

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Alasan Pemilihan Teori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *crowding* yang dikemukakan oleh Rapport (1987). Teori ini digunakan karena jika melihat teori *crowding* menurut Morris (1990) dan Ancok (1989), teori-teori tersebut hanya melihat bahwa *crowding* disebabkan oleh karena faktor fisik, dimana kondisi bangunan dan rasio (perbandingan banyaknya penghuni dengan besarnya tempat) menjadi hal yang utama, tanpa melihat bagaimana evaluasi subjektif individu secara psikologis. Sedangkan untuk variabel *children well-being*, teori yang digunakan adalah teori *children well-being* dari Diener (2005). Teori ini digunakan karena subjek yang diteliti adalah anak-anak, sehingga konsep *well being* yang digunakan adalah *children well-being*. Tujuan dari digunakannya kedua teori tersebut adalah untuk menjawab permasalahan penelitian mengenai Hubungan *Crowding* (kesesakan) dengan *Children well-being* di Panti Sosial Asuhan Anak Muhammadiyah Cabang Sumur Bandung.

2.2 Tinjauan Teoritis

2.2.1 *Crowding* (Kesesakan)

2.2.1.1 Teori-teori *Crowding* (Kesesakan Psikologis)

Terdapat tiga model teori, yaitu Beban Stimulus, Kendala Perilaku dan Teori Ekologi (Bell dkk., 1978; Hoalahan, 1982).

Menurut teori beban stimulus, kesesakan akan terjadi pada individu yang dikenai terlalu banyak stimulus, sehingga individu tersebut tak mampu lagi memprosesnya. Model kendala perilaku menerangkan bahwa kesesakan terjadi karena adanya kepadatan sedemikian rupa, sehingga individu merasa terhambat untuk melakukan sesuatu. Hambatan ini mengakibatkan individu tidak dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Terhadap kondisi tersebut, individu akan melakukan *psychological reactance*, yaitu suatu bentuk perlawanan terhadap kondisi yang mengancam kebebasan untuk memilih atau kondisi kesesakan tersebut. Sedangkan pembahasan teori ekologi unit analisisnya merupakan kelompok sosial, bukan individu.

2.2.1.2. Teori Kendala Perilaku

Menurut Rapport (1987), kesesakan adalah suatu evaluasi subjektif dimana besarnya ruang dirasa tidak mencukupi, sebagai kelanjutan dari persepsi langsung terhadap ruang yang tersedia.

Menurut Altman (1975), Heimstra dan McFarling (1978) antara kepadatan dan kesesakan memiliki hubungan yang erat karena kepadatan merupakan salah satu syarat yang dapat menimbulkan kesesakan, tetapi bukan satu-satunya syarat yang dapat menimbulkan kesesakan.

Menurut teori ini, suatu situasi akan dianggap sesak apabila kepadatan atau kondisi lain yang berhubungan dengannya membatasi aktivitas individu dalam suatu tempat. Kesesakan juga dapat timbul bila variabel-variabel tertentu tidak ada, seperti misalnya tidak ada kepadatan. Contohnya jika ada dua orang saja dalam suatu ruangan yang luas, yang satu mengganggu yang lain, dan orang yang

diganggu tersebut tidak mampu mengusir orang yang mengganggu itu, sehingga akan timbul stress yang dapat mengurangi efektivitas respon-respon pengatasan, maka kesesakan akan timbul.

Altman (1975) membuat model kesesakan yang menerangkan bahwa tiap individu mempunyai tingkat prvasi yang berbeda-beda. Bila privasi yang diperoleh sama degan privasi yang diinginkan berarti sistem regulasi privasi individu berhasil. Bila perilaku pengatasan itu menyebabkan terlalu banyak privasi maka akan timbul isolasi sosial. Bila interaksi sosial yang terjadi lebih banyak daripada yang diinginkan maka individu akan merasa sesak.

2.2.1.3 Komponen *Crowding* (Kesesakan Psikologis)

Banyak penelitian yang menyatakan bahwa *crowding* (secara internal) memiliki 3 aspek (dalam Stokols & Sundstrom, 1978). Terdapat tiga komponen dari *Crowding* yaitu situasional, emosional dan perilaku.

1. Komponen situasional yaitu kesesakan yang ditimbulkan dari kondisi fisik lingkungan. Misalnya ketika berada pada situasi terlalu banyak orang dalam suatu tempat, orang-orang disekitar dirasa terlalu dekat, *goal* (tujuan) dirasa terhambat oleh karena adanya kehadiran orang lain, *space* (ruang) dirasa berkurang karena ada anggota baru yang hadir di suatu ruangan.
2. Komponen emosional yaitu berupa efek yang secara tidak langsung dirasakan individu, pada umumnya muncul perasaan negatif.

- 3 Selain itu *crowding* dapat menghasilkan berbagai perilaku, oleh karena itu ada pula komponen perilaku. Komponen perilaku misalnya menghindari kontak mata, menarik diri dari interaksi sosial, timbulnya agresi hingga meninggalkan tempat tersebut.

2.2.1.4 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi *Crowding* (Kesesakan)

1. Faktor Personal

- a. Kontrol pribadi dan *locus of control*.

Seligman dan kawan-kawan (dalam Worchel dan Cooper, 1983) mengatakan bahwa kepadatan tinggi baru akan menghasilkan kesesakan apabila individu sudah tidak mempunyai kontrol terhadap lingkungan di sekitarnya, sehingga kesesakan dapat dikurangi pengaruhnya bila individu tersebut memainkan peran kontrol pribadi di dalamnya. Penelitian yang dilakukan di asrama mahasiswa mendapatkan kesimpulan bahwa hilangnya pengaturan kontrol pada tempat tinggal yang padat ditandai dengan adanya rasa sesak. Kelompok mahasiswa penghuni asrama yang lebih sempit mulai merasakan tempat tinggal mereka lebih sesak setelah kehilangan kontrol atas pengalaman-pengalaman sosial yang terjadi dibandingkan dengan kelompok mahasiswa penghuni asrama yang lebih luas (Baum, Aiello dan Calesnick, 1978).

- b. Budaya, Pengalaman dan Proses Adaptasi

Suatu penelitian yang dilakukan oleh Nasar dan Min (dalam Gifford, 1987), yang mencoba membandingkan kesesakan yang dialami oleh orang Asia dan orang Mediterania yang tinggal di asrama yang sama di Amerika Utara, menemukan adanya perbedaan persepsi terhadap kesesakan pada individu dengan

latar belakang budaya yang berbeda, dimana orang Mediterania merasa lebih sesak daripada orang Asia.

Sundstorm (dalam Gifford, 1987) mengatakan bahwa pengalaman pribadi dalam kondisi padat dimana kesesakan terjadi dapat mempengaruhi tingkat toleransi individu terhadap stress akibat kesesakan yang dialami. Tingkat toleransi akibat adaptasi ini berguna bila individu dihadapkan pada situasi yang baru.

Bell dan kawan-kawan (1978) mengatakan bahwa semakin sering atau konstan suatu stimulus muncul, maka akan timbul proses pembiasaan yang bersifat psikologis (adaptasi) dan fisik (habitulasi) dalam bentuk respon yang menyebabkan kekuatan stimulus tadi melemah. Karena proses pembiasaan ini berhubungan dengan waktu, maka dalam kaitannya dengan kesesakan di kawasan tempat tinggal, lamanya individu tinggal di kawasan tersebut akan mempengaruhi perasaan sesaknya.

2. Faktor Sosial

Menurut Gifford (1987) secara personal individu dapat mengalami lebih banyak lebih sedikit mengalami kesesakan cenderung dipengaruhi oleh karakteristik yang sudah dimiliki, tetapi di lain pihak pengaruh orang lain dalam lingkungan dapat juga memperburuk keadaan akibat kesesakan. Faktor-faktor sosial yang berpengaruh tersebut adalah :

a. Kehadiran dan perilaku orang lain

Kehadiran orang lain akan menumbulkan perasaan sesak bila individu merasa terganggu dengan kehadiran orang lain. Schiffenbauer (dalam Gifford, 1987) melaporkan bahwa penghuni asrama akan merasa lebih sesak bila terlalu banyak menerima kunjungan orang lain. Penghuni yang menerima kunjungan lebih banyak juga merasa lebih tidak puas dengan ruangan, teman sekamar, dan proses belajar mereka.

b. Formasi koalisi

Meningkatnya kepadatan sosial akan dapat meningkatkan kesesakan. Karenanya banyak penelitian menemukan akibat penambahan teman sekamar (darisatu menjadi dua orang teman) dalam asrama sebagai suatu keadaan yang negatif. Perasaan negatif muncul berupa stress, perasaan tidak enak, dan kehilangan kontrol, yang disebabkan karena terbentuknya koalisi di satu pihak dan satu orang yang terisolasi di lain pihak (Gifford, 1987).

c. Kualitas hubungan

Kesesakan menurut penelitian yang dilakukan oleh Schafeer dan Patterson (dalam Gifford, 1987) sangat dipengaruhi oleh seberapa baik seorang individu dapat bergaul dengan orang lain.

3. Faktor Fisik

Altman (1975), Bell dkk (1978), Gove dan Hughes(1983) mengemukakan adanya faktor situasional sekitar rumah sebagai faktor yang juga mempengaruhi kesesakan. Stressor yang menyertai faktor situasional tersebut seperti suara

gaduh, panas, polusi, sifat lingkungan, tipe suasana, dan karakteristik seting.

Faktor situasional tersebut yaitu :

Besarnya skala lingkungan

Dalam suatu seting ada tanda-tanda fisik dan psikologis. Tanda-tanda fisik adalah kepadatan, kawasan industri, taman, jalan-jalan dan lain-lain. Adapun tanda-tanda psikologis seperti sikap terhadap kaum urban, privasi dan perbandingan dengan kota-kota lain.

2.2.1.5 Pengaruh *Crowding* (Kesesakan) Terhadap Perilaku

Bila suatu lingkungan berubah menjadi sesak, sumber-sumber yang ada di dalamnya pun bisa menjadi berkurang. Aktivitas seseorang akan terganggu oleh aktivitas oranglain, interaksi interpersonal yang tidak diinginkan akan mengganggu individu dalam mencapai tujuan personalnya, gangguan terhadap norma tempat dapat meningkatkan gejala dan ketidaknyamanan (Eipstein, 1982) serta disorganisasi keluarga, agresi, penarikan diri secara psikologis dan menurunnya kualitas hidup (Freedman, 1973).

Pengaruh negatif kesesakan tercermin dalam bentuk penurunan-penurunan psikologis, fisiologis dan hubungan sosial individu. Pengaruh psikologis yang ditimbulkan oleh kesesakan antara lain adalah perasaan kurang nyaman, stress, kecemasan, suasana hari yang kurang baik, prestasi kerja dan prestasi belajar menurun, agresivitas meningkat, dan bahwa juga gangguan mental yang serius.

Dari sekian banyak akibat negatif kesesakan pada perilaku manusia, Brigham (1991) mencoba menerangkan dan menjelaskannya menjadi:

1. Pelanggaran terhadap ruang pribadi dan atribusi seseorang yang menekan perasaan yang disebabkan oleh kehadiran orang lain
2. Keterbatasan perilaku, pelanggaran privasi dan terganggunya kebebasan memilih
3. Kontrol pribadi yang kurang
4. Stimulus yang berlebihan

Pada umumnya kesesakan berakibat negatif pada perilaku seseorang, tetapi menurut Altman (1975) dan Watson dkk. (1984), kesesakan kadang memberikan kepuasan dan kesenangan. Hal ini tergantung pada tingkat privasi yang diinginkan, waktu dan situasi tertentu, serta setting kejadian. Situasi yang memberikan kepuasan dan kesenangan bisa kita temukan, misalnya pada waktu melihat pertunjukan musik, pertandingan olahraga atau menghadiri reuni atau resepsi.

2.2.2 Children Well-Being

Dalam penelitian ini untuk mengukur *Children Well-Being*, menggunakan teori *Subjective Well-Being* dari Diener tahun 2005. Teori *Subjective Well-Being* dapat mewakili karena pengertiannya memiliki kesamaan yaitu merupakan evaluasi kognitif dan afektif seseorang tentang hidup seseorang. Evaluasi ini meliputi penilaian emosional terhadap berbagai kejadian yang dialami yang sejalan dengan penilaian kognitif terhadap kepuasan dan pemenuhan hidup

(Diener, 2005). Perbedaannya hanya terletak pada subjek penelitian, yang pada *Children Well-Being* tentu merupakan anak-anak.

2.2.3 Subjective Well-Being

Subjective Well-Being (SWB) telah berkembang pesat lebih dari dua dekade terakhir. SWB merupakan komponen yang penting di dalam kualitas hidup positif yang tentu akan dicari oleh masing-masing orang di dalam kehidupannya. Hal tersebut senada dengan Diener (2006) bahwa SWB adalah komponen yang penting dari kualitas hidup yang positif. Sehingga, orang yang memiliki tingkat SWB tinggi cenderung memiliki tingkat kualitas hidup yang positif.

Subjective well-being merupakan konsep yang sangat luas, meliputi pengalaman emosi menyenangkan, rendahnya tingkat *mood* negatif, dan kepuasan hidup yang tinggi (Diener, Lucas, Oishi, 2005). Seseorang memiliki *subjective well-being* yang tinggi jika mereka merasa puas dengan kondisi hidup mereka, sering merasakan emosi positif dan jarang merasakan emosi negatif. *subjective well-being* sendiri adalah kondisi yang cenderung stabil sepanjang waktu dan sepanjang rentang kehidupan (Diener dan Larsen, 1984, dalam Edington, 2005). Diener, Lucas, Oishi (2005) mendefinisikan *subjective well-being* sebagai berikut:

“Subjective well-being is defined as a person’s cognitive and affective evaluations of his or her life. These evaluation include emotional reactions to events as well as cognitive judgement of satisfaction and fulfillment” (p:63)

Istilah *subjective well-being* didefinisikan sebagai evaluasi kognitif dan afektif seseorang tentang hidupnya. Evaluasi ini meliputi penilaian emosional

terhadap berbagai kejadian yang dialami yang sejalan dengan penilaian kognitif terhadap kepuasan dan pemenuhan hidup. Definisi dari Diener tersebut akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

1. Komponen-komponen Subjective Well-being

Subjective well-being tersusun dari beberapa komponen utama, termasuk kepuasan hidup secara umum, kepuasan terhadap ranah spesifik kehidupan, adanya afek yang positif (*mood* dan emosi yang menyenangkan), dan ketiadaan afek negatif (*mood* dan emosi yang tidak menyenangkan) (Eddington & Shuman, 2005). Keempat komponen utama ini, yaitu afek positif, afek negatif, kepuasan hidup dan kepuasan ranah kehidupan, memiliki korelasi sedang satu sama lain, dan secara konseptual berkaitan satu sama lain. Namun, dari tiap-tiap komponen menyediakan informasi unik mengenai kualitas subjektif kehidupan seseorang (Diener, Scollon, & Lucas, 2003).

Afek positif dan afek negatif termasuk ke dalam komponen afektif, sementara kepuasan hidup dan domain kepuasan termasuk ke dalam komponen kognitif. Komponen-komponen utama kemudian direduksi ke dalam beberapa elemen khusus. Afek positif meliputi kegembiraan, keriangannya hati, kesenangan, kebahagiaan hati, kebanggaan, afeksi, dan kebahagiaan. Afek negatif meliputi munculnya perasaan bersalah, malu, kesedihan, kecemasan, dan kekhawatiran, kemarahan, stress, depresi, dan rasa iri.

Kepuasan hidup dikategorikan melalui kepuasan terhadap hidup saat ini, kepuasan dengan masa lalu, dan kepuasan dengan masa depan. Kepuasan ranah kehidupan muncul terhadap pekerjaan, keluarga, waktu, kesehatan, keuangan,

dirinya sendiri, dan kelompoknya (Eddington & Shuman, 2005). Berikut ini adalah penjelasan untuk tiap-tiap komponen yang membentuk *subjective well-being*.

a. Afek Positif dan Afek Negatif

Emosi atau *mood*, yang keduanya diberi label afek, mencerminkan penilaian seseorang terhadap peristiwa yang terjadi dalam kehidupannya (Diener, 2000). Larsen dan Diener (1992, dalam Carr, 2004) dan Averill (1997, dalam Carr, 2004) menjelaskan bahwa pengalaman emosi setidaknya memiliki dua dimensi, yaitu *activation* atau *arousal*; dan *pleasantness* atau *evaluation*. Afek positif adalah kombinasi *arousal* dan *pleasantness*, dan emosi yang termasuk didalamnya antara lain aktif, siap sedia, dan senang. Afek negatif adalah kombinasi *arousal* dan *unpleasantness*, dan didalamnya terdapat emosi seperti cemas, sedih, dan ketakutan. Lucas, Diener dan Suh (1996, dalam Diener, Lucas, & Oishi, 2005) mendemonstrasikan bahwa item yang banyak dari skala kepuasan hidup, perasaan senang (*pleasant affect*), dan perasaan tidak senang (*unpleasant affect*) membentuk faktor-faktor yang bisa dipisahkan satu sama lain.

Dalam hal ini, afek memiliki dimensi frekuensi dan intensitas. Dimensi frekuensi merupakan keseluruhan jumlah predominasi afek positif dan afek negatif. Afek positif dan afek negatif bersifat independen, meskipun demikian beberapa penelitian menunjukkan bahwa keduanya berkorelasi negatif. Semakin sering seseorang merasakan salah satu afek, semakin rendah frekuensi afek lain yang dirasakannya. Dimensi intensitas mengacu pada kuat lemahnya afek yang

dirasakan oleh seseorang. Hal inilah yang menjelaskan mengapa kedua afek yang independen ini muncul secara bersamaan.

Diener (1991, dalam Diener, Scollon, & Lucas, 2003) menyatakan dalam penelitian-penelitian *well-being*, sebaiknya menggunakan frekuensi dalam meneliti mengenai afek positif dan negatif. Alasannya, karena *well-being* berbicara mengenai evaluasi kondisi emosi yang sifatnya relatif jangka panjang, sedangkan intensitas lebih bisa menjelaskan suasana emosi yang bersifat lebih sementara, seperti *mood*. Selain itu, jika afek positif dan negatif terasa kuat secara bersamaan maka akan membingungkan dalam penentuan *well-being* seseorang. Oleh karenanya, alasan psikometris juga menjadi pertimbangan untuk menggunakan dimensi frekuensi dalam pengukuran afek.

b. Kepuasan Hidup (*Life Satisfaction*)

Kepuasan hidup yang sering kali disebut dengan istilah penilaian kehidupan secara global (Diener, Scollon, & Lucas, 2003), merefleksikan penilaian individu bahwa kehidupannya ini berjalan dengan baik. Setiap individu dapat menelaah kondisi kehidupannya sendiri, menimbang pentingnya kondisi-kondisi tersebut, dan kemudian mengevaluasi kehidupannya ke dalam skala memuaskan dan tidak memuaskan. Evaluasi global semacam ini disebut sebagai penilaian kognitif atas kepuasan hidup. Dikatakan demikian karena penilaian ini membutuhkan proses kognitif.

Beberapa penelitian memfokuskan diri pada bagaimana penilaian ini dibuat. Umumnya individu tidak menguji semua aspek kehidupan mereka dan menimbanginya secara tepat. Mungkin karena proses semacam ini sukar,

kebanyakan orang menggunakan berbagai cara singkat dalam menghasilkan penilaian kepuasan. Secara spesifik, orang menggunakan informasi yang menonjol saat melakukan penilaian (Schwarz & Strack, 1999, dalam Diener, Scollon, & Lucas, 2003). Meskipun menggunakan cara singkat atau jalan pintas, penilaian kepuasan hidup individu secara temporal cukup stabil (Magnus & Diener, 1991; Ehrhard et al., 2000, dalam Diener, Scollon, & Lucas, 2003).

Hal ini terjadi karena informasi yang digunakan pada saat membuat penilaian kepuasan cenderung merupakan informasi yang mudah diakses setiap saat. Dengan kata lain, penilaian kepuasan yang dilakukan seseorang didasarkan pada informasi yang tersedia pada saat penilaian tersebut dilakukan, dan kebanyakan dari informasi tersebut merupakan informasi yang tetap sama dari waktu ke waktu. Di dalam banyak kasus, orang cenderung menggunakan informasi yang relevan dan stabil, yang pada akhirnya akan menghasilkan penilaian kepuasan yang stabil dan bermakna (Diener, Scollon & Lucas, 2003).

Pada saat membuat penilaian kepuasan hidup, seseorang juga menggunakan sumber-sumber informasi lain, diantaranya perbandingan dengan standar-standar yang penting (Diener, Scollon, & Lucas, 2003). Campbell et al. (dalam Diener, Scollon, & Lucas, 2003) menyatakan bahwa individu melihat pada domain yang penting dalam hidup dan membandingkan domain kehidupan ini dengan berbagai standar pembanding, misalnya situasi yang mereka alami di masa lalu, keadaan di lingkungan sekitar mereka masa kini, ataupun harapan akan sesuatu di masa depan.

Kepuasan hidup digunakan sebagai salah satu cara mengukur *well-being* karena dengan cara ini peneliti dapat menangkap *well-being* dalam bentuk luas dari sudut pandang partisipan itu sendiri (Diener, 1991, dalam Diener, Scollon, & Lucas, 2003). Selain itu, keuntungan dari melihat kepuasan hidup sebagai ukuran *well-being* adalah karena tipe pengukuran ini menangkap sensasi secara global akan *well-being* dari perspektifnya sendiri.

Pengertian yang dikemukakan oleh UNICEF dalam *Children's Well-Being From Their Own Point Of View* (2012). *Children Well-Being (CWB)* adalah pemahaman mengenai persepsi, evaluasi dan cita-cita seorang anak mengenai kehidupannya. Menurut UNICEF pula *Subjective Well-Being* merupakan pemahaman mengenai persepsi, evaluasi dan cita-cita dari seseorang (dalam kasus ini khususnya adalah anak) mengenai hidupnya dan kondisi kehidupannya.

2.2.3.1 Faktor yang Mempengaruhi *Children Well-Being*

Secara keseluruhan, penelitian melihat bagaimana tingkat *well-being* sangat berbeda-beda tergantung pada berbagai faktor yang berkaitan dengan keadaan personal dan lingkungan. Disamping letak geografis dan jenis kelamin, yang mana dapat menjadi cerminan mengenai *well-being*. Akhirnya ditentukan 3 kategori faktor yang dapat mempengaruhi tingkat *well-being*, yaitu:

1. Konteks kondisi dan penggunaan waktu

Konteks kondisi meliputi sosial ekonomi dan faktor budaya, seperti tingkat pendidikan dari orangtua atau wali, budaya dan kepemilikan barang serta kenyataan bahwa anggota keluarga memiliki gaji atau tidak dari pekerjaannya.

2. Karakteristik populasi

Termasuk didalamnya usia, tempat lahir, tipe keluarga misalnya tipe keluarga yang saat ada kegiatan di sekolah anak, maka menyempatkan untuk hadir.

3. Persepsi dan perhatian

Bagaimana anak dapat mengekspresikan tentang kehidupan dirinya baik didalam atau diluar rumah.

2.2.3.2 Kesejahteraan Dilihat dari 8 Domain Kehidupan

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ferran Casas, Armando Bello, Monica Gonzales & Mireia Aligue yang bekerja sama dengan UNICEF (2012) mengukur *Children well-being* dilihat dari 8 domain kehidupan, yaitu:

- a. Kepuasan mengenai tempat tinggal
- b. Kepuasan mengenai uang dan barang yang dimiliki
- c. Kepuasan mengenai hubungan interpersonal
- d. Kepuasan mengenai lingkungan tempat tinggal
- e. Kepuasan mengenai sekolah
- f. Kepuasan mengenai pengaturan waktu yang dimiliki
- g. Kepuasan mengenai kesehatannya
- h. Kepuasan mengenai diri pribadi (*self*)

2.2.4 Panti Asuhan

2.2.4.1 Pengertian Panti Asuhan

Menurut Direktorat Jendral Bina Kesejahteraan Sosial Jawa Barat (1989) panti asuhan suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak terlantar serta melaksanakan penyantunan dan penetasan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti atau perwalian anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial pada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tetap dan memadai dari perkembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif di dalam bidang pembangunan bangsa.

Yang dimaksud dengan ketrampilan sosial adalah kemampuan untuk menciptakan hubungan-hubungan sosial yang serasi dan memuaskan serta mengadakan penyesuaian yang tepat terhadap lingkungan sosial, mampu memecahkan masalah sosial serta mewujudkan aspirasi-aspirasi. Ketrampilan persiapan kerja ialah kemampuan untuk menentukan dan memanfaatkan serta mengembangkan potensi sesuai dengan bakat dan kemampuannya guna mendapatkan sumber mata pencaharian di dalam masyarakat.

2.2.4.2 Tujuan Panti Asuhan

Tujuan panti asuhan menurut Departemen Sosial Republik Indonesia yaitu:

1. Panti asuhan memberikan pelayanan yang berdasarkan pada profesi pekerja sosial kepada anak terlantar dengan cara membantu dan membimbing mereka ke arah perkembangan pribadi yang wajar serta mempunyai

keterampilan kerja, sehingga mereka menjadi anggota masyarakat yang dapat hidup layak dan penuh tanggung jawab, baik terhadap dirinya, keluarga, dan masyarakat.

2. Tujuan penyelenggaraan pelayanan kesejahteraan sosial anak di panti asuhan adalah terbentuknya manusia-manusia yang berkepribadian matang dan berdedikasi, mempunyai keterampilan kerja yang mampu menopang hidupnya dan hidup keluarganya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan panti asuhan adalah memberikan pelayanan, bimbingan, dan keterampilan kepada anak asuh agar menjadi manusia yang berkualitas.

2.2.4.3 Fungsi Panti Asuhan

Panti asuhan berfungsi sebagai sarana pembinaan dan pengentasan anak telantar. Menurut Departemen Sosial Republik Indonesia panti asuhan mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai pusat pelayanan kesejahteraan sosial anak.

Panti asuhan berfungsi sebagai pemulihan, perlindungan, pengembangan dan pencegahan:

Fungsi pemulihan dan pengentasan anak ditujukan untuk mengembalikan dan menanamkan fungsi sosial anak asuh. Fungsi ini mencakup kombinasi dari ragam keahlian, teknik, dan fasilitas-fasilitas khusus yang ditujukan demi tercapainya pemeliharaan fisik, penyesuaian sosial, psikologis penyuluhan, dan bimbingan pribadi maupun kerja, latihan kerja serta penempatannya. Fungsi perlindungan merupakan fungsi yang menghindarkan anak dari keterlambatan dan perlakuan kejam. Fungsi ini diarahkan pula bagi keluarga-keluarga dalam rangka

meningkatkan kemampuan keluarga untuk mengasuh dan melindungi keluarga dari kemungkinan terjadinya perpecahan.

Fungsi pengembangan menitikberatkan pada keefektifan peranan anak asuh, tanggung jawabnya kepada anak asuh dan kepada orang lain, kepuasan yang diperoleh karena kegiatan-kegiatan yang dilakukannya. Pendekatan ini lebih menekankan pada pengembangan potensi dan kemampuan anak asuh dan bukan penyembuhan dalam arti lebih menekankan pada pengembangan kemampuannya untuk mengembangkan diri sendiri sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan.

2. Sebagai pusat data dan informasi serta konsultasi kesejahteraan sosial anak.
3. Sebagai pusat pengembangan keterampilan (yang merupakan fungsi penunjang).

Panti asuhan sebagai lembaga yang melaksanakan fungsi keluarga dan masyarakat dalam perkembangan dan kepribadian anak-anak remaja. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi panti asuhan adalah memberikan pelayanan, informasi, konsultasi, dan pengembangan keterampilan bagi kesejahteraan sosial anak.

2.2.5 Panti Sosial Asuhan Anak Muhammadiyah Cabang Sumur Bandung

Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Muhammadiyah Sumur Bandung adalah salah satu amal usaha Muhammadiyah cabang Sumur Bandung yang bergerak di bidang kesejahteraan sosial, mempunyai tanggungjawab memberikan pelayanan sosial kepada anak-anak terlantar (Yatim Piatu dan dhuafa sebagai pengganti orang tua/wali asuh dengan memberikan pelayanan sosial dan bimbingan dalam memenuhi kebutuhan jasmani dan ruhani anak asuh sehingga

memperoleh kesempatan yang luas dan memadai dalam perkembangan kepribadiannya.

Lembaga ini berdiri tanggal 12 Juli 1997 di kukuhkan oleh Pimpinan Pusat Muhammadiyah Majelis Pembina Kesejahteraan dan Pengembangan Masyarakat SK Nomor : IV.A/Lc/169/1997. Terdaftar di Dinas Sosial Kota Bandung No. 062/463-DinSos. Dan Dinas Sosial Provinsi Jawa Barat No. 062/2575/PPSK/00/2009 dan memiliki empat Asrama dalam pengelolaannya diklasifikasikan sesuai dengan tingkat pendidikan anak asuh.

Visi : “Terwujudnya lembaga sosial yang bermartabat”

- Misi :
1. Mengasuh anak dengan kasih sayang
 2. Mendidik anak sesuai perkembangannya
 3. Melatih/membiasakan hidup mandiri

Tujuan: Membantu anak asuh dalam mencapai kehidupan yang sejahtera dan mandiri.

2.3 Kerangka Pikir

Menurut Direktorat Jendral Bina Kesejahteraan Sosial Jawa Barat (1989) panti asuhan merupakan suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak terlantar serta melaksanakan penyantunan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti atau perwalian anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial pada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tetap dan memadai dari perkembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus.

Untuk dapat membuat anak panti asuhan menjadi sejahtera maka Panti Asuhan harus memiliki fasilitas yang memadai dan layak untuk dapat menunjang kebutuhan fisiologis, pendidikan, dan psikologis anak panti. Mulai dari terpenuhinya kebutuhan pangan yang layak, pendidikan, kesehatan, privasi dan fasilitas pendukung seperti pengaturan staff Panti Asuhan beserta pihak pengurusnya.

Secara konseptual, kesesakan dapat dibentuk melalui 3 komponen, yaitu komponen situasional, komponen emosional dan komponen perilaku. Komponen situasional yaitu kesesakan yang ditimbulkan dari kondisi fisik lingkungan. Komponen situasional dapat terjadi ketika terlalu banyak orang disekitar sehingga perilaku orang menjadi terbatas, merasa untuk mencapai *goal* (tujuan) menjadi terhambat karena kehadiran orang lain, serta *space* (ruang) dirasa semakin sempit karena adanya anggota baru disuatu ruangan. Kondisi yang ditemukan di Panti Sosial Asuhan Anak Muhammadiyah Cabang Sumur Bandung mengenai komponen ini berupa ruangan yang kurang memadai baik untuk tidur ataupun untuk bermain karena terlalu sempit, privasi anak panti yang tidak dapat terpenuhi karena lemari pakaian yang tidak sebanding dengan banyaknya anak dalam satu kamar, serta pengasuh yang dinilai tidak dapat adil memberi kasih sayang pada anak panti karena jumlah pengasuh yang sangat sedikit.

Komponen emosional yaitu berupa efek yang secara tidak langsung dirasakan individu, pada umumnya muncul perasaan negatif. Kondisi yang ditemukan di Panti Sosial Asuhan Anak Muhammadiyah Cabang Sumur Bandung mengenai komponen ini yaitu sebagian anak merasakan ketidaknyamanan saat tidur

karena ruang kamar yang tidak sebanding dengan banyaknya anak dalam satu kamar, timbulnya perasaan cemas dan takut bila anak panti lain akan memakai barang pribadi miliknya, serta sebagian anak merasa tidak diperlakukan dengan adil oleh pengasuh.

Komponen perilaku yaitu seperti menghindari kontak mata, menarik diri dari interaksi sosial, timbulnya agresi hingga meninggalkan tempat tersebut. Kondisi yang ditemukan di panti mengenai komponen ini yaitu sebagian anak merasa lebih mudah marah sehingga berdampak pada agresivitas anak panti yang meningkat (berteriak, membentak dan berkata kasar). Selain anak panti yang merasa tidak diperlakukan tidak adil oleh pengasuh bahkan lebih memilih menjauh dari pengasuh. Kondisi tersebut selaras dengan penelitian Satria (2013) yang mengatakan bahwa ketika seseorang merasakan *crowding* dan tujuannya merasa terhambat, maka semakin tinggi perilaku agresi, dan agresi yang terjadi dapat berupa agresi verbal dan non-verbal.

Kondisi-kondisi yang ditemukan di Panti Sosial Asuhan Anak Muhammadiyah Cabang Sumur Bandung tersebut memperlihatkan bahwa anak panti merasakan *crowding* (kesesakan), karena terlihat dari komponen situasional yang dimana kondisi panti asuhan kurang memadai, interaksi anak panti dengan pengasuh maupun anak panti lain terkadang tidak baik. Akhirnya berdampak pada komponen emosional, dimana terdapat anak panti yang merasa cemas, merasa diperlakukan tidak adil oleh pengasuh, tidak dihargai oleh anak panti lain, serta adanya rasa tidak nyaman dengan kamar tidur mereka.

Hal tersebut akhirnya memunculkan komponen perilaku yaitu anak panti yang merasa diperlakukan tidak adil oleh pengasuh akhirnya memilih untuk menjauh dari pengasuh, menghindari dari pengasuh serta meningkatnya agresivitas yang ditunjukkan dengan sering terjadinya perkelahian antar anak panti karena privasi yang tidak terpenuhi. Ayu (2014) dalam penelitiannya mengatakan bahwa *crowding* memiliki berbagai efek negatif bagi manusia diantaranya adalah kondisi psikologis negatif yang mudah timbul yang merupakan faktor penunjang kuat untuk memunculkannya stress dan bermacam aktivitas sosial yang negatif. Meskipun demikian, ternyata di Panti Sosial Asuhan Anak Muhammadiyah Cabang Sumur Bandung adapula anak panti yang merasa lebih memilih tinggal di panti dengan alasan dapat makan dengan layak 3 kali sehari, adanya kegiatan berlibur, dapat bersekolah serta memiliki teman bermain.

Dengan demikian *crowding* (kesesakan) yang dirasakan oleh anak panti akan mempengaruhi aktivitas sehari-hari salah satunya interaksi interpersonal yang tidak diinginkan akan mengganggu anak dalam mencapai tujuan personalnya, menimbulkan ketidaknyamanan (Eipstein, 1982) serta disorganisasi keluarga, agresi, penarikan diri secara psikologis dan menurunnya kualitas hidup (Freedman dalam Sarlito & Sarwono, 1992).

Menurunnya kualitas hidup tersebut yaitu ketika seseorang tidak dapat menikmati hal-hal yang penting didalam hidupnya karena adanya keterbatasan (Universitas Totonto, 2004). Hal-hal yang tidak dapat dicapai berhubungan dengan harapan, kesenangan dan perhatian. Mencakup kesehatan, tingkat

kebebasan, hubungan interpersonal dan berhubungan dengan karakteristik lingkungan (WHO, 1994).

Kualitas hidup berkaitan pula dengan *Well Being* dalam penelitian ini adalah *Children Well-Being*. Menurut Diener (2006) *Subjective Well-Being* merupakan komponen yang penting dari kualitas hidup yang positif. Diener mengatakan bahwa, individu yang memiliki tingkat *Subjective Well-Being* tinggi cenderung memiliki tingkat kualitas hidup yang positif. Pada akhirnya anak panti merasa yakin bahwa hidupnya sesuai dengan harapan, menyenangkan dan merasa sejahtera. Menurut UNICEF dalam *Children's Well Being From Their Own Point Of View* (2012), bahwa meskipun tidak persis sama, *subjective well-being* berkaitan dengan tingkat kualitas hidup dan kepuasan hidup. Sehingga dapat diprediksikan jika anak panti merasa tidak sejahtera, tidak puas dengan kehidupan yang dijalannya saat ini di panti asuhan, hal tersebut dapat disebabkan oleh anak panti merasakan dampak dari *crowding* (kesesakan).

Dalam penelitian ini *children well-being* anak panti dilihat dari 8 domain kehidupan yaitu kepuasan anak panti terhadap tempat tinggal mereka saat ini (panti asuhan), kepuasan anak panti terhadap barang yang mereka miliki, kepuasan anak panti terhadap hubungan interpersonal mereka, kepuasan anak panti terhadap lingkungan panti asuhan, kepuasan mereka terhadap kesehatan mereka, kepuasan anak panti terhadap pengaturan waktu mereka, kepuasan anak panti terhadap sekolah mereka dan kepuasan anak panti terhadap diri mereka sendiri.

Disamping itu menurut UNICEF dalam *Children's Well Being From Their Own Point Of View* (2012) mengatakan bahwa, memiliki ruang yang cukup untuk bermain dan merasa nyaman ditempat mereka tinggal, serta memiliki ruang dimana dapat memenuhi kebutuhan privasi, merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi kebahagiaan seorang anak. Pernyataan inilah yang menggambarkan bahwa *crowding* akan berpengaruh terhadap 8 domain kehidupan anak panti yang dapat mengukur *well being* mereka.

Seorang anak tentu memiliki hak untuk menampilkan dan merasakan bahwa dirinya sebagai anak yang bahagia. Untuk dapat menampilkan diri sebagai anak panti asuhan yang bahagia, tidak terlepas dari kesejahteraan diri agar mereka memiliki jiwa optimis untuk meraih masa depan meskipun tinggal di panti asuhan (Yuniana, 2012). Tidak dipungkiri semenjak tinggal di panti asuhan memang membuat kehidupan anak-anak tersebut menjadi lebih baik dalam hal pemenuhan pangan dan pendidikan formal, tetapi belum tentu anak-anak tersebut sepenuhnya merasa bahagia dan puas dengan kehidupannya saat ini.

Kondisi di Pantu Asuhan

- Kamar tidur kurang memadai
- Kurangnya *space* untuk bermain didalam pantu
- Kurang terpenuhi kebutuhan privasi
- Meningkatnya agresivitas
- Perasaan cemas karena takut barang pribadi dipakai anak pantu lain
- Merasa tidak adil dan tidak dihargai oleh anak pantu lain
- Komunikasi kurang hangat antara anak pantu dengan pengasuh

Meskipun demikian, ternyata adapula anak pantu yang merasa lebih memilih tinggal di pantu dengan alasan dapat makan dengan layak 3 kali sehari, adanya kegiatan berlibur, dapat bersekolah serta memiliki teman bermain.

↓
Menimbulkan

Children Well-Being

Crowding (Kesesakan Psikologis) yang dibentuk melalui 3 komponen:

1. Komponen Situasional: kesesakan yang ditimbulkan dari kondisi fisik lingkungan.
2. Komponen Emosional: efek yang secara tidak langsung dirasakan individu, pada umumnya muncul perasaan negatif.
3. Komponen Perilaku: berbagai perilaku yang ditimbulkan sebagai dampak dari kesesakan. Misalnya, menghindari kontak mata, menarik diri dari interaksi sosial, timbulnya agresi hingga meninggalkan tempat.

8 Domain Kehidupan:

- Tempat tinggal
- Uang & Barang yang dimiliki
- Hubungan interpersonal (Teman)
- Lingkungan tempat tinggal
- Sekolah
- Pengaturan waktu
- Kesehatan
- Diri sendiri (*Self*)

Bagan 2.1 Kerangka Pikir

2.4 Hipotesis

Terdapat hubungan antara *Crowding* (kesesakan) dengan Domain *Children Well-Being* pada anak panti yang berusia 10-12 tahun di Panti Sosial Asuhan Anak Muhammadiyah Cabang Sumur Bandung.

