

## PERANCANGAN INTERIOR PANTI ASUHAN YATIM BANI SALAM BANDUNG DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI

Adilla Retno Savitri, Santi Salayanti

Program Studi Desain Interior, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi No.1 Ters. Buah Batu, Bandung

[dillasavitri@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:dillasavitri@student.telkomuniversity.ac.id) , [salayanti@telkomuniversity.ac.id](mailto:salayanti@telkomuniversity.ac.id)

### ABSTRAK

Masalah kemiskinan di Indonesia pada tahun 2019 menurut Badan Pusat Statistik sudah mencapai angka 25.14 juta jiwa dari total jumlah penduduk sebesar 270 juta jiwa, dengan hal tersebut meningkatnya jumlah anak terlantar di Indonesia karna permasalahan ekonomi yang dialami orang tuanya. Berdiri dari permasalahan tersebut Panti Asuhan Yatim Bani Salam menjadi salah satu solusi anak terlantar yang berada di kota Bandung dengan tugas menampung, membesarkan dan menjaga anak-anak terlantar. Panti asuhan ini berada di lingkungan kampus dan lingkungan penduduk yang tepatnya di jl. Terusan Buah Batu No.283, kota Bandung. Panti asuhan ini mewajibkan anak-anaknya untuk mendapatkan pendidikan akademik berupa sekolah, selain itu panti asuhan ini juga memiliki visi dan misi untuk dapat mengembangkan dan memanfaatkan tenaga, ilmu dan keahlian anak. Namun pada kenyataannya dengan luas bangunan yang tidak memungkinkan yaitu sebesar 250-300m<sup>2</sup> untuk dapat menampung fasilitas-fasilitas pengembangan tenaga, ilmu, kemampuan serta kreativitas tersebut. Dengan itu tujuan dari perancangan panti asuhan ini adalah untuk menciptakan fasilitas-fasilitas kebutuhan anak dan pengembangan kemampuan serta kreativitas anak, dengan itu diharapkan anak dapat memiliki bekal yang lebih menjamin untuk kehidupan selanjutnya. Secara klasifikasi panti asuhan ini tergolong dalam panti sosial asuhan anak yang memiliki tugas untuk melayani, membimbing dan merehabilitasi anak, dengan itu diperlukan penanganan psikologis yang sesuai dengan pendekatan pada perancangan ini, yang berupa fasilitas pendukung treatment psikologis untuk anak terlantar.

Kata Kunci: panti asuhan, kemiskinan, anak terlantar, kreativitas

### ABSTRACT

The problem of poverty in Indonesia in 2019 according to the Central Statistics Agency has reached 25.14 million people out of a total population of 270 million, with this increasing number of neglected children in Indonesia due to economic problems experienced by their parents. Standing up from the problem, the Orphanage Bani Salam Orphanage is one of the solutions for abandoned children in the city of Bandung with the task of accommodating, raising and looking after abandoned children. This orphanage is located in the campus environment and the exact population in JL. Terusan Buah Batu No.283, Bandung city. This orphanage requires their children to get academic education in the form of schools, besides this orphanage also has a vision and mission to be able to develop and utilize the energy, knowledge and expertise of children. But in fact with the size of the building that is not possible that is equal to 250-300m<sup>2</sup> to be able to accommodate facilities for the development of energy, knowledge, abilities and creativity. With that the purpose of designing this orphanage is to create facilities for the needs of children and the

development of children's abilities and creativity, with it is expected that children can have a stock that is more secure for the next life. Classically, the orphanage is classified as a social orphanage that has the task of serving, guiding and rehabilitating children, so psychological treatment is needed in accordance with the approach to this design, in the form of psychological treatment support facilities for abandoned children.

Keywords: orphanage, poverty, abandoned children, creativity

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut data yang diperoleh melalui Badan Pusat Statistik pada tahun 2019 menyatakan bahwa jumlah kemiskinan di Indonesia meningkat hingga 25.14 juta jiwa dari jumlah penduduk Indonesia sebanyak 270 juta jiwa yang menyebabkan meingkatnya jumlah anak terlantar di Indonesia, dengan permasalahan yang ada Panti Asuhan Yatim Bani Salam merupakan salah satu dari sekian banyak solusi dari penanganan permasalahan anak terlantar. Panti Asuhan Yatim Bani Salam merupakan salah satu panti asuhan dikota Bandung yang menampung anak-anak terlantar yang berada di Bandung dan sekitarnya. Panti asuhan ini memiliki luas bangunan sebesar 250-300m<sup>2</sup> dengan jumlah anak sebanyak 72 anak., 8 pengasuh, 9 staff, dan kepala panti asuhan. Pada salah satu visi dan misi dari panti asuhan ini menyatakan bahwa untuk dapat memanfaatkan dan mengasah tenaga, ilmu dan potensi yang ada pada anak, namun tidak adanya penyediaan fasilitas untuk dapat memenuhi visi dan misi tersebut. Selain itu Panti Asuhan Yatim Bani Salam ini termasuk dalam klasifikasi panti sosial asuhan anak yang memiliki tugas untuk dapat melayani, membimbing dan merehabilitasi anak terlantarm dengan pelaynan rehabilitasi tentu dibutuhkannya teratmen dan penyediaan fasilitas yang berhubungan dengan kegiatan yang berkaitan dengan psikologis anak.

Dari kebutuhan fasilitas dan pelayanan yang diharuskan ada dalam panti asuhan membutuhkan luasan bangunan yang lebih besar dibandingkan bangunan Panti Asuhan Yatim Bani Salam saat ini. Bangunan panti asuhan sebelum perancangan berada di jl. Terusan Buah Batu Jalur Keluar Masuk Tol Buah Batu, kota Bandung. Dengan fasilitas berupa resepsionis, ruang serbaguna yang

digunakan oleh anak-anak panti asuhan dan staff panti asuhan, ruang kepala panti, ruang tidur anak, area cuci dan jemur, toilet, dapur, dan gudang. Fasilitas yang disediakan oleh panti asuhan ini tidak memenuhi ketentuan atau standar yang diberikan oleh pemerintah, dengan ini tujuan dari perancangan panti asuhan ini adalah untuk menciptakan fasilitas kebutuhan pokok anak, dan fasilitas penunjang keterampilan, kreativitas dan keahlian anak. Secara psikologis perancangan panti asuhan ini yang mayoritas adalah anak terlantar akan merasa berbeda jika dibandingkan dengan anak-anak yang tinggal bersama orang tuanya, dengan demikian psikis atau psikologis anak akan jauh berbeda dan terganggu, bahkan mental mereka pun akan terganggu. Dengan adanya pelayanan rehabilitas baik secara treatment maupun penyediaan fasilitas dapat membantu anak dalam kehidupan dimasa yang akan datang. Selain rehabilitasi, adaptasi juga berpengaruh pada anak-anak panti asuhan.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

- Panti Asuhan Yatim Bani Salam menyediakan fasilitas yang tidak sesuai dengan jumlah anak dan standarisasi dari pemerintah
- Panti Asuhan Yatim Bani Salam belum menyediakan fasilitas yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak
- Panti Asuhan Yatim Bani Salam belum menyediakan fasilitas yang berhubungan dengan perkembangan kemampuan, kreativitas dan keahlian anak

### **1.3 Rumusan Masalah**

- Bagaimana merancang ulang interior Panti Asuhan yang dapat menampung seluruh penggunaannya sesuai dengan fungsi-fungsi pada setiap ruang?
- Bagaimana merancang ulang interior Panti Asuhan sesuai dengan perkembangan psikologis anak?

- Bagaimana merancang ulang interior Panti Asuhan dengan memberikan akses anak untuk dapat mengembangkan diri, meningkatkan keterampilan, dan mengasah kemampuannya melalui perancangan?

## **1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

### **1.4.1 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan Panti Asuhan Yatim Bani Salam adalah untuk merancang interior panti asuhan dengan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan anak dan pengembangan keterampilan serta keahlian anak.

### **1.4.2 Sasaran Perancangan**

Adapun sasaran dari perancangan ini adalah:

1. Menjalankan tugas Panti Asuhan atau tujuan dari panti asuhan untuk memastikan anak-anak memiliki masa depan yang lebih baik
2. Memberikan akses kepada anak untuk dapat berkegiatan yang bermanfaat untuk anak dan dapat mengasah kemampuan atau keahlian anak yang berguna baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.
3. Menyediakan fasilitas dan sarana edukasi, dan media pembelajaran
4. Menggunakan furnitur pendukung yang ergonomis dan sesuai dengan fungsinya.

## **1.5 Batasan Perancangan**

Batasan perancangan pada proyek Panti Asuhan Yatim Bani Salam adalah sebagai berikut:

1. Nama Proyek : Panti Asuhan Yatim Bani Salam
2. User : Anak berusia 4 – 18 tahun, 8 pengasuh, kepala panti dan staff panti, juru masak dan guru
3. Alamat : wilayah pengembangan ujung berung, kec. Cibiru, kel. Cipadung Kidul, Jl. Soekarno Hatta, Bandung

4. Fasilitas yang masuk dalam perancangan adalah:
  - Fasilitas pengelola
  - Fasilitas pendukung
  - Fasilitas utama
5. Luasan perancangan  $\pm 2778m^2$ . Dengan perancangan 3 masa bangunan dari 6 masa bangunan, yang terdiri dari Gedung administrasi, Gedung asrama laki-laki, Gedung asrama perempuan.

## **2. KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI**

### **2.1 Definisi Panti Asuhan Anak**

Panti Asuhan atau Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) menurut Departemen Sosial (2004:4), yaitu suatu Lembaga yang memiliki tanggung jawab penuh terhadap penyediaan pelayanan yang berhubungan dengan kesejahteraan sosial untuk anak terlantar dengan cara emberikan pelayanan dan penyantunan untuk dapat memenuhi kebutuhan hidup dan kebutuhan psikis serta mental anak tersebut, dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan diri menjadi insan yang lebih baik

Sedangkan pengertian anak terlantar adalah Sekelompok anak yang disebabkan oleh situasi atau kondisi keluarga yang menyebabkan anak belum atau tidak terpenuhi hak-haknya yang sebagaimana menjadi tanggung jawab orang tua, seperti memperoleh hak dalam berpendidikan, mengembangkan diri dan mental, menyalurkan pemikiran dan pendapat yang sesuai dengan hati Nurani dan agama, hak memperoleh informasi dari berbagai cara sesuai dengan usia dan masa perkembangan, berhak untuk bersosialisasi, berkreasi, berkarya seni, dan bermain.

### **2.2 Klasifikasi Panti Asuhan**

Panti Asuhan Yatim Bani Salam ini termasuk dalam klasifikasi Panti Sosial Asuhan Anak, Tugas Panti Sosial Asuhan Anak menurut Kamus Besar Bahasa

Indonesia (KBBI) adalah Panti yang memiliki tugas untuk memberikan bimbingan, serta pelayanan rehabilitasi kepada anak yatim, piatu maupun keduanya agar dapat berperan aktif dan mandiri dalam kehidupannya

### **2.3 Standarisasi Panti Asuhan**

Secara garis besar, Standar Umum Panti Sosial menurut Menteri Sosial, adalah:

1. Kelembagaan, yang meliputi: Legalitas Organisasi, Visi Misi panti sosial, Organisasi dan Tata Kerja panti asuhan
2. Sumber Daya Manusia, yang meliputi: Aspek dari penyelenggaraan panti asuhan, yang terdiri atas unsur kepemimpinan, penunjang dan operasional, Pengembangan anak didalam panti asuhan
3. Sarana dan Prasarana, yang meliputi: Pelayanan teknis, Perkantoran, Umum
4. Pembiayaan (mempunyai sumber anggaran baik anggaran tetap hingga anggaran tidak tetap)
5. Pelayanan Sosial Dasar (pakaian, makanan, Kesehatan, tempat tinggal, dan pendidikan)
6. Monitoring - Evaluasi, yang meliputi: Monev proses, yang biasa disebut sebagai penilaian dari sebuah pelayanan yang berada di panti asuhan, Monev hasil, yaitu berupa hasil dari pencapaian setelah melalui proses pelayanan.

Sedangkan Standar Khusus Panti Sosial memiliki tahap sebagai berikut:

1. Tahap pendekatan awal, yang meliputi: Sosialisasi Program panti asuhan, Penjangkauan klien, Seleksi klien yang akan ditampung, Penerimaan klien dan pendaftaran, Konfensi kasus
2. Tahapan penjabaran dan pemahaman masalah, yang meliputi: Analisa kondisi dari klien, keluarga klien, dan lingkungannya, Karakteristik dari permasalahan,

sebab dari masalah dan implikasi masalah, Kapasitas mengatasi masalah yang ditemukan dan sumber daya, Konfensi khusus

3. Tahapan perencanaan pelayanan, yang meliputi: Menetapkan arah dan tujuan dari pelayanan, Menetapkan jenis pelayanan yang sesuai dengan masalah yang ada pada klien
4. Tahap pelaksanaan pelayanan, yang meliputi: Bimbingan individu, kelompok, dan sosial, Penyiapan lingkungan sosial, Bimbingan terhadap mental psikososial, Bimbingan terhadap fisik kesehatan, Bimbingan Pendidikan
5. Tahap pasca pelayanan: Pemberhentian pelayanan, dimana saat klien sudah mencapai tujuan dari pelayanan dan sesuai dengan rencana, Rujukan, disaat keadaan klien membutuhkan pelayanan yang tidak tersedia di panti asuhan tersebut, Pengembalian atau pemulangan klien, dimana saat klien sudah menyelesaikan proses pelayanan, Pembinaan lanjut, disaat klien sudah kembali ke keluarga.

#### **2.4 Kreativitas Anak dan Remaja**

Bentuk kreativitas pada masa perkembangan kanak-kanak dan pada masa perkembangan remaja tentu memiliki treatment yang berbeda. Pada masa kanak-kanak baik itu awal maupun akhir, proses perkembangan kreativitas dengan cara bermain dan belajar merupakan cara yang terbaik, karena pada dasarnya bermain merupakan sifat alami anak, dan terdapat hubungan erat antara sikap bermain anak dengan kreativitas. sedangkan pengembangan kreativitas pada remaja dapat berupa kegiatan yang merangsang ketelitian, keinovatifan, ketekunan dan sebagainya. Permainan yang dapat membentuk anak untuk dapat memiliki kreativitas yang tinggi adalah berupa: *Art, craft and project, Painting and coloring, Board games, Memory games, Domino, Card, Reading books, Dance, Gardening, Puzzels, blocks, Tape shape game and hopscotch, Playdough and origami*

Sedangkan pada masa remaja, anak sudah memiliki banyak kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan diluar rumah, yang berarti anak pada usai 12–18

tahun sudah banyak menghabiskan waktu diluar rumah dibandingkan dengan didalam rumah. Bentuk pengembangan keterampilan dan kreativitas pada remaja berupa kegiatan-kegiatan yang bermanfaat, dan dapat mengasah keahlian anak, seperti: Memasak atau tata boga, Menjahit, Multimedia, Musik, *Movie*, Kegiatan alam

### **3. Tema dan Konsep Perancangan**

#### **3.1 Tema Perancangan**

Tema yang digunakan adalah “*Explore Ability and Creativity*” dengan tujuan agar anak dapat mengasah keterampilan, keahlian dan kemampuan yang ada pada diri anak, dan diharapkan dapat berguna pada masa yang akan datang. Selain tujuan tersebut, perancangan panti asuhan ini juga menciptakan panti asuhan dengan fasilitas yang dapat memenuhi segala kebutuhan anak dan kebutuhan dalam pengembangan keterampilan serta keahlian anak.

#### **3.2 Konsep Perancangan**

Konsep yang diangkat dalam perancangan panti asuhan ini berdasarkan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya adalah penggunaan konsep “*Learning and Playing*”. Tujuan dari penggunaan konsep tersebut adalah untuk menciptakan suasana dengan konsep belajar dan bermain, dimana pengguna utama pada perancangan ini adalah anak-anak dan remaja. Pada perancangan ini diharapkan anak asuh memiliki kegiatan yang bermanfaat dan berguna untuk perkembangannya. Dengan konsep ini pula diharapkan pada proses perkembangan diri, anak dan remaja dapat menyenangkan untuk mereka dan dapat dengan mudah diserap.





### 1. Kosp Organisasi Linear

Pengaplikasian organisasi linear pada perancangan panti asuhan ini tentu menciptakan Lorong atau koridor antara ruang, yang menurut psikologis menimbulkan kecemasan atau ketakutan terhadap pengguna. Dikarenakan pengguna utama pada perancangan ini adalah anak-anak maka terdapat solusi terkait ketakutan anak terhadap Lorong, yaitu tidak membiarkan Lorong kekurangan pencahayaan, dan mendesain lorong menggunakan warna-warna cerah.

### 2. Konsep Bentuk

Penerapan bentuk pada ruang yang berhubungan dengan kanak-kanak adalah menggunakan bentuk yang sesuai dengan psikologis perkembangan emosi pada masa kanak-kanak (rasa ingin tahu, gembira, kasih sayang, amarah dan takut), yaitu mayoritas menggunakan bentuk dinamis seperti lingkaran dan *squiggle* yang dapat diterapkan pada lantai, ceiling serta dinding, baik melalui bentuk ataupun tekstur. Namun tetap menggunakan beberapa bentuk statis seperti persegi atau balok, sedangkan Penerapan bentuk pada ruang yang berhubungan dengan remaja adalah menggunakan bentuk yang berhubungan dengan psikologis perkembangan emosi pada masa remaja (tidak stabil, kurang percaya

diri, amarah, cemas dan ingin tahu), yaitu mayoritas menggunakan bentuk-bentuk statis seperti persegi, segitiga, dan balok yang dapat diterapkan baik pada lantai, ceiling serta dinding.

### **3. Konsep Akustik**

Sistem akustik akan diaplikasikan kepada ruangan yang memiliki intensitas kebisingan yang tinggi. Untuk mengantisipasi adanya kebisingan yang tinggi, maka pemilihan material yang dapat menyerap kebisingan diantaranya karpet sebagai material lantai dan penggunaan glasswool pada material dinding. Pengaplikasian sistem akustik dapat diaplikasikan pada ruang musik, dan perpustakaan

### **4. Konsep Warna**





Warna merupakan salah satu aspek visual tercepat yang dapat ditangkap dan direspon oleh manusia diantara aspek visual lain. Oleh karena itu, warna memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk suasana dan mempengaruhi psikologis pengguna dalam sebuah ruangan. Kesan yang dihasilkan dalam penggunaan konsep warna bumi ini adalah menciptakan kesan yang dapat meningkatkan kepercayaan diri anak, memberikan kehangatan dan kekeluargaan dalam panti asuhan tersebut, memberikan kesan yang damai dan dapat menunjang keaktifan dan kreativitas anak.


### **5. Konsep Penghawaan**

Sistem penghawaan yang digunakan pada perancangan panti asuhan ini adalah menggunakan penghawaan alami pada beberapa ruang dan penghawaan buatan pada beberapa ruang tertentu yang membutuhkan *treatment* khusus. Penghawaan alami hampir diaplikasikan kepada seluruh ruangan, melalui ventilasi, jendela dan pintu. Selain itu penghawaan buatan pada beberapa ruang

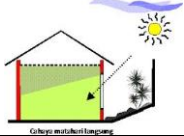
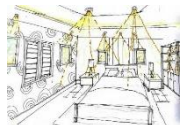


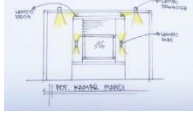
yang perlu diberikan treatment berupa *air conditioner* dan *exhaust-fan*. Penggunaan penghawaan yang tidak tepat pada suatu bangunan dapat menghambat kegiatan penggunanya, baik pengguna merasa tidak nyaman hingga terganggu dengan penghawaan. Misalnya pada ruang belajar yang dibutuhkan konsentrasi tinggi tetapi penghawaan pada ruang tersebut tidak memiliki sirkulasi udara yang baik, sehingga menghambat kegiatan anak dalam belajar karna anak merasa panas.

## 6. Konsep Keamanan

Alat	Kegunaan	Pengaplikasian
Pintu darurat	Menjadi akses jalan keluar ( <i>emergency door</i> ) selain pintu utama jika terjadi kebakaran atau bencana alam lainnya.	Terdapat di area publik, semi publik, dan area privat.
Lampu <i>emergency</i> 	Sebagai pengganti pencahayaan buatan saat terjadi pemadaman listrik baik malam hari maupun siang hari, secara otomatis lampu ini akan menyala menggantikan lampu buatan.	Terdapat pada kamar tidur, lobby, kamar mandi, ruang kantor, dan ruang makan.
<i>Smoke detector</i> 	Sebagai alat pendeteksi asap yang kemudian disampaikan kepada <i>fire alarm</i> dan <i>sprinkler</i>	Terdapat pada seluruh ruangan
<i>Sprinkler</i> 	Mengeluarkan air disaat alat pendeteksi asap dan <i>fire alarm</i> menyala.	Terdapat di seluruh ruangan
CCTV 	Sebagai alat untuk memantau berbagai kegiatan yang terjadi setiap saat.	Seluruh ruangan kecuali kamar mandi, kamar tidur. Selain itu juga terdapat pada bagian outdoor bangunan

<p>Cat Duco</p> 	<p>Cat duco menjadi salah satu finishing dari furnitur agar tetap aman digunakan untuk anak-anak.</p>	<p>Pada furnitur yang berhubungan dengan anak-anak</p>
---	---	--

### 7. Konsep Pencahayaan

Sistem	Pencahayaan	Penerapan	Simulasi
Alami	Bukaan jendela	Semua ruangan kecuali ruang musik dan kamar mandi	
Buatan	Downlight TL	Ruang komputer, Perpustakaan, Ruang kantor, Ruang makan, Kamar mandi, Ruang art	
	LED strip	Kamar tidur Perpustakaan	
	Task lamp	Ruang belajar Ruang kerja Resepsionis	
	Wall lamp	Kamar tidur	

### 3.3 Hasil Perancangan

Perancangan panti asuhan yang terdiri dari 3 bangunan, yaitu gedung administrasi, gedung asrama putri dan gedung asrama putra. Gambar dibawah ini adalah denah presentasi dari ketiga gedung tersebut. Pada gedung administrasi terdiri dari fasilitas pengelola dan fasilitas pendukung, sedangkan pada gedung asrama putri dan putra terdiri dari fasilitas utama dan fasilitas pendukung.



Kamar tidur anak dan remaja



Fasilitas keterampilan anak dan remaja

## **4. Kesimpulan dan Saran**

### **4.1 Kesimpulan**

Perancangan interior Panti Asuhan Yatim Bani Salam Bandung memiliki pengguna utama yaitu anak yang berusia 4 – 18 tahun, yang berasal dari anak terlantar, anak yatim, anak piatu serta keduanya. Dengan tujuan untuk merancang interior panti asuhan dengan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan anak dan pengembangan keterampilan serta keahlian anak, yang berarti untuk memenuhi fasilitas yang berhubungan dengan kebutuhannya pokok anak seperti, kamar tidur, kamar mandi, ruang makan, dapur, dsb. Selain kebutuhan fasilitas pokok, juga terdapat kebutuhan dalam pengembangan keterampilan dan keahlian anak di panti asuhan ini, namun dengan perbedaan proses perkembangan kreativitas anak dan remaja tentu membutuhkan fasilitas yang berbeda. Pada proses perkembangan diri dan kreativitas pada anak membutuhkan fasilitas yang berhubungan dengan perkembangan motorik, fisik, dan emosi, pada perancangan ini perkembangan kreativitas pada anak berupa bermain, maka fasilitas yang dibutuhkan adalah ruang bermain dengan kegiatan-kegiatan edukasi. Dan pada proses perkembangan diri dan kreativitas pada remaja membutuhkan kegiatan-kegiatan yang dapat mengasah kemampuan atau keahlian pada remaja, seperti, ruang tata boga, ruang jahit, ruang komputer dan multimedia. Dsb. Dengan fasilitas perkembangan kreativitas ini diharapkan agar anak-anak di panti asuhan dapat memiliki kemampuan atau keahlian yang dapat menjadi bekal kemampuan anak dimasa yang akan datang.

### **4.2 Saran**

1. Hasil desain ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak panti asuhan yatim bani salam bandung, baik secara fasilitas, fungsi ruang dan desainnya
2. Hasil desain ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mendesain bangunan panti asuhan

## **5. Daftar Pustaka**

- GSA, (2003), *Child Care Center Design Guide*, USA, GSA Govic C
- Masni, Harbeng, (2018), *Problematika Anak Dalam Penyesuaian Diri*, Jakarta 99
- Hurlock, 1991, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Edisi ke-6, Jakarta, Erlangga.
- Sarihati, Titihan, (2017), *Pengaruh Warna Pada Elemen Interior Ruang Tunggu Rumah Sakit Ibu Dan Anak Terhadap Psikologis Pengunjung*, penerbit Telkom University