

## PERANCANGAN PANTI ASUHAN DENGAN KONSEP ARSITEKTUR RAMAH ANAK

### Shofirah Azkiah

Jurusan/Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya  
Jln. Hendrik Timang, Palangka Raya  
e-mail: [shofirahazkh@gmail.com](mailto:shofirahazkh@gmail.com)

### Titiani Widati

Jurusan/Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya  
Jln. Hendrik Timang, Palangka Raya  
e-mail: [titiani.2018@gmail.com](mailto:titiani.2018@gmail.com)

### Onie Dian Sanitha

Jurusan/Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya  
Jln. Hendrik Timang, Palangka Raya  
e-mail: [onie.sanitha@eng.upr.ac.id](mailto:onie.sanitha@eng.upr.ac.id)

**Abstract:** Orphanages are social institutions that provide shelter for orphans and abandoned children due to family dysfunction. In Indonesia, most orphanages are managed by communities, resulting in varying quality of physical environments. A case study at Ayah Bunda Orphanage in Palangka Raya reveals issues such as low social interaction and high levels of loneliness among children. These conditions are worsened by conventional building designs with minimal spaces for play, interaction, and shared learning. A monotonous and enclosed environment hinders children's social and emotional development. This research aims to design a new orphanage complex using a child-friendly architectural approach that integrates principles of safety, comfort, accessibility, creativity stimulation, spatial flexibility, social interaction, and connection with nature. Through a descriptive qualitative method and case study, the design seeks to create a safe, inclusive living environment that supports children's holistic development. This architectural proposal is expected to serve as a solution to social isolation among orphanage children by offering participatory, open, and engaging spaces.

**Keywords:** Orphanage, Child-Friendly Architecture, Social Interaction, Inclusive Design, Child Psychosocial Development.

**Abstrak:** Panti asuhan merupakan lembaga sosial yang menampung anak-anak yatim piatu maupun terlantar akibat disfungsi keluarga. Di Indonesia, sebagian besar panti dikelola oleh masyarakat, dengan kualitas lingkungan fisik yang beragam. Studi kasus di Panti Asuhan Ayah Bunda Palangka Raya menunjukkan permasalahan berupa rendahnya interaksi sosial dan tingginya tingkat kesepian pada anak asuh. Kondisi ini diperburuk oleh desain bangunan yang konvensional dan minim ruang untuk bermain, berinteraksi, maupun belajar bersama. Lingkungan yang monoton dan tertutup menghambat tumbuh kembang anak secara sosial dan emosional. Penelitian ini bertujuan merancang kawasan panti asuhan baru dengan pendekatan arsitektur ramah anak, yang mengintegrasikan prinsip keamanan, kenyamanan, aksesibilitas, stimulasi kreativitas, fleksibilitas ruang, interaksi sosial, dan integrasi dengan alam. Melalui metode deskriptif kualitatif dan studi kasus, perancangan diarahkan untuk menciptakan lingkungan tinggal yang aman, inklusif, dan mendukung perkembangan holistik anak. Rancangan ini diharapkan menjadi solusi terhadap keterasingan sosial anak panti melalui ruang yang partisipatif, terbuka, dan menyenangkan..

**Kata kunci :** Panti Asuhan, Arsitektur Ramah Anak, Interaksi Sosial, Desain Inklusif, Psikososial Anak.

## LATAR BELAKANG

Panti asuhan merupakan institusi sosial yang berfungsi sebagai tempat perlindungan dan pembinaan bagi anak-anak yatim piatu serta anak terlantar yang kehilangan pengasuhan akibat berbagai kondisi sosial, ekonomi, maupun tragedi seperti pandemi. Dalam konteks sosial di Indonesia, keberadaan panti asuhan mencerminkan tanggung jawab negara terhadap kesejahteraan anak sebagaimana diamanatkan dalam Pasal 34 Undang-Undang Dasar 1945. Hingga tahun 2022, jumlah panti asuhan di Indonesia diperkirakan mencapai antara 5.000 hingga 8.000 unit, menjadikannya salah satu negara dengan jumlah panti asuhan tertinggi di dunia (Sagita et al., 2022). Namun, lebih dari 99% panti tersebut dikelola oleh masyarakat atau organisasi keagamaan, sehingga kualitas lingkungan dan fasilitas yang disediakan pun sangat bervariasi.

Meningkatnya jumlah anak yang kehilangan orang tua selama pandemi Covid-19 lebih dari 32.000 anak per tahun 2022 (Muchaddam, 2022) menyebabkan lonjakan kebutuhan akan fasilitas pengasuhan yang layak. Permasalahan tidak hanya terletak pada kapasitas dan pemenuhan kebutuhan dasar, tetapi juga pada minimnya dukungan lingkungan fisik terhadap aspek psikososial anak. Banyak panti masih menerapkan desain konvensional yang tidak mempertimbangkan kebutuhan anak dalam hal interaksi sosial, kenyamanan emosional, maupun ruang berekspresi.

Kondisi ini tampak nyata pada kasus di Panti Asuhan Ayah Bunda Palangka Raya, di mana sebagian besar anak berasal dari keluarga broken home yang mengalami disfungsi pengasuhan. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengurus panti (Fatimah, 2025), banyak anak menunjukkan kecenderungan menarik diri, menghindari interaksi, dan memilih menyendiri bahkan saat berada dalam ruang bersama. Ketiadaan ruang terbuka, ruang bermain, maupun zona interaktif turut memperparah kondisi sosial dan emosional anak-anak di dalamnya. Selain itu, tidak tersedia fasilitas kelembagaan yang memadai, seperti ruang konsultasi, kantor administrasi, atau area pendampingan anak.

Fenomena ini memperkuat urgensi akan pentingnya pendekatan arsitektur yang tidak hanya fungsional, tetapi juga sensitif terhadap kebutuhan psikologis dan sosial anak. Lingkungan fisik memiliki peran strategis dalam membentuk perilaku sosial dan mendukung tumbuh kembang anak secara holistik. Konsep arsitektur ramah anak menjadi relevan untuk diimplementasikan sebagai upaya menjawab permasalahan ini. Pendekatan tersebut menekankan prinsip keamanan, kenyamanan, aksesibilitas, stimulasi kreativitas, fleksibilitas ruang, serta integrasi sosial dan lingkungan alam.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk merancang kawasan panti asuhan di Kota Palangka Raya dengan pendekatan arsitektur ramah anak. Diharapkan rancangan ini mampu menjadi solusi atas keterasingan sosial yang dialami anak-anak panti, serta menciptakan ruang yang mendukung pertumbuhan fisik, emosional, dan sosial anak dalam suasana yang inklusif, interaktif, dan menyenangkan.

Panti Asuhan Ayah Bunda di Palangka Raya mencerminkan persoalan umum dalam desain lingkungan fisik panti asuhan di Indonesia. Anak-anak yang tinggal di dalamnya berasal dari latar belakang keluarga yang tidak stabil dan menunjukkan gejala psikososial seperti menarik diri dan kesepian. Hal ini tidak hanya disebabkan oleh kondisi sosial mereka, tetapi juga oleh lingkungan fisik panti yang kurang mendukung interaksi sosial dan kenyamanan emosional.

Desain bangunan masih bersifat konvensional dan fungsional dasar, tanpa mempertimbangkan kebutuhan psikologis dan sosial anak. Ruang-ruang bersifat tertutup dan kaku, tanpa adanya area bermain, zona diskusi, atau ruang partisipatif yang memungkinkan anak mengekspresikan diri dan membangun relasi sosial. Akibatnya, aktivitas antar anak berjalan pasif dan monoton.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa kurangnya fasilitas interaktif berkorelasi dengan meningkatnya isolasi sosial di kalangan anak panti. Secara arsitektural, belum ada pendekatan yang merespon skala anak, kebutuhan eksplorasi, fleksibilitas ruang, serta

hubungan antara ruang dalam dan luar. Ruang edukatif dan rekreatif tidak dirancang menyatu, menyebabkan aktivitas belajar dan bermain berlangsung seadanya tanpa stimulasi yang memadai.

Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan arsitektur ramah anak yang mampu menciptakan ruang inklusif, fleksibel, dan mendorong interaksi sosial sebagai bagian dari proses tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

### METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang anak-anak di panti asuhan dan merumuskan konsep desain arsitektur ramah anak secara kontekstual. Pendekatan ini dipilih karena mampu menangkap dinamika sosial dan psikologis penghuni serta menghasilkan rancangan ruang yang responsif.

Data primer diperoleh melalui:

- Observasi langsung, terdiri dari observasi studi banding ke Panti Asuhan Ar-Rohmah (Banjarbaru) dan Panti Asuhan Budi Mulya (Banyuwangi), serta observasi tapak pada lokasi rencana di Palangka Raya.
- Wawancara mendalam dengan pengurus Panti Asuhan Ayah Bunda untuk menggali kebutuhan, aktivitas harian, dan permasalahan anak asuh.

Data sekunder dikumpulkan melalui:

- Studi literatur yang mencakup sumber-sumber akademik dan dokumen dari lembaga seperti UNICEF terkait hak anak dan prinsip desain ramah anak.
- Studi preseden, yaitu analisis proyek arsitektur anak seperti Econef Children’s Center (Tanzania) dan Fuji Kindergarten (Jepang) untuk memperoleh inspirasi konsep dan strategi desain.

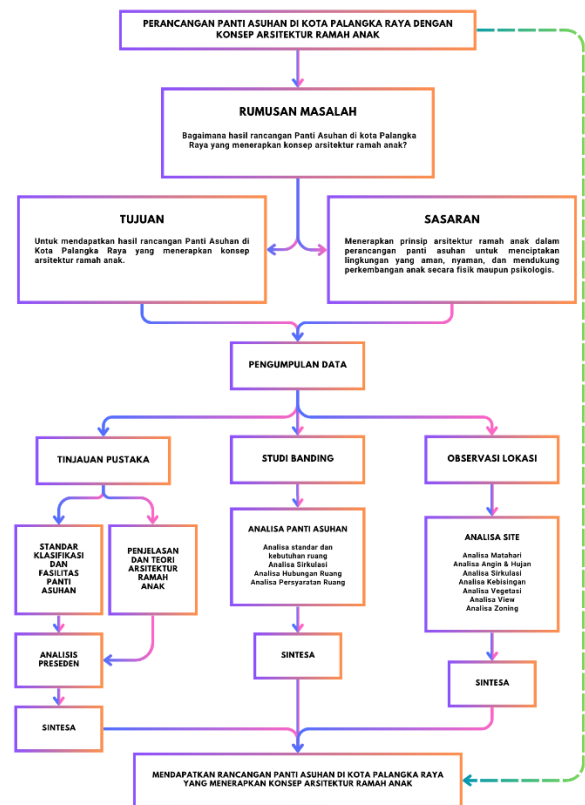
Metode perancangan yang digunakan adalah Three-Step Design Method dari Daniel M. Herbert (1992), meliputi:

- Rekognisi: Pengumpulan dan analisis informasi kontekstual, teoretis, dan tapak.
- Fase kreatif: Perumusan konsep desain berdasarkan data lapangan dan prinsip

desain ramah anak, dengan fokus pada keamanan, fleksibilitas, dan interaksi sosial.

- Implementasi: Penerjemahan konsep ke dalam gambar teknis dan visualisasi arsitektur menggunakan perangkat lunak seperti AutoCAD dan SketchUp.

### KERANGKA PENELITIAN



Gambar 1. Bagan Alur Berpikir Permasalahan, Respon, dan Objek

Sumber : Penulis, 2025

### KAJIAN PUSTAKA

#### Tinjauan Umum Panti Asuhan

- Pengertian Panti Asuhan  
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) atau Panti Asuhan merupakan institusi yang berfungsi sebagai tempat pengasuhan dan perawatan anak-anak yatim piatu serta anak-anak dalam kondisi serupa. Selanjutnya, Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2024 menjelaskan bahwa LKSA adalah organisasi sosial yang menyelenggarakan layanan kesejahteraan sosial bagi anak, didirikan oleh masyarakat, baik yang berbadan hukum maupun tidak,

dan diwajibkan memenuhi standar kelembagaan serta pelayanan yang ditetapkan oleh peraturan yang berlaku.

Panti Asuhan dikenal luas sebagai institusi yang berperan penting dalam mendukung tumbuh kembang anak-anak yang tidak memiliki keluarga inti maupun tidak tinggal bersama keluarga. Dalam lingkungan ini, anak-anak diasuh oleh para pengasuh yang mengambil alih peran orang tua dalam membina, melindungi, dan membimbing anak agar kelak tumbuh menjadi individu dewasa yang bertanggung jawab serta bermanfaat bagi masyarakat (Santoso, 2005).

- Tujuan dan Fungsi Panti Asuhan  
Departemen Sosial Republik Indonesia (1997) merumuskan bahwa Panti Asuhan memiliki beberapa fungsi utama, yaitu:
  - a. Berperan sebagai pusat pelayanan kesejahteraan sosial anak, termasuk dalam aspek pemulihan, perlindungan, pengembangan, serta upaya pencegahan;
  - b. Menjadi pusat informasi dan konsultasi yang berkaitan dengan isu kesejahteraan sosial anak;
  - c. Menjalankan fungsi pendukung sebagai pusat pelatihan dan pengembangan keterampilan.
- Klasifikasi Jenis Kegiatan  
Merujuk pada *Standar Nasional Pengasuhan untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak*, kegiatan di Panti Asuhan dapat diklasifikasikan sebagai berikut:
  1. Anak Asuh  
Anak-anak di panti asuhan tidak boleh dilibatkan dalam aktivitas yang membahayakan keselamatan, kesehatan, atau moral mereka. Kegiatan harian difokuskan pada pengembangan keterampilan hidup, seperti merapikan kamar, mencuci baju sendiri, dan membantu memasak saat libur. Jadwal harian anak diatur secara seimbang untuk mencakup makan, belajar, bermain, ibadah, dan istirahat, sambil tetap dibimbing untuk belajar mengatur waktu secara mandiri. Anak juga difasilitasi dalam kegiatan budaya serta diberi akses

komunikasi (telepon dan internet) dalam batas waktu dan pengawasan.

2. Pengasuh  
Pengasuh bertugas penuh mendampingi anak-anak tanpa merangkap tugas lain, dengan rasio ideal 1 pengasuh untuk 5 anak. Mereka menciptakan suasana yang menyerupai keluarga dan memberikan dukungan emosional, psikologis, serta fisik secara terus-menerus. Pengasuh juga bertanggung jawab menjaga kerahasiaan dokumen anak dengan menyimpannya secara aman dan tertutup dari publik.
3. Petugas Keamanan  
Bertugas menjaga keamanan lingkungan Panti Asuhan dan memahami prinsip-prinsip perlindungan anak, termasuk melaksanakan patroli malam secara rutin.
4. Petugas Kebersihan/Juru Cuci  
Bertanggung jawab mencuci pakaian anak dan menjaga kebersihan area panti asuhan secara keseluruhan.
5. Juru Masak  
Menyiapkan makanan yang memenuhi standar pemenuhan gizi dan nutrisi dengan prinsip higienis.

### Tinjauan Umum Anak

Republik Indonesia Nomor: 15A/HUK/2010 tentang Panduan Umum Program Kesejahteraan Sosial Anak, yang dimaksud dengan anak adalah individu yang belum mencapai usia 18 tahun, termasuk anak yang masih berada dalam kandungan dan belum pernah menikah.

- Karakteristik Perkembangan  
Dinas Kesehatan Republik Indonesia (2002) menjelaskan bahwa adanya karakteristik perkembangan pada anak-anak, sebagai berikut:
  - a) Perkembangan Anak Umur 0-6 Tahun  
Balita (umur 0-6 tahun), dimana masa berlangsungnya proses tumbuh kembang yang sangat pesat yaitu pertumbuhan fisik dan perkembangan psikomotorik, mental serta sosial. Stimulasi psikologis harus dimulai sejak dini dan tepat waktu untuk tercapainya perkembangan yang optimal. Perlu adanya ruang yang mampu memberikan bantuan stimulus untuk proses mengenali. Sesuatu yang mampu direspon seperti benda-benda tiga

dimensi, warna-warna cerah dan bunyi-bunyian.

- b) **Perkembangan Anak Umur 7-12 Tahun**  
 Anak-anak (umur 7-12 tahun), dimana anak sudah mampu berbicara, berkomunikasi dan mengenal lingkungannya. Kerja otak anak pada masa ini semakin baik sehingga anak mulai dapat berfikir dan bersikap serta kecenderungan untuk melakukan sesuatu bersama-sama.
- c) **Perkembangan Anak Umur 13-18 Tahun**  
 Remaja, yaitu individu berusia antara 13 hingga 18 tahun, merupakan fase perkembangan manusia yang ditandai oleh perubahan signifikan baik secara fisiologis maupun psikologis. Pada tahap ini, individu umumnya menunjukkan dorongan eksploratif yang tinggi sebagai akibat dari rasa ingin tahu yang kuat. Seiring dengan bertambahnya usia, kebutuhan terhadap privasi juga meningkat, terutama karena mulai muncul ketertarikan terhadap lawan jenis. Masa ini tergolong sebagai periode yang rentan, sebab tanpa pengawasan dan bimbingan yang tepat, remaja berisiko terjerumus pada perilaku yang berdampak negatif, seperti pernikahan dini.

### Tinjauan Umum Ramah Anak

- **Pengertian Arsitektur Ramah Anak**  
 Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (2015) menyatakan bahwa prinsip dasar dalam pembangunan yang ramah anak meliputi asas non-diskriminasi, prioritas terhadap kesejahteraan anak, penciptaan lingkungan yang mendukung dan menghormati kepentingan anak, serta penerapan pendekatan holistik dan terintegrasi dalam menjamin kesejahteraan anak secara menyeluruh. (Gambar. 2).



Gambar 2. Prinsip Ramah Anak  
 Sumber : Bunawardii, R. S., et al., 2023

Arsitektur yang ramah anak tidak hanya ditandai oleh tampilan visual yang menarik, tetapi juga diwujudkan melalui penciptaan ruang yang mendorong eksplorasi serta memberi tempat bagi anak untuk berekspresi. Desain yang memperhatikan aspek keamanan dan kenyamanan harus memungkinkan anak menyampaikan pikiran, ide, serta kreativitasnya secara leluasa, sambil tetap mengakomodasi kebutuhan mereka untuk didengar dan dihargai.

Desain Arsitektur Ramah Anak adalah pendekatan dalam perancangan lingkungan fisik yang bertujuan untuk menciptakan hunian dan ruang bermain yang aman, merangsang, dan kreatif bagi anak-anak. Ini melibatkan pemikiran yang cermat tentang kebutuhan anak-anak dalam hal aksesibilitas, keamanan, dan stimulasi kreativitas. Desain arsitektur yang ramah anak mencakup elemen-elemen seperti pemilihan material yang aman, perencanaan ruang terbuka yang terbuka dan terjangkau, serta memperhatikan aspek estetika yang menarik bagi anak-anak. Pendekatan ini juga mengintegrasikan perspektif anak-anak dalam proses perancangan dan pembangunan, sehingga memastikan bahwa lingkungan bermain memenuhi harapan dan kebutuhan mereka (Fahriansyah, 2024).

- **Prinsip-Prinsip Arsitektur Ramah Anak**  
 Konvensi Hak-Hak Anak (*Convention on the Rights of the Child/CRC*) yang disahkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada tahun 1989 menetapkan empat prinsip fundamental dalam perlindungan anak, sebagaimana dijelaskan oleh Nurulhuda et al. (2019), yaitu:

1. Nondiskriminasi, Prinsip ini, ketika diterapkan dalam konteks perancangan arsitektur, mendorong terciptanya desain yang inklusif dan dapat mengakomodasi seluruh anak tanpa memandang kondisi fisik maupun kebutuhan khusus mereka.
2. Kepentingan terbaik bagi anak, Penerapan prinsip ini dalam bangunan anak menghasilkan desain yang disesuaikan dengan kebutuhan, preferensi, dan aktivitas anak dalam kesehariannya.
3. Hak untuk hidup, Setiap anak memiliki hak untuk hidup secara layak dan berkembang secara optimal. Dalam konteks desain, hal ini berarti bahwa bangunan anak harus dirancang dengan mempertimbangkan aspek keselamatan, kesehatan, dan kenyamanan secara menyeluruh.
4. Penghargaan terhadap anak. Anak memiliki hak untuk menyampaikan pendapat serta berpartisipasi dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan dirinya. Dalam desain arsitektur, hal ini dapat diwujudkan melalui penyediaan ruang yang memungkinkan anak mengekspresikan ide, kreativitas, serta pilihan mereka secara bebas.

Keempat prinsip tersebut telah diakomodasi ke dalam peraturan nasional, salah satunya melalui Undang-Undang No. 17 Tahun 2016 tentang Perlindungan Anak. Dalam kerangka ini, perancangan lingkungan yang ramah anak menjadi wujud konkret dari implementasi prinsip-prinsip CRC, dengan tujuan menciptakan ruang yang aman, inklusif, dan mendukung tumbuh kembang anak secara holistik.

Secara lebih rinci, desain arsitektur yang ramah anak melibatkan:

1. Keamanan dan Keselamatan  
Keselamatan anak menjadi prioritas utama dalam desain, mencakup pemilihan material yang aman, struktur bangunan yang kokoh, pengaturan pencahayaan, serta pembatasan akses pada area berbahaya. Desain juga harus memperhatikan standar keselamatan dan kemudahan akses untuk semua anak, termasuk yang memiliki keterbatasan fisik (Fahriansyah, 2024).

2. Aksesibilitas  
Aksesibilitas juga menjadi fokus utama, dengan memastikan bahwa anak-anak dari berbagai usia dan kemampuan fisik dapat dengan mudah mengakses dan berinteraksi dengan fasilitas yang tersedia (Fahriansyah, 2024).
3. Kenyamanan  
Aspek kenyamanan dalam ruang anak tidak hanya terkait dengan suhu dan pencahayaan, melainkan juga menyangkut akustik dan perasaan emosional yang ditimbulkan oleh ruang tersebut. Menurut Syahputra (2024), ruang yang nyaman akan mendukung aktivitas belajar dan bermain secara optimal.
4. Stimulasi Kreativitas  
Lingkungan yang menarik dan penuh warna, bentuk yang variatif, serta elemen visual yang kreatif mendorong imajinasi anak dan membuat mereka lebih aktif serta antusias dalam bereksplorasi (Fahriansyah, 2024).
5. Fleksibilitas dan Modularitas  
Ruang dan furnitur sebaiknya fleksibel agar mudah disesuaikan dengan kebutuhan bermain, belajar, maupun aktivitas kelompok. Elemen yang dapat dipindah atau diatur ulang memberi anak ruang untuk berekspresi sesuai keinginan (Fahriansyah, 2024).
6. Interaksi Sosial  
Desain perlu mendukung aktivitas sosial anak melalui ruang bersama yang memungkinkan kolaborasi, bermain kelompok, serta interaksi yang sehat antar anak maupun dengan komunitas sekitar (Fahriansyah, 2024).
7. Integrasi dengan Alam  
Menghadirkan elemen alam seperti taman, vegetasi, atau lanskap terbuka memperlambat hubungan anak dengan lingkungan dan menanamkan nilai kepedulian terhadap alam sejak dini (Fahriansyah, 2024).

- Bangunan Ramah Anak  
Bangunan dan lingkungan yang ramah anak dijabarkan dalam arti bangunan yang memerhatikan aspek-aspek aman, sehat, dan nyaman bagi anak. Selain memenuhi prinsip-prinsip di atas, sebaiknya bangunan

ramah anak juga memenuhi beberapa hal penting berikut.

1. Menghindari penggunaan material yang tajam atau berpotensi melukai pada batas ketinggian anak-anak (dari permukaan lantai ke atas sampai 1 m). Pada bagian yang tajam dapat dipasang pelunak.



Gambar 3. Pelapis Berbahan Kain atau Karet  
Sumber : <https://bp-guide.id/AXH1gDMR>

2. Menghindari pemasangan peralatan listrik pada ketinggian anak-anak. Bila keadaan memaksa, dapat menggunakan stop kontak dan peralatan lain yang berpenutup.
3. Menghindari pemakaian pegangan pintu yang dapat mengunci sendiri (otomatis), sebaiknya pintu diberi pengganjal.

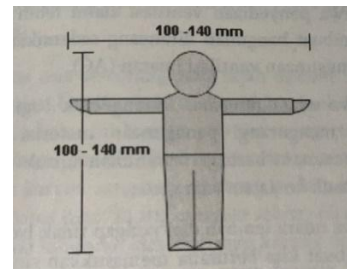


Gambar 4. Pengganjal Pintu  
Sumber : <https://www.blibli.com>

4. Menghindari pemakaian pintu dorong/tarik yang dapat segera menutup sendiri. Pintu jenis ini dapat menekan tubuh anak yang kurang mampu mendorong atau menarik pintu. Penggunaan pintu geser yang menggunakan sensor otomatis untuk membuka dan menutup sendiri lebih aman bagi anak.
5. Menghindari pemakaian pelapis ruangan seperti cat dinding dan pelapis perabotan yang mudah mengelupas.
6. Menghindari pemakaian material yang beracun dan berbahaya.

Untuk mendukung kenyamanan dan keamanan anak saat beraktivitas di dalam bangunan, penting menyesuaikan ukuran elemen interior dengan tubuh anak.

Misalnya, meja, kursi, dan tempat cuci tangan dibuat lebih rendah dari standar dewasa agar mudah dijangkau.



Gambar 5. Dimensi Umum Ketinggian dan Jangkauan Tangan Anak-Anak di Bawah Usia 10 Tahun  
Sumber: Eviutami, 2013

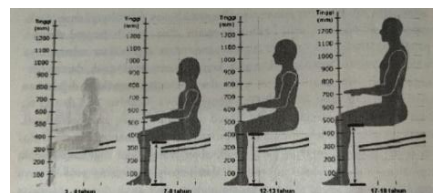
Sementara itu, objek yang sekiranya bisa membahayakan keselamatan anak justru harus dengan sengaja dibuat dengan ukuran normal manusia dewasa atau diberi pintu pelindung agar tidak mudah dijangkau anak-anak.



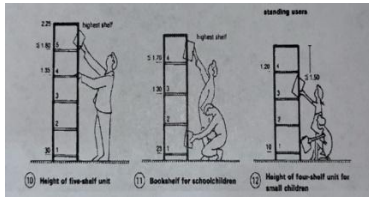
Gambar 6. Penggunaan Pintu Pelindung Tangga  
Sumber : [www.ubuy.co.id](http://www.ubuy.co.id)



Gambar 7. Pelapis Tangga  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)



Gambar 8. Perbedaan ketinggian tempat duduk dan meja pada usia anak-anak sampai remaja  
Sumber : Eviutami, 2013

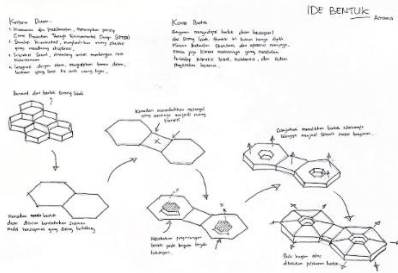


Gambar 9. Ilustrasi Perbedaan Dimensi Perabot pada Anak dan Orang Dewasa  
Sumber : Khairuni, Z. I., et al., 2013

**KONSEP DAN EKSPLORASI DESAIN**

**Konsep Dasar Perancangan**

Konsep dasar perancangan kawasan panti asuhan ini mengacu pada pendekatan *Child-Friendly Architecture*, yaitu pendekatan arsitektur yang menempatkan anak sebagai pusat perancangan. Dalam pendekatan ini, aspek keamanan, kenyamanan, aksesibilitas, stimulasi kreativitas, fleksibilitas ruang, interaksi sosial, serta integrasi dengan alam menjadi prinsip utama yang diterjemahkan ke dalam strategi ruang dan bentuk.



Gambar 10. Konsep Ide Bentuk  
Sumber : Penulis, 2025

Konsep utama yang diusung adalah “Kawasan Interaktif dan Inklusif Berbasis Sarang Lebah”, dengan menggunakan modul dasar bentuk heksagon yang dirancang untuk mendukung konektivitas ruang, efisiensi tapak, dan pembentukan ruang terbuka yang interaktif. Modul ini diadaptasi sebagai massa bangunan yang saling terhubung dan menciptakan lingkungan sosial yang dinamis bagi anak-anak.

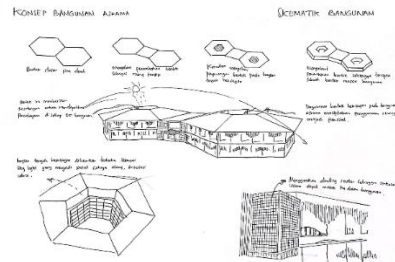


Gambar 11. Konsep Tapak Kawasan  
Sumber : Penulis, 2025

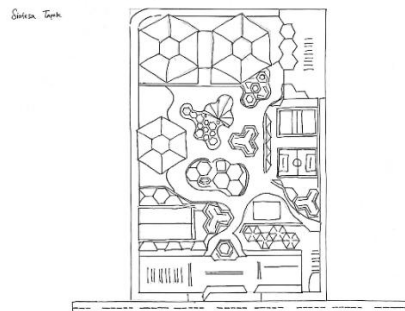
**Ide Gagasan Desain**

**Bentuk Sarang Lebah (Heksagonal)**

Gagasan utama dalam pengolahan bentuk massa bangunan terinspirasi dari bentuk heksagonal seperti sarang lebah. Bentuk ini dipilih karena mewakili prinsip kebersamaan, keterkaitan antar elemen, serta fleksibilitas ruang. Setiap unit bangunan dirancang sebagai satu sel heksagon yang saling terhubung, menciptakan sirkulasi yang cair dan memungkinkan ruang-ruang transisi yang mendukung interaksi anak.



Gambar 12. Gagasan Ide Asrama  
Sumber : Penulis, 2025



Gambar 13. Kawasan Sosial  
Sumber : Penulis, 2025

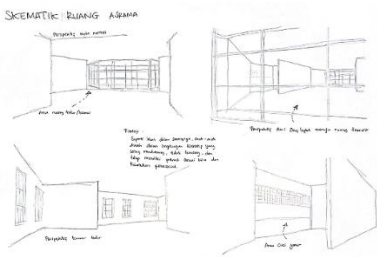
**Strategi Desain Berdasarkan Prinsip Arsitektur Ramah Anak**

Strategi desain dalam perancangan panti asuhan ini didasarkan pada tujuh prinsip Arsitektur Ramah Anak, yang meliputi aspek keamanan, kenyamanan, aksesibilitas, fleksibilitas, stimulasi kreativitas, interaksi sosial, dan integrasi dengan alam. Setiap prinsip diterjemahkan ke dalam pendekatan desain spasial yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

**1. Keamanan dan Keselamatan**

Pendekatan keamanan mengacu pada prinsip CPTED dengan menerapkan pengawasan alami, kontrol akses, dan penguatan teritorial. Tata letak ruang dirancang agar pengasuh dapat melakukan pengawasan pasif secara visual, sementara area berisiko

seperti dapur dipisahkan dari zona anak melalui pengaturan sirkulasi dan elemen pembatas alami.



Gambar 14. Skematik Ruang Asrama  
Sumber : Penulis, 2025

## 2. Aksesibilitas

Desain bangunan mengikuti prinsip universal design agar dapat diakses semua anak tanpa diskriminasi. Jalur sirkulasi dibuat landai dan lebar, dilengkapi signage ramah anak serta pintu yang mudah dijangkau. Akses antar ruang, seperti dari kamar tidur ke area bermain dan belajar, dirancang mengalir tanpa hambatan.



Gambar 15. Elemen Bangunan Asrama  
Sumber : Penulis, 2025

## 3. Kenyamanan

Kenyamanan termal, visual, dan akustik diutamakan melalui ventilasi silang, atap pelana, dan pencahayaan alami dari jendela tinggi serta skylight. Material lembut dan berpori dipilih untuk menciptakan suasana tenang, dengan warna hangat sesuai psikologi anak.



Gambar 16. Skematik Ruang Asrama  
Sumber : Penulis, 2025

## 4. Stimulasi Kreativitas

Desain ruang mendukung perkembangan anak melalui fasilitas seperti ruang seni, baca, dan permainan edukatif. Area luar dilengkapi taman sensorik, sementara interior memanfaatkan elemen interaktif dan furniture multifungsi untuk menstimulasi imajinasi dan partisipasi anak.



Gambar 17. Stimulasi Kreativitas Anak  
Sumber : Penulis, 2025

## 5. Fleksibilitas

Fleksibilitas ruang diwujudkan melalui zoning adaptif, penggunaan partisi geser, dan furnitur modular, sehingga ruang serbaguna dapat digunakan untuk belajar, bersosialisasi, atau rekreasi, baik secara individu maupun kelompok sesuai kebutuhan.



Gambar 18. Ffleksibilitas Ruang Asrama  
Sumber : Penulis, 2025

## 6. Interaksi Sosial

Organisasi ruang mengikuti prinsip centripetal space, di mana bangunan mengelilingi ruang terbuka pusat sebagai area interaksi utama. Aktivitas harian seperti makan, belajar, dan bermain ditempatkan berdekatan untuk memperkuat hubungan sosial, sementara koridor dimanfaatkan sebagai area duduk dan galeri karya anak.



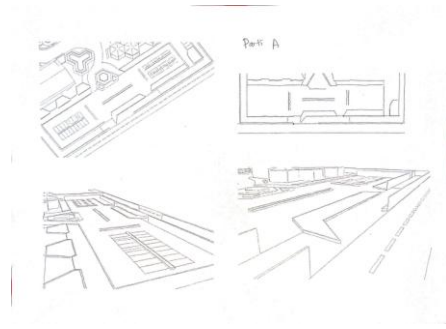
Gambar 19. Interaksi Sosial Anak  
Sumber : Penulis, 2025

7. Integrasi dengan Alam

Strategi desain mengintegrasikan lingkungan alami untuk mendukung proses belajar dan pemulihan psikologis anak. Vegetasi tapak dilestarikan dan dikembangkan menjadi taman hijau, kebun edukatif, serta jalur pejalan kaki. Elemen lanskap seperti kolam reflektif dan ruang terbuka hijau menciptakan suasana tenang, meningkatkan kualitas udara, dan menjadi bagian dari ekosistem pembelajaran luar ruang.



Gambar 20. Integrasi Alam Kawasan  
Sumber : Penulis, 2025



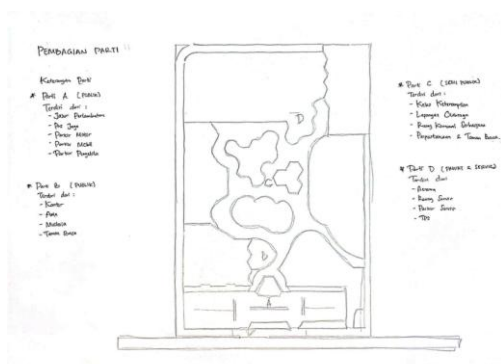
Gambar 22. Zonasi Parti A Kawasan  
Sumber : Penulis, 2025



Gambar 23. Kawasan Parkir  
Sumber : Penulis, 2025

**Pembahasan Zonasi Kawasan**

Zonasi kawasan dalam perancangan Panti Asuhan Ramah Anak di Palangka Raya dibagi menjadi empat parti utama berdasarkan fungsi dan tingkat aktivitas ruang, untuk mendukung integrasi antara keamanan, pembinaan, pembelajaran, serta kenyamanan tinggal anak-anak.



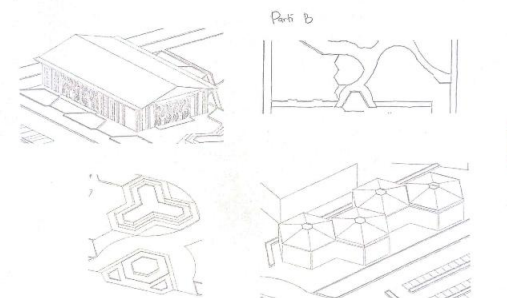
Gambar 21. Pembagian Zonasi Parti Kawasan  
Sumber : Penulis, 2025

1. Parti A – Zona Aksesibilitas

Parti A merupakan zona awal yang berfungsi sebagai area transisi dari luar ke dalam kawasan. Zona ini meliputi jalur perlambatan, pos jaga, serta area parkir motor, mobil pengunjung, dan parkir khusus pengelola.

2. Parti B – Zona Administrasi

Parti B berisi elemen-elemen yang merepresentasikan fungsi kelembagaan dan kegiatan komunal formal, yaitu kantor pengelola, aula, musholla, dan taman bunga.



Gambar 24. Zonasi Parti B Kawasan  
Sumber : Penulis, 2025



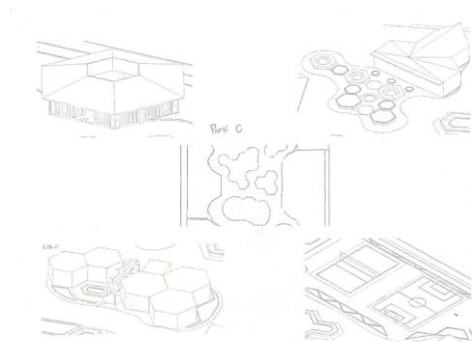
Gambar 25. Musholla Kawasan  
Sumber : Penulis, 2025



Gambar 26. Aula Kawasan  
Sumber : Penulis, 2025

### 3. Parti C – Zona Edukasi, Aktivitas, dan Komunitas

Parti C merupakan pusat aktivitas edukatif dan interaksi sosial. Di dalamnya terdapat kelas keterampilan, lapangan olahraga, ruang komunal serbaguna, perpustakaan, serta taman baca.



Gambar 27. Zonasi Parti C Kawasan  
Sumber : Penulis, 2025



Gambar 28. Ruang Keterampilan Kawasan  
Sumber : Penulis, 2025



Gambar 29. Taman Baca Kawasan  
Sumber : Penulis, 2025

### 4. Parti D – Zona Hunian dan Servis

Parti D difungsikan sebagai zona hunian yang lebih privat serta penunjang kawasan. Zona ini mencakup asrama anak, ruang servis (dapur, laundry, gudang), parkir servis, dan Tempat Pembuangan Sampah (TPS).



Gambar 30. Asrama Hunian Kawasan

## KESIMPULAN

Peningkatan jumlah anak yang kehilangan pengasuhan menuntut lingkungan tinggal yang mendukung perkembangan holistik anak. Studi kasus Panti Asuhan Ayah Bunda di Palangka Raya menunjukkan rendahnya interaksi sosial akibat lingkungan fisik yang kurang mendukung. Dengan pendekatan Child-Friendly Architecture, desain diarahkan untuk menciptakan ruang yang aman, nyaman, fleksibel, dan mendorong interaksi serta kreativitas anak. Bentuk heksagonal dipilih untuk merepresentasikan struktur sosial yang dinamis, sekaligus merespons iklim dan budaya lokal. Rancangan ini menjadi solusi tidak hanya secara fungsional, tetapi juga sebagai intervensi arsitektural yang mendukung pemulihan dan pertumbuhan psikososial anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bunawardi, R. S., Wikramiwardana, A. O., Ramadhani, S. Q., & Said, A. (2023). "Penerapan konsep arsitektur ramah anak pada desain pendidikan anak usia dini holistik integratif". *Jurnal LINEARS*, Vol. 6(2), 126–134.
- Fahriansyah, A. B. (2024). *Desain Arsitektur Ramah Anak: Menciptakan Lingkungan Bermain yang Aman dan Kreatif*. Fakultas Teknik, Universitas Medan Area. <https://coursework.uma.ac.id/index.php/arsitek/article/view/670>

- Indriyati, S. A. (2020). *Perencanaan dan Perancangan Hunian: Panti Asuhan Anak dengan Konsep Arsitektur Perilaku*. Widina Bhakti Persada, Bandung.
- Jean Piaget. (1962). *Tahapan Perkembangan Bermain Pada Anak*.
- Karyadiputra, E., Mahalisa, G., Sidik, A., & Wathani, M. R. (2019). "Pengembangan kreativitas anak asuh berbasis TI dalam menanamkan nilai wirausaha pada asrama putera panti asuhan yatim piatu dan dhu'afa Yayasan Al-Ashr Banjarmasin". *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlâs*, Vol. 4(2), 186–190. <https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v4i2.1956>
- Khairuni, Z. I., dkk. (2021). *Arsitektur dan Anak Usia Dini Desain Furnitur Ramah Anak*. CV. Bintang Semesta Media, Yogyakarta.
- Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat. (2018). *Peraturan Menteri PUPR No. 22 Tahun 2018 tentang Pembangunan Bangunan Gedung Negara*. Jakarta.
- Kementerian Sosial Republik Indonesia. (2011). *Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia No. 30/HUK/2011 tentang Standar Nasional Pengasuhan Anak untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak*. Jakarta.
- Muchaddam, A. (2022). "Urgensi Undang-Undang tentang Pelindungan Yatim Piatu". *Info Singkat Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI*, Vol. XIV(11/I), Juni 2022.
- Nurjannah, T. (2023). "Peran Panti Asuhan dalam Perlindungan Anak". *Jurnal Kesejahteraan Sosial*, Vol. 12(3), 45–56.
- Nurulhuda, D., Nirawati, M. A., & Mustaqimah, U. (2019). "Desain arsitektur ramah anak pada bangunan PAUD untuk merespon perilaku anak usia dini". *SENTHONG*, Vol. 2(1), 121–132.
- Sagita, S., Rifayanti, R., & Rasyid, M. (2022). "Interaksi Sosial dengan Kesepian pada Remaja Panti Asuhan". *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol. 10(2), 252–259. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Syahputra, R. T. (2024). *Arsitektur ramah anak: Menciptakan lingkungan yang aman dan menyenangkan*. Fakultas Teknik, Universitas Medan Area.
- UNICEF. (2004). *Building Child Friendly Cities: A Framework for Action*. United Nations Children's Fund, New York.
- UNICEF. (2009). *Child Friendly Schools Manual*. United Nations Children's Fund, New York.
- UNICEF. (2020). *Situasi Anak di Indonesia – Tren, Peluang, dan Tantangan dalam Memenuhi Hak-hak Anak*. UNICEF Indonesia. Diakses 19 Desember 2024 dari <https://www.unicef.org/indonesia/sites/unicef.org/indonesia/files/2020-07/Situasi-Anak-di-Indonesia-2020.pdf>
- Wijaya, N. S. (2021). "More than 11,000 Indonesian children are estimated to have lost one or both parents to COVID-19". *ABC News*. Diakses 1 Maret 2025 dari <https://www.abc.net.au/news/2021-08-21/orphaned-children-indonesia-coronavirus-pandemic-covid/100385666>