

3.1. Pengembangan Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

3.1.1. Pengembangan Program Kegiatan Panti Asuhan Wiloso Projo

Pengembangan program-program kegiatan selain untuk memberikan bekal pada anak juga untuk mewadahi dan mengarahkan aktivitas-aktivitas pada anak. Pengembangan kegiatan sebagian besar ditujukan untuk anak remaja. Hal ini dilakukan dengan dasar-dasar pertimbangan dari segi aspek psikologi. Bahwa anak remaja yang cenderung labil dan mudah terbawa emosi perlu diberikan wadah yang menampung dan mengarahkan aktivitas mereka. Hal ini bertujuan untuk menghindarkan remaja dari perilaku dan pergaulan yang negatif. Diharapkan dengan banyaknya alternatif kegiatan yang dapat diikuti, maka remaja dapat terhindar dari hal-hal yang negatif.

Selain ditujukan untuk anak-anak remaja pengembangan program kegiatan juga ditujukan kepada anak-anak. Diharapkan anak-anak yang berada dipanti ini dapat memiliki pola berpikir yang mandiri serta dapat mengembangkan kreativitasnya sama dengan anak-anak yang lain.

Pengembangan program kegiatan selain ditujukan untuk anak asuh juga dilakukan pada pengelolaan. Pengembangan program pada pengelolaan bertujuan untuk meningkatkan kualitas panti asuhan ini. Pengembangan program pada pengelolaan meliputi program yang pernah ada dan program baru yang ditunjang dengan kerjasama dengan instansi-instansi lain.

Untuk mengetahui kebutuhan ruang baru pada gagasan pengembangan panti asuhan ini khususnya untuk mewadahi seluruh kegiatan yang sudah berjalan atau kegiatan baru, maka seluruh kegiatan-kegiatan ini dipertimbangkan mana saja yang masih relevan untuk dikembangkan dan kegiatan apa saja yang perlu untuk ditambah.

Seperti pada paparan bab II diatas tentang berbagai macam kendala dan pendukung pada program-program kegiatan yang saat ini berjalan maka pada

bab ini dapat diambil suatu kesimpulan tentang pengembangan program-program kegiatan.

Kegiatan-kegiatan yang pernah berjalan, sekarang berjalan dan rencana pengembangan program kegiatan yang baru(merupakan penambahan atau pengembangan dari program yan pernah ada). Terbagi dalam beberapa kelompok kegiatan yaitu :

a. *Tabel program kegiatan minat/hobi*

Tabel 3.1 :Tabel program kegiatan minat/hobi

PROGRAM KEGIATAN MINAT/HOBI YANG PERNAH BERJALAN	PROGRAM KEGIATAN MINAT/HOBI YANG SEKARANG BERJALAN	GAGASAN PENGEMBANGAN KEGIATAN MINAT/HOBI PROGRAM LAMA DAN BARU
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kolintang ▪ Karawitan ▪ Paduan suara ▪ Dalang ▪ Tenis meja ▪ Kasti ▪ Bola volly ▪ Senam 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tari Kontemporer ▪ Tari Tradisional ▪ Sepak bola ▪ Bulutangkis 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Musik Band dan musik tradisional ▪ Tari Kontemporer dan Tradisional ▪ Sepak bola ▪ Bulutangkis ▪ Tenis meja ▪ Bola volly

Sumber : Pemikiran

b. *Tabel program kegiatan ketrampilan*

Tabel 3.2 : Tabel program kegiatan ketrampilan

PROGRAM KEGIATAN KETRAMPILAN YANG PERNAH BERJALAN	PROGRAM KEGIATAN KETRAMPILAN YANG SEKARANG BERJALAN	GAGASAN PENGEMBANGAN KEGIATAN KETRAMPILAN PROGRAM LAMA DAN BARU
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kristik ▪ Souvenir 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjahit ▪ Memasak ▪ Berkebun ▪ Beternak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjahit, membordir dan merancang busana ▪ Membatik ▪ Kecantikan ▪ Beternak ▪ Berkebun ▪ Pembuatan Souvenir ▪ Sablon ▪ Katering ▪ Koperasi ▪ Elektro ▪ Otomotif/perbengkelan

Sumber : Pemikiran

c. *Tabel program kegiatan pendidikan*

Tabel 3.3 : Tabel program kegiatan pendidikan

PROGRAM KEGIATAN PENDIDIKAN YANG PERNAH BERJALAN	PROGRAM KEGIATAN PENDIDIKAN YANG SEKARANG BERJALAN	GAGASAN PENGEMBANGAN PROGRAM PENDIDIKAN LAMA DAN BARU
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kursus Bhs Inggris ▪ Kursus Bhs Jepang ▪ Sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengajian ▪ TPA ▪ Sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sekolah ▪ Kursus Bhs Inggris ▪ Kursus Bhs Jepang ▪ Kursus Komputer ▪ Bimbingan belajar

Sumber : *Pemikiran*

d. *Tabel program kegiatan kepengelolaan*

Tabel 3.4 : Tabel program kegiatan kepengelolaan

PROGRAM KEGIATAN KEPENGELOLAAN YANG PERNAH BERJALAN	PROGRAM KEGIATAN KEPENGELOLAAN YANG SEKARANG BERJALAN	GAGASAN PENGEMBANGAN PROGRAM KEPENGELOLAAN LAMA DAN BARU
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konseling (tidak rutin dan hanya berjalan dalam kurun waktu yg sebentar saja) ▪ Darmawisata (Camping, rekreasi) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pembinaan ▪ Darmawisata 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konselling (dg psikolog secara rutin atau pd waktu tertentu) ▪ Pemeriksaan kesehatan anak secara berkala ▪ Pembentukan dan pengelolaan koperasi ▪ Pengajian rutin dan pembinaan agama ▪ Darmawisata ▪ Sosialisasi dengan masyarakat meliputi : ▪ TPA & Pengajian rutin dengan muda-mudi masjid ▪ Kerja bakti dg masyarakat

Sumber : *Pemikiran*

Dari paparan diatas maka dapat dilihat program-program kegiatan mana saja yang akan diteruskan, dihentikan atau ditambah.

1. Program kegiatan minat / hobi

▪ **Tari Tradisional dan Kontemporer**

Kota Yogyakarta sebagai kota pariwisata memiliki prospek yang cukup baik bagi pengembangan kegiatan kebudayaan. Salah satu dari kebudayaan kota Yogyakarta yang patut untuk dikembangkan adalah tari-tarian. Oleh karena itu pengelola panti asuhan ini berencana untuk lebih mengembangkan lagi kegiatan tari-tarian. Selain untuk mengembangkan kebudayaan kegiatan ini



ternyata sangat digemari oleh anak asuh. Kegiatan ini disukai sebab kegiatan ini bersifat menghibur dan rekreatif.

Kegiatan ini akan lebih dikembangkan lagi dengan usaha kerjasama dengan Akademi-akademi Seni Rupa di Yogya berupa mendatangkan pelatih dari Akademi-Akademi tersebut. Anak yang telah dibekali dengan kursus ini nantinya dapat disalurkan ke hotel-hotel atau tempat-tempat pariwisata (kerjasama dengan Dinas Pariwisata) dan pusat-pusat kerajinan¹² dan kebudayaan di kota Yogya.

- **Latihan musik dan vokal**

Latihan musik band merupakan kegiatan yang sangat diminati anak terutama oleh anak remaja.

Selain band kegiatan latihan kolintang yang dulu pernah berjalan akan dicoba untuk diadakan lagi.

*Gambar 3.2: Kegiatan latihan musik yg saat ini diadakan oleh mhsw KKN ternyata mendapat respon yg cukup positif dikalangan anak panti
Sumber : Dokumentasi Pribadi*



2. Program kegiatan ketrampilan

- **Elektronika**

Kegiatan ini akan dikembangkan dengan tujuan dapat menjadi bekal bagi anak asuh setelah keluar dari panti untuk mencari penghasilan secara mandiri. Selain itu pengelola juga sedang menjajai kemungkinan-kemungkinan untuk mengadakan kerjasama dengan toko-toko elektronik dan service-service barang elektronik.

- **Otomotif/perbengkelan**

Anak-anak yang telah diberi bekal ketrampilan otomotif (saat ini bekal ketrampilan otomotif diberikan dari sekolah masing-masing) disalurkan ke bengkel-bengkel dan toko onderdil¹³.

¹² Semacam Mirota yang membuka Craft Centre di kawasan Pakem serta Craft Centre yang ada di Kepatihan.

- **Membordir, menjahit dan merancang busana**

~~Kegiatan ini akan dikembangkan karena selain minat anak yang tinggi akan~~
kegiatan ini juga karena prospek kedepan dari kegiatan ini yang cukup baik.

Selain menjahit anak juga akan dibekali dengan ketrampilan merancang busana. Untuk kegiatan merancang busana pengelola panti akan bekerjasama dengan sekolah-sekolah mode yang ada di kota Yogyakarta¹⁴. Anak-anak yang telah dibekali ketrampilan merancang busana dan menjahit nantinya akan disalurkan ke modiste dan penjahit-penjahit ataupun pabrik konveksi di area kota Yogyakarta. Sementara ini kerjasama yang telah dijalin oleh kepala panti adalah kerjasama dengan modiste dan penjahit di Yogyakarta.

- **Kursus kecantikan dan potong rambut**

Anak yang telah dibekali kursus ini akan disalurkan ke salon-salon dan perias-perias penganten¹⁵.

- **Membatik**

Saat ini dunia batik di Indonesia mengalami kemajuan yang cukup pesat. Para disainer terkemuka bahkan mulai mengembangkan rancangan-rancangannya dengan menggunakan motif batik. Demikian juga para disainer kota Yogya saat ini juga telah mulai menggunakan motif batik kedalam hasil karyanya. Hal inilah yang melatar belakangi pengelola panti untuk menghidupkan kegiatan kursus membatik yang pernah ada di panti ini. Selain itu batik adalah salah satu juga ciri kota Yogya dengan motifnya yang banyak digemari oleh turis asing maupun masyarakat Indonesia sendiri¹⁶.

Saat ini pengelola panti juga tengah menggall kemungkinan kerjasama dengan perancang busana Yogya untuk menggunakan anak panti yang nantinya akan dibekali dengan keahlian membatik dan merancang motif batik. Dan ternyata langkah ini mendapat sambutan yang cukup baik dari para perancang tersebut.

¹⁴ Sudah ada beberapa anak yang disalurkan ke bengkel dan toko onderdil Motor didaerah terminal Jombor.

¹⁴ Kerjasama yang sudah dijalin pengelola panti saat ini adalah dengan beberapa modiste di Yogya antara lain adalah (Ari Sadewo dan Stanley HT).

¹⁵ Selain itu saat ini beberapa anak yang telah kursus kecantikan dan potong rambut disalurkan ke Arimbi salon

- **Berkebun dan beternak**

~~Kegiatan ini bertujuan untuk membekali anak untuk usaha sendiri (berdiri sendiri).~~ Diharapkan dengan bekal ketrampilan berkebun dan beternak anak dapat bekerja atau berusaha sendiri. Anak dapat kembali ke daerah asal (kebanyakan berasal dari daerah pedesaan di Yogyakarta dan Jawa Tengah. Dengan kemampuan beternak dan berkebun anak dapat menggunakan ketrampilan yang dimilikinya untuk lebih dikembangkan di daerah asalnya.

Selain sebagai bekal bagi anak beternak dan berkebun juga dapat menambah uang saku anak. penjualan hasil berkebun dan beternak dapat dijual atau digunakan sebagai bahan catering.

- **Pembuatan souvenir**

Perkembangan dunia souvenir saat ini di Yogya sedang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Berbagai macam jenis souvenir dihasilkan oleh perajin-perajin. Sebagai misal kerajinan atau souvenir yang saat ini sedang banyak digemari oleh pasar adalah souvenir back to nature.

Pengelola panti sedang menjajagi kemungkinan untuk menghidupkan dan mengembangkan kegiatan membuat souvenir. Souvenir yang akan diajarkan dibuat tidak hanya terbatas pada gantungan kunci saja (dahulu souvenir yang dibuat hanya satu macam saja yaitu gantungan kunci) tetapi juga produk-produk yang saat ini sedang diminati pasar.

Kerjasama akan dilakukan dengan perajin-perajin lokal baik dari segi penyaluran tenaga sampai dengan pengajaran pembuatan berbagai macam souvenir. Hasil kerajinan souvenir yang dibuat anak-anak panti akan didistribusikan ke pusat-pusat kerajinan/ *craft centre* yang ada di Yogyakarta¹⁷

- **Sablon**

Kursus menyablon merupakan salah satu bekal bagi anak setelah anak lepas dari panti. Menyablon dapat dilakukan secara mandiri (anak membuka lapangan kerja sendiri) ataupun disalurkan ke tempat-tempat produksi kaos di area Yogyakarta.

¹⁶ Presiden pun saat ini terlihat sering memakai batik motif Yogya karya Disainer Adjie Notonegoro. Selain itu perancang busana Carmanita juga sedang menggali lebih jauh tentang batik Yogya dalam karya-karyanya.

¹⁷ *Ibid*

Katering dan memasak

Saat ini usaha katering dan memasak yang sudah berjalan di panti ini bertujuan untuk memberikan bekal ketrampilan memasak pada anak.

Selain bekal ketrampilan memasak juga untuk menambah uang saku pada anak.

Pada saat ini anak-anak yang telah memiliki ketrampilan dan katering telah dapat disalurkan ke restoran-restoran dan toko-toko-makanan di Yogya dan Jawa Tengah¹⁸.



Gambar 3.1: Kegiatan katering yg sudah berjalan saat ini
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Program kegiatan pendidikan

▪ Kursus Bhs Inggris

Untuk menghadapi persaingan yang kian kuat maka pengelola panti berencana untuk mengembangkan kegiatan kursus bahasa Inggris dan Jepang. Kursus bahasa ini dilakukan dengan kerjasama dengan mahasiswa jurusan bahasa Inggris dan Jepang. Hal ini sudah pernah ditawarkan oleh pengelola panti kepada instansi yang terkait dan mendapat respon yang cukup baik.

Selain untuk menghadapi persaingan juga karena kota Yogya merupakan kota pariwisata sehingga ditahun-tahun mendatang jumlah turis diperkirakan akan terus meningkat. Anak yang telah memiliki kemampuan berbahasa secara baik akan disalurkan ke tempat-tempat wisata, pusat kerajinan, hotel dsb(kerjasama dengan Dinas Pariwisata).

▪ Kursus Komputer

Seiring dengan perkembangan dilapangan pekerjaan yang serba canggih dan otomatis (*computerized*) maka anak-anak panti asuhanpun diharapkan dapat menguasai untuk mengoperasikan komputer. Selain disekolah juga sudah diberikan latihan komputer maka untuk lebih melancarkan

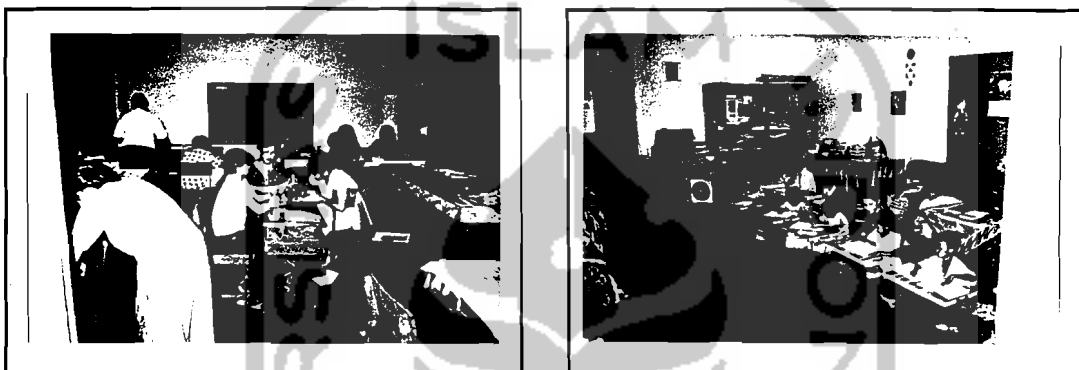
¹⁸ Beberapa anak telah disalurkan ke RM. *Dundee Fried Chicken* (Yogya), RM Gayatri (Purworejo), dan RM Dayatri (Wonosobo).

kemampuan anak maka di panti pun juga akan dikembangkan kursus pengoperasian komputer¹⁹

Beberapa donatur sudah bersedia memberikan bantuan berupa unit-unit komputer hanya saja saat ini belum memiliki ruangan untuk kursus ini.

▪ **Bimbel (bimbingan belajar)**

Bimbingan belajar merupakan program kegiatan lama. Kegiatan ini dikembangkan dengan lebih merutinkan jadwal bimbingan. Bimbingan dapat dilakukan dengan mengadakan kerjasama dengan tentor pada bimbingan-bimbingan belajar ataupun dengan masiswa-mahasiswa keguruan.



Gambar 3.3: Kegiatan bimbel yg sudah berjalan saat ini. Tempat bimbel sebagian masih menggunakan rg tamu rumah dinas. Sumber : Dokumentasi Pribadi

Saat ini kegiatan sudah dilakukan secara intensif dengan pembimbing dari guru sekolah dan relawan.

4. **Program kegiatan kepengelolaan**

▪ **Pembentukan dan pengelolaan koperasi**

Kegiatan koperasi bertujuan untuk memasarkan hasil karya anak panti. Selain itu dimungkinkan pengelola koperasi adalah anak-anak asuh yang telah keluar dari panti dan belum memiliki pekerjaan tetap. Koperasi juga diharapkan dapat digunakan untuk tetap menjalin anak-anak panti yang telah keluar dari panti. Kegiatan-kegiatan yang direncanakan dapat dielola di koperasi atar lain katering, pembuatan souvenir menjahit dsb. Pengelolaan koperasi diharapkan nantinya dapat dilakukan oleh anak panti dengan bimbingan dan pengawasan dari pengasuh-pengasuh panti.

¹⁹ Seperti diceritakan Asih (mantan anak asuh panti Wiloso Projo) yang saat ini bekerja di salah satu pabrik tekstil di Serang, bahwa tugasnya sebagai operator mesin ternyata memerlukan keahlian di bidang komputer. Saat itu Asih telah mendapat latihan pengoperasionalan komputer disekolahnya.

▪ **Konselling (dengan psikolog)**

Konseling yang diharapkan dapat rutin dilakukan adalah bertujuan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang muncul pada anak. Dengan diketahuinya masalah-masalah yang muncul pada anak maka pengelola dapat melakukan treatment yang harus dilakukan pada anak tersebut dengan pengarahannya dari psikolog.

Konselling juga dilakukan pada anak yang baru masuk panti untuk mengetahui lebih jauh latar belakang psikologis anak. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan bekerjasama dengan Universitas-Universitas yang ada di Yogya yang memiliki jurusan psikologi.

▪ **Pemeriksaan kesehatan anak secara berkala.**

Pemeriksaan kesehatan secara rutin pada anak diharapkan dapat mengetahui secara dini penyakit-penyakit yang diderita anak asuh. Dengan diketahuinya penyakit secara dini maka penanganan preventif dapat dilakukan oleh pengelola.

Selain itu pemeriksaan kesehatan secara berkala juga bertujuan untuk mengetahui dan memantau perkembangan gizi dan kesehatan pada anak asuh.

▪ **Darmawisata**

Kegiatan darmawisata direncanakan dilakukan secara lebih rutin. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru pada anak asuh tentang berbagai macam obyek-obyek wisata. Kegiatan serupa yaitu study tour dilakukan di objek-objek ilmiah sebagai misal pada pabrik atau perkebunan.

Dengan rutusnya diadakan darmawisata anak dapat memiliki kesempatan rekreasi dan mendapatkan hiburan-hiburan segar.

3.1.2. Jenis dan Karakter Program Kegiatan serta Kelompok Peserta

Kegiatan

Setiap jenis-jenis kegiatan memiliki karakter yang berbeda, hampir sama atau bahkan sama. Peserta kegiatan pun terbagi dalam beberapa kelompok yaitu, kelompok anak-anak, remaja dan keduanya. Sebagai contoh jenis kegiatan yang melibatkan anak-anak adalah jenis kegiatan yang menggunakan gerakan-

gerakan fisik. Hal ini dengan pertimbangan bahwa karakter anak-anak yang cenderung suka bergerak terus menerus. Jenis kegiatan yang bersifat edukatif dapat diberikan pada anak dengan memvariasikan dengan penggunaan gerakan fisik.

Jenis kegiatan pada anak remaja selain untuk mengarahkan remaja agar terhindar dari pergaulan yang negatif juga untuk menyiapkan anak setelah mereka lepas dari panti. Jenis kegiatan ini lebih bersifat mengajari anak untuk dapat hidup mandiri. Hal ini disebabkan banyak dari anak tersebut yang sudah tidak mempunyai sanak keluarga lagi.

Penentuan karakter pada program-program kegiatan bertujuan untuk mengetahui peruangannya. Kegiatan yang memiliki karakter hampir sama atau sama dapat ditampung kedalam satu wadah. Hal ini bertujuan untuk mengefisienkan penggunaan ruang-ruangnya. Berikut tabulasi tentang karakter kegiatan dan kelompok anak yang mengikuti kegiatannya.

Tabel 3.5 : Jenis kegiatan dan karakter kegiatan serta kelompok usia peserta

No	Jenis Program Kegiatan Yg Direncanakan Ada di PAWP	Karakter Kegiatan	Karakter Ruang Yang Dibutuhkan	Kelompok Usia Peserta
1	Ketrampilan Minat /hobi <ul style="list-style-type: none"> ▪ Musik Band dan musik tradisional ▪ Tari Kontemporer dan Tradisional ▪ Sepak bola ▪ Bulutangkis ▪ Tenis meja ▪ Bola volly 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rekreatif, santai dan tidak menggunakan gerakan-gerakan fisik ▪ Rekreatif, santai dan menggunakan gerakan fisik ▪ Santai, rekreatif dan banyak menggunakan gerakan fisik ▪ Santai, rekreatif dan banyak menggunakan gerakan fisik ▪ Santai, rekreatif dan banyak menggunakan gerakan fisik ▪ Santai, rekreatif dan banyak menggunakan gerakan fisik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg akustik dan utk musik tradisional tdk perlu akustik ▪ Rg luas dan lantai datar tdk bertekstur, penghawaan lancar ▪ Berada diluar rg. Area keg mrpk area yg datar ▪ Berada diluar rg. Area keg mrpk area yg datar ▪ Bisa dilakukan didalam rg ataupun diluar rg. Area keg mrpk area yg datar ▪ Berada diluar rg. Area keg mrpk area yg datar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diutamakan remaja (putra & putri) ▪ Remaja dan anak-anak(putra/putri kebanyakan putri) ▪ Remaja dan anak (putra) ▪ Remaja dan anak (putra & putri) ▪ Remaja dan anak(putra & putri) ▪ Remaja dan anak(putra & putri)
2	Kegiatan ketrampilan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjahit, membordir dan merancang busana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Agak serius dan sedikit menggunakan gerakan fisik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pencahayaan terang, warna dinding juga dipilih yg cenderung terang 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Remaja (putri)

	<ul style="list-style-type: none"> Membatik 	<ul style="list-style-type: none"> Agak serius dan sedikit menggunakan gerakan fisik 	<ul style="list-style-type: none"> Pencahayaan terang, warna dinding juga dipilih 	<ul style="list-style-type: none"> Remaja (putra & putri)
			<ul style="list-style-type: none"> yg cenderung terang (uap dr canting) limbah dipisah dr jar air kotor 	
3	<ul style="list-style-type: none"> Kecantikan Beternak Berkebun Pembuatan Souvenir Sablon Katering Koperasi Elektro Otomotif/perb engkelan 	<ul style="list-style-type: none"> Santai, rekreatif dan tdk terlalu menggunakan gerakan fisik Santai, rekreatif dan berda di luar rg Santai, rekreatif dan berda di luar rg Santai, rekreatif dan edukatif Santai, rekreatif dan edukatif Santai dan memerlukan ketekunan Edukatif, santai dan memerlukan ketelitian Edukatif,serius, memerlukan ketelitian serta perhatian khusus Santai, edukatif dan memerlukan gerakan fisik 	<ul style="list-style-type: none"> Rg dg pencahayaan terang, warna dinding juga mengarah ke warna terang Keg berjalan diluar rg, Keperluan rg hanya utk gudang perlengkapan Keg berjalan diluar rg, Keperluan rg hanya untuk gudang perlengkapan Keg bisa dilakukan di rg belajar secara bergantian Rg dg penc terang & lantai yg mudah dibersihkan Rg terdiri dr rg bersih dan kotor. Rg kotor utk memasak dan rg kotor utk menyiapkan (rg menyatu dg dapur) Rg terdiri dr rg pamer dan rg administrasi(rg dg sirkulasi yg agak luas dan warna terang) Rg dg penc terang dan penghawaan lancar (menghindari asap yg timbul saat mensoldier dsb) Rg berada diluardan dalam utk praktek. Rg dalam dg penc terang. digunakan utk penyimpanan alat. 	<ul style="list-style-type: none"> Remaja (putri) Remaja & anak-anak (putra & putri) Remaja & anak-anak (putra & putri) Remaja & mulai dikenalkan pd anak (putra & putri) Remaja (putra/putri kebanyakan putra) Remaja & mulai dikenalkan pd anak (putra & putri) Remaja dan melibatkan anak (putra & putri) Remaja (kebanyakan putra) Remaja (kebanyakan putra)
4	<ul style="list-style-type: none"> Pendidikan Kursus Bhs Inggris Kursus Bhs Jepang Kursus Komputer Bimbel Kepengelolaan Darmawisata 	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif, kadang santai dan serius Edukatif, kadang santai dan serius Edukatif, serius Edukatif, kadang santai dan serius Santai, refreshing, edukatif 	<ul style="list-style-type: none"> Penc terang, penghawaan lancar, tenang dan warna dinding cend terang Penc terang, penghawaan lancar, tenang dan warna dinding cend terang Rg dg penc terang Penc terang, penghawaan lancar, tenang dan warna dinding cend terang Kegiatan dilakukan pd 	<ul style="list-style-type: none"> Remaja dan anak (putra & putri) Remaja dan anak(putra & putri) Remaja & mulai dikenalkan pd anak (putra & putri) Remaja dan anak (putra & putri) Remaja dan

			obyek-obyek wisata baik yg berada di Yogya ataupun luar Yogya	anak (putra & putri)
	▪ Konselling/pe ngarahan	▪ Santai bisa bersifat formal ataupun non formal	▪ Rg dengan pengawaan yg lancar dan warna dinding cenderung mengarah ke warna lembut	▪ Remaja dan anak (putra & putri)
	▪ Cek kesehatan	▪ Memerlukan ketenangan dan ketelitian	▪ Rg dg penghawaan yg lancar, bersih, tenang dan cahaya yg cukup	▪ Remaja dan anak (putra & putri)

Sumber : *Pemikiran*

3.1.3. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang dirumuskan dari prediksi penambahan jumlah anak asuh serta program kegiatan yang akan dikembangkan pada panti asuhan anak ini. Kebutuhan ruang juga merupakan pengembangan ruang lama yang kondisinya sudah tidak memungkinkan lagi untuk digunakan.

1. Prediksi peningkatan kapasitas anak asuh

Saat ini panti asuhan ini menampung anak terlantar sejumlah 43 anak dengan perincian anak berdasarkan tingkat pendidikannya adalah sebagai berikut :

→ Anak laki-laki :

- S.D = 13
- SLTP = 5
- SLTA = 8

→ Anak Perempuan

- S D = 5
- SLTP = 1
- SLTA = 11

Dengan demikian jumlah anak asuh menurut kelompok umur dan jenis kelamin adalah sebagai berikut :

a. Anak perempuan

- Anak usia 6-12 tahun : 5 anak
- Anak usia 13-20 tahun : 12 anak

Prosentase jumlah anak perempuan adalah : 40%

b. Anak laki-laki

- Anak usia 6-12 tahun : 13 anak
- Anak usia 13-20 tahun : 13 anak

Prosentase jumlah anak laki-laki adalah : 60%

c. Prosentase anak menurut kelompok umur :

- Anak usia 6-12 tahun : 18 anak = 41%
- Anak usia 13-20 tahun : 31 anak = 59%

Kapasitas optimal panti asuhan anak berdasarkan pola pengasuhan terhadap anak adalah 80 anak dengan 1 kepala panti serta 1 pengawas untuk \pm 15 anak. dengan demikian prediksi kapasitas anak asuh adalah sebagai berikut :

- Menurut kelompok usia anak :
Anak usia 6-12 tahun = $41\% \times 80 = 33$ anak
Anak usia 13-20 tahun = $59\% \times 80 = 47$ anak
- Menurut jenis kelamin anak (40% anak perempuan dan 60% anak laki-laki):
Anak perempuan = $40\% \times 80 = 32$ anak
Anak laki-laki = $60\% \times 80 = 48$ anak

Sehingga prediksi maksimal jumlah anak yang dapat ditampung adalah :

- Jumlah anak perempuan yang dapat ditampung 45 anak
- Jumlah anak laki-laki yang dapat ditampung 55 anak

Jumlah total maksimal anak yang dapat ditampung adalah 100 orang anak.

2. Pengembangan Ruang

Kebutuhan ruang untuk menampung program-program kegiatan dimasukkan dalam beberapa kelompok berdasarkan pada jenis aktivitas yang ditampung didalamnya. Adapun kebutuhan ruang tersebut terpapar pada tabel daftar kebutuhan ruang dibawah ini :

a. Kelompok Ruang Kepengelolaan

Kebutuhan ruang pada kelompok pengelola adalah sebagai berikut:

→ Rg Pengelola

- Rg tamu
- Rg Kepala Panti
- Rg karyawan
- Rg pertemuan

→ Rg Administrasi

- Rg Humas dan Tata Usaha
- Rg Arsip
- Showroom dan rg koperasi

- Ruang kesehatan
- Ruang konseling

→ Rumah Dinas Kepala Panti

- Rg tamu
- Rg Tidur
- Rg makan
- Rg bersama
- Dapur
- L.V
- Gudang

b. Kelompok Ruang Hunian

Kebutuhan ruang pada kelompok Hunian adalah sebagai berikut:

- Kamar huni putra
 - Rg tidur dan rg ganti
 - Rg belajar
- Rg bersama
 - Area bermain
 - Rg Bersama/hiburan
- Area servis
 - L.V
 - Rg cuci
- Rg jaga
 - Rg tidur
 - L.V

Pada hunian putri ruang-ruang yang dibutuhkan sama dengan hunian putra.

c. Kelompok Ruang Ketrampilan

Kebutuhan ruang pada kelompok Ketrampilan adalah sebagai berikut:

- Rg Kursus Tari
 - Rg latihan
 - Rg penyimp alat
- Rg Kursus Musik
 - Rg lat musik trad
 - Rg lat musik band
- Rg Kursus Menjahit
 - Rg jahit dan membordir

- Rg perancangan dan peragaan busana
- Rg Kursus Elektronika

- Rg praktek
- Gudang
- Rg Kursus Otomotif
 - Bengkel kerja
 - Gudang
- Rg Kursus Souvenir
 - Rg perancangan dan praktek
- Rg Kursus Kecantikan
 - Rg praktek potong dan praktek make up
- Rg Kursus Bahasa dan bimbel
 - Rg belajar, bimbel dan kursus bahasa
 - Perpustakaan
- Area Servis
 - Gudang
 - L.V

d. Kelompok Ruang Fasilitas Pendukung

Kebutuhan ruang pada kelompok Fasilitas Pendukung adalah sebagai berikut:

- Rg hiburan/bersama
 - Rg tv dan rg bersama
- Rg makan
- Rg Dapur
 - Dapur kotor
 - Rg memasak /katering
 - Rg cuci
- Rg pengelola
 - Rg tidur
 - Km/ wc
- Gudang perlengkapan sehari-hari (perlengk mandi, cuci dll)
- Area servis
 - Gudang Sembako

3.1.4. Pola Kegiatan dan Hubungan Peruangan Dalam Setiap Kelompok Ruang

Pola-pola kegiatan yang dilakukan pada setiap massa atau antar massa-

menunjukkan erat atau tidaknya hubungan antara ruang yang satu dengan yang lain. Pola kegiatan dibedakan pada setiap kelompok kegiatan yang dilakukan.

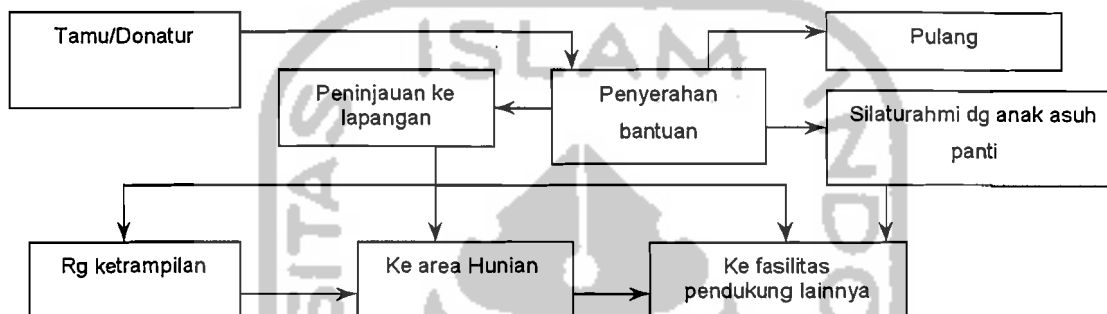
Kelompok kegiatan tersebut meliputi :

a. Kelompok Pengelola

Kegiatan yang dilakukan di kantor pengelola adalah meliputi kegiatan yang dilakukan oleh :

1. Donatur/ Tamu

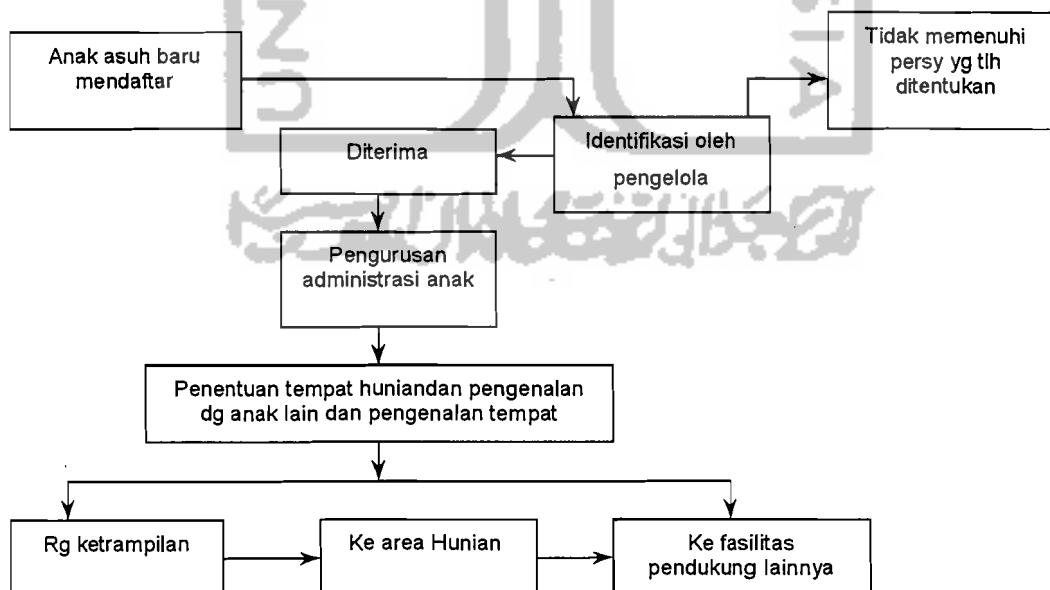
Berikut skema kegiatan yang biasanya dilakukan para donatur saat berkunjung ke panti asuhan ini.



Gambar 3.30: Skema kegiatan pada unit pengelola saat menerima donatur/tamu
Sumber : Pemikiran

2. Penerimaan Anak Baru

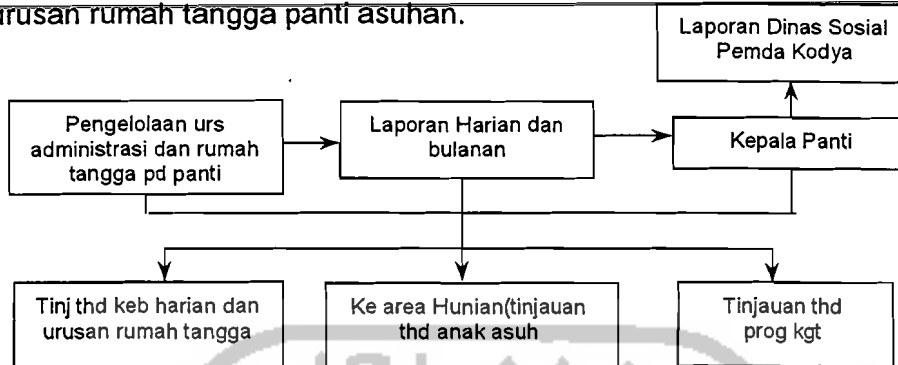
Sedangkan untuk penerimaan anak baru kegiatan yang dilakukan adalah sbb :



Gambar 3.31: Skema kegiatan pada unit pengelola saat penerimaan anak baru
Sumber : Pemikiran

3. Pengelola

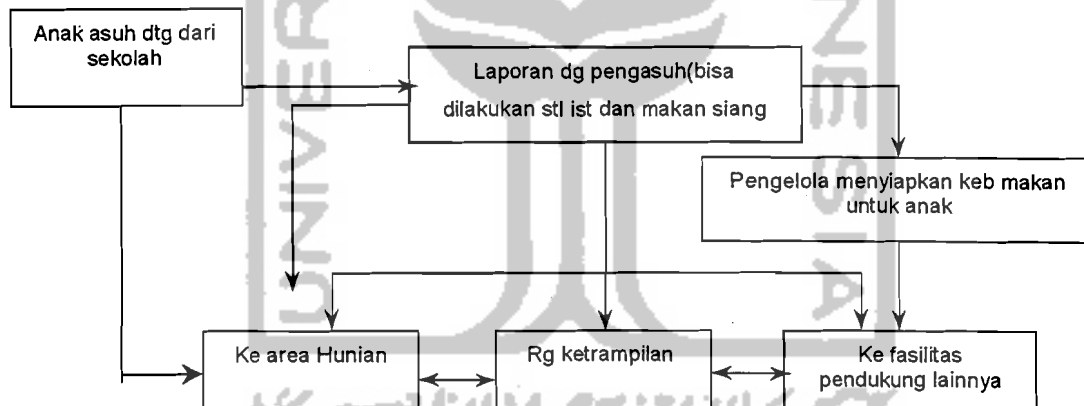
Kegiatan yang dilakukan oleh pengelola adalah kegiatan rutin sehari-hari pengurus panti. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan administrasi dan urusan rumah tangga panti asuhan.



Gambar 3.32: Skema kegiatan pengelola sehari-hari
Sumber : Pemikiran

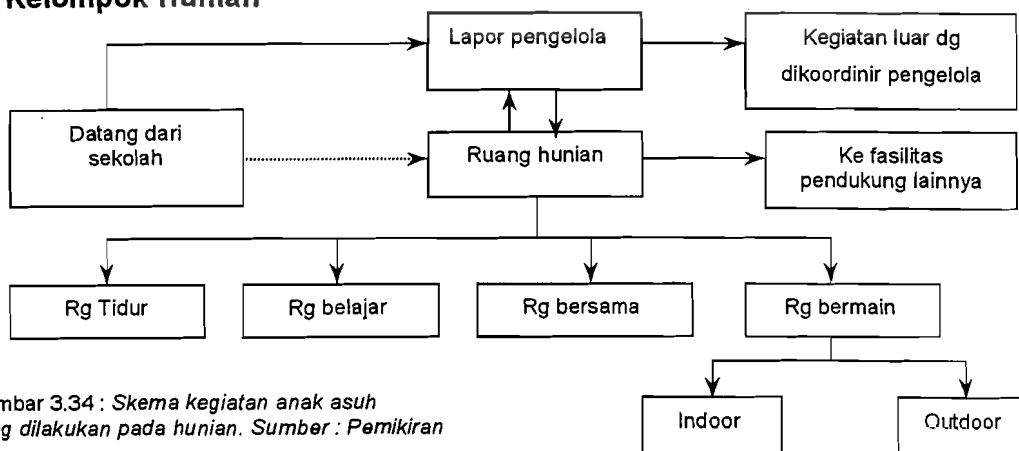
Unit pengelola merupakan pengontrol dan pengawas pada setiap kegiatan yang ada di panti ini. Kegiatan utama yang menjadi pengawasan dari pengelola adalah kegiatan yang dilakukan anak asuh.

4. Kegiatan Anak Asuh



Gambar 3.33: Skema kegiatan anak asuh
Sumber : Pemikiran

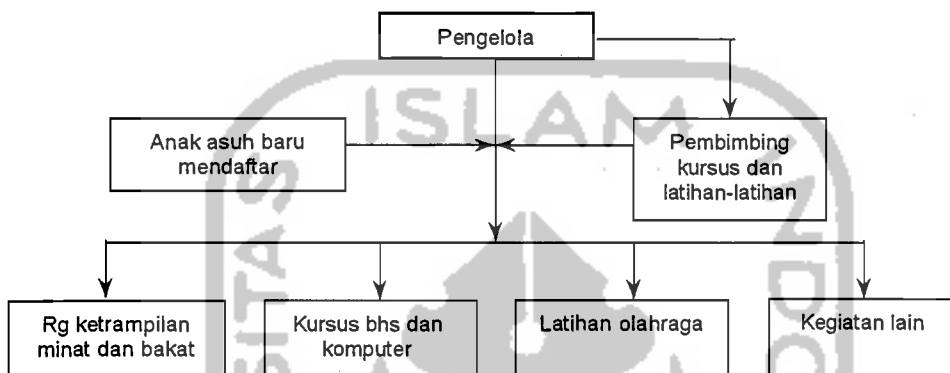
b. Kelompok Hunian



Gambar 3.34: Skema kegiatan anak asuh yang dilakukan pada hunian. Sumber : Pemikiran

Kegiatan anak didalam panti dibawah pengawasan dan bimbingan dari pengelola. Untuk pengawasan dan bimbingan pada malam hari dilakukan oleh petugas jaga dan kepala panti. Kegiatan luar yang dilakukan bersama-sama oleh seluruh panti dibawah koordinator pengelola. Sedangkan kegiatan ekstra disekolah anak masing-masing tetap dilakukan dengan melapor terlebih dahulu dengan pengelola.

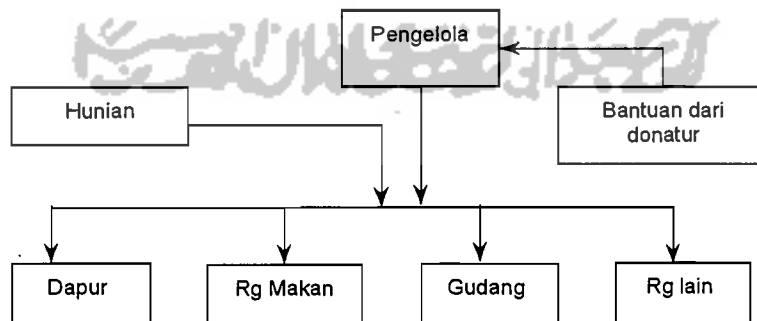
c. Kelompok Ketrampilan



Gambar 3.35 : Skema kegiatan pada ruang-ruang ketrampilan
Sumber : Pemikiran

Kegiatan ketrampilan dibimbing oleh tenaga luar ataupun pengasuh. Untuk tenaga pembimbing luar serta sarana dan prasarana latihan dan kursus pengelolaannya dilakukan sepenuhnya oleh pihak pengelola panti bekerjasama dengan pihak-pihak terkait.

d. Kelompok Fasilitas Pendukung



Gambar 3.36 : Skema kegiatan pada fasilitas-fasilitas pendukung
Sumber : Pemikiran

Pengelola urusan rumah tangga melakukan tugasnya meliputi penyiapan makan(juru masak), mengecek kelengkapan bahan, menyimpan barang

pemberian donatur, menyalurkan bantuan (biasanya yang berupa makanan siap saji) secara langsung kepada anak asuh dsb.

3.1.5. Besaran Ruang

Besaran ruang akan mengacu pada pengguna bangunan panti asuhan ini yang terdiri dari anak asuh dan pengelola panti asuhan. Jumlah anak asuh yang diterima maksimal adalah 100 anak. Jumlah ini didasarkan sesuai dengan Himpunan Peraturan Perundangan-undangan Tentang Panti Asuhan bahwa untuk mengasuh anak sejumlah 30 anak maka diperlukan luas bangunan (total keseluruhan fasilitas) 3000 m². Untuk luas tanah 8000 m² maka sesuai dengan BC yang berlaku di kawasan ini luas bangunan yang diperbolehkan adalah \pm 2500 m². Karena tidak memungkinkan bangunan dibangun dengan satu lantai maka arah pengembangan akan menjadi dua lantai.

Jumlah yang akan ditampung di panti asuhan ini sudah mengalami peningkatan 100% dari jumlah anak yang ditampung saat ini. Jumlah ini berdasarkan pada peningkatan anak asuh yang mendaftar pada tiap tahunnya mengalami peningkatan sebanyak 20-40%. Selain faktor-faktor tersebut diatas faktor lain yang menjadi dasar pertimbangan lainnya dalam penerimaan kapasitas anak asuh adalah faktor optimalisasi pengasuhan dan pengelolaan panti asuhan.

Semakin banyak anak yang diasuh maka akan semakin kompleks permasalahan yang akan muricul.

Tabel 3.6 : Kebutuhan ruang pada rencana pengembangan panti asuhan Wiloso Projo

Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Kapasitas Pengguna	Modul Rg Yg Di butuhkan (m ²)	Space Sirkulasi & Perabot (m ²)	Jumlah Ruang	Total luas (m ²)
1. Pengelola <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kegiatan administrasi ▪ Penerimaan donatur ▪ penerimaan anak baru ▪ pengawasan dan pembinaan anak 	1. Rg Pengelola <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg tamu ▪ Rg Kepala Panti ▪ Rg karyawan ▪ Rg pertemuan 	6	9	3,6	1	14
		3	4,5	2	1	9
		8	12	4,8	1	18
		25	35,5	12	1	48
	2. Rumah Dinas Kep Panti <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg Tamu ▪ Rg Bersama ▪ Rg Makan ▪ Rg Tidur ▪ Dapur ▪ Gudang ▪ L.V 	6	9	3,6	1	
		15	22,5	6,75	1	
		6	9	3,6	1	
		4	6	2,4	2	
		4	6	2,4	1	
					1	
		1	2	2	1	4
	3. Rg Administrasi <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg Humas dan Tata Usaha ▪ Rg Arsip ▪ Showroom dan rg koperasi 	4	6	2,4	1	9
		2	3	6	1	9
	10	15	6	1	21	

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang kesehatan ▪ Ruang konseling 	5 5	7,5 7,5	3 3	1 1	12 12
	3. Area Servis					
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gudang penerimaan sumbangan ▪ Gudang penyimpanan (brg inventaris) ▪ L.V 				1 1 1	9 9 4
4. Hunian Putra ▪Istirahat ▪Belajar ▪Berkumpul/bersosialisasi ▪Bermain (usia kanak-kanak)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kamar huni putra <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg tidur dan rg ganti 2. Rg bersama <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg belajar ▪ Area bermain ▪ Rg Bersama/hiburan 3. Area servis <ul style="list-style-type: none"> ▪ L.V ▪ Rg cuci dan jemur krg 4. Rg jaga <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg tidur ▪ L.V 	50(tiap unit tdr dr 5-7 anak) 5 5 5 5 5 1 1	2/anak 7,5 7,5 7,5 4 7,5 2 2	4 3 3 3 3 4 2	50 10 10 10 10 1 1	300 120 120 120 80 120 6 4
5. Hunian Putri ▪Istirahat ▪Belajar ▪Berkumpul/bersosialisasi ▪Bermain (usia kanak-kanak)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kamar huni putri <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg tidur dan rg ganti 2. Rg bersama <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg belajar ▪ Area bermain ▪ Rg Bersama/hiburan 3. Area servis <ul style="list-style-type: none"> ▪ L.V ▪ Rg cuci 4. Rg jaga <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg tidur ▪ L.V 	50(tiap unit tdr dr 5-7 anak) 5 5 5 5 5 1 1	2/anak 7,5 7,5 7,5 4 7,5 2 2	4 3 3 3 3 2 2	50 10 10 10 10 1 1	300 120 120 120 80 120 6 4
6. Ketrampilan ▪Praktek/latihan ▪Kursus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rg Kursus Tari <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg latihan ▪ Rg penyimp alat 2. Rg Kursus Musik <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg lat musik trad ▪ Rg lat musik band 3. Rg Kursus Menjahit <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg jahit dan membordir ▪ Rg perancangan dan peragaan busana 4. Rg Kursus Elektro <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg praktek ▪ Gudang 5. Rg Kursus Otomotif <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bengkel kerja ▪ Gudang 6. Rg Kursus Souvenir <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg perancangan dan praktek 7. Rg Kursus Kecantikan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg praktek potong dan praktek make up 	50 15 10 25 25 5 5 25 10	75 22,5 15 37,5 37,5 7,5 7,5 37,5 15	30 9 6 15 15 3 3 15 6	1 1 1 1 1 1 1	100 30 21 52 52 12 9 12 52 21

	8. Rg Kursus Bahasa dan bimbel ▪ Rg belajar bimbel	50	75	30	1	100
	dan kursus bahasa ▪ Perpustakaan	10	15	6	1	21
	9. Area Servis ▪ Gudang				1	9
	▪ L.V	1	2	2	1	4
7. Kegiatan pendukung lainnya ▪ Memasak (keperluan anak panti sehari-hari) ▪ Berkumpul (pembinaan, hiburan) ▪ Katering ▪ Makan	1. Rg hiburan/bersama ▪ Rg tv dan rg bersama	50	75	30	1	100
	2. Rg makan ▪ Ruang makan	50	75	30	1	100
	3. Dapur ▪ Dapur kotor	5	7,5	3	1	12
	▪ Rg memasak /katering	5	7,5	3	1	12
	▪ Rg cuci	2	4	1,6	1	6
	4. Rg pengelola ▪ Rg tidur	1	2	4	1	6
	▪ L.V	1	2	2	1	4
	5. Area servis ▪ Gudang Sembako				1	12
	6. Gudang ▪ Gudang perlengkapan sehari-hari (perlengk mandi, cuci dll)				1	12
8. Sosialisasi dan kemasyarakatan ▪ Anjingsana (silaturahmi donatur) ▪ Pertemuan dg warga ▪ Pengajian dg warga	1. Aula Penambahan pada area servis saja yaitu : ▪ Gudang ▪ L.V	150	225	75	1	300
		2	2	2	1	9
		4			1	4
	2. Mushola Penambahan pada area servis saja yaitu : ▪ Tempat wudlu baru	70	105	40	1	150
	▪ L.V	10	15	6	1	21
	▪ Gudang perlengkapan	2	2	2	2	8
					1	9

Sumber : Pemikiran

3.2. Analisa Blok Hunian

3.2.1. Analisa Unit-unit Pada Blok Hunian

Blok hunian merupakan tempat anak banyak menghabiskan waktunya untuk beraktivitas selama sehari²⁰. Prosentase anak menghabiskan waktu (dalam 24 jam) di area hunian kurang lebih 45 %, waktu anak melakukan kegiatan sekolah (diluar panti) pada anak SLTP dan SLTA kurang lebih 30 % sedang pada anak SD 20 %. Sedangkan kegiatan-kegiatan yang lain yang dilakukan oleh anak di luar area hunian sekitar 20-30 %. Kegiatan diluar area hunian tersebut meliputi kegiatan-kegiatan yang dilakukan ruang-ruang ketrampilan atau saat kegiatan beribadah (shalat berjamaah).

Alasan-alasan tersebut diatas yang menjadi dasar pertimbangan bahwa area hunian memerlukan pembahasan yang lebih mendalam dibanding dengan area-area yang lain yang berada di panti ini.

3.2.1.1. Karakter dan Sifat Kegiatan

a. Pola kegiatan pada unit-unit hunian

Pada area hunian panti asuhan ini setiap unitnya ditempati oleh empat sampai enam anak. Masing-masing anak asuh bertanggung jawab atas unit hunian yang ditempati oleh mereka.

Penghuni pada masing-masing unit dicampur antara anak-anak dengan remaja. Hal ini bertujuan agar anak asuh yang lebih besar dapat membantu dalam mengawasi serta mengasuh adik-adiknya.



Gambar 3.4: Skema hubungan antara ket unit dg pengelola dan penghuni lain
Sumber : Pemikiran

Anak yang masih kecil biasanya memerlukan perhatian dan pengawasan yang lebih besar daripada anak yang usianya lebih banyak. anak yang lebih besar diharapkan dapat membantu mengawasi dan membimbing adik-adiknya. Tugas-tugas seperti mencuci pakaian dan membersihkan kamar pada anak yang lebih kecil dapat dibantu oleh 'kakak-kakaknya'. Tanggung jawab yang diberikan pada anak asuh pada hunian yang mereka tempati antara lain adalah tanggung jawab akan kebersihan pada masing-masing ruang yang terdapat di unit hunian.

Masing-masing ketua unit bertanggung jawab dengan pengelola atas unit yang ditempati. Pengelola tetap memberikan pengawasan terhadap masing-masing unit. Ketua unit ditunjuk oleh pengelola dengan persetujuan dari anggota penghuni lainnya. Ketua unit dipilih diantara yang paling dewasa dan dapat bertanggung jawab terhadap anak yang lain.

b. Karakter kegiatan pada ruang hunian

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada area hunian adalah sebagai berikut:

1. Istirahat

Kegiatan utama adalah tidur dan istirahat siang. Sedangkan kegiatan lain yang dimungkinkan dilakukan selain istirahat Karakter kegiatan disini adalah: tenang, nyaman, bersih dan pencahayaan yang sedang-terang (terang digunakan untuk keperluan khusus). Ruang yang digunakan untuk menampung jenis kegiatan ini adalah ruang tidur.

Karakter warna yang dapat digunakan pada ruang tidur diantaranya adalah warna-warna lembut seperti warna-warna biru muda, hijau atau ungu muda.

2. Mandi, cuci kakus (mck)

Merupakan kegiatan rutin sehari-hari yang dilakukan secara bergantian pada waktu-waktu yang hampir bersamaan.

3. Belajar

Kegiatan belajar dilakukan di area hunian secara bersama-sama atau individual.

Belajar secara individual dilakukan oleh anak pada saat-saat khusus seperti saat menjelang ulangan atau saat mengerjakan tugas kelas dari sekolah. Karakter wadah yang,



Gambar 3.5: Kegiatan belajar dan berkumpul yg dilakukan anak di ruang huni
Sumber : Dokumentasi Pribadi

diperlukan untuk menampung kegiatan ini adalah tenang, pencahayaan yang cukup dan bersih. Selain itu warna yang ideal yang digunakan di ruang belajar adalah warna-warna terang seperti warna kuning, jingga.

4. Berkumpul

Kegiatan ini dilakukan saat waktu-waktu senggang. Kegiatan ini merupakan bentuk sosialisasi dan interaksi antara sesama penghuni panti. Selain digunakan untuk bersosialisasi saat-saat berkumpul bersama biasanya juga

digunakan oleh pengelola untuk membina dan bertukar pendapat dengan anak-anak mengenai masalah yang muncul.

3.2.1.2. Pendekatan Peruangan Pada Unit-unit Hunian

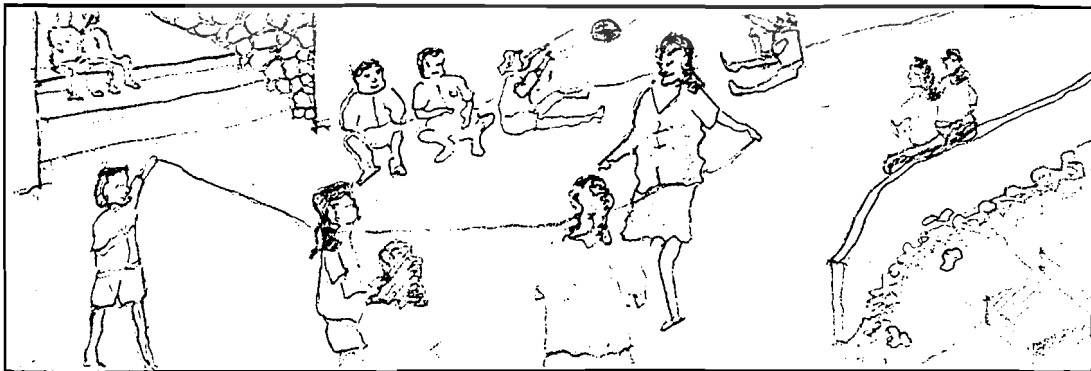
Jalur sirkulasi linier pada blok-blok hunian merupakan space yang sangat mendukung untuk dijadikan "ruang-ruang" bersama bagi anak. Pada kondisi saat ini jalur sirkulasi sering digunakan untuk duduk-duduk, bermain gitar (anak-anak remaja) dan bermain.

Gambar 3.6: jalur sirkulasi yg saat ini sering digunakan untuk duduk-duduk dan berkumpul. Sumber : Dokumentasi Pribadi

Kurangnya tempat untuk berinteraksi menjadikan jalur sirkulasi pada blok-blok hunian menjadi tempat untuk melakukan kegiatan-kegiatan tersebut.

Jalur sirkulasi merupakan suatu area yang sebenarnya dapat menjadi wadah bagi anak untuk berinteraksi dengan anak asuh lain. Pada simpul-simpul jalur sirkulasi dapat ditampung kegiatan-kegiatan tertentu bagi anak-anak. Bagi remaja simpul-simpul pada jalur-jalur sirkulasi dapat dijadikan sebagai tempat untuk bersosialisasi dan berkumpul dengan rekan-rekan (duduk-duduk dan mengobrol).

Gambar 3.7: jalur sirkulasi yg saat ini dijadikan sbg tempat bermain oleh anak-anak asuh. Sumber : Dokumentasi Pribadi.

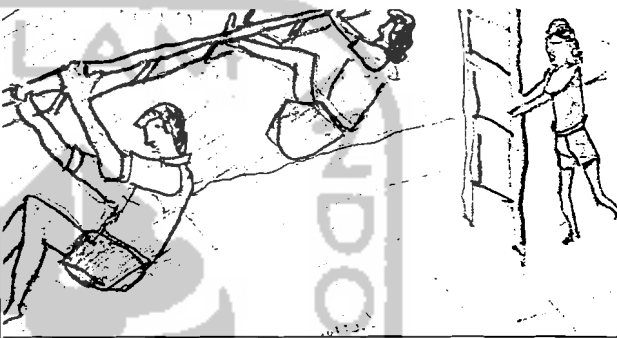
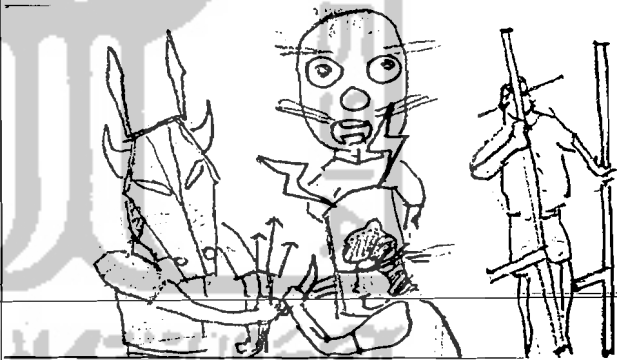
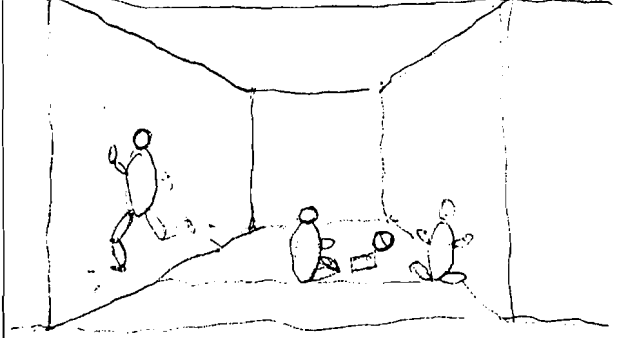


*Gambar 3.8 : jalur sirkulasi pada simpul-simpul tertentu dpt dijadikan sbg wadah untuk bermain dan berkumpul
Sumber : Pemikiran*

3.3. Area Bermain Sebagai Elemen Pengikat Ruang Pada Blok Hunian

Bermain merupakan tahap penting dalam perkembangan anak. Bermain juga merupakan proses belajar pada anak. belajar dan pengenalan terhadap lingkungan sekitar terhadap teman, dan orang-orang dewasa. Kegiatan bermain dapat dilakukan dilakukan oleh anak kapan dan dimanapun. Berikut ilustrasi tentang karakteristik bermain yang biasanya dilakukan oleh anak :

Tabel 3.7 : Karakteristik pada kegiatan bermain

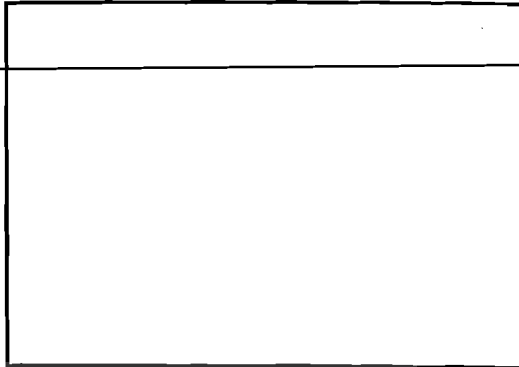
No	Karakteristik bermain	Keterangan gambar/ilustrasi
1	Bermain bersifat dinamis	
2	Selalu ada interaksi dengan alat bermain atau teman bermain	
3	Bermain menuntut ruang	

Sumber : Pemikiran

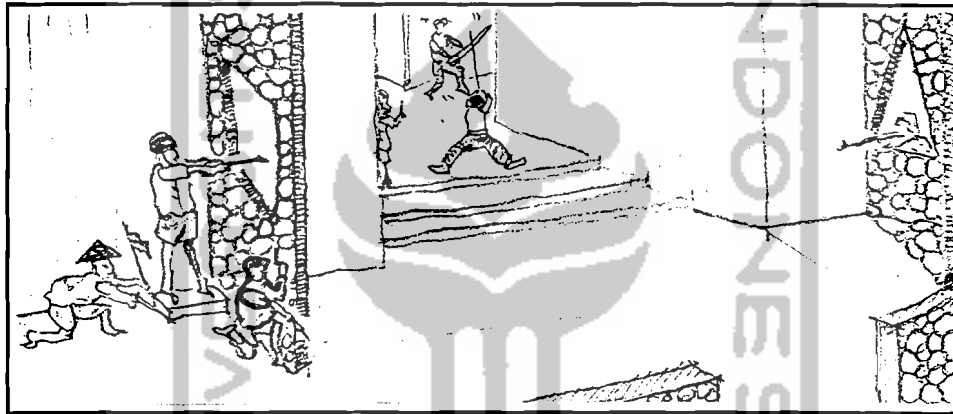
Arena bermain dapat berupa area

khusus bermain ataupun area-area tertentu yang sifatnya fleksibel (jalur sirkulasi koridor dsb). Area bermain tidak hanya terdapat dalam wadah khusus tetapi juga terdapat dalam elemen-elemen bangunan.

Gambar 3.9 : Kondisi area bermain saat ini belum diolah secara optimal. Sumber : Dok. Pribadi

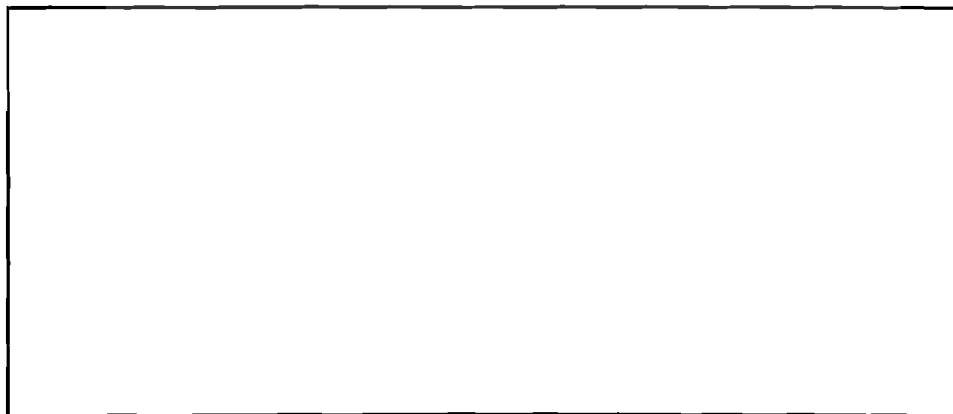


Elemen-elemen tertentu pada bangunan dapat dijadikan sebagai tempat bermain dan pendukung kegiatan bermain. Elemen-elemen tersebut diantaranya adalah kolom, lantai dan dinding.



Gambar 3.10 : jalur koridor bisa dimanfaatkan sbg area bermain dg permainan pada elemen-elemennya. Sumber : Pemikiran

Beberapa kegiatan bermain yang lain juga dapat dilakukan didalam ruangan. Kegiatan bermain yang biasanya dilakukan oleh anak didalam ruangan adalah kegiatan yang tidak menggunakan fisik tetapi lebih mengarah kepada pengembangan motorik pada anak.



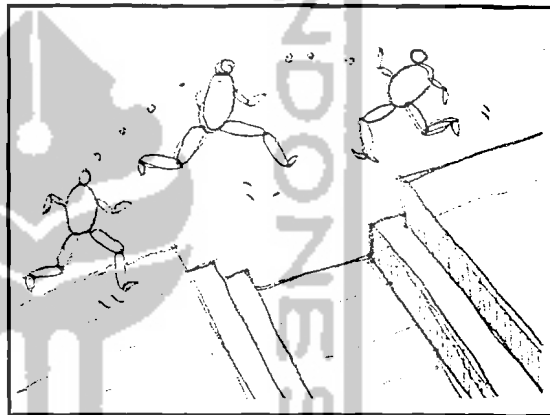
Gambar 3.11 : Ruang bermain serba guna bagi anak. Selain untuk bermain ruang ini juga dapat berfungsi sbg rg belajar atau praktek. Sumber : Pemikiran

Jenis-jenis kegiatan bermain didalam ruangan dikelompokkan kedalam dua kelompok. Yaitu jenis permainan tertentu yang dapat dilakukan didalam ruang yang dapat dilakukan dengan pengawasan dan beberapa jenis lainnya dilakukan tanpa memerlukan pengawasan khusus.

Selain dilakukan didalam ruangan, kegiatan bermain bagi anak-anak kebanyakan diluar ruangan. Kegiatan bermain yang dilakukan diluar ruang merupakan latihan bagi fisik anak. Selain melatih fisik, kecerdasan anak juga dapat dikembangkan melalui bermain dengan menggunakan pola-pola permainan tertentu. Beberapa jenis kegiatan bermain yang dapat memanfaatkan area luar yaitu antara lain adalah :

a. Kegiatan bermain berlari dan melompat

Jenis kegiatan berlari selain merupakan kegiatan olah raga (fisik) juga dapat menjadi tempat yang rekreatif bagi anak. Area berlari yang dibuat naik-turun ataupun berkelok dengan karakter bahan yang berbeda dapat menambah pengalaman yang beragam bagi anak.



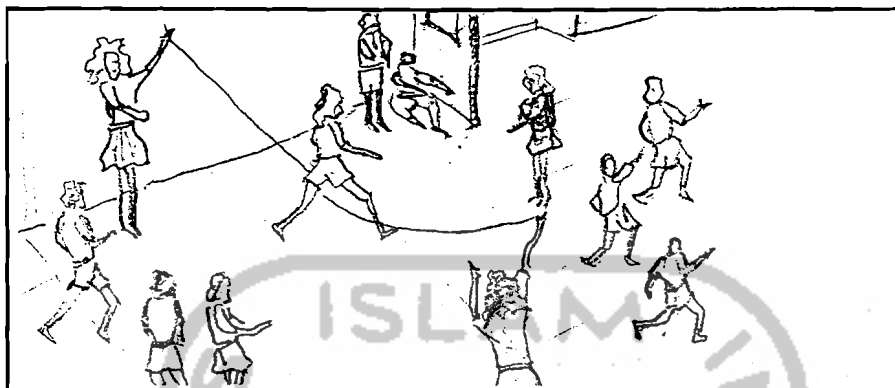
Gambar 3.12 : Keg bermain berlari & melompat mrpk terapi fisik bg anak.
Sumber : Pemikiran

Bermain dengan berlari dan melompat dapat dilakukan oleh anak diluar ruang ataupun didalam ruangan. Untuk kegiatan bermain berlari dan melompat yang dilakukan diluar ruangan bertujuan agar anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar serta belajar untuk mengenali kondisi alam.



Gambar 3.13 : Keg bermain berlari & melompat yg dilakukan diluar ruang bertujuan mengenalkan anak pd lingk sekitar. Sumber : Pemikiran

Selain dapat dilakukan diluar ruang bermain dapat juga dilakukan di dalam ruang ataupun pada jalur-jalur sirkulasi. Hal ini sesuai dengan karakter anak yang selalu ingin bergerak dan mengenali apa-apa yang ada disekitar mereka.

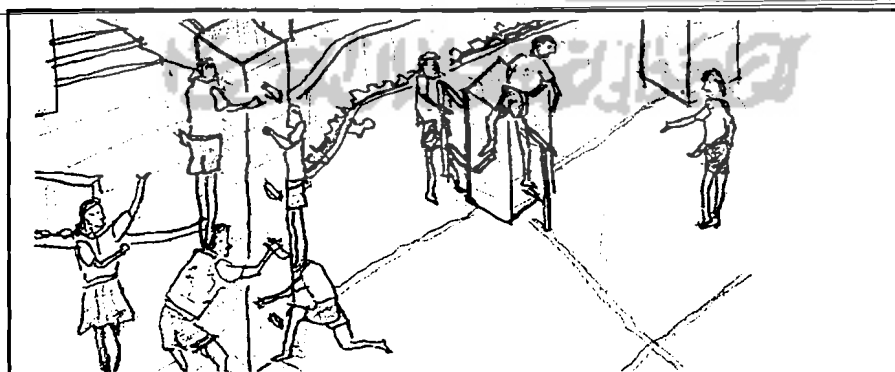


Gambar 3.14 : Keg bermain berlari & melompat dpt juga dilakukan oleh anak pd jalur-jalur koridor. Sumber : Pemikiran

b. Kegiatan bermain memanjat

Seperti halnya kegiatan berlari , kegiatan memanjat dapat menjadi kegiatan yang menarik minat anak. Memanjat dapat dilakukan oleh anak sambil belajar tentang berbagai macam bidang (kubus, segitiga, prisma dsb), karakter materi (kayu, beton dsb) ataupun macam warna.

Selain untuk mengajari anak tentang berbagai macam bentuk memanjat juga melatih fisik anak serta mengenali tentang karakter-karakter dan sifat benda-benda tertentu. Sebagai misal memanjat di pohon berbeda dengan memanjat di dinding atau di tali.

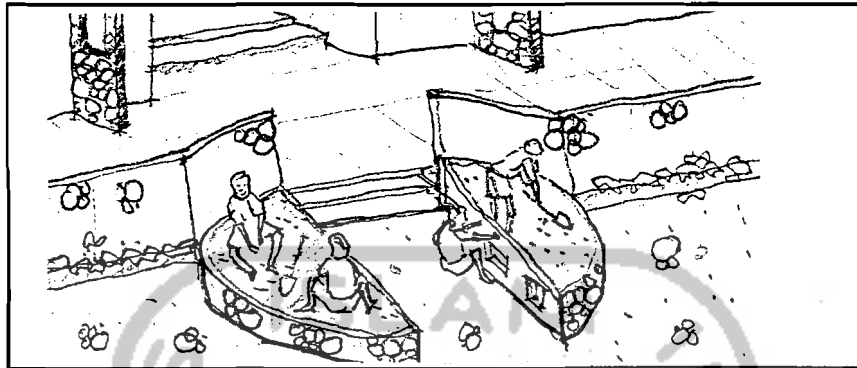


Gambar 3.15 : Keg bermain memanjat sambil mengajari anak tentang karakter dan sifa benda. Sumber : Pemikiran

c. Kegiatan bermain pasir dan tanah

Bermain pasir dan tanah tidak selalu merupakan kegiatan bermain yang -

identik dengan kotor. Justru dengan kegiatan bermain pasir dan tanah kreativitas anak dan imajinasinya dapat berkembang. Pengenalan bentuk bidang dan ruang dapat dilakukan oleh anak dengan membentuknya dari pasir ataupun tanah.



Gambar 3.16 : Keg bermain pasir dan tanah dilakukan anak pd space/kantong-kantong yg diberikan di simpulan jalur koridor. Sumber : Pemikiran

Pada simpulan jalur-jalur sirkulasi dapat disediakan area bermain pasir dan tanah bagi anak.

3.4. Analisa Site

3.4.1. Tapak yang Dipertahankan

Lahan yang dipergunakan untuk panti asuhan anak Wiloso Projo adalah lahan yang memang diperuntukkan untuk menampung kegiatan-kegiatan sosial. Selain digunakan sebagai panti asuhan lahan ini juga dipergunakan untuk membangun bangunan kalurahan, SLTP, SD (sekarang sudah ditutup) dan Masjid.

Atas permintaan Sultan lahan ini diharapkan tetap digunakan sebagai lahan sosial tetap dipertahankan fungsinya. Hal ini mejadi bahan pertimbangan bagi Pemda Tingkat II Kodya Yogyakarta untuk tetap menggunakannya untuk menampung kegiatan panti asuhan Wiloso Projo.

3.4.2. Lingkungan yang Kondusif

Site panti asuhan Wiloso Projo berada di kawasan perkotaan. Wilayah sekitar panti adalah kawasan permukiman dan perdagangan. Site yang akan digunakan untuk pengembangan panti asuhan ini tidak akan dipindahkan. Hal ini sesuai dengan tujuan semula dari pemerintah yang memang menginginkan bahwa lahan tersebut tetap digunakan untuk keperluan sosial.

Selain pertimbangan tersebut diatas faktor-faktor lain yang menjadi dasar tidak dipindahkannya lokasi panti asuhan ini adalah sebagai berikut :

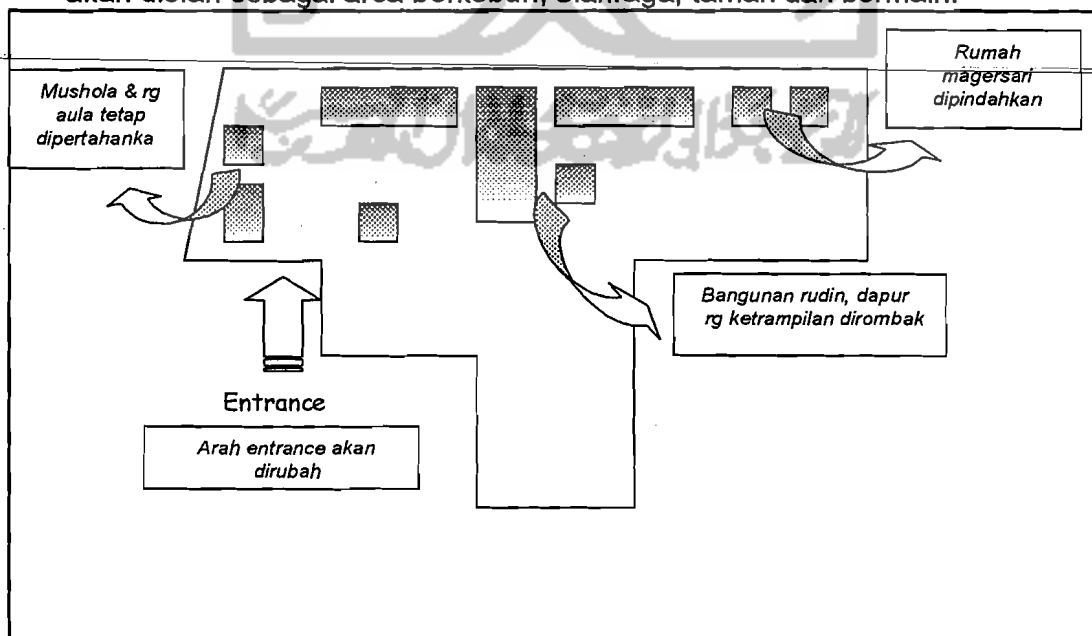
- Banyak penduduk yang berada disekitar panti asuhan ini yang kurang mampu memasukkan anaknya kepanti asuhan ini.
- Beberapa penduduk juga dipekerjakan dipanti asuhan ini.
- Lokasi panti asuhan yang berada tidak jauh dari tempat-tempat pendidikan.
- Dilewati oleh alat transportasi umum/mudah dalam pencapaiannya.

Hal inilah yang kemudian mendorong pemerintah untuk tidak memindahkan lokasi panti asuhan ini dan memberikan rekomendasi bantuan pengembangan pada panti asuhan ini.

3.4.3. Pengolahan Tapak

Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan pada pengolahan tapak antara lain adalah :

- Rumah-rumah penduduk yg ada di dalam lingkungan panti akan di beri pembatas dengan space yang akan digunakan untuk keperluan panti atau dipindahkan ke lahan bekas SD.
- Adanya pembatasan terhadap anak-anak luar yang sering mengunjungi panti dengan leluasa. Hal ini akan dicoba diatasi dengan pengalihan pintu masuk dan pembenahan pola pagar.
- Pengoptimalan penggunaan lahan yang selama ini belum digunakan. Lahan akan diolah sebagai area berkebun, olahraga, taman dan bermain.



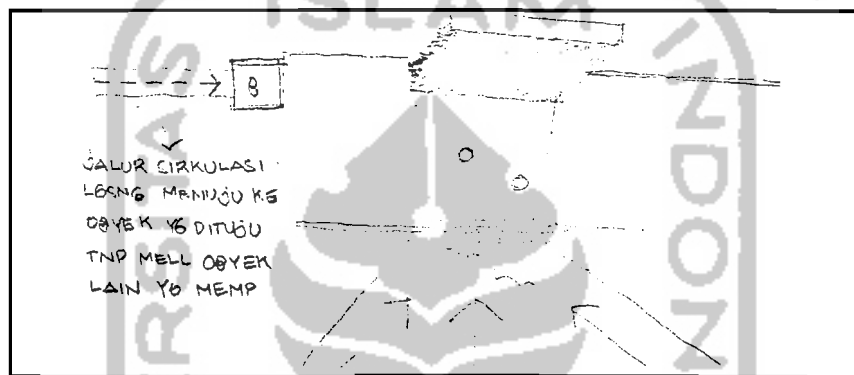
Gambar 3.17 : Pengolahan tapak pada panti
Sumber : Pemikiran

3.5. Analisa Sirkulasi Ruang Dalam dan Ruang Luar

Sirkulasi dalam dan luar dikelompokkan berdasarkan fungsi-fungsi ruang serta tingkat kepentingan kegiatan yang terdapat dalam ruang tersebut. Sirkulasi dapat dibagi menjadi :

a. Sirkulasi utama

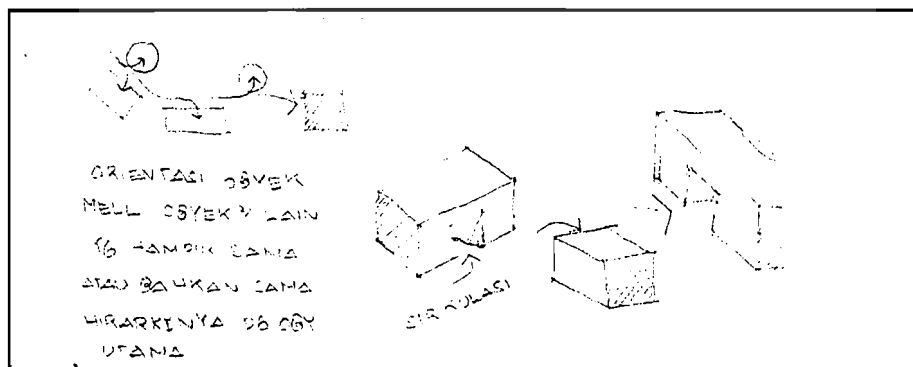
Sirkulasi utama adalah sirkulasi dalam dan luar yang dapat dicapai secara langsung kedalam bangunan atau ruang tersebut. Sirkulasi seperti ini akan digunakan pada ruang-ruang formal. Seperti pada ruang kantor/pengelola, rg medis dsb. Jalur sirkulasi ini sifatnya "tegas" artinya arah yang ditunjukkan pada orientasi nya langsung mengarah ke obyek yang dituju.



Gambar 3.18 : skema jalur-jalur sirkulasi utama
Sumber : Pemikiran

b. Jalur sirkulasi sekunder

Sirkulasi sekunder adalah sirkulasi dalam dan luar yang dapat dicapai dengan melalui obyek-obyek tertentu sebelum sampai ke obyek yg dituju. Sirkulasi seperti ini biasanya digunakan untuk menghubungkan ruang/bangunan yang sifatnya semi formal sampai ke non formal. Sirkulasi sekunder biasanya digunakan pada ruang-ruang hunian, ketrampilan dsb.



Gambar 3.19 : Skema jalur-jalur sirkulasi sekunder
Sumber : Pemikiran

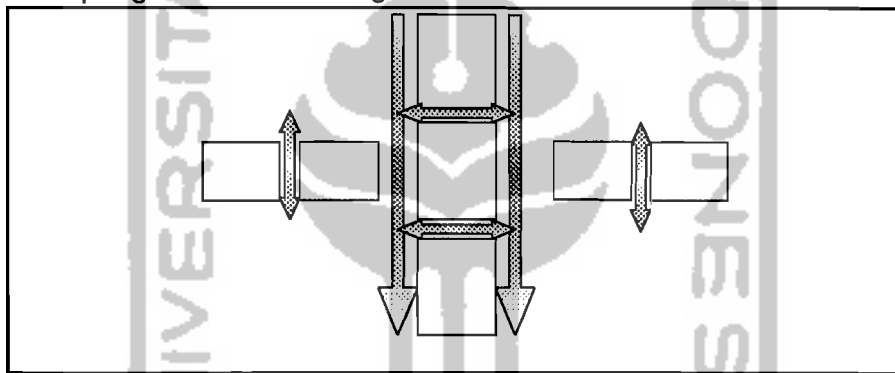
3.5.1. Pengelompokan Ruang dan Susunan Ruang

a. Pengelompokan Ruang

Pengelompokan ruang-ruang seperti halnya pada sirkulasi memiliki beberapa pertimbangan antara lain adalah :

- Pengelompokan ruang akan terdiri dari ruang-ruang yang berurutan atau memiliki kesamaan pada karakternya.
- Pengelompokan ruang akan terdiri dari ruang-ruang yang juga sama dimensinya.

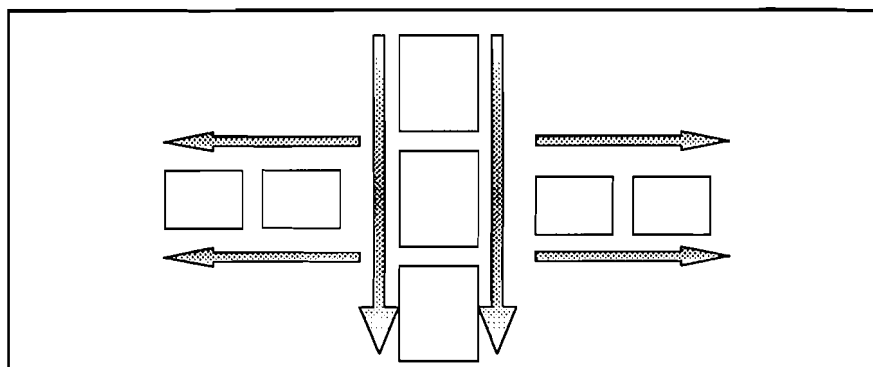
Dari aspek tersebut diatas maka organisasi/pengelompokan ruang yang linier merupakan alternatif yang dapat digunakan pada pengembangan panti ini. Didalam organisasi ruang linier dimana ruangnya disusun secara berderet/bersebelahan yang diikat oleh suatu jalur yang juga linier akan memudahkan pengelola dalam mengawasi anak.



Gambar 3.20 : skema jalur-jalur sirkulasi sekunder
Sumber : Pemikiran

b. Susunan Ruang

Susunan ruang didalam bangunan panti asuhan ini dikelompokkan berdasarkan pada persamaan karakter ruangnya serta aktivitas yg diwadahnya. Pengelompokan ruang-ruang ini bertujuan untuk memudahkan pengawasan terhadap anak dan pola-pola aktivitas yang akan dilakukan.



Gambar 3.21 : Skema susunan ruang dan dan jalur sirkulasi sbg pengikat. Sumber : Pemikiran

3.5.2. Distribusi Kelompok Kegiatan Dalam Setiap Massa

Kegiatan-kegiatan yang berlangsung di panti asuhan didistribusikan kedalam bangunan atau massa-massa. Pendistribusian kegiatan ke bangunan tersebut disesuaikan dengan karakter kegiatan dan pola kegiatan yang berlangsung.

Berikut pendistribusian kegiatan kedalam kelompok bangunan :

Tabel 3.8 : Kelompok kegiatan pada tiap massa

<p>Kelompok Kepengelolaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rg Pengelola <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg tamu ▪ Rg Kepala Panti ▪ Rg karyawan ▪ Rg pertemuan 2. Rg Administrasi <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg Humas dan Tata Usaha ▪ Rg Arsip ▪ Showroom dan rg koperasi ▪ Ruang kesehatan ▪ Ruang konseling 3. Rumah Dinas Kepala Panti <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg tamu ▪ Rg Tidur ▪ Rg makan ▪ Rg bersama ▪ Dapur ▪ L.v 4. Area Servis <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gudang penerimaan sumbangan ▪ Gudang penyimpanan (brg inventaris) ▪ Km/wc 5. Garasi mobil dinas 	<p>Kelompok Hunian Putra</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kamar huni putra <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg tidur dan rg ganti ▪ Rg belajar 2. Rg bersama <ul style="list-style-type: none"> ▪ Area bermain ▪ Rg Bersama/hiburan 3. Area servis <ul style="list-style-type: none"> ▪ Km/wc ▪ Rg cuci 4. Rg jaga <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg tidur ▪ Km/wc 	<p>Kelompok Hunian Putri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kamar huni putri <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg tidur dan rg ganti ▪ Rg belajar 2. Rg bersama <ul style="list-style-type: none"> ▪ Area bermain ▪ Rg Bersama/hiburan 3. Area servis <ul style="list-style-type: none"> ▪ Km/wc ▪ Rg cuci 4. Rg jaga <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg tidur ▪ Km/wc
<p>Kelompok Ruang Ketrampilan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rg Kursus Tari <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg latihan ▪ Rg penyimp alat 2. Rg Kursus Musik <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg lat musik trad ▪ Rg lat musik band 3. Rg Kursus Menjahit <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg jahit dan membordir ▪ Rg perancangan dan peragaan busana 4. Rg Kursus Elektro <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg praktek ▪ Gudang 5. Rg Kursus Otomotif <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bengkel kerja ▪ Gudang 6. Rg Kursus Souvenir <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg perancangan dan praktek 7. Rg Kursus Kecantikan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg praktek potong dan praktek make up 8. Rg Kursus Bahasa dan bimbel 	<p>Kelompok Fasilitas Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rg hiburan/bersama <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg tv dan rg bersama 2. Rg makan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang makan 3. Dapur <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapur kotor ▪ Rg memasak /katering ▪ Rg cuci 4. Rg pengelola <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rg tidur ▪ Km/wc 5. Area servis <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gudang Sembako 6. Gudang <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gudang perlengkapan sehari-hari (perlengk mandi, cuci dll) ▪ Gudang ditribusi dapur 	<p>Kelompok Bangunan yg Dipertahankan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aula <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penambahan pada area servis saja yaitu : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gudang ▪ Km/wc 2. Mushola <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penambahan pada area servis saja yaitu : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tempat wudlu baru ▪ Km/wc ▪ Gudang perlengkapan

	<ul style="list-style-type: none"> Rg belajar, bimbel dan kursus bahasa 		
9. Area Servis	<ul style="list-style-type: none"> Perpustakaan Gudang Km/wc 		

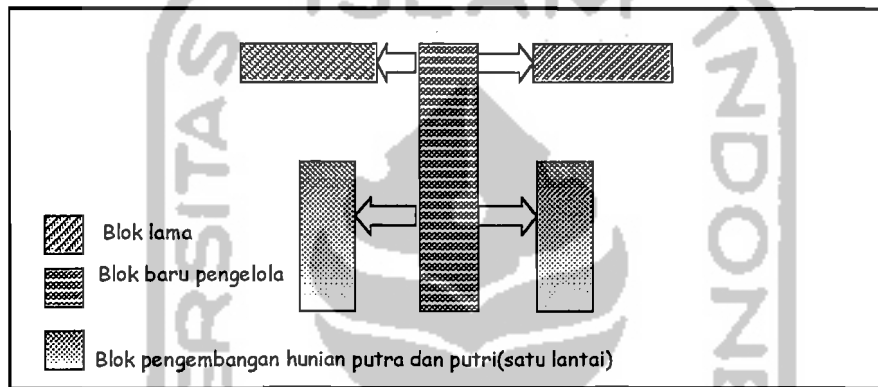
Sumber : Pemikiran

3.5.3 Pola Gubahan Massa

Pola –pola pada gubahan massa ditentukan berdasar hirarki kegiatan yang ditampung dan kesamaan jenis kegiatan yang diwadahi.

1. Alternatif pola yang pertama adalah sebagai berikut :

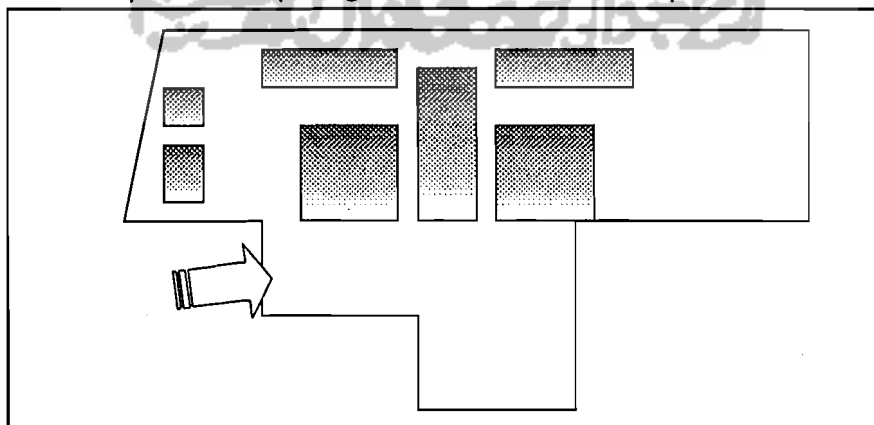
Bangunan terdiri dari 3 blok massa baru dan 4 blok massa lama. Blok-blok ini semuanya terdiri dari satu lantai.



Gambar 3.22 : Alternatif I pola gubahan massa. Sumber : Pemikiran

Pada pola gubahan massa diatas blok pengelola menjadi kontrol secara langsung terhadap blok-blok yang lain. Pengawasan terhadap blok hunian lebih diperkuat. Hal ini ditunjukkan dengan perletakan blok hunian yang berhubungan secara langsung dengan unit pengelola.

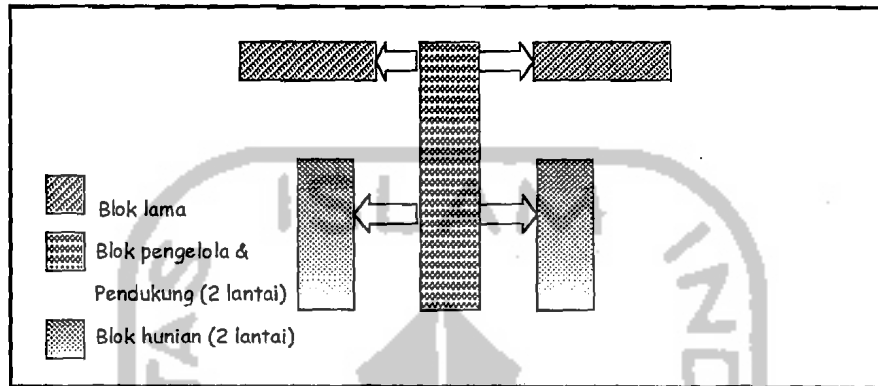
Berikut skema perletakan pola gubahan massa-massa pada site :



Gambar 3.23 : skema perletakan alternatif pola gubahan massa pd site. Sumber : Pemikiran

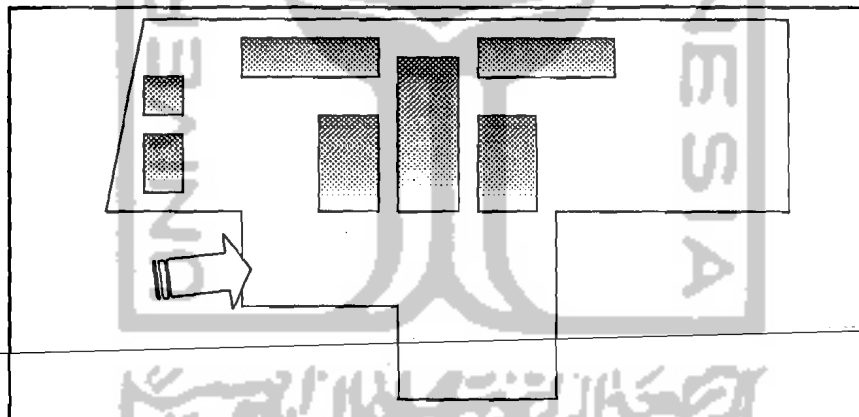
Kelebihan dari pola ini adalah pola pengawasan dapat dilakukan lebih optimal pada tiap unitnya. Sedangkan pola ini memiliki kekurangan yaitu pemanfaatan lahannya yang kurang optimal.

2. Alternatif yg kedua adalah massa terdiri dari 3 blok baru dan 4 blok lama. Ketiga blok tersebut terdiri dari dua lantai. Masing-masing blok terdiri dari dua atau tiga kelompok kegiatan.



Gambar 3.24 : skema alternatif II pola gubahan massa
Sumber : Pemikiran

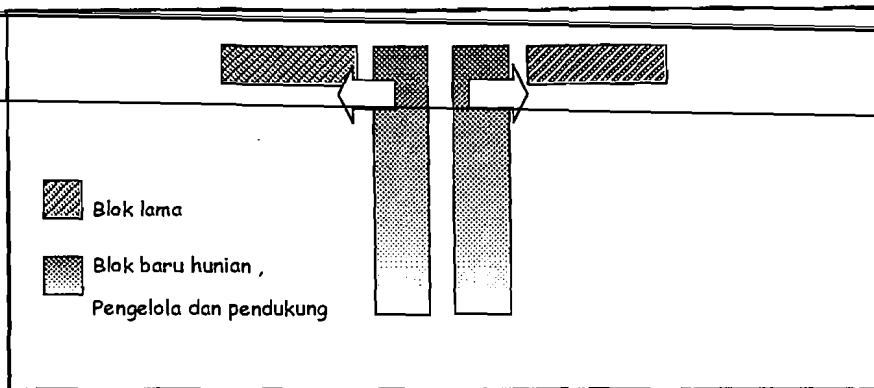
Berikut skema perletakan pola gubahan massa-massa pada site :



Gambar 3.25 : skema perletakan alternatif II pola gubahan massa pd site. Sumber : Pemikiran

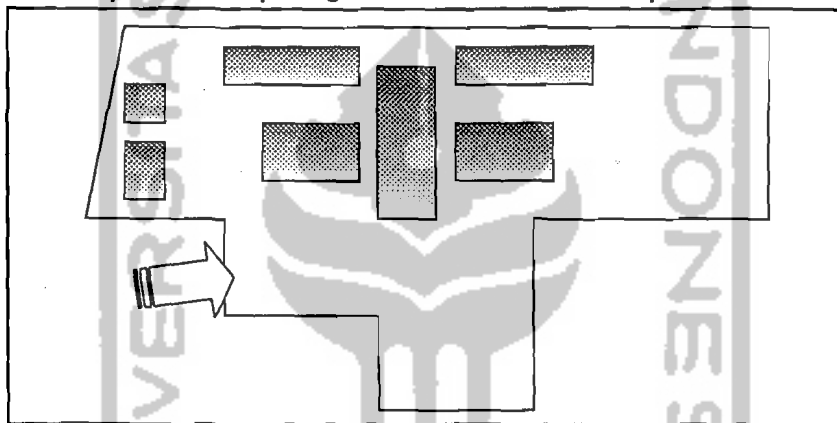
Kelebihan dari pola ini adalah pengefisienan penggunaan lahan serta pengawasan yang optimal pada tiap unit bangunannya.

3. Alternatif ketiga adalah bangunan lama terdiri dari empat blok massa sedang bangunan baru terdiri dari dua blok . Dua blok baru terdiri dari bangunan dua lantai. Dua blok baru tersebut menampung jenis kegiatan yang sama.



Gambar 3.26 : skema alternatif III pola gubahan massa
 Sumber : Pemikiran

Berikut skema perletakan pola gubahan massa-massa pada site :



Gambar 3.27 : skema perletakan alternatif III pola gubahan massa pada site
 Sumber : Pemikiran