

Fasilitas Pembinaan dan Pemberdayaan Anak Jalanan di Surabaya

Bella Maria Sunjaya dan Christine Wonoseputro, S.T., M.A.S.D.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: bellasunjaya@live.com; christie@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan Fasilitas Pembinaan dan Pemberdayaan Anak Jalanan di Surabaya

ABSTRAK

Fasilitas Pembinaan dan Pemberdayaan Anak Jalanan di Surabaya merupakan fasilitas edukasi non-formal yang mengajarkan pendidikan karakter serta ketrampilan kepada anak jalanan. Fasilitas ini dilengkapi dengan fasilitas hunian sehingga anak-anak yang tidak memiliki tempat tinggal pun dapat tinggal dengan layak. Fasilitas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi anak jalanan dikemudian hari sehingga menjadi anak yang lebih baik dan memiliki modal ketrampilan untuk mendapatkan penghasilan atau pekerjaan. Selain itu, dengan adanya fasilitas ini diharapkan masyarakat memiliki pandangan yang lebih baik terhadap anak jalanan.

Rumusan masalah dalam proyek ini adalah bagaimana fasilitas ini dapat memwadahi aktivitas anak dengan desain yang disesuaikan pada kebutuhan anak dengan perilaku yang menyimpang sehingga anak dapat belajar dengan efektif. Untuk dapat menjawab rumusan masalah tersebut maka penulis menggunakan pendekatan perilaku. Pendekatan perilaku disesuaikan dengan kebutuhan perilaku anak jalanan yang berkaitan dengan respon anak terhadap ruang dan kemudian akan berpengaruh terhadap zoning, bentuk bangunan, material, dan suasana ruang. Pendalaman yang digunakan yaitu karakter ruang, sehingga dapat menciptakan ruang belajar yang nyaman dan aman bagi anak jalanan.

Kata Kunci: Fasilitas Pembinaan, Fasilitas Pemberdayaan, Anak Jalanan, Surabaya

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah sosial kian marak beredar seiring dengan bertumbuh kembangannya sebuah perkotaan. Salah satu masalah yang banyak dijumpai adalah fenomena anak-anak jalanan. Jumlah anak jalanan di Indonesia telah berada pada situasi yang memprihatinkan, terutama pada kota-kota besar, salah satunya adalah Kota Surabaya. Anak-anak jalanan di Kota Surabaya pada umumnya masih mempunyai orang tua dan tempat tinggal, tetapi mereka berasal dari kerluarga yang tidak mampu. Mereka biasanya berjualan koran, atau berdagang asongan. Hal ini dikarenakan untuk membantu kebutuhan hidup keluarganya.



Gambar 1. 1. Anak Jalanan
 Sumber : rezkiputera.blogspot.co.id

Berdasarkan Dinas Sosial jumlah anak jalanan Jawa Timur pada tahun 2009 mencapai 5.394 jiwa, pada tahun 2010 mencapai sekitar 5.322 dan ditahun 2011 mencapai penurunan sekitar 677. Pada tahun

2011 ini tercatat penurunan sekitar 4.901 jiwa, pada tahun 2012 mencapai mengalami penurunan 675 jadi kalau dilihat dari pendataan dinas sosial tiap tahunnya mengalami penurunan. Namun, hal ini berbanding terbalik dengan jumlah anak jalanan di Kota Surabaya yang justru meningkat dari tahun ke tahun.

Lingkungan merupakan salah satu faktor penting yang berpengaruh dalam pembentukan perilaku anak-anak. Lingkungan kumuh, kurangnya bimbingan orangtua, serta tindakan kasar, cenderung membentuk karakter anak-anak jalanan yang kurang baik. Keadaan tersebut menyebabkan mereka berada dalam situasi yang rentan dalam segi perkembangan fisik, mental, sosial mereka. UU telah menjelaskan bahwa anak berhak untuk tumbuh kembang secara wajar serta memperoleh perawatan, pelayanan, asuhan dan perlindungan yang bertujuan untuk mewujudkan kesejahteraan anak.

Berkaitan dengan undang-undang dan peraturan yang ada, maka pembinaan perlu dilakukan untuk memberikan keterampilan kepada anak jalanan sesuai dengan bakat dan minat mereka. Ketrampilan yang mereka miliki inilah yang nantinya dapat bermanfaat bagi kesejahteraan mereka. Oleh karena itu, perancangan fasilitas pembinaan dan pemberdayaan anak jalanan di Surabaya merupakan salah satu langkah untuk mewedahi anak jalanan agar mendapatkan : "pendidikan informal dengan layak dan bermanfaat."

B. Rumusan Masalah

Masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas edukasi non formal yang mampu mewedahi kegiatan belajar mengajar bagi anak jalanan yang memiliki perilaku menyimpang.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah agar anak jalanan memiliki wadah yang nyaman dan aman untuk mendapatkan pendidikan non formal sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan sesuai dengan bakat dan minatnya untuk menjadi penerus bangsa yang lebih baik.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak
Sumber : maps.google.com

Lokasi tapak terletak di Keputih, Surabaya. Proyek ini terletak pada area Fasilitas Umum / Sosial dengan luas tapak 8000m².



Gambar 1. 3. Peruntukan Lahan
Sumber : Bappeko

Data Tapak	
Nama jalan	: Jalan Medokan Keputih
Luas lahan	: 0,8 ha
Tata guna lahan	: Fasilitas Umum dan Sosial
GSB	: 6 meter
KDB	: 60%
KLB	: 200%

DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Urban

Letak tapak Fasilitas Pembinaan dan Pemberdayaan Anak Jalanan berada di kawasan pemukiman menengah kebawah. Letak tapak ini berdekatan dengan pemukiman pemulung dan pemukiman pinggir kali. Lokasi ini juga berdekatan dengan Liponsos (Lingkungan Pondok Sosial) Dinas Sosial Kota Surabaya sehingga memudahkan koordinasi apabila terdapat pemindahan anak jalanan menuju proyek ini.



Gambar 2.1. Kawasan tapak

Selain itu, terdapat banyak sekolah formal di kawasan ini seperti SMAN 10 Surabaya, Sekolah Alam Insan Mulia, SMPN 20 Surabaya, dll yang bisa menjadi lokasi



Gambar 2.2. Sekolah di sekitar tapak

B. Pendekatan Perancangan

Sesuai dengan masalah desain, yaitu bagaimana fasilitas ini dapat mewedahi aktivitas anak jalanan dengan desain yang disesuaikan pada kebutuhan anak dengan perilaku yang menyimpang sehingga aktivitas belajar mengajar dapat berjalan dengan

efektif, maka pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perilaku.

Desain bangunan akan disesuaikan dengan kebutuhan perilaku anak jalanan yang berkaitan dengan respon anak terhadap ruang dan kemudian akan berpengaruh terhadap *zoning*, bentuk bangunan, pemilihan material, dan suasana ruang.

Secara garis besar, perilaku anak jalanan yang paling terlihat adalah sulit diatur. Mayoritas anak jalanan terbiasa hidup bebas tanpa aturan dari keluarga maupun masyarakat. Oleh sebab itu, mereka akan sangat sulit diatur dan akan merasa tidak nyaman berada dalam lingkungan yang terlalu formal. Selain itu, anak jalanan juga memiliki perilaku yang liar seperti sering bertengkar atau melakukan tindakan kasar. Hal ini menjadikan bangunan ini harus aman bagi mereka.

Perilaku menyimpang anak jalanan terjadi karena 2 faktor utama yakni faktor keluarga dan faktor masyarakat. Anak jalanan mayoritas berasal dari keluarga yang tidak mampu sehingga perhatian orangtua kepada anak menjadi kurang karena kesibukannya mencari nafkah. Bahkan banyak anak pun dipaksa untuk berhenti sekolah dan bekerja di jalanan untuk menambah penghasilan keluarga. Kurangnya perhatian dari keluarga mengakibatkan perilaku anak yang semena-mena dan sulit diatur. Anak-anak yang terbiasa hidup di jalanan juga seringkali mendapatkan perlakuan yang kurang baik dari masyarakat. Anak-anak dengan mudah mencontoh atau meniru perilaku masyarakat yang kurang baik tersebut ke dalam dirinya sendiri.

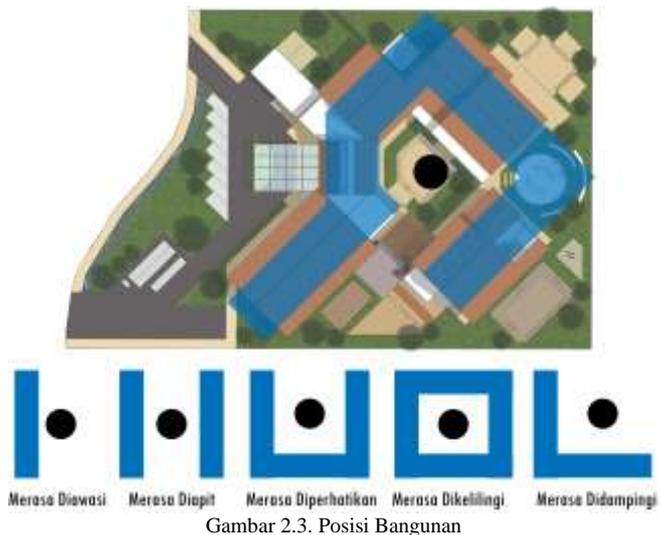
Bedasarkan latar belakang perilaku tersebut, bangunan ini memiliki konsep '*Caring*'. Kasih sayang dan perhatian merupakan hal yang sangat penting bagi anak-anak karena dapat membangkitkan daya kreativitas anak-anak. Perhatian yang diberikan dalam bangunan ini diaplikasikan ke dalam 3 hal:

- Perhatian antara pembimbing dengan anak
Pembimbing harus dengan mudah memantau dan memperhatikan anak kapan pun dan dimana pun berkaitan dengan perilaku anak yang liar dan sulit diatur. Oleh sebab itu, bangunan ini harus dapat memudahkan pembimbing dalam mengawasi anak-anak. Selain itu, disediakan juga beberapa area berkumpul sebagai tempat konseling bagi anak-anak yang memiliki masalah sehingga mereka dapat bercerita secara *private* kepada pembimbing.
- Perhatian antara anak dengan anak lain
Bangunan juga dapat memudahkan sesama anak-anak untuk saling mengawasi. Tidak hanya pembimbing yang dapat memberikan pengawasan kepada anak-anak, namun sesama anak-anak pun dapat saling menjaga satu sama lain sehingga tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.
- Perhatian antara bangunan dengan anak
Bangunan sendiri juga disesuaikan dengan kebutuhan anak seperti tinggi dinding, warna bangunan, material bangunan, dan lain-lain

sehingga anak merasa nyaman untuk beraktivitas di fasilitas ini.

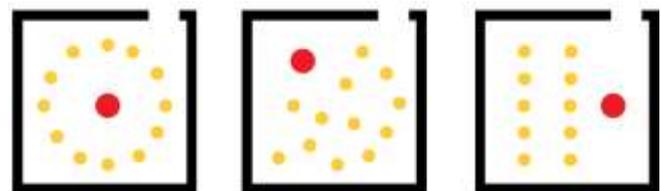
C. Transformasi Bentuk

Tatanan massa bangunan mengelilingi memberikan efek anak merasa diperhatikan dan dijaga sehingga anak dapat merasa aman. Namun terdapat sisi yang terbuka agar anak tidak merasa terlalu dikekang atau 'terpenjara'.



Gambar 2.3. Posisi Bangunan

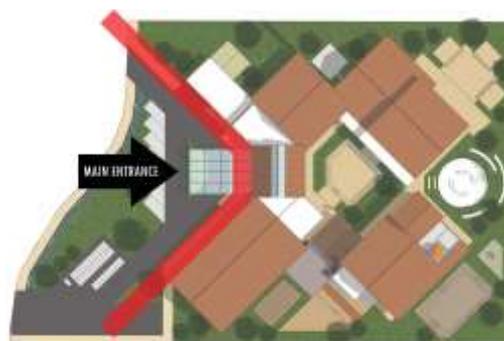
Bentukan bangunan segi empat karena memberikan fungsi ruang yang lebih fleksibel untuk bermacam-macam kegiatan.



Gambar 2.4. Bentuk Bangunan

D. Perancangan Tapak dan Bangunan

Bidang tangkap bangunan diambil dari kedua arah jalan utama sehingga menjadi aksis utama bangunan. Bagian depan tapak berfungsi sebagai parkir mobil dan motor serta taman. Hal ini diciptakan untuk menghasilkan adanya jarak antara jalan utama dengan bangunan sehingga tidak membahayakan bagi anak-anak. Akses pejalan kaki sangat penting pada bangunan ini karena penggunaanya yang mayoritas tidak menggunakan kendaraan bermotor.



Gambar 2.5. Perancangan tapak

Fasilitas pembinaan dan pemberdayaan anak jalanan ini menggunakan sistem penjagaan *one gate system* agar mudah dalam pengawasan dan anak-anak tidak mudah kabur sehingga tapak ini dikelilingi oleh pagar.

E. Zoning Bangunan

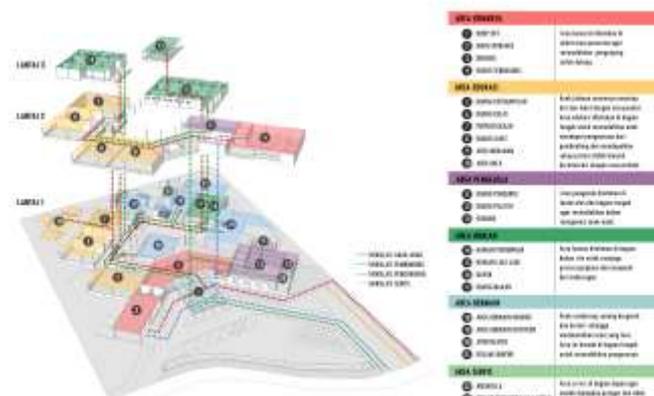
Bangunan ini terdiri atas 6 zona, yaitu zona edukasi, zona pengelola, zona komersil, zona hunian, zona bermain dan zona servis.



Gambar 2.6. Site Plan

Zona edukasi merupakan zona utama fasilitas ini dan diletakkan di bagian dalam untuk membatasi hubungan dengan luar karena anak jalanan umumnya menutup diri dan takut dengan masyarakat. Zona edukasi terdapat dibagian tengah untuk memudahkan anak mendapatkan pengawasan dari pembimbing dan mendapatkan cukup privasi.

Zona komersil diletakkan di dekat area penerima untuk memudahkan akses pengunjung yang datang. Zona pengelola diletakkan pada bagian depan serta lantai 1 dan lantai 2 sehingga memudahkan pembimbing untuk mengawasi anak-anak. Zona hunian diletakkan dibagian paling belakang untuk menjaga privasi penghuni serta menjauhi kebisingan.



Gambar 2.7. Zoning dan sirkulasi

Zona bermain berada di area tengah untuk memudahkan pengawasan dari pembimbing dan juga memiliki area yang cukup luas karena perilaku anak yang cenderung banyak bergerak. Zona servis berada di bagian paling depan agar mudah dijangkau oleh petugas dan tidak mengganggu pengguna bangunan.

F. Desain Eksterior dan Fasilitas Bangunan

Material yang digunakan untuk desain eksterior adalah material yang menampilkan kesan sederhana pada bangunan, namun tidak ingin menimbulkan kesan kumuh pada tampak bangunan.



Gambar 2.8. Tampak bangunan

Kesan sederhana dimunculkan melalui material-material *unfinished* dan penggunaan material bekas pada eksterior bangunan. Adanya warna-warni dan mural pada fasad bangunan untuk menarik minat anak-anak dan menunjukkan jati diri bangunan.



Gambar 2.9. Perspektif area menanam



Gambar 2.10. Perspektif main entrance

G. Pendalaman Desain

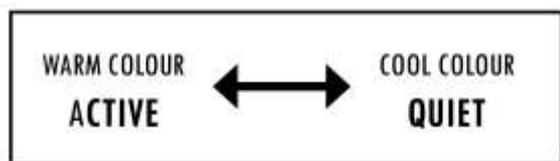
Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mendesain suasana ruang interior yang memberikan kenyamanan bagi kegiatan belajar mengajar anak jalanan. Dalam pendalaman ini akan ditunjukkan perbedaan karakter ruang yang kontras antara ruang kelas, ruang ketrampilan serta ruang bermain. Karakter ruang yang diinginkan pada ruang kelas adalah tenang agar anak dapat belajar dengan efektif dan tidak stres. Sedangkan pada ruang ketrampilan, karakter ruang yang diinginkan adalah semangat, kreatif, dan aktif.

- Karakter Ruang Kelas



Gambar 2.11. Perspektif ruang kelas

Ruang kelas menggunakan unsur warna ‘cool colour’ seperti biru dan hijau untuk menstimulasi otak anak supaya dapat belajar dengan efektif dan maksimal. Warna biru memberikan kesan tenang serta dapat meningkatkan konsentrasi anak saat belajar. Sedangkan warna hijau berfungsi sebagai ‘Stress relieve’ dan ‘Calming effect’.

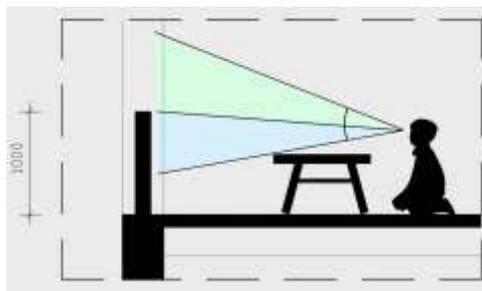


Gambar 2.12. Unsur warna

Ruang kelas tidak dibatasi dengan dinding tinggi yang menutupi ruangan, ruang hanya dibatasi oleh railing setinggi 1 meter. Tinggi ini disesuaikan dengan ketinggian anak pada saat duduk. Anak akan cepat merasa bosan apabila berada dalam ruangan tertutup. Namun apabila ruangan terlalu terbuka, suasana luar ruangan dapat memecah konsentrasi anak pada saat belajar. Dinding yang tidak tertutup juga memudahkan pengawasan apabila pembimbing tidak berada di dalam ruang kelas.

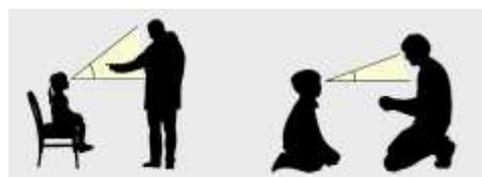


Gambar 2.13. Pengawasan ruang kelas



Gambar 2.14. Jarak pandang anak-anak

Pada bagian railing, diberi kisi-kisi kayu. Kisi-kisi diberi tanaman rambat untuk penghijauan dan juga menambah nuansa warna hijau agar dapat memberikan ‘calm effect’ bagi anak-anak pada saat belajar. Kegiatan belajar mengajar menggunakan meja kecil dan duduk di lantai sehingga secara tidak langsung akan memaksa pelatih yang mendampingi untuk duduk dibawah. Hal ini menjadikan tinggi pelatih akan sederajat dengan anak. Anak akan merasa takut dan tidak nyaman apabila berhadapan dengan orang yang lebih besar.



Gambar 2.15. Jarak pandang anak-anak

Material ruang kelas menggunakan material unfinished untuk mengurangi kesan formal sehingga anak lebih nyaman dalam beraktivitas. Dinding dan lantai ruang kelas menggunakan dinding plester. Sedangkan untuk kisi-kisi kayu menggunakan material balok kayu bekas dan papan kayu bekas agar dapat menghemat dan menimbulkan kesan sederhana. Perabotan yang digunakan dibuat khusus menggunakan material bekas yang dijual di sekitar lokasi tapak untuk mengurangi biaya.



Gambar 2.16. Material ruang kelas

- Karakter Ruang Ketrampilan



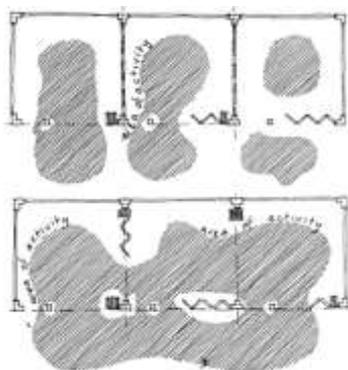
Gambar 2.17. Perspektif ruang ketrampilan

Ruangan menggunakan banyak warna untuk menstimulasi otak anak agar dapat mengembangkan kreativitasnya. Banyak penggunaan unsur warna 'warm colour' memicu anak untuk menjadi aktif dan semangat.



Gambar 2.18. Pengawasan ruang ketrampilan

Bagian eksterior ruangan tidak menggunakan dinding. Namun hanya menggunakan kisi-kisi agar tidak menutupi pandangan anak sehingga anak dapat mendapatkan inspirasi dari luar ruangan. Hal ini juga memudahkan pengurus melakukan pengawasan terhadap anak. Sedangkan bagian interior ruangan menggunakan gambar mural anak-anak agar mereka dapat menyalurkan kemampuannya ke dalam desain bangunan. Anak-anak akan memberikan apresiasi terhadap hasil karyanya sendiri sehingga mereka akan lebih nyaman beraktivitas di ruang tersebut.



Gambar 2.19. Ruang fleksibel

Ruang ketrampilan dapat dijadikan satu ruangan besar atau pun ruang-ruang kecil dengan dibatasi partisi sehingga kegiatan di dalamnya bisa menjadi lebih fleksibel.

Material ruang ketrampilan menggunakan material *unfinished* untuk mengurangi kesan formal sehingga anak lebih nyaman dalam beraktivitas. Dinding dan lantai ruang ketrampilan menggunakan dinding plester. Namun sebagian dinding menggunakan mural hasil karya anak-anak dan bagian depan lantai ruang ketrampilan menggunakan papan kayu bekas. Sedangkan untuk kisi-kisi kayu menggunakan material balok kayu bekas yang di cat warna-warni. Perabotan yang digunakan seperti meja tulis, rak buku dan partisi dibuat khusus menggunakan material bekas yang dijual di sekitar lokasi tapak untuk mengurangi biaya.



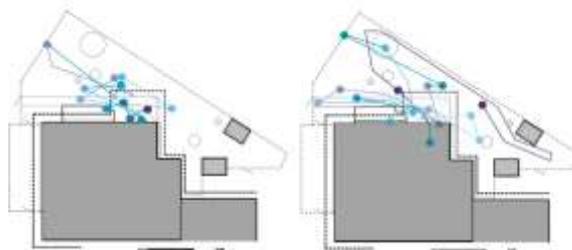
Gambar 2.20. Material ruang ketrampilan

- Karakter Ruang Bermain *Indoor*



Gambar 2.21. Perspektif ruang bermain *indoor*

Ruang bermain dibuat tanpa dinding dan open space untuk memberikan kesan luas dan bebas sehingga dapat mawadahi aktivitas anak yang cenderung banyak bergerak dan senang mengeksplorasi. Hal ini juga membantu memudahkan pembimbing dalam mengawasi aktivitas anak. Walaupun ruang *open space*, ruangan diberi beberapa perabotan untuk menimbulkan kesan bayangan. Anak-anak cenderung mencari area gelap untuk bermain dan bersembunyi. Selain itu, anak-anak juga memanfaatkannya untuk beristirahat karena berada di bayangan memberikan kesan tenang.



Gambar 2.22. Pola bermain anak



Gambar 2.23. Perilaku bermain anak

Bagian interior ruangan menggunakan gambar mural anak-anak agar mereka dapat menyalurkan kemampuannya ke dalam desain bangunan. Anak-

anak akan memberikan apresiasi terhadap hasil karyanya sendiri sehingga mereka akan lebih nyaman beraktivitas di ruang tersebut.

- Karakter Ruang Bermain *Outdoor*



Gambar 2.24. Perspektif area bermain *outdoor*

Area *outdoor* terdiri dari berbagai material dan tekstur seperti rumput, pasir, bebatuan, tanah, air, lumpur, dan lain-lain untuk menstimulus *sense* anak. Anak-anak dapat beresplorasi di alam dengan adanya berbagai macam elemen pada area bermain *outdoor*. Adanya area kosong disediakan agar anak-anak dapat bermain secara fleksibel. Anak dapat menentukan sendiri permainan yang diinginkan seperti bermain bola, lompat tali, dan sebagainya.



Gambar 2.25. Material area bermain *outdoor*



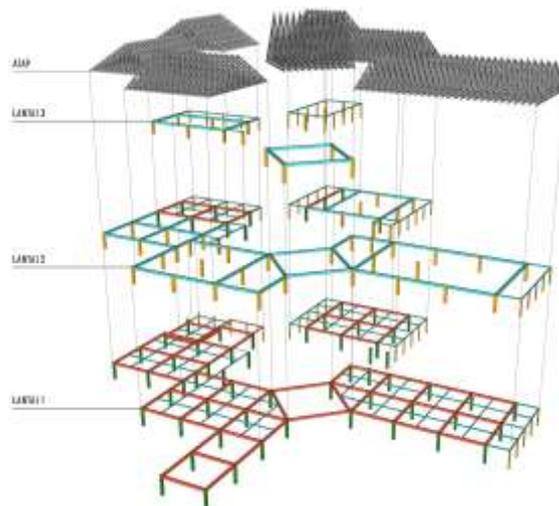
Gambar 2.26. Jenis permainan area *outdoor*

Pada area *outdoor* terdapat permainan-permainan seperti balok-balok kayu, ban mobil yang digantung. Kegiatan permainan menantang dapat bermanfaat bagi fisik dan kognitif anak. Menurut studi, adanya permainan yang menantang dapat mengurangi sifat buruk anak dan dapat membantu anak dalam mengetahui potensi yang ada di dalam dirinya. Permainan balok kayu yang diberi berbagai macam warna juga memberikan kesan menarik bagi anak dan membantu anak dalam belajar warna.

H. Sistem Struktur

Sistem struktur bangunan yang digunakan adalah sistem struktur rangka menggunakan struktur beton.

Pada sistem struktur atap menggunakan rangka atap baja ringan dan penutup atap genteng.



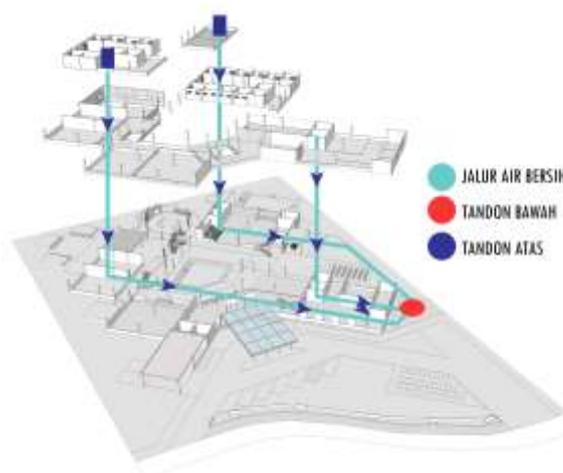
Gambar 2.28. Sistem struktur bangunan

Sistem struktur rangka menggunakan modul struktur 8 – 8 meter. Sedangkan pada bagian ruang serbaguna di buat tanpa kolom dengan bentangan 16 meter.

I. Sistem Utilitas

- Sistem Utilitas Air Bersih

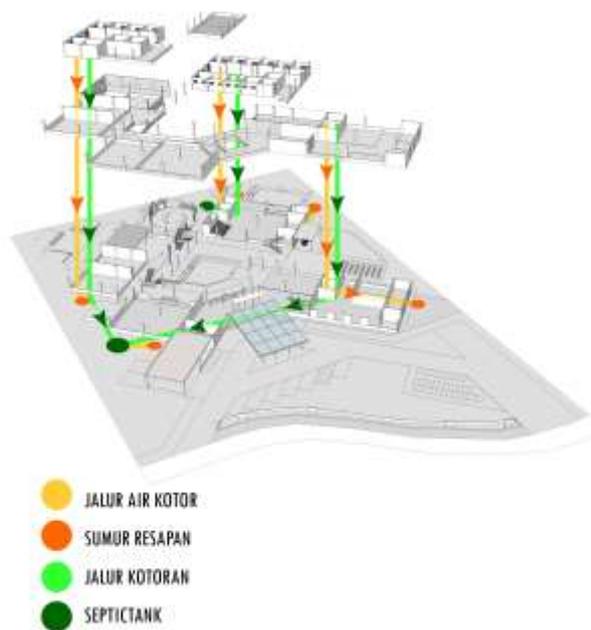
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *up-feed* dan *down-feed*. Sistem air bersih dibagi menjadi tiga zona, yaitu zona hunian pria, zona hunian wanita dan zona pengelola. Pada zona hunian pria dan zona hunian wanita masing-masing menggunakan tandon atas. Kemudian pada zona pengelola langsung dari tandon bawah karena penggunaannya yang tidak terlalu banyak.



Gambar 2.29. Sistem air bersih

- Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

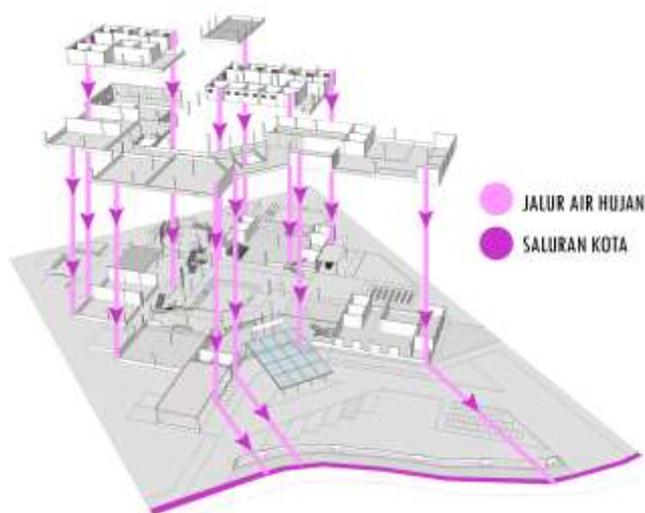
Sistem utilitas air kotor disalurkan melalui pipa menuju sumur resapan. Sedangkan air kotor dapur menuju bak kontrol terlebih dahulu dan kemudian menuju sumur resapan. Sistem utilitas kotoran disalurkan melalui pipa menuju *septictank*.



Gambar 2.30. Sistem air kotor

- Sistem Utilitas Air Hujan

Sistem utilitas air hujan menyediakan talang air hujan selebar 45 cm dan akan diarahkan menuju bak kontrol melalui pipa yang dimasukkan ke dalam dinding bangunan.



Gambar 2.31. Sistem air hujan

- Sistem Pembuangan Sampah

Sampah dikumpulkan pada satu tempat yang telah disediakan sehingga memudahkan petugas kebersihan untuk mengambil sampah harian. Sampah hasil limbah kelas ketrampilan seperti cat akan dipisahkan terlebih dahulu. Sedangkan sampah kaleng dan plastik akan dikumpulkan untuk kegiatan pra-karya daur ulang.

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Pembinaan dan Pemberdayaan Anak Jalanan di Surabaya diharapkan membawa dampak positif bagi anak-anak jalanan di kota Surabaya dan juga pemerintah serta masyarakat Kota Surabaya. Perancangan ini telah mencoba

menjawab permasalahan desain, yaitu bagaimana fasilitas ini dapat memwadhahi aktivitas anak jalanan dengan desain yang disesuaikan pada kebutuhan anak dengan perilaku yang menyimpang sehingga aktivitas belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif melalui bentuk, zoning, dan suasana ruang kepada pengguna. Inovasi perancangan yang digunakan pada fasilitas pembinaan dan pemberdayaan anak jalanan ini diharapkan berhasil menghapus kesan kumuh dan seperti penjara yang telah ada sebelumnya. Penyediaan fasilitas publik yang memadai juga merupakan usaha menarik minat masyarakat untuk lebih terbuka dan menghargai anak-anak jalanan.

DAFTAR PUSTAKA

Bajari, Atwar, *Anak Jalanan: Dinamika Komunikasi dan Perilaku Anak*, Bandung: Humaniora, 2012

BKSN, *Anak Jalanan Di Indonesia: permasalahan Dan Penanganannya*. Jakarta: Badan Kesejahteraan Sosial Nasional, 2000.

Crosbie, M.J. & Watson, *Time-Saver standarts for Architectural Design*, New York: McGraw-Hill, 1997.

Day, Christopher, *Environment and Children*, Oxford: Elsevier, 2007.

Departemen Sosial RI, *Intervensi Psikososial*, Jakarta: Direktorat Kesejahteraan Untuk Keluarga Dan Lanjut Usia, 2001.

Departemen Sosial RI, *Petunjuk Teknis Pelayanan Sosial Anak Jalanan*, Jakarta: Departemen Sosial Republik Indonesia, 2005.

Dinas Sosial Propinsi Jawa Timur, *Pedoman Penanganan Anak Jalana*, Surabaya: Dinas Sosial Propinsi Jawa Timur, 2001.

Neufert, Ernst, *Data Arsitek*. Jilid 1. Edisi 33. Trans. Ing Sunarto Tjahjadi, Jakarta: Erlangga, 1996.

Neufert, Ernst, *Data Arsitek*. Jilid 2. Edisi 33. Trans. Ing Sunarto Tjahjadi, Jakarta: Erlangga, 1996.

Olds, Anita Rui, *Child Care Design Guide*, United State of America: McGraw-Hill, 2000.

Ruth, Linda Cain,ALA, *Design Standarts for Children's Environments*, United States: McGraw-Hill, 1999

Suyanto, Bagong dan Hariadi Sri Sanituti, *Krisis dan Child Abuse Kajian Sosiologi Tentang Kasus Pelanggaran Hak Anak dan Anak-anak yang Membutuhkan Perlindungan Khusus*, Surabaya: Airlangga university press, 1999.