jalan dengan rumput rumput yang cukup tinggi, tidak ada pembeda antara sirkulasi pejalan kaki dan sirkulasi kendaraan.</p>
8	Bentuk Massa	<p>Bentuk masa hadir berdasarkan bentuk-bentuk geometri sederhana, menghindari bentuk monumental dan menghindari penggunaan sudut-sudut tajam (Lantaka, R. H. I., 2020).</p>	

		 <p>Panti asuhan ini memiliki 1 lantai pada setiap massa dan membentuk sekumpulan kawasan, sehingga tidak menimbulkan kesan monumental.</p>	 <p>Panti asuhan ini memiliki 1 bangunan utama dengan jumlah 3 lantai secara vertikal, sehingga menciptakan kesan monumental.</p>
9	<p><i>Hardscape</i> <i>Softscape</i></p>	<p>Site memungkinkan terbentuknya ruang luar, yang memiliki <i>blue space</i>, menghindari kebisingan/cahaya matahari berlebih di antaranya dengan penggunaan vegetasi yang rimbun agar aktivitas anak pada ruang luar tidak terganggu (Lantaka, R. H. I., 2020).</p>	
		   <p>Panti asuhan ini cukup memiliki hardscape berupa perkerasan jalan menggunakan paving block dan beberapa area duduk, selain itu juga memiliki beragam jenis tanaman sehingga terasa sejuk dan</p>	 <p>Panti asuhan tidak memiliki perkerasan jalan, namun untuk softscapenya cukup beragam karena area depan merupakan lahan hijau yang cukup luas namun tidak terencana.</p>

		tidak gersang.	
10	Zoning	Pembagian zona berdasarkan jenis aktivitas dapat meningkatkan interaksi antara pengguna dan mempermudah pengawasan terhadap anak-anak yang sedang beraktivitas, sambil tetap mempertimbangkan regulasi situs, pencahayaan, dan arah angin (Lantaka, R. H. I., 2020).	
		 <p>Zona pada panti asuhan ini cukup jelas. Hijau merupakan zona hunian, merah merupakan zona hunian pengasuh dan pengelola, kuning merupakan zona pendidikan. Biru merupakan zona penunjang, dan toska merupakan zona komersil. Sehingga aktivitas dari panti ini terencana dengan baik.</p>	 <p>Zona pada panti asuhan ini terbagi kedalam 2 zona pembagi yaitu hijau untuk zona hunian dan segala macam aktivitas panti. Sedangkan merah merupakan hunian pengelola. Namun zona hunian terbagi ke dalam pembagian secara vertikal yaitu lantai 1 untuk area berkumpul dan beribadah, lantai 2 untuk area beristirahat dan lantai 3 untuk area mencuci.</p>
11	Sistem Pelayanan	Pelayanan di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak meliputi berbagai aspek, seperti peran sebagai pengganti orang tua, penghargaan terhadap martabat anak, perlindungan anak, dukungan untuk perkembangan anak, pemeliharaan identitas anak, hubungan sosial anak, partisipasi anak, penyediaan makanan dan pakaian, akses ke pendidikan dan kesehatan, perlindungan privasi anak, pengaturan waktu anak, serta pengelolaan kegiatan atau pekerjaan anak di lembaga tersebut, termasuk penerapan aturan, disiplin, dan sanksi. (PERATURAN MENTERI SOSIAL RI, NO 30/HUK/2011-STANDAR NASIONAL PENGASUHAN ANAK UNTUK LKSA).	
		Sistem pelayanan panti ini sudah sangat baik dan mendapatka akreditasi A dari Lembaa Dinas Sosial.	Sistem pelayanan panti ini sudah sangat baik dan mendapatka akreditasi A dari Lembaa Dinas Sosial.
12	Lingkungan Sekitar	Lingkungan sekitar lahan tentunya dapat mendukung aktivitas positif anak, dapat mendorong masyarakat memberikan perhatian lebih kepada anak-anak yatim duafa dan bukan berlokasi pada daerah rawan konflik atau kerusakan yang	

		<p>dapat berdampak buruk pada sosial emosional anak (PERATURAN MENTERI SOSIAL RI, NO 30/HUK/2011-STANDAR NASIONAL PENGASUHAN ANAK UNTUK LKSA).</p>
		<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Lingkungan sekitar panti dapat mendukung aktivitas positif dan mendorong masyarakat memberikan perhatian lebih karena letaknya yang berada pada tengah masyarakat.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Lingkungan sekitar panti dapat mendukung aktivitas positif dan mendorong masyarakat memberikan perhatian lebih karena letaknya yang berada pada tengah masyarakat.</p> </div> </div>
13	Fasilitas	<p>Adapun fasilitas yang dicantumkan dalam Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia No: 13/HUK/2023 tentang Standar Nasional Pengasuhan Anak untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak [10] :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang tidur 2. Fasilitas kamar mandi dengan gender laki-laki dan perempuan dipisah 3. Fasilitas toilet yang aman dengan gender laki-laki dan perempuan dipisah 4. Fasilitas ruang makan bersih dengan perlengkapan makan sesuai kebutuhan 5. Fasilitas beribadah 6. Ruang kesehatan 7. Ruang belajar 8. Ruang olahraga dan kesenian 9. Ruang konsultasi anak/keluarga
		<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Kamar</p>   </div> <div style="width: 45%;"> <p>Kamar Perempuan</p>  <p>Kamar Laki-laki</p> </div> </div>

Ruang Tamu



Toilet



Dapur



Aula



Kamar tidur Pengurus



Kantor sekretariat



Toilet Pengelola



Toilet anak laki-laki



		<p>Lapangan</p>  <p>Kantin</p>  <p>Masjid</p>  <p>TK</p>  <p>SD</p> 	<p>Toilet anak perempuan</p>  <p>Gudang</p>  <p>Dapur</p>  <p>Ruang Makan</p>  <p>Mushola</p>  <p>Aula</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SMP SMK



Kamar Tamu



Toilet Kamar Tamu



Area Cuci dan Jemur



Ruang Terbuka Hijau



Sumber : Analisa pribadi