

## CIPTA RUANG BERSAMA ANAK DALAM PERUMUSAN STRATEGI DESAIN HUNIAN RAMAH ANAK DI PANTI ASUHAN SANTO YUSUP SINDANGLAYA CIPANAS

Susinety Prakoso<sup>1\*</sup>, Julia Dewi<sup>2</sup>, Andreas Dwiputro Handoyo<sup>3</sup>, Felia Srinaga<sup>4</sup>

*Program Studi Arsitektur, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Banten, Indonesia*

\* Penulis Korespondensi : [susinety.prakoso@uph.edu](mailto:susinety.prakoso@uph.edu)

*Panti Asuhan Santo Yusup Sindanglaya Cipanas adalah panti asuhan yang diresmikan pada Tahun 1949 dan dikelola oleh Ordo Fransiskan, serta menampung sekitar 194 anak asuh usia pendidikan dasar hingga menengah. Sejalan dengan usianya yang sudah 75 tahun, maka ada kebutuhan untuk melakukan pemugaran dan perluasan bangunan, khususnya pada bangunan hunian atau wisma. Wisma Klara adalah salah satu wisma untuk 58 anak asuh putri kelas 7-9 (usia 12-15 tahun) di lingkungan panti asuhan yang mendesak untuk direnovasi guna menampung lebih banyak anak-anak asuh. Harapannya adalah menjadikan wisma Klara tidak hanya sebagai tempat berlindung secara fisik, namun sebagai model hunian bagi renovasi wisma-wisma lain selanjutnya di lingkungan panti asuhan. Kegiatan PKM ini merupakan bagian dalam upaya mewujudkan kebutuhan dan harapan panti asuhan. Pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah pendekatan cipta ruang bersama anak. Pendekatan ini dipilih agar menghasilkan strategi desain renovasi Wisma Klara yang berkelanjutan dan ramah terhadap anak. Cipta ruang bersama anak menghasilkan rumusan strategi desain yang meliputi: integrasi ruang-ruang dengan kesamaan sifat, penyusunan ruang berdasarkan urutan aktivitas, pengaturan kejelasan pola sirkulasi, penyediaan ruang kreatif minat bakat yang meminimalkan gangguan antar aktivitas, keterbukaan ruang melalui penyediaan ruang terbuka hijau, serta penerapan aspek-aspek stimulasi lingkungan pada ruang.*

**Kata kunci:** *ciptanya ruang, partisipasi, anak, strategi desain, panti asuhan*

*Santo Yusup Sindanglaya Cipanas is an orphanage built in 1949 and managed by the Franciscan Order. The Santo Yusup Sindanglaya orphanage is a home for about 194 children ranging from 6-18 years old. As a 75 years old orphanage, there is an urgency to improve the degradation quality of the built environment of children's accommodations. Wisma Klara is one of the children's accommodations in need of improvement. It is a residence for 58 teenage girls aged 12-15. The objectives of this renovation are to increase its capacities to 70-90 teenage girls and to bring out the new Wisma Klara as a model for other children's home renovation in the Santo Yusup Sindanglaya orphanage. This community service project was part of the renovation project of Wisma Klara. Place-making with children is the approach selected for this project. It aimed to engage the children as the participants in evaluating the existing Wisma Klara and to listen to the voice of children in proposing a more child-friendly design strategy in the future. The result of the participatory planning with children showed an architectural design strategy to ensure that the improvement of Wisma Klara is more sustainable in the future.*

**Keywords:** *place making, participatory planning, children, design strategy, orphanage*

### 1. PENDAHULUAN

Panti Asuhan Santo Yusup Sindanglaya adalah lembaga kesejahteraan sosial yang merupakan salah satu karya pelayanan karitatif Keuskupan Bogor. Panti Asuhan Santo Yusup Sindanglaya dirintis oleh para

Fransiskan (misionaris OFM) sejak tahun 1942 (Sindanglaya). Pada tahun 1947, karya ini mulai secara lebih teratur dijalankan dan dilayani oleh para Fransiskan, dan secara legitim pengakuan keberadaannya terjadi pada 30 Desember 1949 (Sindanglaya). Karya karitatif ini pada

mulanya bertujuan untuk mendidik, menampung serta memelihara anak-anak korban perang kemerdekaan pada masa itu, anak-anak yatim piatu serta mereka yang miskin dan tertindas. Selain diasuh dalam asrama, anak-anak juga diberikan pendidikan sejak tingkat SD hingga SMP. Pada perkembangan selanjutnya, mereka mendapat pendidikan sampai pada jenjang SMA/K (Sindanglaya).

Saat ini, Panti Asuhan Santo Yusup Sindanglaya telah berusia 75 tahun dan masih dilayani oleh para Fransiskan Indonesia. Anak-anak yang diasuh di tempat ini adalah anak-anak yatim piatu, yatim atau piatu, anak-anak dari keluarga retak, serta mereka yang berasal dari keluarga pra-sejahtera. Di samping itu, ada pula anak-anak dari keluarga-keluarga utuh yang mau hidup bersama di dalam asrama, anak-anak yang berasal dari lingkungan sosial dan ekonomi yang membutuhkan kesempatan serta ruang pendidikan anak yang lebih memadai. Ada 194 orang anak yang diasuh dari rentang usia 7-18 tahun atau anak-anak usia SD – SMA/K. Anak-anak asuh ini menempati empat unit wisma yaitu dua wisma putri dan dua wisma putra.

Panti asuhan ini berlokasi di Sindanglaya, Cianjur dan menempati lahan seluas ±19 Ha dan memiliki sarana yang cukup lengkap, memadai dan aman seperti yang disyaratkan dalam "Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pengasuhan Anak untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak" (2011). Fasilitas yang ada di lingkungan panti asuhan meliputi sarana pendidikan, sarana kesehatan, sarana olah raga, sarana rekreasi, sarana ruang terbuka hijau, sarana ibadah dan sarana hunian/wisma. Sejalan dengan usia panti asuhan yang menginjak 75 tahun, maka ada kebutuhan untuk melakukan pemugaran dan perluasan bangunan, khususnya pada bangunan hunian atau wisma. Salah satu wisma yang dianggap perlu dan menjadi prioritas untuk dipugar dan diperluas adalah Wisma Klara. Lokasi Wisma Klara pada area panti asuhan dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Lokasi Wisma Klara pada Panti Asuhan Santo Yusup Sindanglaya

Wisma Klara adalah wisma putri yang dihuni oleh 58 anak-anak SMP usia 11-15 tahun (kelas 7 s/d 9). Fasilitas eksisting Wisma Klara (lihat Gambar 2) meliputi dua kamar tidur dengan masing-masing kamar untuk kapasitas 30 anak, ruang belajar, ruang isolasi (khusus anak yang sakit), ruang doa, ruang TV, ruang dapur, ruang makan, tempat cuci, ruang jemur, toilet dan ruang penyimpanan, serta ruang pendamping (pamong) wisma.



**Gambar 2.** Kondisi Wisma Klara

Kondisi eksisting Wisma Klara menunjukkan adanya penurunan kualitas ruang dan bangunan yang disebabkan usia bangunan, seperti: atap bocor, rangka plafon lapuk, wastafel rusak, bak cuci piring tidak berfungsi, lantai ruang jemur berlumut, plafon toilet bocor, area sekitar selasar tampias bila hujan. Beberapa ruang pada Wisma Klara tidak lagi mampu menampung jumlah penggunanya, seperti ruang doa, ruang cuci, ruang jemur, ruang makan, ruang penyimpanan, ruang tidur dan toilet/kamar mandi.

Dalam kerangka itu, maka pihak pengelola Panti Asuhan Santo Yusup Sindanglaya bermaksud untuk melakukan pemugaran dan perluasan Wisma Klara. Harapannya adalah agar Wisma Klara yang baru dapat mendukung proses pengasuhan dan pendidikan, serta tumbuh kembang dan kemandirian anak untuk siap bermasyarakat di kemudian hari. Pengelola panti asuhan juga mengharapkan Wisma Klara tidak hanya sebagai tempat berlindung secara fisik, namun sebagai model hunian bagi renovasi wisma-wisma lain selanjutnya di lingkungan panti asuhan.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini merupakan bagian dalam upaya mewujudkan kebutuhan dan harapan pengelola panti asuhan. Pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan

masalah tersebut adalah pendekatan cipta ruang (*placemaking*) bersama anak. Cipta ruang (*placemaking*) adalah tindakan keikutsertaan (*participatory*) dalam mengimajinasikan (*imagining*) dan menciptakan (*creating*) tempat bersama orang lain (Derr et al., 2018). *Participatory* adalah mengenali pertumbuhan kemampuan anak dalam mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam masyarakat (Flowers et al., 2007). Pendekatan ini merupakan pendekatan demokratis dimana orang dewasa (perancang) menghormati kemampuan anak dalam mengambil keputusan dan mengakui anak sebagai rekan kerja dalam pengambilan keputusan.

Keterlibatan anak dan remaja dalam proses desain, evaluasi, perencanaan, perancangan, pengawasan dan pengelolaan suatu lingkungan binaan telah banyak dilakukan oleh peneliti dalam berbagai studi kasus perbaikan lingkungan binaan. Seperti pada perancangan fasilitas Pendidikan Anak Usia Dini (Prakoso et al., 2016), perancangan bangunan sekolah (Ghaziani, 2008), evaluasi dan perumusan kriteria kualitas Ruang Publik Terbuka Ramah Anak (RPTRA) (Prakoso & Dewi, 2018), perencanaan dan perancangan ruang terbuka publik (Derr & Tarantini, 2016), perencanaan lingkungan hunian (Derr & Kovács, 2017), dan masih banyak lainnya.

Dalam konteks panti asuhan, setiap anak asuh berhak berpendapat tentang situasi dan kebutuhannya di dalam lingkungan pengasuhan ("Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pengasuhan Anak untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak," 2011). Anak asuh sebagai kelompok yang termasuk anak rentan (*vulnerable children*) perlu mendapatkan perhatian dari perencana atau perancang dalam setiap keputusan yang mempengaruhi lingkungannya (Freeman & Cook, 2019). Dampak partisipasi setiap anak, termasuk anak asuh, dalam perencanaan dan perancangan lingkungan binaan akan menciptakan tempat yang lebih berkelanjutan (*sustainable*) dan ramah pada anak (Derr et al., 2018; Freeman & Cook, 2019; Malone, 2017). Dalam kerangka itu, kegiatan PkM ini sedianya perlu mendengarkan suara dan melibatkan anak asuh dalam perubahan hunian/wisma.

Derajat atau tangga partisipasi (*participation ladder*) yang direncanakan dalam proses penyusunan strategi desain untuk proyek pemugaran dan perluasan Wisma Klara adalah *consultative participation* (Lansdown, 2009) atau '*consulted and informed participation*' (Hart, 2013). Derajat partisipasi ini merujuk pada suatu tingkatan partisipasi dimana perancang menanggapi opini anak dengan serius, memastikan anak memahami proses yang terjadi, serta memastikan anak sebagai bagian dari konsultan proyek. Perancang perlu memastikan bahwa minimal setiap anak memahami

tujuan partisipasi, manfaat keterlibatan anak sebagai partisipan dan mengetahui apa hasil keterlibatan anak, walaupun inisiatif proyek ini adalah pengelola panti asuhan dan perancang.

## 2. BAHAN DAN METODE

Kegiatan PKM dilaksanakan dalam lima tahapan (Gambar 2). Tahap pertama adalah survei awal untuk memperoleh gambar bangunan Wisma Klara. Peralatan survei adalah kertas, pen, kamera, pesawat nirawak (*drone*), dan alat ukur jarak jauh (*distometer*). Pada saat survei juga dilakukan wawancara informal dengan pengelola panti asuhan dan pendamping Wisma Klara untuk memperoleh data anak serta jadwal harian anak.

Tahap kedua adalah melaksanakan *workshop* bersama anak untuk mengetahui: profil anak asuh, aktivitas keseharian, penggunaan ruang dalam aktivitas keseharian, permasalahan dan kebutuhan ruang, serta gagasan wisma Klara menurut anak. Teknik yang digunakan adalah wawancara individu/kelompok, *guided tour* oleh anak, mengisi kuesioner, menggambar, mewarnai dan menulis pada kertas (*post-it*).

Tahap ketiga adalah *Focus Group Discussion* (FGD) bersama pengasuh atau pendamping Wisma Klara untuk mengidentifikasi masalah dan memahami kebutuhan ruang. Tahap keempat adalah formulasi program ruang dan strategi desain, serta mengajukan alternatif desain Wisma Klara. Tahap kelima adalah diskusi alternatif desain bersama pengelola panti asuhan untuk menentukan strategi desain Wisma Klara yang baru.

Pendekatan partisipatori melalui kegiatan *workshop* dan FGD diharapkan dapat menyerap aspirasi anak dan pendamping terhadap Wisma Klara yang eksisting maupun yang baru. Melalui kegiatan *workshop* bersama anak dan pengasuh diharapkan strategi desain Wisma Klara bisa menghasilkan proposal desain yang memberdayakan anak (*empowering children*) dan membuat perubahan pada lingkungan keseharian anak-anak di panti asuhan.



Gambar 3. Tahapan kegiatan PKM

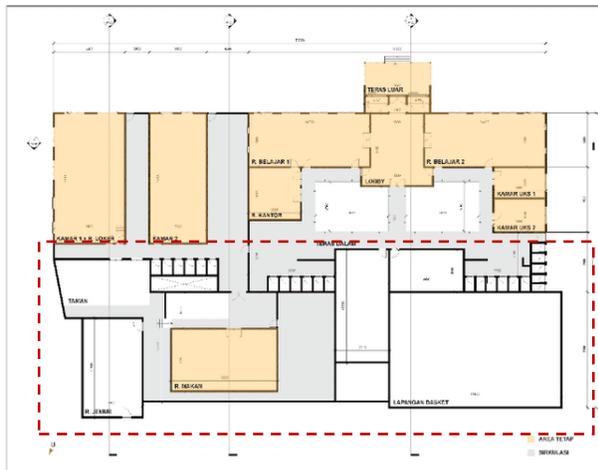
Kegiatan PKM ini merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan mata kuliah Pengantar Permukiman dan Perumahan semester Ganjil 2022/2023 Program

Studi Arsitektur. Mahasiswa (n=32 orang) mata kuliah ini berperan sebagai fasilitator *workshop* dan perencana dalam merumuskan strategi desain dan alternatif desain Wisma Klara. Untuk mendukung kegiatan PKM ini, lima kelompok mahasiswa dibentuk. Setiap kelompok mahasiswa diberi kesempatan menentukan kombinasi teknik partisipasi bersama anak dan mempersiapkan kebutuhan bahan dan peralatannya. Setiap keputusan mahasiswa dalam kegiatan *workshop* dan perumusan strategi desain Wisma Klara dibimbing oleh dosen pengampu mata kuliah dan anggota Tim PKM.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Wisma Klara adalah hunian dengan area  $\pm 1885\text{m}^2$ . Luas bangunan sekitar  $\pm 1400\text{m}^2$ . Fasilitas yang ada di Wisma Klara terdiri dari 2 kamar tidur (masing-masing kamar dengan kapasitas 30 anak), dua area ruang belajar, ruang dapur dan ruang makan, ruang jemur, ruang doa, ruang isolasi, toilet dan ruang penyimpanan, serta ruang kantor pengasuh (pendamping) wisma.

Hasil survei dan diskusi awal dengan pengelola panti asuhan memutuskan bahwa area bangunan Wisma Klara yang akan dibongkar untuk dipugar dan diperluas adalah area pada sisi belakang bangunan (Gambar 4). Keputusan tersebut diambil berdasarkan pengamatan pada kondisi bangunan eksisting, dimana area tersebut terletak ruang-ruang yang mengalami penurunan kualitas bangunan dan tidak dapat lagi menampung kapasitas penghuni. Oleh karena itu batas area intervensi desain pada Wisma Klara adalah seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Area intervensi pada Wisma Klara

Kegiatan *workshop* bersama anak dilaksanakan pada hari Sabtu & Minggu, tanggal 29-30 Oktober 2022 bertempat di Panti Asuhan Santo Yusup Sindanglaya. Kegiatan *workshop* dibuka dengan penjelasan kegiatan oleh Ketua Tim PKM. Penjelasan ini merupakan bagian

dari perwujudan *consulted and informed participation* (Hart, 2013). Tujuannya untuk memastikan setiap anak memahami tujuan partisipasi, manfaat keterlibatan anak sebagai partisipan dan mengetahui apa hasil keterlibatan anak. Pada akhir penjelasan, setiap anak ditanyakan kesediaan berpartisipasi secara sukarela (*voluntary participation*) sebagai bentuk persetujuan dan etika partisipasi (Derr et al., 2018).

Fasilitator kegiatan adalah 32 mahasiswa dan 4 dosen. Total partisipan adalah 127 orang, terdiri dari 10 siswi SD, 58 siswi SMP dan 45 siswi SMK dan 14 orang pendamping. Suasana acara pembukaan kegiatan *workshop* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Suasana pembukaan *workshop*

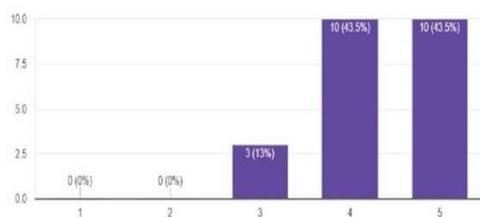
Lokasi *workshop* dilakukan di dua tempat, yaitu Wisma Agnes dan Wisma Klara. Kegiatan dilaksanakan secara berkelompok. Ada lima kelompok yang melibatkan mahasiswa dan anak-anak yaitu satu kelompok siswi SD, dua kelompok siswi SMP, dan dua kelompok siswi SMK. Ada 2 kelompok yang melibatkan dosen dan pendamping, yaitu satu kelompok dengan pendamping Wisma Agnes dan satu kelompok dengan pendamping Wisma Klara. Suasana *workshop* bersama anak dapat dilihat pada Gambar 6.



**Gambar 6.** Suasana *workshop* dan *guided tour* bersama anak

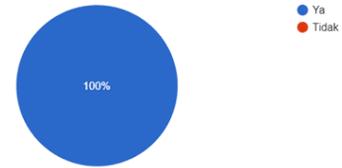
Hasil kuesioner yang dibagikan kepada sebagian anak-anak SMK (n=23) menunjukkan bahwa responden memiliki ikatan komunitas yang kuat. Mereka sangat mengenali teman-teman di masing-masing wisma dan memiliki persepsi positif terhadap teman-teman dan pendamping, serta memiliki tingkat kekerabatan yang tinggi. Hasil kuesioner juga menunjukkan responden memiliki rasa kepedulian dalam bentuk perilaku merawat wisma. Hasil kuesioner dapat dilihat pada Gambar 7.

Dari skala 1-5, seberapa kamu kenal dengan teman-teman di wisma ini?  
23 responses



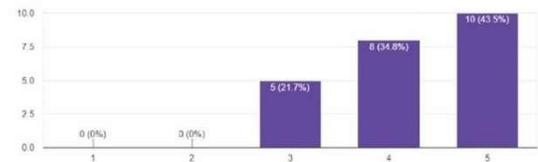
Apakah ada rasa kekeluargaan dalam komunitas kalian di area ini

23 responses



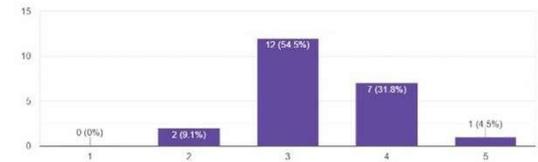
Dari skala 1 - 5, apa pendapatmu tentang teman-teman di wisma ini?

23 responses



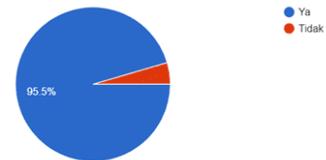
Bagaimana pendapatmu tentang pengasuh/pendamping di wisma?

22 responses



Apakah kalian membantu merawat/menjaga tempat tinggal kalian? (Lingkari yang perlu)

22 responses



**Gambar 7.** Hasil kuesioner

Anak-anak yang tinggal di wisma Klara maupun wisma Agnes memiliki aktivitas yang padat. Aktivitas keseharian mereka dimulai dari jam 4 pagi hingga jam 9-10 malam dengan urutan aktivitas sesuai jadwal yang telah ditentukan. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak-anak terbagi menjadi kegiatan harian dan mingguan. Beberapa kegiatan harian diantaranya seperti: pergi ke sekolah, piket mencuci piring, belajar, dan berdoa. Sedangkan kegiatan minggunya seperti: membersihkan kamar mandi, merapikan halaman taman, mencuci dan menjemur baju. Contoh jadwal harian anak SMP dapat dilihat pada Gambar 8.

Waktu	Keterangan
04.00 - 05.00	Bangun Tidur, Mandi dan piket (Ngosek dan kuras KM, Rabu dan Minggu)
05.00 - 05.15	Doa Pagi
05.15 - 06.00	Belajar pagi
06.00 - 06.45	Sarapan, piket dan persiapan ke sekolah
06.45 - 07.00	Doa Santa Klara
07.00 - 12.00	Sekolah
12.00 - 12.45	Istirahat, Makan siang
12.45 - 15.00	Sekolah
<i>Hari Senin</i>	
15.30 - 17.00	Olahraga
17.00 - 17.45	Mandi
<i>Hari Selasa - Kamis</i>	
15.00 - 16.00	Pulang sekolah, Mandi, Mencuci baju (Selasa dan Kamis)
16.00 - 17.45	Kegiatan pengembangan Bakmi, perpustakaan ( Yang tidak ikut belajar sore )
18.00 - 18.30	Makan Malam
18.30 - 19.00	Piket, persiapan belajar
19.00 - 20.00	Belajar Malam
20.00 - 20.20	Doa malam
20.20 - 21.00	Kegiatan mandiri
21.00	Tidur

**Gambar 8.** Jadwal harian siswi SMP Wisma Klara

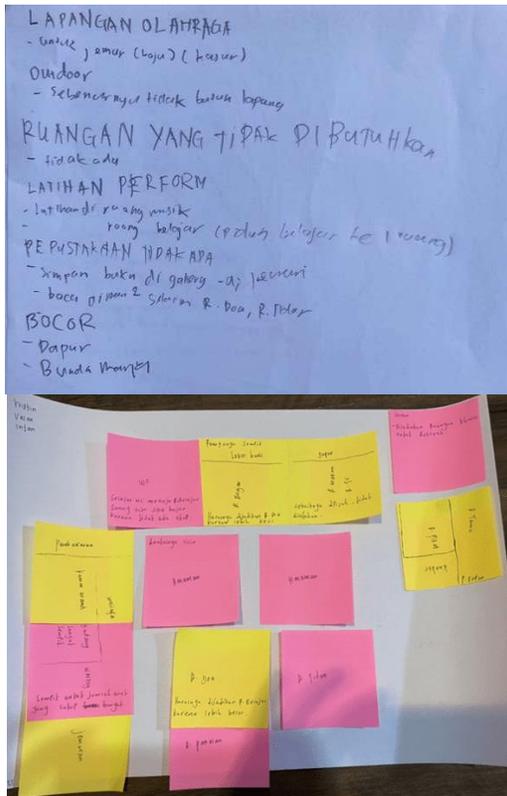
Selain aktivitas rutin, anak-anak panti asuhan diberi kesempatan mengembangkan bakat dan minat seperti menari, bermain musik, menjahit, menyanyi, olah raga, dan lainnya. Selain aktivitas rutin harian, anak-anak diberi kesempatan libur. Untuk anak-anak dengan keluarga dalam jangkauan (Jabodetabek) bisa pulang kembali ke keluarga-keluarganya. Namun, untuk anak-anak yang berasal dari luar pulau tetap tinggal di panti untuk berkegiatan, misalnya: kegiatan cocok tanam, produksi keripik, dan lainnya.

Kegiatan *workshop* dan FGD bersama anak dan pendamping menemukan beberapa permasalahan ruang pada wisma sebagai berikut:

1. Terjadi konflik antara pergerakan keseharian anak dengan perletakkan atau susunan ruang di wisma Klara.
2. Ada cukup banyak ruang di Wisma Klara yang dikeluhkan partisipan kurang berfungsi dengan baik, seperti: atap bocor, wastafel rusak, bak cuci piring tidak berfungsi, lantai ruang jemur yang berlumut, plafon pada toilet yang bocor, area sekitar selasar/galeri tampus bila hujan.
3. Ada ruang-ruang di Wisma Klara yang dianggap partisipan tidak mencukupi kapasitasnya, seperti ruang doa, ruang cuci, kamar mandi/WC, dan ruang makan serta ruang penyimpanan/loker. Akibatnya adalah sulitnya pengawasan di ruang doa, mencuci pakaian perlu bergantian, barang-barang pribadi anak tersebar dan berserakan diluar loker/ruang penyimpanan.
4. Ada ruang-ruang yang tidak terintegrasi di Wisma Klara, seperti ruang penyimpanan yang terpisah-pisah antara ruang loker baju, ruang loker tas & alat kecantikan, serta ruang loker buku. Ruang lainnya yang dianggap tidak terintegrasi adalah ruang cuci pakaian dengan tempat jemur untuk baju, handuk dan sepatu. Tidak terintegrasinya ruang-ruang ini mengakibatkan pergerakan anak kocar-kacir di seluruh bangunan.

5. Ada ruang-ruang di Wisma Klara dengan kualitas dianggap kurang nyaman, seperti: ruang makan yang dirasakan kurang ada sirkulasi udara; area cuci dekat lapangan yang dianggap kurang bukaan untuk sirkulasi udara; kamar tidur yang dianggap terlalu remang/gelap; ruang loker baju yang gelap; dan ruang jemur yang kurang terpapar matahari sehingga cenderung lembab.
6. Ada ruang-ruang di Wisma Klara yang dianggap kurang memberikan privasi pada anak, seperti kamar mandi/WC yang terlihat langsung dari arah depan, ruang konseling yang terlalu terbuka, serta kamar tidur kolektif tanpa sekat.
7. Kamar tidur di Wisma Klara dianggap kurang memberikan privasi pada anak, karena dalam satu kamar tidur dengan luas  $\pm 120m^2$  ditempati oleh 30 anak. Masing-masing anak tidur di tempat tidur susun tanpa pembatas dan lemari penyimpanan. Sehingga, sebagian anak memanfaatkan selimut sebagai tirai untuk menutupi tempat tidurnya. Namun, hasil FGD bersama ibu-ibu pendamping Wisma Klara menemukan bawa ruang tidur kolektif dianggap tidak menjadi permasalahan. Ruang tidur kolektif dianggap memudahkan pengawasan, dan memudahkan pada saat membangunkan anak-anak. Kelemahan ruang tidur kolektif hanya pada mudahnya penularan penyakit, jika ada yang sakit. Jika ada yang sakit, maka anak akan dialihkan ke ruang isolasi. Jika ada dua ruang tidur di wisma Klara dianggap menyulitkan pengawasan. Dari sudut pandang pendamping, lebih disarankan hanya ada satu ruang tidur.
8. Ruang- ruang di Wisma Klara yang dianggap perlu ada tambahan furniture, seperti ruang tamu yang kurang bangku, sofa dan kursi.
9. Ruang-ruang multifungsi di Wisma Klara, seperti ruang belajar dan ruang TV dianggap sering terjadi benturan aktivitas di waktu bersamaan.

Beberapa hasil kerja *workshop* bersama anak terkait identifikasi permasalahan dan penggunaan ruang di wisma dapat dilihat pada Gambar 9.



**Gambar 9.** Contoh hasil pemetaan isu dan masalah di Wisma Klara menurut anak SMP

Kegiatan *workshop* terkait gagasan wisma yang baru bersama anak SMP menunjukkan ada harapan-harapan terhadap wisma Klara yang baru, seperti: harapan akan wisma yang indah, nyaman, asri dengan pepohonan, serta menjadi tempat yang akan menjadikan anak-anak lebih mandiri dan berguna di masa depan. Ungkapan anak-anak melalui tulisan pada *post-it* dapat dilihat pada Gambar 10.

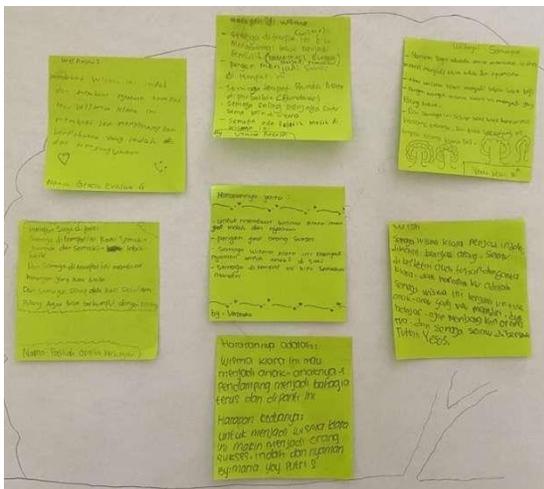
**Gambar 10.** Ungkapan harapan anak SMP terhadap Wisma Klara

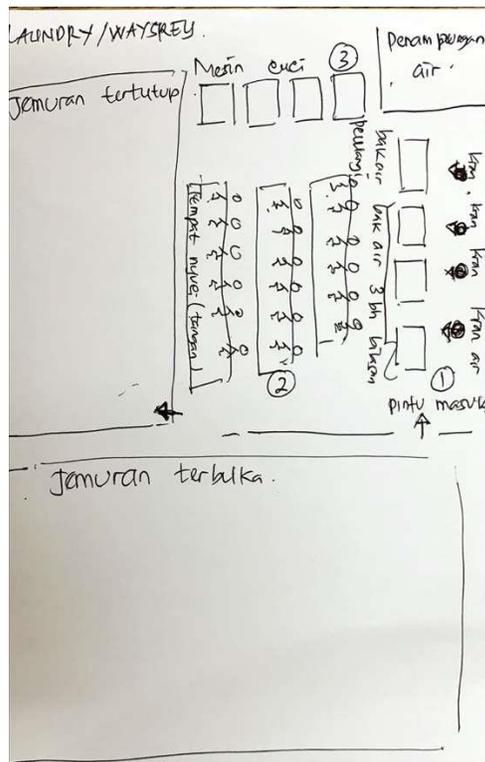
Melalui teknik gunting tempel serta bercerita terungkap adanya kebutuhan-kebutuhan anak terhadap ruang dan kualitasnya pada Wisma Klara yang baru. Diantaranya adalah kebutuhan untuk ruang besar dan ruang diskusi, serta ruang kantor. Anak-anak juga mengusulkan penempatan tempat jemur pakaian di lantai dua, agar pakaian yang dijemur dapat segera kering terpapar matahari langsung. Anak-anak juga mengusulkan adanya perletakkan ruang-ruang service terintegrasi atau saling berdekatan dalam satu area, yang meliputi: kamar mandi, WC/toilet, tempat cuci dan tempat jemur. Ruang yang mendukung minat bakat juga dibutuhkan anak, seperti ruang musik, ruang baca/perpustakaan, dan ruang terbuka/lapangan. Beberapa contoh hasil kerja anak-anak dalam mengungkapkan gagasan desain Wisma Klara baru dapat dilihat pada Gambar 11.



**Gambar 11.** Gagasan desain wisma Klara oleh siswi SMP

Hasil FGD bersama ibu-ibu pendamping Wisma Klara juga menemukan ada kebutuhan-kebutuhan yang relatif sama dengan anak. Ibu-ibu pendamping membutuhkan ruang-ruang yang mendukung minat & bakat anak, ruang konsultasi yang lebih privat agar tidak ada yang menguping, serta ruang cuci bersama yang sesuai dengan kapasitasnya. Pendamping juga mengusulkan perlu adanya tempat tidur untuk anak sakit yang terpisah dari tempat tidur anak-anak sehat, namun dekat dengan tempat tidur pendamping. Wastafel di depan kamar mandi dianggap perlu dimanfaatkan kembali. Usulan desain ruang cuci wisma Klara menurut para pendamping dapat dilihat pada Gambar 12.





**Gambar 12.** Usulan desain ruang cuci Wisma Klara menurut ibu-ibu pendamping

Hasil *workshop* bersama anak dan FGD bersama pendamping selanjutnya diolah oleh setiap kelompok mahasiswa menjadi alternatif desain pemugaran dan perluasan wisma Klara. Alternatif desain ini bertitik tolak dari penambahan kapasitas Wisma Klara untuk dapat menampung 75-90 siswi SMP. Selain itu, alternatif desain Wisma Klara juga mengakomodasi kebutuhan anak dan pendamping dalam penyediaan berbagai ruang yang mendukung kegiatan anak, seperti: kegiatan belajar, kegiatan tidur, serta kegiatan minat dan bakat. Program ruang yang direncanakan untuk diakomodasi dalam usulan desain baru adalah ruang tidur, perpustakaan, ruang terbuka/lapangan, ruang doa, ruang musik, ruang minat/bakat, ruang cuci terpadu.

Ada dua pendekatan desain yang diusulkan dalam alternatif desain Wisma Klara yang baru. Pertama, adalah alternatif desain yang: 1) berangkat dari isu dan permasalahan sirkulasi dan keseharian pergerakan anak yang saling tumpang tindih; dan 2) mengakomodasi kebutuhan ruang baru dengan membuat area belakang bangunan menjadi dua lantai. Sedangkan pendekatan kedua, adalah alternatif desain yang mengakomodasi kebutuhan ruang baru dengan memaksimalkan lahan Wisma Klara dan tidak membuat bangunan menjadi dan lantai.

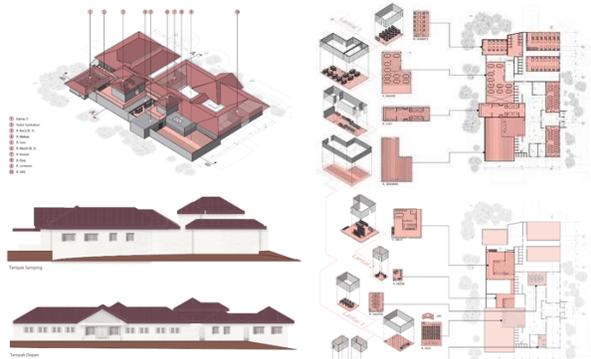
Strategi desain dengan pendekatan pertama adalah:

1. Mengintegrasikan loker penyimpanan yang sebelumnya terpisah-pisah menjadi satu ruangan.
2. Mengalihfungsikan ruang-ruang eksisting yang tidak dibongkar menjadi fungsi lain. Misalnya ruang-ruang tidur menjadi ruang makan dan ruang penyimpanan/loker.
3. Menambah atau memperluas ruang (seperti ruang doa, ruang makan dan ruang cuci piring) dengan mengambil ruang terbuka di sekitarnya. Seperti memperluas ruang doa dengan mengambil area lapangan eksisting.
4. Mengintegrasikan area cuci, area jemur dan toilet/kamar mandi, sehingga sistem utilitas menjadi lebih terpusat. Area service ini dibuat lebih tersembunyi sehingga dapat menjaga privasi anak.
5. Menambah area jemur baru di lantai dua agar area jemur lebih terekspos pada matahari.
6. Menambah jumlah kamar mandi/toilet untuk memenuhi rasio 1 kamar mandi/toilet untuk 4 anak.
7. Menambah lantai bangunan untuk menempatkan kamar tidur, tempat jemur terbuka dan ruang rekreasi atau ruang minat bakat anak.
8. Kamar tidur dipindahkan ke lantai dua atau area lain, serta dibuat lebih luas untuk menampung 70-80 tempat tidur sekaligus. Luas ruang kamar tidur ditetapkan untuk memenuhi rasio 4,5m<sup>2</sup> per anak sesuai standar fasilitas yang ditetapkan "Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pengasuhan Anak untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak" (2011).
9. Menambah ruang terbuka (taman) guna memberikan rasa keterbukaan dan sirkulasi udara yang lebih baik pada bangunan. Ruang terbuka hijau atau taman memberikan peluang sosialisasi antar anak, dan kesempatan berinteraksi dengan alam dapat mendukung perkembangan fisik dan mental anak (Bento & Dias, 2017).
10. Memastikan bahwa setiap ruang dirancang untuk mendapatkan stimulasi berbagai aspek lingkungan yang diperlukan dalam mendukung psikologi anak (Helles, 2021), seperti: bukaan pada ruang untuk memasukkan cahaya matahari alami, pengudaraan alami dan pemandangan ke ruang luar terbuka hijau yang ada di lingkungan sekitar Wisma Klara.
11. Membuat alur sirkulasi (*in between spaces*) yang jelas dan tidak tumpang tindih bagi anak untuk bergerak dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam bangunan wisma (Helles, 2021).
12. Menyediakan ruang kreatif bagi anak untuk mengembangkan minat dan bakat di berbagai bidang. Ruang kreatif perlu memperhatikan minimum gangguan antar aktivitas.

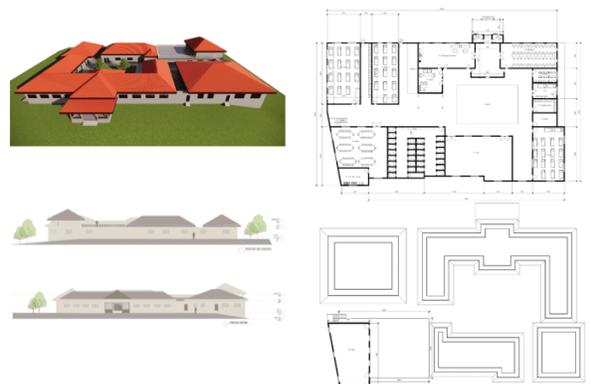
Tiga alternatif desain dengan pendekatan pertama dapat dilihat pada Gambar 13-15.



**Gambar 13.** Alternatif desain pertama



**Gambar 14.** Alternatif desain kedua



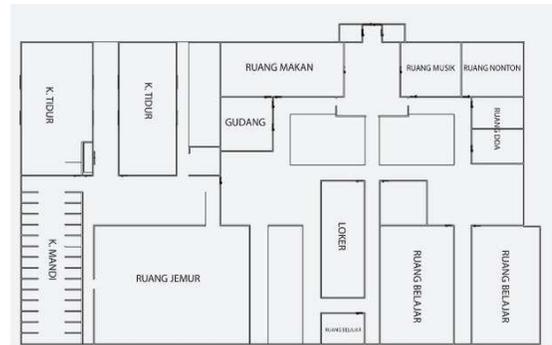
**Gambar 15.** Alternatif desain ketiga

Strategi desain dengan pendekatan kedua adalah mengakomodasi kebutuhan ruang baru dengan memaksimalkan lahan Wisma Klara dan tidak membuat bangunan menjadi dua lantai, dengan cara:

1. Membuat ruang tidur kolektif untuk 80 tempat tidur.
2. Membuat toilet/kamar mandi terpusat.

3. Memperluas ruang makan.
4. Mengintegrasikan ruang cuci dan tempat jemur.
5. Mengalihfungsikan kamar tidur eksisting menjadi ruang aula dan ruang doa.
6. Mengalihfungsikan masing-masing ruang belajar menjadi ruang rekreasi dan ruang makan, agar dapat menampung jumlah pengguna yang lebih banyak.
7. Membuat ruang penyimpanan/loker terpadu pada *basement*.
8. Mengintegrasikan dan memperluas ruang makan dengan ruang cuci piring dan dapur.
9. Mengalihfungsikan ruang lapangan terbuka menjadi ruang belajar.
10. Mempertahankan sebanyak mungkin ruang yang ada guna meminimalisasi pekerjaan konstruksi bangunan dan biaya renovasi, termasuk mempertahankan ruang terbuka hijau eksisting sebagai ruang terbuka satu-satunya di dalam bangunan.
11. Membuat bukaan pada minimal satu sisi ruang guna mengoptimalkan pencahayaan dan ventilasi alami, serta pemandangan ke luar bangunan.

Dua alternatif desain dengan pendekatan pertama dapat dilihat pada Gambar 16.



denah bangunan alternatif desain keempat



denah dan tampak bangunan alternatif desain kelima

**Gambar 16.** Alternatif desain ke empat dan ke lima

Seluruh alternatif desain ini selanjutnya dipresentasikan dan diskusikan bersama dengan pengelola panti asuhan, sebelum akan dilanjutkan dengan membuat gambaran desain final yang nantinya akan dipresentasikan ke anak-anak panti asuhan dan para pendampingnya.

#### 4. KESIMPULAN

Cipta ruang (*placemaking*) bersama anak berhasil membuat anak menyampaikan aspirasi mereka terhadap Wisma Klara eksisting dan mengajak mereka dalam mengimajinasikan Wisma Klara yang baru. Kegiatan *workshop* bersama anak dan FGD bersama pendamping menghasilkan rumusan strategi desain bagi pemugaran dan perluasan Wisma Klara, yang meliputi: 1) integrasi ruang-ruang dengan kesamaan sifat; 2) penyusunan ruang berdasarkan urutan aktivitas; 3) pengaturan kejelasan pola sirkulasi; 4) keterbukaan ruang melalui penyediaan ruang terbuka hijau; 5) penyediaan ruang kreatif minat bakat yang meminimalkan gangguan antar aktivitas; serta 6) penerapan aspek-aspek stimulasi lingkungan pada ruang.

Strategi desain yang dirumuskan menghasilkan lima alternatif desain Wisma Klara. Namun, alternatif desain tersebut belum mempertimbangkan aspek teknis yang penting dalam suatu proyek renovasi. Guna merealisasikan renovasi wisma Klara, Tim PKM mengusulkan untuk melakukan pemeriksaan kondisi eksisting wisma secara detail. Pemeriksaan kondisi eksisting terkait dengan daya dukung tanah, struktur dan konstruksi eksisting yang hendak dipertahankan. Aspek teknis ini dianggap sangat penting terlebih dengan adanya resiko gempa di daerah Cianjur dan sekitarnya.

Hasil observasi, *workshop* dan FGD bersama anak dan pendamping masih mengacu pada kondisi sehari-hari yang memang sudah menjadi kebiasaan dari penghuni dan pendamping. Observasi dan penelitian lebih lanjut yang bersifat eksperimen tentang kebiasaan baru yang lebih baik dapat dilakukan untuk menemukan kondisi yang lebih memungkinkan terjadinya perbaikan perilaku mandiri siswa. Salah satu contoh upaya mendorong terbentuknya kebiasaan baru adalah terkait cara mencuci yang berpengaruh pada efisiensi dan efektivitas penggunaan ruang cuci dan jemur.

Strategi dan alternatif desain Wisma Klara sebagai hasil PKM ini masih merupakan ide awal yang diserap melalui pendekatan partisipasi bersama anak. Kegiatan PKM ini diharapkan dapat dilanjutkan dengan menerapkan *collaborative participation* (Lansdown, 2009) atau *'adult-initiated, shared decision with children' participation* (Hart, 2013). Dimana, pada tingkatan ini alternatif desain Wisma Klara dapat dipresentasikan tidak hanya kepada pengelola panti asuhan, namun

dipresentasikan kepada anak dan pendamping guna mendapatkan masukan, sehingga suara anak dilibatkan dalam pengambilan keputusan desain final Wisma Klara yang baru. Kiranya melalui kegiatan PKM ini, realisasi desain Wisma Klara dapat membuat perubahan pada lingkungan keseharian anak-anak di panti asuhan dan mendukung proses pengasuhan dan pendidikan, serta tumbuh kembang dan kemandirian anak untuk siap bermasyarakat di kemudian hari.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Panti Asuhan Santo Yusup Sindanglaya Cipanas sebagai mitra kerjasama, khususnya kepada anak-anak dan para pendamping Wisma Klara yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada segenap mahasiswa mata kuliah Pengantar Permukiman dan Perumahan Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023 yang telah terlibat dalam kegiatan PKM secara penuh selama 6 minggu.

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pelita Harapan yang telah mendanai kegiatan PKM ini melalui anggaran Tahun Akademik 2022/2023 dengan kontrak No. 277/LPPM-UPH/VIII/2022.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bento, G., & Dias, G. (2017). The importance of outdoor play for young children's healthy development. *Porto biomedical journal*, 2(5), 157-160.
- Derr, V., Chawla, L., & Mintzer, M. (2018). *Placemaking with children and youth: Participatory practices for planning sustainable communities*. New Village Press.
- Derr, V., & Kovács, I. G. (2017). How participatory processes impact children and contribute to planning: A case study of neighborhood design from Boulder, Colorado, USA. *Journal of Urbanism: International Research on Placemaking and Urban Sustainability*, 10(1), 29-48.
- Derr, V., & Tarantini, E. (2016). "Because we are all people": outcomes and reflections from young people's participation in the planning and design of child-friendly public spaces. *Local Environment*, 21(12), 1534-1556.
- Flowers, N., Santos, M. E. B., & Szelényi, Z. (2007). *Compassito: Manual on human rights education for children* (Vol. 918). Council of Europe.
- Freeman, C., & Cook, A. J. (2019). *Children and planning*. Lund Humphries.
- Ghaziani, R. (2008). Children's voices: raised issues for school design. *Co-Design*, 4(4), 225-236.
- Hart, R. A. (2013). *Children's participation: The theory and practice of involving young citizens in*

- community development and environmental care*. Routledge.
- Helles, A. (2021). Designing Stimulating Environment to Alleviate Orphan Children Psychological Problems. *European Journal of Environment and Public Health*, 5(2).
- Lansdown, G. (2009). The realisation of children's participation rights: Critical reflections. In *A handbook of children and young people's participation* (pp. 33-45). Routledge.
- Malone, K. (2017). Child Friendly Cities: A model of planning for sustainable development. In *Designing Cities with Children and Young People* (pp. 11-23). Routledge.
- Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pengasuhan Anak untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak, (2011).
- Prakoso, S., & Dewi, J. (2018). 'We Care for Our RPTRA': Children's Views and Expectations. Great Asian Streets Symposium 2018, National University of Singapore.
- Prakoso, S., Srinaga, F., Dewi, J., Tanumihardja, D., & Santoni, S. (2016). Perancangan fasilitas pendidikan anak usia dini desa Gunung sari kecamatan Mauk kabupaten Tangerang. *Jurnal Sinergitas PkM & CSR*, 1(1), 23-35.
- Sindanglaya, P. A. S. Y. Retrieved 15 February 2023 from <http://styusup-sindanglaya.com/index.php>