

# PANTI ASUHAN DI SURABAYA

Ilena Hadi Sutanto dan Agus Dwi Hariyanto, S.T., M.Sc.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: [ilenahadis@gmail.com](mailto:ilenahadis@gmail.com); [lirpha@hotmail.com](mailto:lirpha@hotmail.com)



Gambar. 1. Perspektif *bird eye view* kawasan panti asuhan di Surabaya

## ABSTRAK

Proyek panti asuhan di Surabaya ini adalah sebuah wadah yang dirancang untuk dapat menjadi tempat tinggal bagi anak-anak jalanan, yatim piatu, anak terbuang, dan lainnya di area kota Surabaya dan sekitarnya. Anak-anak cenderung memiliki perilaku yang berbeda dengan orang dewasa sesuai dengan perkembangan umurnya sehingga perancangan bangunan ini menggunakan pendekatan perilaku dengan konsep *open* dan *dynamic space* dengan pendalaman karakter ruang. Berdasarkan pengguna dan stimulasi yang dibutuhkan, pembagian *zoning* terbagi secara horizontal sepanjang tapak dimana *zoning* umum berada di paling depan diikuti dengan hunian anak-anak umur 13 – 18 tahun dan paling belakang anak-anak umur 0 – 1 tahun. Disediakan area terbuka untuk bermain dan berkumpul bagi penghuni panti berdasarkan umurnya. Bangunan ini didesain dengan mengutamakan bentuk bangunan yang setipis mungkin untuk memungkinkan terjadinya *cross ventilasi*. Tiap-tiap ruang didesain sesuai dengan kebutuhan dan karakter anak tiap umurnya dengan menggunakan material yang sesederhana mungkin tetapi tetap memperhatikan kebutuhan anak. Oleh karena itu fasilitas panti asuhan di Surabaya ini adalah bangunan yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak yang memperhatikan perkembangan dan karakter anak.

Kata Kunci: Fasilitas Panti Asuhan, Hunian, Anak-anak, Surabaya

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak adalah masa depan negara yang merupakan bibit dalam menentukan arah masa depan negara. Dengan demikian anak merupakan tanggung jawab negara dalam melindungi anak-anak yang terlantar, anak-anak korban kekerasan, anak-anak yang hidup tidak layak, korban perdagangan anak, anak hilang, anak yang dibuang dan sebagainya. Indonesia sebagai negara berkembang dengan kepadatan penduduk yang cukup tinggi dan tidak merata, juga merupakan negara dengan jumlah anak jalanan yang tinggi. Menurut UCANews pada 26 Agustus 2014, jumlah anak terlantar di Indonesia adalah sebanyak 5,4 juta orang. Dari jumlah tersebut, Kementerian Sosial (Kemensos) hanya mampu menangani sekitar 200.000 anak. Di Jawa Timur sendiri, jumlah anak terlantar (usia 5 – 17 tahun) pada tahun 2012 mencapai 248.665 di mana sebagian besar berada di kota Surabaya (Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur, 2012). Menurut Dinas Sosial Surabaya, anak jalanan yang berada di Surabaya pada tahun 2000 mencapai 1.297 anak sedangkan pada tahun 2001 jumlah anak jalanan mengalami peningkatan yakni mencapai 2.926 anak jalanan. Tren kenaikan anak jalanan di Surabaya menimbulkan pertanyaan tentang efektivitas penanganan anak jalanan di Surabaya.

Dinas Sosial bersama dengan Lembaga Perlindungan anak merupakan lembaga yang bertanggungjawab memberi perlindungan dan pengembangan bagi anak dan juga menyediakan tempat untuk pengasuhan anak-anak. Namun fasilitas yang tersedia tersebut sangat minim dalam segi kuantitas maupun kualitas, sebagai contoh, pemerintah DKI Jakarta hanya memiliki satu unit pelaksana teknis yaitu Panti Asuhan Tunas Bangsa yang mengakomodasi permasalahan anak-anak tersebut. Di samping itu kondisi UPT tersebut hanya dibangun seadanya, bukan khusus mengakomodasi kebutuhan anak-anak. Terlebih lagi di Surabaya, belum ada panti asuhan yang memadai terutama di tengah kota. Salah satu panti asuhan dengan fasilitas yang cukup menunjang di Surabaya hanya berada di Jalan Tidar yaitu Panti Asuhan Don Bosco. Panti asuhan itupun selalu banjir hingga selutut pada waktu musim penghujan. Panti asuhan di tempat lainnya bahkan menampung hingga 300 orang pada tempat yang seharusnya hanya bisa menampung sekitar 50 – 100 orang seperti di Panti Asuhan Pelayan Kasih. Karena itu, diperlukan panti asuhan di Surabaya dengan kapasitas dan fasilitas yang mengedukasi, menjadi sarana bermain sekaligus menjadi tempat bersosialisasi antar masyarakat. Panti asuhan ini dirancang untuk dapat menyiapkan pribadi anak hingga anak-anak ini dapat dikembalikan ke keluarga maupun diterima di keluarga yang baru.

**B. Rumusan Masalah**

Masalah utama dalam proses perancangan fasilitas ini adalah bagaimana merancang panti asuhan dengan fasilitas yang dapat mewartakan perkembangan anak dan sesuai dengan karakter anak.

**C. Tujuan Perancangan**

Menyediakan wadah bagi anak – anak yang tidak mempunyai tempat tinggal dan ditolak masyarakat beserta dengan fasilitas yang sesuai dan menunjang kebutuhan mereka. Selain itu, diharapkan panti asuhan ini menjadi wadah bagi warga sekitar untuk berkumpul, berbaaur dengan anak- anak panti asuhan dan menikmati fasilitas bersama.

**D. Data dan Lokasi Tapak**

Tapak berlokasi di Jalan Ketabang Ngemplak, Surabaya. Jalan utama menuju tapak yaitu melalui Jalan Ngemplak yang dapat dicapai menggunakan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum. Namun, tapak juga dapat diakses pejalan kaki dengan adanya pedestrian di sepanjang Jalan Ngemplak. Tapak terletak di pusat kota sehingga mudah dikases, tetapi tidak terlalu bising dan cenderung aman karena lokasinya tidak berada di jalan arteri primer. Lokasi tapak bersebelahan langsung dengan sekolah dan gereja serta tersedia fasilitas lingkungan seperti sekolah, pasar, tempat ibadah, dan fasilitas kesehatan sehingga memudahkan anak untuk memenuhi kebutuhannya. sehingga memudahkan anak untuk memenuhi kebutuhannya.

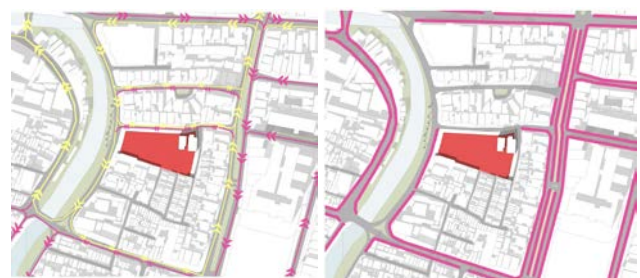


Gambar. 1.2. Peta Lokasi Tapak

Sumber: google earth, Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya, 2010

**Data Tapak**

- Luas Lahan : ± 11.500m<sup>2</sup>
- KDB : 50%
- KLB : 200% - 400%
- GSB : 6 meter
- Kecamatan : Genteng
- Kelurahan : Ketabang
- Tata Guna Lahan : Fasilitas Umum



Arah arus kendaraan ke dalam tapak Jalur pedestrian di area sekitar tapak

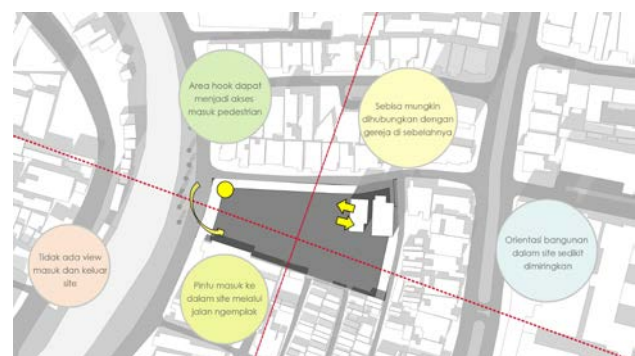


View, sumber kebisingan, dan arah matahari terhadap tapak

Bangunan yang berada di sekitar tapak

Gambar. 1.3. Analisa Data Tapak

Batas administratif utara, barat, dan selatan tapak adalah rumah penduduk, sehingga fungsi bangunan sebagai panti asuhan dapat terasa seperti rumah. Sisi sebelah timur tapak berbatasan dengan Sungai Kalimas yang sekaligus merupakan jalur utama masuk ke dalam tapak.



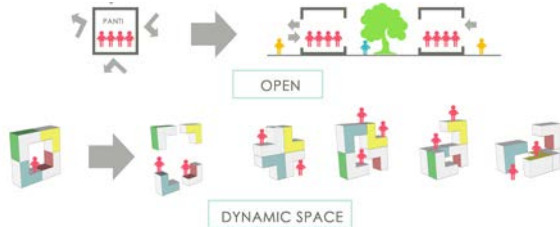
Gambar. 1.4. Rekomendasi Desain Berdasarkan Analisa Tapak

**DESAIN BANGUNAN**

**A. Proses Perancangan**

Berdasarkan tujuan perancangan, masalah desain dan kebutuhan anak, konsep yang sesuai adalah *open* dan *dynamic space*. Anak-anak di panti asuhan cenderung kurang percaya diri dengan kemampuan interpersonal yang rendah, sehingga diperlukan interaksi sosial dengan orang sekitar dan lingkungan yang tepat untuk perkembangan anak. Oleh karena itu, konsep *open* diwujudkan ke dalam bangunan dengan beberapa area terbuka sesuai dengan golongan umur anak di dalam tapak yang memudahkan penghuni untuk menikmati alam sekaligus untuk bersosialisasi dengan penghuni lainnya.

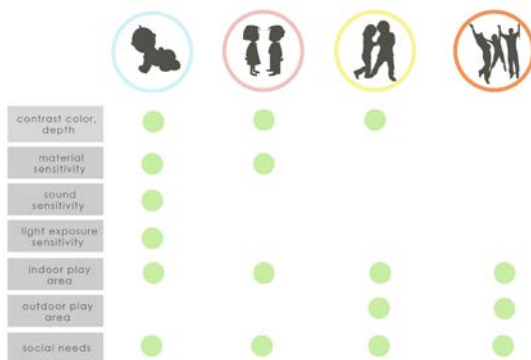
Anak-anak identik dengan area yang dinamis, yaitu area yang dapat menstimulasi anak secara emosional, perilaku maupun kognitif. Dengan kriteria ruang yang sesuai dengan perkembangan dan umur anak, rancangan bangunan dibuat se-fleksibel dan se-*colorful* mungkin sesuai dengan kebutuhan dan karakter anak.



Gambar. 2.1. Visualisasi Konsep

Berdasarkan analisa tapak dengan arah tapak yang menghadap barat, bentuk bangun lebih efisien dibuat memanjang ke belakang sepanjang tapak. Bagian barat dari tapak tersebut sekaligus sebagai area penerima (*entrance*) dari bangunan.

Tempat tinggal anak digolongkan menjadi 4 golongan umur yaitu *infancy* (umur 0 -1 tahun), *toddler* (1 – 5 tahun), *childhood* (6 - 12 tahun), dan *preadolescence, adolescence* (13 - 18 tahun) dengan sistem asuhan keluarga. Hunian anak-anak dengan umur 13 – 18 tahun diletakkan di area depan tapak, sementara posisi hunian bayi diletakkan di bagian belakang tapak dengan pertimbangan untuk kemudahan pengawasan, serta mengurangi kebisingan. Selain itu diberikan area terbuka untuk masing – masing golongan umur pada tapak.



Gambar. 2.2. Kriteria Ruang Berdasarkan Golongan Umur

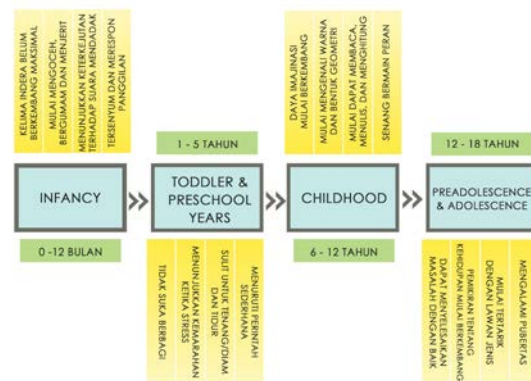


Gambar. 2.3. Transformasi Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan yang dipilih adalah bentuk persegi dengan pertimbangan efisiensi pembagian area ruang dalam. Selain itu, semua bangunan dalam kawasan dibuat tipis untuk memudahkan *cross-ventilasi* penghawaan alami dalam bangunan.

**B. Pendekatan Perancangan**

Anak-anak cenderung memiliki perilaku yang khusus tergantung dengan umur dan perkembangan anak secara fisik, bahasa, kognitif dan psikososial.



Gambar. 2.4. Perkembangan Anak berdasarkan Golongan Umur

Anak dengan umur di bawah 1 tahun cenderung memiliki perilaku untuk selalu berada di dalam ruangan. Anak umur 1 – 5 tahun sebagian besar berada dalam masa perkembangan fisik dan emosional yang dominan sehingga perlu bimbingan dari orang sekitar dengan tepat, anak SD (6 – 12 tahun) cenderung lebih sering menghabiskan waktunya di-*outdoor* daripada *indoor* dengan menunjukkan rasa keingintahuan yang besar, sedangkan anak di atas 12 tahun cenderung berada dalam masa pengenalan diri dimana mereka lebih memfokuskan diri pada hobi baik itu di luar ataupun dalam bangunan.

Oleh karena perilaku yang berbeda- berbeda itulah, pendekatan perancangan ini didasarkan pada perilaku anak dengan *zoning*, ruang dalam dan ruang luar bangunan disesuaikan dengan perilaku penghuni bangunan.

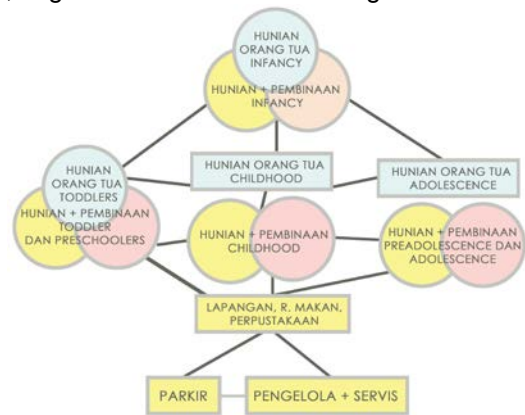
**C. Pembagian Zoning**

Fasilitas Panti Asuhan ini secara umum terbagi menjadi *zoning* umum yang terdiri dari ruang pengelola, klinik, area penerima, perpustakaan, ruang serbaguna, dapur, area makan; *zoning* hunian yang terdiri dari hunian *infancy, toddler, childhood, dan preadolescence, adolescence*; area servis dan parkir.

Area dengan *zoning* umum diletakkan di bagian depan dari tapak, dimana berdekatan dengan area *entrance* dan aktivitas yang terjadi secara umum dapat dilakukan oleh semua penghuni panti. Kemudian diikuti hunian *preadolescence* dimana mereka cenderung mulai mempunyai toleransi terhadap kebisingan dan mulai dapat menjaga diri dari pengunjung asing yang datang. Aktifitas yang dapat dilakukan selain tidur, mereka juga dapat belajar yang dilengkapi dengan area pembinaan. Di belakang hunian *preadolescence*, *adolescence* terdapat hunian *childhood* yang menyesuaikan perilaku anak yang lebih dinamis, suka bergerak, eksplorasi dan penuh dengan rasa ingin tahu. Aktifitas yang dapat dilakukan serupa dengan anak *preadolescence* tetapi dengan area *outdoor* dan area bermain yang lebih beragam. Di bagian belakang terdapat hunian *toddler* yang cenderung melakukan aktifitas *indoor* karena perilaku anak yang masih sangat tergantung pengasuh dan masih belajar untuk bersosialisasi dengan orang lain. Oleh karena itu posisi hunian *toddler* diletakkan di bagian agak belakang dari tapak. Di bagian paling belakang dari *site* terdapat hunian *infancy* dikarenakan anak umur 0-1 tahun sangat sensitif terhadap cahaya dan suara di sekitarnya. Oleh karena itu hunian diletakkan jauh dari area *entrance* dan *zoning* umum sekaligus mempermudah pengawasan dan menjamin keamanan. Peletakan *zoning* dilakukan berdasarkan perilaku pengguna dan kriteria ruang berdasarkan golongan umur dimana posisi hunian yang semakin ke belakang semakin diperuntukkan untuk anak dengan toleransi lingkungan yang semakin rendah.

D. Ruang Dalam Bangunan

Pembagian ruang dalam bangunan disesuaikan berdasarkan pada perilaku anak-anak berdasarkan umur, kegiatan dan kebutuhan ruang mereka.



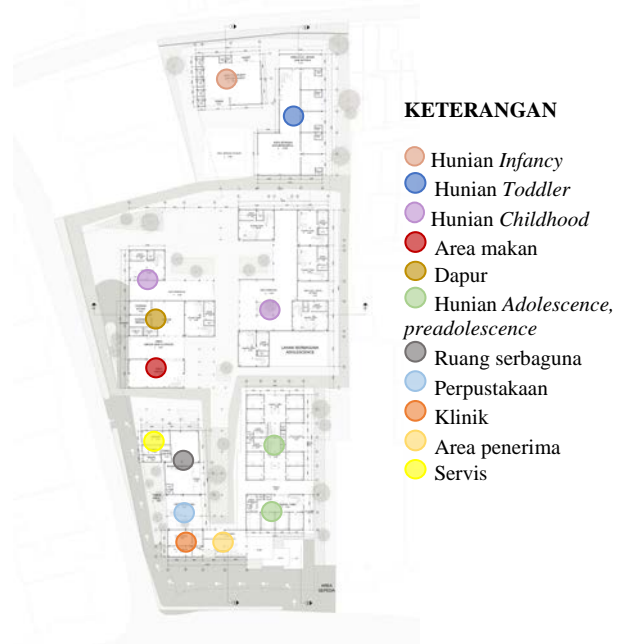
Gambar. 2.6. Hubungan Ruang pada Panti Asuhan di Surabaya

Pada lantai satu, pengunjung dari parkir akan memasuki ruang penerima dimana dari sini pengunjung akan diarahkan menuju ke hunian yang akan dituju. Setiap hunian disediakan ruang tamu tersendiri bagi pengunjung untuk bertemu langsung dengan anak-anak. Di sebelah area penerima juga terdapat klinik yang juga dapat dikunjungi oleh pengunjung selain penghuni panti. Selain itu juga terdapat perpustakaan, ruang serbaguna, dapur dan ruang makan untuk seluruh penghuni panti.



Gambar. 2.5. Site plan Kawasan Panti Asuhan di Surabaya

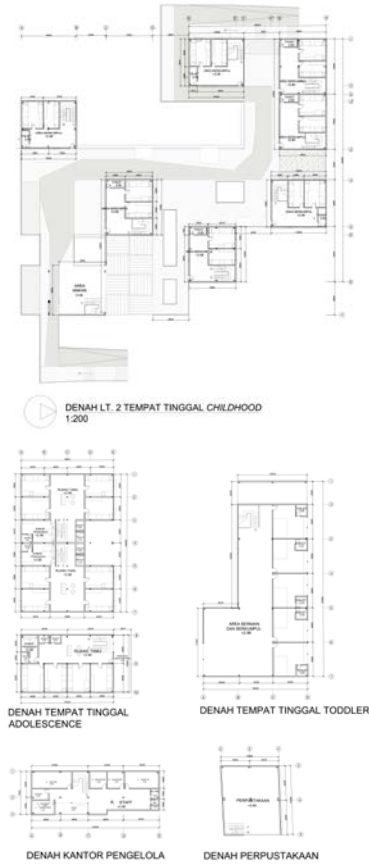
Alat transportasi vertikal yang disediakan pada rancangan ini menggunakan tangga baik untuk pengunjung maupun untuk pengelola. Selain itu juga disediakan *ramp* pada bagian hunian *childhood* untuk memudahkan sirkulasi pengunjung.



Gambar. 2.7. Denah Lantai Satu Panti Asuhan di Surabaya

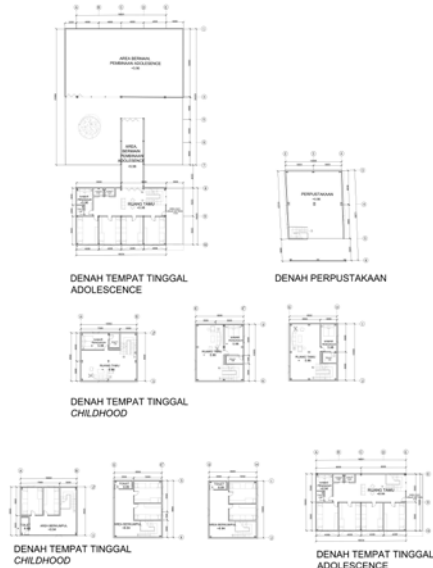
Lantai dua dari panti asuhan dapat diakses menggunakan tangga. Ruang pengelola berada di lantai dua di bagian depan tapak untuk mempermudah akses tanpa mengganggu sirkulasi pengunjung yang tidak berkepentingan dengan pengelola. Selain itu disediakan area bermain *outdoor* terutama untuk anak-anak *childhood* di area lantai dua yang terhubung juga dengan kamar-kamar anak *childhood*. Anak-anak

anak pada area bermain *childhood* ini dapat naik- turun dari area bermain *outdoor* ke *indoor* maupun sebaliknya dengan menggunakan permainan panjat dan perosotan tanpa harus menggunakan tangga.



Gambar. 2.8. Denah Lantai Dua Panti Asuhan di Surabaya

Massa bangunan yang terdiri dari 4 lantai hanyalah massa bangunan hunian *adolescence*, *preadolescence*, dan beberapa dari hunian *toddler*, sedangkan masa bangunan yang terdiri dari 3 lantai hanya massa bangunan perpustakaan. Baik lantai 3 maupun lantai 4 dari bangunan ini semuanya dapat diakses melalui tangga.



Gambar. 2.9. Denah lantai tiga dan empat Panti Asuhan di Surabaya

Konsep terbuka diwujudkan dengan beberapa area berkumpul di luar ruangan yang dilengkapi dengan

beberapa area bermain yang disediakan berdasarkan golongan umurnya. Terdapat area baca *outdoor* pada bagian luar perpustakaan untuk seluruh penghuni panti. Selain itu ada area duduk- duduk yang dapat sekaligus difungsikan sebagai area berkumpul bagi pengunjung dan penghuni panti di bagian samping hunian *adolescence*, *preadolescence*.

Area bermain untuk anak *adolescence*, *preadolescence* dibuat berupa lapangan serbaguna, sedangkan untuk anak *childhood* disediakan area bermain *outdoor* di bagian lantai dua maupun lantai satu bangunan untuk permainan-permainan yang terutama menstimulasi perkembangan fisik anak sekaligus memberi variasi permainan yang berbeda bagi anak *childhood*. Untuk anak-anak *toddler* disediakan kolam pasir yang melatih *sensory* anak.



Gambar. 2.10. Area baca *outdoor* di bagian samping perpustakaan



Gambar. 2.11. Area berkumpul bagi penghuni dan pengunjung panti



Gambar. 2.12. Lapangan serbaguna bagi anak *adolescence*, *preadolescence*



Gambar. 2.13. Area bermain *outdoor* di lantai dua bagi anak *childhood*



Gambar. 2.14. Area bermain outdoor di lantai satu bagi anak *childhood*



Gambar. 2.15. Area bermain outdoor bagi anak *toddler*

E. Eksterior Bangunan

Tampak Panti Asuhan di Surabaya dibuat *colorful* dan *playful* dengan memberi aksens- aksens warna di area tertentu. Material yang digunakan merupakan *Aluminium Composite Panel* sebagai *cladding* sekaligus *shading* bangunan dengan penutup atap berupa metal dengan insulasi.

TAMPAK SELATAN



TAMPAK TIMUR



TAMPAK BARAT



TAMPAK UTARA



Gambar. 2.16. Tampak Bangunan

F. Pendalaman Perancangan

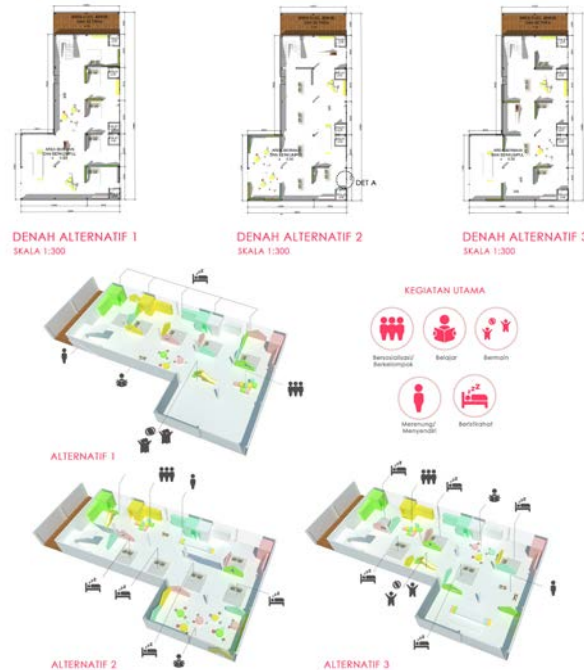
Sesuai dengan pendekatan yang dipilih, yaitu pendekatan perilaku anak, maka pendalaman karakter ruang dianggap pendalaman yang paling sesuai. Setiap ruangan yang akan dibahas memiliki karakter yang berbeda berdasarkan fungsi, kebutuhan, dan masalah yang ada.

a. Dinamis dan fleksibel

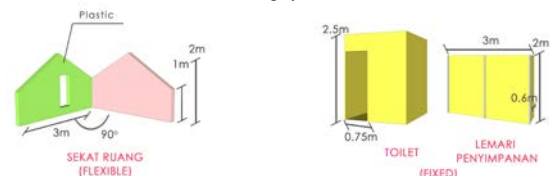
Masalah yang ingin diangkat terutama untuk hunian *toddler* adalah semakin terbatasnya lahan di tengah kota Surabaya tetapi kebutuhan anak sangat banyak sehingga dibutuhkan area yang dapat menstimulasi perilaku, emosi, dan kemampuan intelektual sesuai dengan perkembangan anak. Karena itu di butuhkan ruang dengan partisi yang mudah diubah dan dengan material yang ringan sehingga mudah diubah sesuai dengan kebutuhan. Material yang digunakan adalah *gypsum* putih untuk plafon dan *vinyl* cokelat untuk lantainya karena material ini mudah dirawat dan tidak melukai anak.



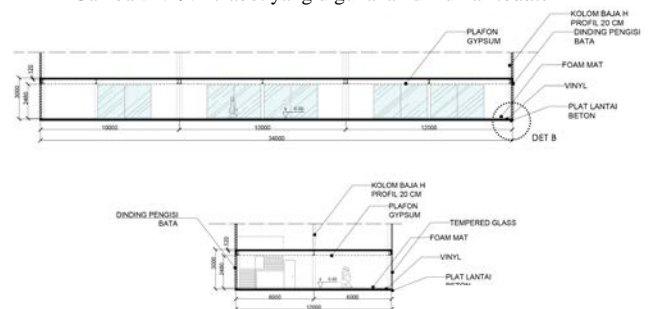
Gambar. 2.17. Karakter ruang yang ingin diwujudkan di hunian *toddler*



Gambar. 2.18. Alternatif denah yang terbentuk berdasarkan sekat ruangnya.



Gambar. 2.19. Perabot yang digunakan di hunian *toddler*



Gambar. 2.20. Potongan ruang hunian *toddler*



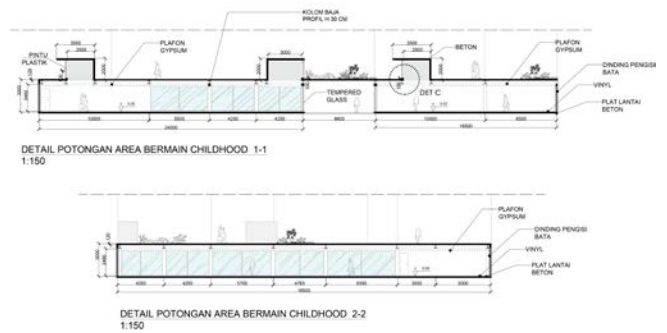
Gambar. 2.20. Perspektif interior hunian *toddler*

b. Bermain dan bergerak

Masalah utama masa kini adalah anak hidup di era teknologi dimana kegiatan fisik mulai ditinggalkan. Hal ini terjadi terutama pada anak. Maka perlu diciptakan lingkungan yang “memaksa” anak untuk bergerak sekaligus bermain. Hal ini diwujudkan dengan mengganti wujud tangga menjadi permainan. Untuk naik ke lantai 2, dibuat permainan memanjat sehingga anak dapat berpindah tempat sekaligus bergerak, sedangkan untuk turun ke lantai satu digunakan perosotan. Untuk material ruang bermain *childhood* di lantai satu digunakan plafon *gypsum* dengan *vinyl* cokelat untuk lantainya sama seperti hunian *toddler*.



Gambar. 2.21. Karakter ruang yang ingin diwujudkan di area bermain *childhood*



Gambar. 2.23. Potongan area bermain anak *childhood*

c. Terbuka dan terkontrol

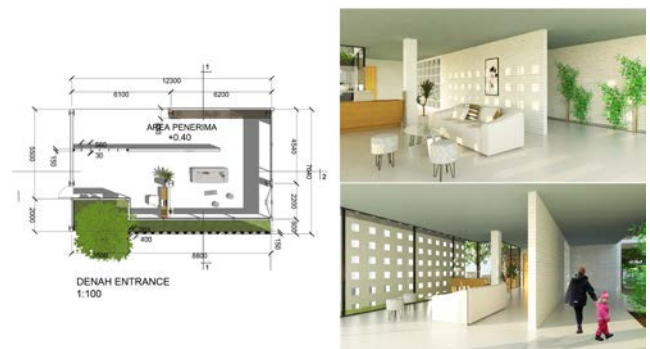
Kebutuhan anak akan kehidupan sosial dengan orang lain sangatlah penting untuk membangun kemampuan interpersonal anak. Namun perlu adanya pengawasan agar anak tidak melakukan hal-hal yang dapat membahayakan dirinya. Hal ini diwujudkan dengan membuat sekat yang sedikit berliku pada denah untuk mengurangi kesan yang terlalu terbuka tetapi tidak menghambat anak untuk keluar masuk bangunan. Namun, anak yang keluar masuk tapak dapat terawasi dengan baik oleh pengawas pada area penerima. Material yang digunakan pada ruangan ini adalah keramik abu-abu untuk lantai, plafon *gypsum* putih, dan bata roster pada bagian luar area penerima.



Gambar. 2.24. Karakter ruang yang ingin diwujudkan pada area penerima



Gambar. 2.22. Denah area bermain *childhood* pada lantai satu



Gambar. 2.25. Denah dan perspektif interior area penerima



Gambar. 2.23. Perspektif ruang interior area bermain *childhood* dan aksonometri permainan yang terdapat pada ruang tersebut.

G. Sistem Utilitas

Suplai air bersih berasal dari tandon bawah menuju ke pompa lalu menuju *shaft* menerus dari lantai satu hingga lantai teratas. Sebagian air bersih dipompa menuju ke tandon atas kemudian ke toilet hunian *adolescence, preadolescence*. Air kotor dari kamar mandi tiap – tiap massa disalurkan lewat *shaft* menuju sumur resapan sedangkan kotoran dialirkan menuju *septic tank* terlebih dahulu sebelum ke sumur resapan. Air hujan dari atap langsung diturunkan menuju ke bak kontrol kemudian ke saluran kota. Untuk listrik dari PLN

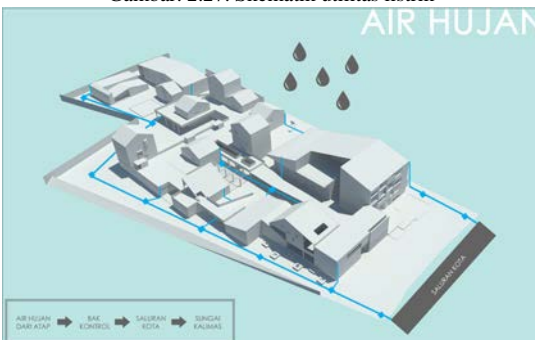
dialirkan menuju ke trafo kemudian ke MDP lalu ke SDP menuju ke ruangan- ruangan yang membutuhkan.



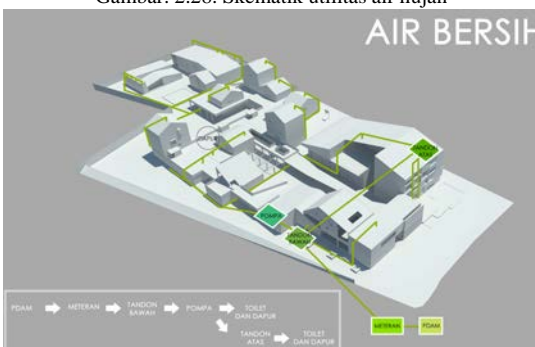
Gambar. 2.26. Skematik utilitas air kotor dan kotoran



Gambar. 2.27. Skematik utilitas listrik



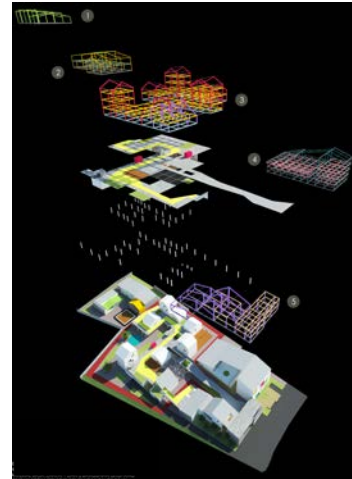
Gambar. 2.28. Skematik utilitas air hujan



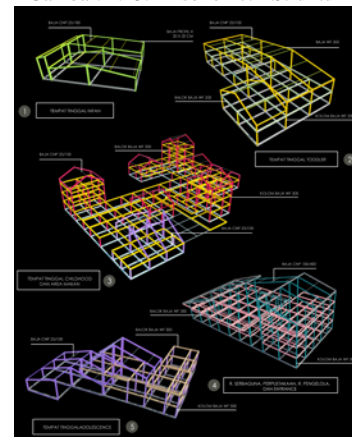
Gambar. 2.29. Skematik utilitas air bersih

H. Struktur Bangunan

Menggunakan sistem struktur rangka baja dengan konstruksi atap *monobeam*. Penutup atap menggunakan metal dengan ketinggian *floor to floor* sebagian besar 3 meter dan 4 meter untuk ruang penerima. Dinding bangunan menggunakan material bata lapis semen dengan *cladding* ACP untuk mengurangi udara panas yang tersimpan pada dinding.



Gambar. 2.23. Aksonometri Struktur



Gambar. 2.23. Struktur masing- masing bangunan panti

KESIMPULAN

Desain perancangan fasilitas panti asuhan di Surabaya yang mengutamakan anak- anak terutama umur 0 -18 tahun ini diusahakan menyediakan fasilitas untuk memenuhi segala kebutuhan anak. Pembagian *zoning* dan ruang diatur berdasarkan perilaku anak berdasarkan umurnya. Karakter ruang didesain sesuai dengan masalah yang sekarang dihadapi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter penggunaannya. Pemilihan material dibuat sederhana mungkin, dengan tampak yang *playful* berdasarkan konsep, analisa dan kebutuhan anak sehingga dapat dikatakan desain perancangan fasilitas panti asuhan di Surabaya ini dapat mewadai kebutuhan anak sesuai dengan karakter dan perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Banunaek, M. (1999). *Deprivasi Maternal Aspek Psikososial pada Anak Balita yang Tinggal di Panti Asuhan*. Disertasi Dokter Spesialis pada Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro Semarang: tidak diterbitkan

Desmita, 2010, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset

Kopec, D, 2012, *Environmental Psychology for Design*, United States: Fairchild Publications

Parten, M. (1933). Social play among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 28, 136-147.

Santosa, Ruth Karina (2010). *Panti Asuhan Anak Terlantar di Solo*. Disertasi S1 pada Fakultas Teknik Universitas Atmajaya Yogyakarta: tidak diterbitkan

"5,4 Juta Anak Terlantar" 26 Sep 2014. *UCAN Indonesia*. Diakses 5 Jan 2016.  
<http://indonesia.ucanews.com/2014/08/26/54-juta-anak-indonesia-terlantar/>