**PENGARUH PERILAKU PENGHUNI**

**TERHADAP KEBUTUHAN RUANG PANTI ASUHAN AN NUR**

**Iis Septianingrum 1, Niniek Anggriani 2**

1Mahasiswa Program Studi Sarjana Arsitektur, UPN “Veteran” Jawa Timur.

E-mail : [septhianingrum11@gmail.com](mailto:septhianingrum11@gmail.com)

2Dosen Program Studi Arsitektur, UPN “Veteran” Jawa Timur.

**ABSTRAK**

Anak terlantar dan yatim piatu memiliki potensi yang sama dengan anak-anak pada umumnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan potensi tersebut adalah tempat tinggal. Panti asuhan sebagai salah satu tempat bagi anak-anak tersebut tinggal, harus mampu memenuhi kebutuhan anak. Sesuatu dapat dikatakan sebagai tempat apabila memiliki ruang. Keberadaan dan kebutuhan suatu ruang dipengaruhi oleh perilaku penghuni agar dapat bermanfaat nantinya. Karakter ruang panti asuhan sebagian besar dipengaruhi oleh perilaku anak-anak sebagai objek utama. Anak-anak memiliki karakter dan perilaku yang berbeda dengan orang dewasa. Karena masa anak-anak merupakan masa pertumbuhan, baik secara fisik, kognitif maupun psikososial. Dalam dunia arsitektur, yang berkaitan dengan aktivitas manusia termasuk dalam arsitektur perilaku yang memiliki beberapa prinsip. Penelitian ini menggunakan metode menggunakan metode deskriptif-kualitatif melalui teknik pengumpulan data dan observasi lapangan. Penelitian ini memeiliki tujuan untuk mengetahui perilaku melalui rutinitas penghuni panti asuhan, sehingga mampu menentukan kebutuhan ruang.

**Kata kunci: arsitektur perilaku; kebutuhan ruang; panti asuhan**

***INFLUENCE OF OCCUPANT’S BEHAVIOR***

***ON THE NEEDS OF SPACE FOR AN NUR ORPHANAGE***

***ABSTRACT***

*Abandoned and orphaned children have the same potential as children in general. One of the factors that influence the development of this potential is the place of residence. Orphanage as a place for these children to live, must be able to meet the needs of children. Something can be said to be a place if it has space. The existence and need of a space is influenced by the behavior of the occupants so that it can be useful later. The character of the orphanage room is largely influenced by the behavior of the children as the main object. Children have different characters and behaviors from adults. Because childhood is a period of growth, both physically, cognitively and psychosocially. In the world of architecture, those related to human activities are included in behavioral architecture which has several principles. This study uses a descriptive-qualitative method through data collection techniques and field observations. This study aims to determine the behavior through the routines of the residents of the orphanage, so as to be able to determine space requirements.*

***Keywords: behavioral architecture, space requirements, orphanage***

**PENDAHULUAN**

Anak-anak merupakan faktor penting dalam suatu negara, sebagai penentu kemajuan bangsa dimasa mendatang. Namun masih banyak terdapat anak yang kurang beruntung dan terlantar. Menurut data Dashboard Data Terpadu Kesejahteraan Sosial (DTKS) SIKS-NG Indonesia sendiri memiliki 67.368 anak terlantar per 15 Desember 2020. Anak-anak terlantar dan yatim-piatu tetap layak mendapatkan fasilitas pendidikan pertumbuhan dan perkembangan yang baik, agar potensi yang ada dalam dirinya dapat tergali dan karakter dalam dirinya terbentuk. Tempat tinggal merupakan faktor utama dari proses perkembangan pada anak tersebut. Negara memiliki kewajiban dalam menyelesaikan anak terlantar. Salah satu upaya pemerintah dalam menanggulangi permasalahan ini adalah dengan adanya panti asuhan.

Panti asuhan termasuk dalam lembaga sosial yang bertanggungjawab dalam permasalahan anak. Panti asuhan menyediakan fasilitas untuk menunjang kebutuhan anak-anak tersebut, mulai dari tempat tinggal sampai fasilitas pendidikan. Desain pada panti asuhan juga dipengaruhi oleh anak-anak sebagai objek utama. Karena pada dasarnya anak-anak memiliki karakter yang sangat berbeda dengan orang dewasa. Masa anak-anak merupakan masa pertumbuhan baik secara fisik, kognitif dan psikososial. Panti asuhan perlu memperhatikan perilaku para pengguna ruang panti asuhan, oleh karena itu pendekatan arsitektur perilaku dapat menjadi alternatif utama.

Arsitektur perilaku merupakan arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia yang menyesuaikan dengan aktivitas manusia didalamnya. Dengan kata lain metode rancang yang penerapannya mempertimbangkan aspek perilaku dari pengguna ruang. Sehingga, ruang yang akan tercipta sesuai dengan apa yang dibutuhkan, karena berdasarkan pada kebiasaan rutinitas yang dilakukan oleh pengguna ruang. Menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G. David (1987) prinsip arsitektur perilaku ada empat, yaitu memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna, mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, mewadahi aktivitas penghuni dengan nyaman dan menyenangkan, memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk. Prinsip tersebut merupakan pedoman dalam menentukan kebutuhan ruang.

**METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif–kualitatif dengan metode pengumpulan data observasi langsung ke lapangan. Data yang didapatkan kemudian diorganisasikan dengan cara menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang mana akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami. Peneliti mengambil lokasi di panti asuhan An-Nur di Kota Kediri. Untuk memudahkan peneliti dalam proses observasi dan analisis, terdapat beberapa aspek yang akan diamati. Poin-poin yang diamati antara lain berhubungan dengan penghuni panti asuhan dan rutinitas harian yang dilakukannya setiap hari. Data tersebut didapatkan melalui proses pengamatan langsung ke lokasi penelitian dan wawancara penghuni panti asuhan. Dari penelitian ini akan didapatkan data rutinitas harian penghuni panti asuhan yang akan membantu dalam menentukan kebutuhan ruang pada panti asuhan. Untuk mendapatkan hasil yang optimal, akan dilakukan observasi beberapa studi kasus dari buku dan jurnal sebagai referensi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Panti Asuhan An Nur**

Panti Asuhan An Nur Kota Kediri merupakan panti asuhan yang dikelola oleh Lembaga Swadaya Masyarakat atau LSM yang bekerja sama dengan pemerintah Kota Kediri. Panti asuhan ini memiliki luas lahan 880 m² dan luas bangunan 780 m² yang meliputi kantor pengurus, asrama anak, dan TK. Panti asuhan An Nur memiliki kapasitas anak terbesar di Kediri, aitu mencapai 30 orang, dibandingkan dengan panti beberapa panti asuhan lain yang rata-rata berjumlah 15 orang meliputi anak asuh dan pengurus. Selain itu juga terdapat staf tidak tetap yang menjadi guru dan relawan disini sekitar 10 orang. Panti asuhan ini merupakan satu-satunya panti asuhan yang memenuhi standar dari Kemensos di Kota Kediri. Selain itu, didalam site panti asuhan terdapat TK untuk umum.

Lokasi Panti Asuhan berada di Jalan Tosaren No. 96, Banaran, Pesantren, Tosaren, Kec. Pesantren, Kediri, Jawa Timur. Bangunannya berada di pertigaan jalan sehingga memiliki dua sisi yang berbatasan langsung dengan jalan. Lokasinya tepat berada didepan sekolah MI Plus Al-Munjiyat Kediri. Aksesibilitasnya cukup mudah diakses, meskipun lokasi berada di jalan perumahan karena mempertimbangkan faktor kebisingan.

**Gambar 1.** Bangunan Panti Asuhan

Sumber: Analisa Pribadi, 2021

**Arsitektur Perilaku**

Arsitektur perilaku merupakan bidang arsitektur yang memperhatikan serta mempertimbangkan perilaku manusia dalam perancangannya. Arsitektur perilaku merupakan bidang arsitektur yang mewadahi hubungan manusia dengan lingkungan binaannya. Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia yang menyesuaikan gaya hidup manusia di dalamnya. Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang dalam penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Keterkaitan perilaku dengan desain arsitektur (sebagai lingkungan fisik) adalah sebuah desain arsitektur dapat menjadi fasilitator terjadinya perilaku atau sebaliknya sebagai penghalang terjadinya perilaku (JB. Watson, 1878-1958). Sehingga, arsitektur perilaku memiliki tujuan untuk mewadahi penerapan perancangan suatu bangunan sesuai dengan perilaku penggunanya.

**Kenyamanan Desain Ruang**

Dalam mendesain terdapat komponen yang harus diperhatikan, agar tercipta suasana yang sesuai denga napa yang dibutuhkan. Beberapa komponen dalam mendesain suatu bangunan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. **Bentuk**

Manusia dapat dengan mudah mengerti ataupun menerima suatu hal ketika komposisi atau bentuk tersebut mudah diterima dan memiliki bentuk/wujudnya sederhana yang lebih teratur. Selanjutnya, mementukan bentuk pada suatu bangunan seharusnya direncanakan dan melalui pemikiran-pemikiran yang matang. Bukannya asal memilih saja. Terlebih untuk pemilihan bentuk bangunan untuk anak-anak, sehingga pemilihan bentuk harus sesuai dengan teori-teori tentang bentuk serta karakter pada perilaku dan psikologi arsitektur sesuai kebutuhan anak. Prinsip psikologi merupakan prinsip utama dalam proses pemilihan bentuk ruang. Dalam pemilihan bentuk bangunan harus sesuai dengan pola-pola perilaku para pengguna didalamnya. Selain itu, bentuk ruang juga harus mampu mempengaruhi penghuninya, sehinggga didapatkan bentuk yang mampu mencerminkan kegiatan yang sedang berlangsung didalamnya agar cocok dengan kebutuhan ruang nantinya.

**Tabel 1.** BentukDasar

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Bentuk** | **Keterangan** |
| 1. |  | Lingkaran adalah kumpulan titik yang disusun dalam jarak tertentu yang sama dan seimbang terhadap sutu titik sumbu atau pusat tertentu. Lingkaran menggambarkan seseorang yang terpusat serta terarah kedalam dan pada memiliki sifat umum yang stabil. Memiliki karakter yang terpusat, stabil, dan sebagai poros. |
| 2. |  | Segitiga merupakan salah satu bidang dua dimensi atau datar yang mempunyai tiga buah sisi dan tiga buah titik sudut. Apabila bidang segitiga terletak pada salah satu sisinya maka segitiga akan cenderung stabil. Namun apabila diletakkan pada salah satu sudut maka tidak akan stabil dan mudah jatuh. Segitiga memiliki karakter yang seimbang, cenderung stabil, sedikit kaku, dan kokoh. |
| 3. |  | Persegi adalah salah satu bidang datar yang memiliki empat sisi yang sama panjang serta empat sudut yang sama besarnya yaitu 90°. Persegi mampu memunculkan suatu hal yang bersifat murni dan rasional. Serta adalah suatu bentuk statis, netral dan tidak memliki arah tertentu. Karakternya netral, murni, tidak memiliki arah tertentu dan seimbang. |

(Sumber.: D.K.Ching.-.Architecture.: Form,.Space, and Order - Second Edition, 1996)

1. **Ukuran**

Ukuran ruangan dan bentuk ruang mampu mempengaruhi psikologis dan tingkah laku penggunanya, karena akan menimbulkan rasa tidak nyaman. Ruangan yang kurang luas akan menimbulkan kesan sesak, sempit dan kurang nyaman bagi penggunanya. Apa yang dilihat oleh mata tidak selalu apa yang diterima oleh otak, karena mata mampu memberikan kesan yang berbeda-beda. Ukuran ruangan seharusnya menyesuaikan terhadap kebutuhan serta aktivitas perilaku pengguna dalam suatu ruangan tersebut.

1. **Pencahayaan**

Pencahayaan dalam ruangan mampu mempengaruhi psikologis seseorang. Pencahayaan yang cenderung minim dapat membuat seseorang menjadi malas. Dan apabila sebaliknya pencahayaan dengan intensitas terlalu tinggi atau silau, dapat menyakiti mata. Sehingga untuk anak-anak, pencahayaan yang pas dan sesuai kebutuhan harus benar benar diperhatikan. Standar kenyamanan pada penchayaan adalah berdasarkan Occupational Safety and Health Administration (OSHA), adalah 250 Lux dan berdasarkan National Environmental Quality Standards NEQS adalah 300 Lux.

1. **Penghawaan**

Penghawaan pada ruangan dapat mempengaruhi temperatur udara, dan temperatur berpengaruh dengan kenyamanan pengguna ruang. Rata-rata suhu udara yang dapat menimbulkan kenyamanan untuk orang Indonesia ialah antara 25,4°C–28,9°C. Penghawaan alami berupa bukaan-bukaan bangunan dapat menjaga kesegaran udara dalam ruangan.

1. **Tatanan Massa**

Tatanan massa bangunan atau ruang dapat mencakup beberapa aspek-aspek dalam bentuk secara fisik suatu bangunan, hal tersebut bertujuan agar tercapai suatu bentuk massa yang menarik, estetik, seimbang, harmonis, proporsional, memiliki skala manusiawi atau sesuai kebutuhan dengan menghasilkan sebuah tatanan massa yang membentuk suatu ruang luar yang digunakan sebagai tempat aktivitas luar (pedestrian, *open space*), dan dengan memperhitungkan kontekstual sebuah bangunan lingkungan sekitarnya.



**1. Merasa Diawasi 2. Merasa Diapit 3. Merasa Diperhatikan 4. Merasa Dilindungi 5. Merasa Didampingi**

**Gambar 2.** Tatanan Massa

(Sumber: Guidelines for the Design.of Centres for Street Children)

1. **Warna**

Warna merupakan salah satu komponen yang memiliki peranan sangat penting dalam penciptaan suasana suatu ruang atau bangunan. Selain itu, dapat mendukung perilaku-perilaku tertentu terutama anak-anak. Warna sangat berpengaruh terhadap tanggapan psikologis dan berpengaruh terhadap suatu kualitas ruang. Warna memiliki pengaruh terhadap perilaku dan psikologi manusia secara langsung, yaitu melalui fisiologis mereka sendiri, dapat mempersempit/memperluas suatu ruangan. Warna tersebut mempengaruhi manusia tergantung pada kecerahan dan tempat pengaruhnya.

**Tabel 2.** Warna dan Kesan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Warna** | **Kesan Warna** |
| 1. | Merah Muda | Feminim, lembut, lunak, cantik, romantic. |
| 2. | Merah | Energik, panas, dinamis, aktif, musim panas. |
| 3. | Krem. | Lembut, klasik, hangat, manis, ekslusif-netral. |
| 4. | Orange | Riang, popular, semangat, keras-terang. |
| 5. | Kuning Muda | Muda, gembira, cerah, hangat, lembut, cantik-manis. |
| 6. | Kuning | Hangat, menarik, gembira, pergantian musim. |
| 7. | Hijau Muda | Segar, gembira, ceria musim semi, pertumbuhan. |
| 8. | Hijau | Klasik, sejuk, keduniawian, ekslusif, terang. |
| 9. | Biru Muda | Tenang, bersih, lembut, pintar, relaks. |
| 10. | Biru | Klasik, kuat, percaya diri-tenang, professional. |
| 11. | Ungu Muda | Klasik, tenang, lembut-pintar, relaks. |
| 12. | Ungu | Manis, cantik, eksotik, hangat, lembut, tropis. |
| 13. | Putih | Terang murni, bersih, suci-klasik, kemilau-duka. |
| 14. | Hitam | Dramatis, klasik, elegan, mistis, duka. |
| 15. | Abu-abu | Stabil, konsentrasi, tidak komunikatif, percaya. |
| 16. | Emas | Energik, perkasa, dinamis-aktif, musim panas. |

(Sumber : *Energy Colour Therapy)*

1. **Tekstur**

Tekstur merupakan kualitas yang dapat ketika indera peraba kulit menyentuh suatu permukaan, atau dapat dilihat melalui indera penglihatan yaitu mencakup ke atas permukaan yaitu meliputi bentuk, ukuran, proporsi, dan pengaturan bagian benda. Selain itu, tekstur suatu benda dapat memberikan atau menentukan kesan atau pesan tertentu terhadap seseorang seperti kasar, licin atau halus, mengkilap, atau buram. Tekstur mampu mempengaruhi gambaran atau kesan akan suatu benda, selain benda juga dapat mempengaruhi kesan terhadap ruang. Permukaan tekstur yang cenderung kasar dapat memperlihatkan kesan yang lebih maskulin, lebih aktif, pemberani, & juga tegas sekaligus. Sedangkan, tektsur yang halus dapat memberikan kesan yang lebih halus, feminism, cenderung tenang, ceria dan pasif serta melambangkan kelembutan. Menurut bentuk-bentuknya tekstur dapat dibedakan menjadi 2, yaitu:

1. Tekstur kasar, yaitu:

- Mampu menimbulkan kesan visual yang sangat luas, berkarakter tegas, serta dinamis sekaligus.

- Dapat memperlambat gerakan karena adanya hambatan yaitu berupa tekstur itu sendiri.

- Permukaannya terbentuk dari elemen yang memiliki perbedaan corak, bentuk dan atau warna.

2. Tekstur halus, yaitu:

- Memberikan kesan yang lebih lembut, bersifat statis, cenderung kearah formal, dan membosankan karena tidak atraktif.

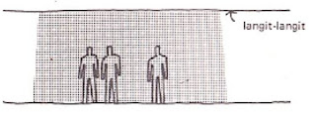
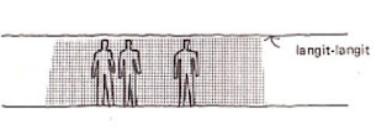
- Dapat membuat pergerakan suatu benda menjadi cepat tanpa adanya hambatan yang cukup berarti karena tekstur yang halus.

- Pada permukaan dapat dibedakan oleh bahan atau material yang tidak kasar atau halus serta perbedaan pada warna.

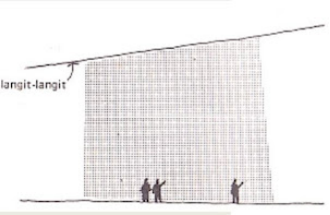
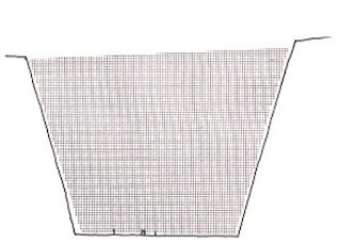
1. **Proporsi dan Skala**

Selain beberapa faktor diatas, terdapat dua faktor yang sangat penting dalam proses merancang bangunan, yaitu proporsi dan juga skala. Penentuan proporsi dan skala merupakan hal yang sangat penting pada saat proses perancangan arsitektur karena berpengaruh terhadap kesan dan ukuran sebuah bangunan. Proporsi akan tampak pada suatu tatanan massa atau zoning dan hubungan antara dimensi bentuk dan ruang. Sedangkan skala, adalah perkiraan.antara ukuran yaitu besar atau kecilnya suatu bangunan terhadap sesuatu atau benda yang lain yaitu pohon sebagai contoh. Proporsi dapat ditentukan berdasar jarak ketinggian maupun jarak pandang manusia terhadap bangunan. Ketika jarak pandang semakin menjauh, akan mengesankan lega, kebebasan, dan tidak tertekan. Sedangkan untuk skala adalah suatu perbandingan yang biasanya dipengaruhi beberapa faktor yaitu wujudnya, warnanya, dan pola pada suatu muka bidang yang membatasi, keberadaan lubang sebagai ventilasi atau bukaan, lalu beberapa sifat dan skala dari beberapa unsur yang diletakan di dalamnya. Berikut ini adalah skala dalam ruang dapat dibedakan menjadi empat, yaitu skala intim, skala normal, skala monumental, dan skala kejutan (Edward T. White, 1985). Menurut antropometri skala ruang terbagi menjadi 4 golongan, yaitu:

1. Skala akrab, yaitu skala dengan mewujudkan suasana serta perasaan nyaman dan terasa akrab.
2. Skala wajar, yaitu skala dengan adanya kesesuaian yang bisa diterima atau wajar yaitu antara kegiatan yang ada di dalamnya dan ukuran ruang, hal ini didasarkan pada kenyamanan jasmani dan rohani, serta psikologis manusia.
3. Skala megah, yaitu skala dengan ditimbulkan oleh ukuran ruang yang lebih besar untuk aktivitas didalamnya, skala ini digunakan untuk menimbulkan kesan megah dan agung.
4. Skala mencekam, yaitu skala yang dapat membuat manusia susah merasakan hubungan keterkaitan antara dirinya dengan ruangan. Skala ini pada umumnya terdapat pada alam, bukan pada manusia.



**1. Skala Akrab 2. Skala Wajar**

**3. Skala Megah 4. Skala Mencekam**

**Gambar 3.** Skala Ruang

(Sumber : Tata Atur)

**Pelaku Dan Aktivitas**

Pada bangunan panti asuhan teradapat beberapa pelaku-pelaku atau pengguna ruang dalam panti asuhan tersebut adalah subjek utama dalam penelitian ini. Yaitu sebagai penghuni dari panti asuhan nantinya. Dari studi kasus aktivitas yang ada di panti asuhan, diperoleh beberapa data pelaku atau pengguna ruang panti asuhan, yang terbagi menjadi enam kelompok, yaitu:

1. Anak asuh

Adalah anak yang diasuh oleh lembaga panti asuhan untuk diberikan bimbingan dan Pendidikan untuk menjamin tumbuh kembangnya karena orang tuanya tidak mampu menjamin tumbuh kembangnya secara baik.

1. Pengasuh

Adalah pengganti orangtua anak asuh di panti asuhan.

1. Pengelola

Yaitu orang yang bertanggungjawab jalannya panti asuhan.

1. Tenaga Ahli (Guru, Petugas Medis)

Adalah orang dengan keahlian khusus yang membantu perkembangan anak pada panti asuhan sesuai bidangnya masing-masing.

1. Karyawan (Satpam, OB, koki)

Orang yang bekerja pada panti asuhan.

1. Pengunjung/ Tamu

Orang diluar panti asuhan yang datang ke panti asuhan untuk waktu yang singkat.

Meskipun secara umum aktivitas pelaku pada panti asuhan tidak memiliki jadwal yang tetap, tetapi dapat dijabarkan dalam tabel berikut ini :

**Tabel 2.** Aktivitas Penghuni Panti Asuhan

| **Penghuni** | **Aktivitas** | **Perilaku** | **Kebutuhan Ruang** |
| --- | --- | --- | --- |
| Anak Asuh | Tidur | Tidak berani tidur sendirian, takut dan merasa tidak aman. | Kamar tidur dengan kapasitas lebih dari satu orang |
| Bersih-bersih | Antre karena kamar mandi yang terbatas | Kamar mandi dengan jumlah yang cukup, waktu yang disediakan adalah 1 jam dan setiap anak diasumsikan mandi selama 15 menit. Sehingga, jumlah kamar mandi didapatkan hasil 1:4. |
| Ibadah | Beribadah bersama | Menyediakan fasilitas ibadah dengan kapasitas yang cukup |
| Makan | Makan bersama dalam satu ruangan | Ruang makan yang dapat digunakan sebagai ruang komunal |
| Mencuci | Mencuci masing-masing anak | Ruang cuci yang ramah anak, tidak licin dan mudah digunakan |
| Belajar | Rasa ingin tahu yang tinggi | Ruang belajar dan menyediakan ruang pengembangan diri yang cukup, adanya ruang untuk berinteraksi agar saling membantu ketika belajar. |
| Bermain | Aktif | Ruang luar sebagai taman dan area bermain, dengan sirkulasi yang mengalir. |
| Acara Bersama | Berkumpul bersama | Aula dengan kapasitas yang cukup |
| Berkumpul | Ribut dan kadang bertengkar | Ruang komunal pada *indoor* dan *outdoor*, serta ruang yang mudah diawasi |
| Pengasuh | Tidur | Menjaga anak-anak | Kamar tidur pengasuh dekat dengan kamar anak |
| Bersih-Bersih | Memerlukan Privasi | Menyediakan kamar mandi yang terpisah dari anak-anak |
| Mencuci | Mencuci dan mengawasi anak | Ruang cuci bersama |
| Ibadah | Mendampingi anak-anak | Ruang ibadah yang cukup |
| Makan | Makan bersama anak-anak | Ruang makan yang cukup |
| Mengawasi anak | Mendampingi anak | Ruang pengasuh yang mudah mengawasi dan mengakses anak-anak |
| Pengelola & Tenaga Ahli | Datang | Menggunakan kendaraan pribadi | Area parkir yang cukup dan tidak mengganggu kegiatan anak-anak |
| Bersih-bersih | Memerlukan Privasi | Menyediakan kamar mandi yang terpisah dari anak-anak |
| Absensi | Datang tepat waktu | Ruang staff |
| Bekerja | Bekerja | Ruang yang nyaman |
| Istirahat & Makan | Berkumpul | Ruang istirahat berupa ruang komunal dan *pantry* |
| Ibadah | Ibadah bersama anak | Tempat ibadah dengan kapasitas yang cukup |
| Karyawan | Datang | Menggunakan kendaraan pribadi | Area parkir yang cukup dan tidak mengganggu kegiatan anak-anak |
| Bersih-bersih | Memerlukan Privasi | Menyediakan kamar mandi yang terpisah dari anak-anak |
| Ibadah | Ibadah bersama | Ruang ibadah yang cukup |
| Bekerja | Tidak mengganggu kegiatan anak | Ruang bekerja masing-masing |
| Istirahat & Makan | Berkumpul | Ruang istirahat dan *pantry* |
| Tamu | Datang | Menggunakan kendaraan pribadi | Area parkir |
|  | Berdonasi | Bertemu pengasuh | Ruang tamu |
|  | Berkunjung | Bertemu anak | Ruang kunjungan |

(Sumber: Analisa Pribadi 2021)

**KESIMPULAN**

Panti Asuhan merupakan salah satu lembaga sosial yang memberikan pelayanan terhadap anak. Sehingga anak-anak menjadi objek utama pada panti asuhan, begitu pula pada kabutuhan ruang pada panti asuhan nantinya. Kebutuhan ruang setiap bangunan sangat beragam, hal ini dapat dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah perilaku. Kebutuhan ruang berdasarkan perilaku penghuni panti asuhan adalah sebagai berikut:

1. Kamar anak asuh dan Pengasuh
2. Kamar mandi anak asuh, pengasuh, pengelola, tenaga ahli, dan karyawan
3. Ruang Cuci dan jemur
4. Ruang Makan
5. Dapur
6. Ruang Komunal
7. Ruang belajar
8. Tempat ibadah
9. Ruang Istirahat
10. Pantry
11. Ruang staff
12. Ruang pengasuh
13. Ruang Tamu
14. Ruang Kunjungan
15. Ruang luar dan area bermain
16. Parkir

Hasil tersebut didapatkan dari pengamatan perilaku penghuni panti asuhan An Nur, sehingga didapatkan kebutuhan ruang panti asuhan. Meskipun, secara umum jadwal para pelaku tersebut tidak tetap dan berubah-ubah setiap harinya.

Setiap proses merancang harus memperhatikan beberapa aspek, terutama perilaku dan psikologi anak. Berikut ini adalah beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam mendesain dan mempengaruhi perilaku dan psikologi anak :

1. Bentuk
2. Ukuran
3. Tatanan Massa
4. Warna
5. Tekstur
6. Proporsi dan Skala

Faktor-faktor diatas harus diperhatikan karena mampu mempengaruhi perilaku dan psikologi anak. Hal ini sangat penting, karena berhubungan dengan perkembangan anak. Masa anak-anak mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan yang paling cepat dan pesat.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih saya sampaikan terhadap Ibu Ir. Niniek Anggriani, M.T selaku dosen pembimbing saya, sehingga saya dapat menyelesaikan jurnal ini tepat waktu. Saya mengerti jurnal ini memiliki banyak sekali kekurangan, sehingga saya selaku penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca yang membangun agar lebih baik lagi kedepannya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anthonius N. Tandal, Dkk. 2011. Arsitektur Berwawasan Perilaku (Behaviorisme). Media Matrasain Vol 8 No 1 Mei 2011.

Brink, Barbara. (1997). Guidelines For The Design Of Centres For Street Children. Paris: UNESCO

Budi Setiawan, Dkk. 2014. Penerapan Psikologi Desain Pada Elemen Desain Interior. Humaniora Vol.5 No.2 Oktober 2014: 1251-1260.

Herlika, dkk. 2016. Panti asuhan anak terlantar di pekanbaru dengan pendekatan arsitektur perilaku. Jom fteknik volume 3 no. 2 oktober 2016 : 1 – 11

Ilena & Agus. 2016. Panti Asuhan di Surabaya. Jurnal Edimensi Arsitektur : Vol. IV, No. 2 2016 :193 – 200

Lutfia Nur Salamah. Dkk. 2019. Penerapan Arsitektur Perilaku Pada Desain Ruang Pendidikan Karakter Dan Psycho-Training Di Samarinda. Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan VII 2019. Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya. Hal. 177-182

Prastiti, Andina Satya. 2017. “Perancangan Ulang Panti Asuhan Anak Putra Jakarta”. Jurnal e-Proceeding of Art & Design : Vol. 4, No. 3 Desember 2017 : 1432 - 1442

Rieka Angkouw, Dkk. 2012. Ruang Dalam Arsitektur Berwawasan Perilaku. Media Matrasain Vol 9 No 1 Mei 2012. Hal 58-74.

Satrio Indra Wicaksono. 2017. Skripsi “Locul Potrivit - Character Building Center Di Kaliurang, Sleman, Diy.”. Fakultas Teknik. Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Yogyakarta

Sherly Inge Irawati, Dkk. 2020. Penerapan Psikologi Arsitektur Pada Desain Ruang Baca Perpustakaan Umum Di Surakarta. Jurnal Senthong 2020. Vol 3 No 1, Januari 2020; Halaman 188- 199

Taufan Hidjaz. 2007. Desain Interior Dan Perilaku Pengunjung Di Ruang Publik Kasus Kelapa Gading Mall Jakarta. Dimensi Interior, Vol. 5, No. 2, Desember 2007: 61-70.

Tika Ainunnisa Fitria. 2018. Pengaruh Seting Ruang Terhadap Perilaku Pengguna Dengan Pendekatan Behavioral Mapping. Jurnal Arsitektur Dan Perencanaan: Vol 1, No 2 (2018): September (Jurnal Arsitektur Dan Perencanaan).

Widji Indahing Tyas, Dkk. 2013. Kajian Bentuk Dan Tatanan Massa Di Kawasan Bangunan Ci-Walk ( Cihampelas Walk ). Reka Karsa Jurusan Arsitektur Itenas No.2 Vol.I Jurnal Online Institut Teknologi Nasional Agustus 2013.