

Fasilitas Pelatihan Anak Jalanan di Surabaya

Verina Cornelia Tandio dan Christine Wonoseputro, S.T., MASD.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 verina_girls@yahoo.com; christie@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Komunitas Multikultural di Kuta Selatan, Bali

ABSTRAK

Fasilitas Pelatihan Anak Jalanan di Surabaya merupakan fasilitas yang dapat mewadahi kreatifitas dan memberikan edukasi non-formal kepada anak jalanan. Fasilitas ini dilengkapi dengan fasilitas hunian sehingga anak-anak yang dibina dapat tinggal untuk sementara. Selain itu, terdapat fasilitas umum berupa fasilitas kesehatan dan ruang bersama yang dapat digunakan oleh warga sekitar dan anak-anak jalanan. Fasilitas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi anak jalanan di kemudian hari sehingga anak-anak memiliki modal pengetahuan dan ketrampilan yang cukup untuk mendapatkan penghasilan atau pekerjaan. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan perilaku yang disesuaikan dengan kebutuhan anak jalanan dan kemudian akan berpengaruh terhadap zoning, bentuk bangunan, material,serta suasana ruang. Pendalaman yang digunakan yaitu karakter ruang, sehingga dapat menciptakan ruang yang nyaman dan aman untuk anak jalanan.

Kata Kunci: Fasilitas Pelatihan, Pelatihan, Anak Jalanan, Surabaya

PENDAHULUAN

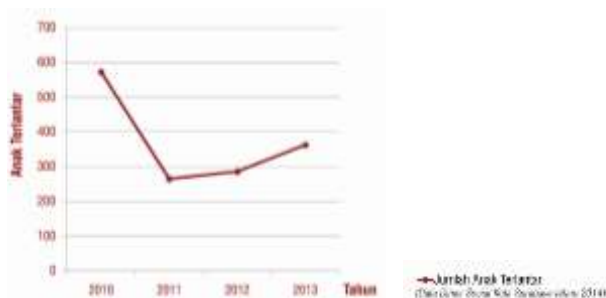
Latar Belakang

Surabaya yang merupakan ibu kota Jawa Timur, tidak lepas dari masalah kemiskinan. Hal ini merupakan masalah kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, antara lain: tingkat pendapatan, pendidikan, akses terhadap barang dan jasa, lokasi geografis, gender dan kondisi lingkungan. Kemiskinan tidak hanya dipahami sebagai ketidakmampuan ekonomi, tetapi juga kegagalan memenuhi hak-hak dasar dan perbedaan perlakuan bagi seseorang atau sekelompok orang dalam menjalani hidupnya secara bermartabat. Kemiskinan juga terjadi karena adanya kesenjangan sosial antara pembangunan pedesaan dan pembangunan perkotaan. Pembangunan perkotaan yang berkembang, maju dan modern, memberi dampak pada arus barisan kaum urban yang berkualitas rendah dari desa-desa. Keberadaan dan Kehadiran mereka di lingkungan perkotaan, membuat mereka semakin diposisikan dan terjebak pada kemiskinan yang membuat mereka sulit untuk keluar. Situasi seperti ini membentuk suatu budaya kemiskinan. Komunitas mereka sering disebut sebagai gelandangan, termasuk didalamnya adalah anak-anak jalanan. (Herlianto,1998)



Gambar 1. 1. Penduduk miskin dan anak jalanan di Surabaya
Sumber: kanalsatu.com

Anak-anak jalanan adalah anak-anak yang hidup atau bekerja di jalan. Sebagian dari mereka terpaksa menggantungkan hidupnya pada penghasilan yang mereka peroleh dari jalanan dengan melakukan berbagai kegiatan yang sekiranya dapat mendatangkan uang. (Hakiki,1999) Disisi lain, mereka menghadapi permasalahan-permasalahan dan ancaman dari pandangan negatif masyarakat. Tidak hanya itu, mereka juga mengalami tindak kekerasan, penindasan, eksploitasi seksual, renggangnya hubungan dengan orang tua, tidak mendapat pendidikan yang layak, hilangnya status hidup sebagai anak normal, gangguan kesehatan, penyimpangan prilaku dan tindakan kriminalitas. (Sri Sanituti dan Bagong (ed),1999:20)



Gambar 1. 2. Grafik jumlah anak terlantar di Surabaya
Sumber: Data dinas sosial kota Surabaya tahun 2014

Jumlah anak jalanan di berbagai kota besar dengan mudah dapat diperhatikan dengan jelas karena terus bertumbuh dan berkembang. Walaupun sudah cukup banyak upaya dilakukan, baik oleh pemerintah maupun Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), untuk mengurangi jumlah anak yang hidup di jalanan. Jumlah anak jalanan di Surabaya menurut data dari Dinas Sosial menunjukkan pernah mengalami penurunan dari 573 orang pada tahun 2010 menjadi 265 orang pada tahun 2011, tetapi pada tahun 2013 mengalami peningkatan kembali menjadi 363 anak. Hal ini menunjukkan hasil yang tidak memuaskan dalam penyelesaian permasalahan anak jalanan karena terjadi peningkatan kembali.

Melihat kondisi ini, maka perlu disediakan adanya sebuah fasilitas untuk mawadahi anak jalanan di Surabaya. Fasilitas berupa tempat edukasi, perlindungan dan kreatifitas yang membantu mereka dalam mencari penghasilan dengan cara yang lebih layak tanpa membahayakan diri anak-anak yang mencari uang di jalanan. Dengan adanya fasilitas tersebut, maka diharapkan juga dapat mengembangkan potensi anak-anak jalanan di Surabaya dan membuat mereka memiliki kehidupan yang lebih baik dan tidak direndahkan oleh masyarakat sekitar. Aktivitas anak-anak jalanan tersebut dapat juga dilihat oleh para wisatawan kota

Surabaya sehingga dapat sekaligus menjadi sasaran pariwisata dan dapat membeli hasil kreatifitas anak-anak tersebut.

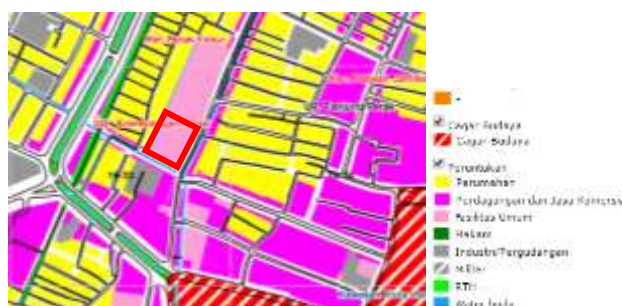
Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah bangunan yang dapat memenuhi edukasi dan kreatifitas sesuai dengan kebutuhan serta karakter anak jalanan.

Tujuan Perancangan

Dengan adanya proyek ini, diharapkan dapat mawadahi potensi bakat anak jalanan di Surabaya, serta melengkapi kebutuhan fasilitas perlindungan dan edukasi sehingga dapat mengurangi anak-anak yang tinggal di jalan.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.3. Peta Tata Guna Lahan Lokasi Tapak
Sumber: petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/

Lokasi tapak terletak di jalan Indrapura, Kec. Pabean Cantikan, Kel. Krembangan Utara, Surabaya, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada di Surabaya Utara dan ekat dengan House of Sampoerna. Merupakan daerah perumahan kumuh dengan luas lahan 9.353 m².



Gambar 1.4. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak	
Tata guna lahan	:Fasilitas Umum
GSB samping	:3 meter
GSB belakang	:2 meter
GSB depan	:10 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	:60%
Koefisien dasar hijau (KDH)	:30%
Koefisien luas bangunan (KLB)	:120%
Tinggi Bangunan	: max. 2 lantai
(Sumber: Bappeda Surabaya)	

DESAIN BANGUNAN

Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2.1. Analisa tapak

Tapak berada pada area perumahan kumuh dengan latar belakang sebagian warga merupakan pemabuk dan penjudi. Tapak ini merupakan tanah kosong yang ditinggali oleh rumah liar, warung serta tempat bermain dan berkumpul bagi warga sekitar. pada area Timur Laut tapak terdapat Gudang yang masih aktif, area Tenggara tapak terdapat Jalan Indrapura, area Barat Daya terdapat sungai dan jalan dengan lebar 1,5 meter serta area Barat Laut terdapat jalan selebar 1 meter. Oleh karena sekitar tapak merupa

kan area yang solid, maka perlu adanya void untuk mewardahi aktifitas kebersamaan warga sekitar.



Gambar 2.2. Zoning pada tapak

Pembagian zoning pada tapak di bagi menjadi 3 area, yaitu: area privat, area publik, dan area service; yang kemudian di bagi menjadi 5 area sesuai dengan fasilitas yang ada. Massa – massa tersebut diubah orientasi dan bentuknya sesuai dengan iklim setempat serta konsep perancangan.

Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan perilaku, dimana desain bangunan di sesuaikan dengan perilaku anak jalanan dengan rentang usia 6 - 15 tahun yang memiliki sifat cenderung bebas dan susah diatur karena mereka dari kecil tidak dipedulikan oleh orang tua mereka, sehingga sebagian besar dari mereka belajar di jalan. Selain itu, mereka juga memiliki perilaku yang liar seperti bertengkar dan berbicara kasar.

Perilaku 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. 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.

Dari sifat-sifat anak jalanan, latar belakang anak jalanan serta latar belakang tapak, muncul 3 konsep utama yaitu *Communal Space*, *Adaptable* dan *Contextual*.

- *Communal Space*

Merupakan kebutuhan untuk hidup secara berkommunitas (berkumpul) baik untuk anak-anak maupun warga sekitar. Dimana anak-anak bisa saling belajar bersama, bermain serta berbagi, sedangkan warga sekitar memiliki tempat untuk berkumpul dan berkommunitas. Hal ini diwujudkan kedalam desain dalam pembagian zoning dan tatanan massa.

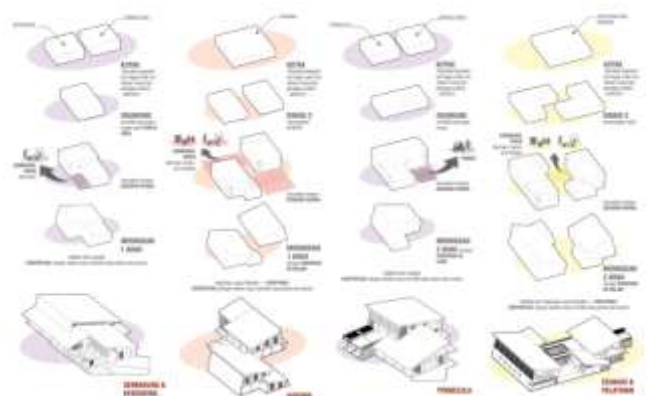
- *Adaptable*

Merupakan program yang adaptif dan kapasitas yang fleksibel. Dimana sifat anak yang terbiasa hidup bebas dan sulit diatur, membuat program pembelajaran terutama dalam edukasi harus fleksibel sesuai dengan keinginan anak agar anak tidak terasa tertekan. Jumlah pendaatang di fasilitas ini tidak menentu, sehingga ruangan harus dapat menyesuaikan. Hal ini diwujudkan kedalam desain dalam pembentukan dan pembagian ruang.

- *Contextual*

Selaras dengan sekitar tapak sehingga fasilitas ini tidak dianggap asing oleh warga sekitar. Keselarasan tersebut diwujudkan dengan memaksimalkan pengawaan dan pencahayaan alami sesuai dengan iklim setempat serta menggunakan material yang *low cost*.

Transformasi Desain



Gambar 2.3. Transformasi desain

Bentuk dasar bangunan segi empat karena memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam tatanan ruang maupun tatanan perabot. Bangunan dimiringkan agar

bangunan tidak hanya sebagai tempat berlindung bagi anak, tetapi juga sebagai wadah untuk kreatifitas serta tempat anak bermain seperti tempat menggambar dan bermain panjat.

Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.4. Site plan

Bidang tangkap bangunan diambil dari arah jalan utama sehingga menjadi aksis utama bangunan. Bagian depan tapak berfungsi sebagai area publik dimana terdapat parkir motor, parkir mobil, *entrance*, bangunan pengelola dan *service* serta bangunan ruang kesehatan dan serbaguna. Pada fasilitas ini, sangat diutamakan pejalan kaki, oleh karena itu tempat parkir diletakan pada sisi kanan dan kiri tapak.



Gambar 2.5. Pelatihan usia 6-12 tahun

Ditengah tapak terdapat bangunan utama sebagai tempat pelatihan. Bangunan pelatihan dibedakan menjadi 2 menurut usia anak, yaitu usia 6-12 tahun dan 13-15 tahun. Pelatihan 6-12 tahun berada di depan, dekat dengan *entrance*, karena ingin membuat anak-anak tertarik untuk memasuki tempat pelatihan. Oleh sebab itu, Pelatihan usia 6-12 dibuat semenarik mungkin untuk mengundang anak-anak jalanan tersebut.



Gambar 2.6. Pelatihan usia 13-15 tahun

Berbeda dengan pelatihan usia 6-12 tahun, pelatihan usia 13-15 tahun berada di bagian dekat dengan rumah warga. Dimana pelatihan ini terlihat lebih terbuka sehingga warga sekitar dapat melihat dan mendengar aktifitas yang ada di dalam fasilitas tersebut.



Gambar 2.7. Asrama Perempuan

Area privat digunakan sebagai asrama untuk anak jalanan. Dimana anak-anak yang berada di asrama tidak bersifat menetap, tetapi jika anak tersebut sudah tenang dan bersikap membaik akan di kembalikan ke orang tuanya. Akan tetapi jika anak tersebut sudah tidak memiliki orang tua, maka anak tersebut akan dilepas setelah mereka berusia 16 tahun. Asrama dibedakan menjadi 2 yaitu asrama perempuan dan asrama laki-laki.

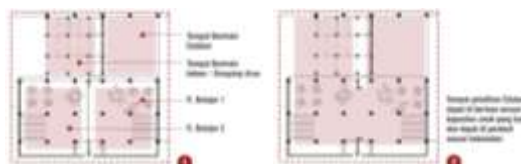
Bagian belakang tapak, terdapat ruang bersama yang dimanfaatkan untuk area bercocok tanam, hidroponik, serta area bermain (lapangan dan taman bermain).

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mendesain suasana ruang interior maupun eksterior yang memberikan kenyamanan bagi kegiatan anak jalanan maupun warga sekitar.

1. Ruang Kelas

Tempat dimana anak jalanan belajar mengenai pelajaran di sekolah mereka maupun mereka yang tidak bersekolah dapat belajar di tempat ini. Penggunaan konsep *adaptable* membuat kelas ini dapat berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan dan jumlah anak.



Gambar 2.8. Denah ruang kelas usia 6-12 tahun



Gambar 2.9. Persegi atau Bentuk L memungkinkan fleksibilitas dalam pengaturan dan pengorganisasian furniture
Sumber: Guidelines for the Design of Centres for Street Children, UNESCO 1997

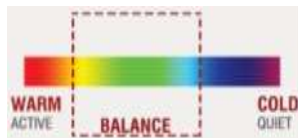
Anak akan cepat merasa bosan apabila berada dalam ruangan tertutup. Namun apabila ruangan terlalu terbuka, suasana luar ruangan dapat memecah

konsentrasi anak pada saat belajar. (Day, 2007) Oleh karena itu terdapat bukaan yang membuat ruang kelas ini tidak terlalu tertutup. Bukaan tersebut berupa *pivot window* yang dapat diputar-putar sehingga dapat dilihat dari luar. Selain itu, pada bagian luar ruang kelas dibatasi pintu lipat engan tinggi 1 meter sehingga tidak membuat anak merasa tertutup. (Neufert, 1996)



Gambar 2.10. Suasana ruang kelas

Penggunaan konsep *contextual* pada ruangan ini diaplikasikan pada penggunaan material yang selaras dengan perumahan warga sekitar. Perabot yang digunakan sebagian menggunakan bahan bekas yang ada di sekitar tapak sehingga meminimalkan biaya.



Gambar 2.11. Spektrum warna
Sumber: Waldorf School Van James, 2013

Ruang kelas menggunakan *balance colour* dan *nature colour*. Anak usia 7-14 tahun adalah fase sebelum masa pubertas, dimana dibutuhkan spektrum warna yang *balance* antara *warm colour* dan *cold colour* seperti Orange, Kuning, dan Hijau. Sedangkan *nature colour* (Coklat, Putih, Hitam, Abu-Abu) membantu menciptakan kontras dan membawa semua warna lainnya keluar. (Olds, 2000)



Gambar 2.12. Interior ruang kelas



Gambar 2.13. Jarak pandang anak

Kegiatan belajar mengajar menggunakan meja kecil dan duduk di lantai sehingga secara tidak

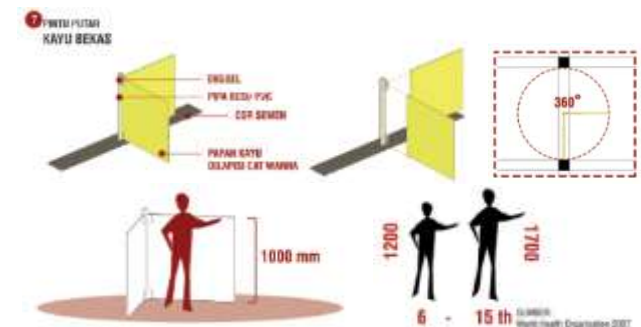
langsung akan memaksa guru / orang dewasa yang mendampingi untuk duduk dibawah. Hal ini menjadikan tinggi pelatikan akan sederajat dengan anak. Anak akan merasa takut dan tidak nyaman apabila berhadapan dengan orang yang lebih besar. (Neufert, 1996)

2. Area Bermain



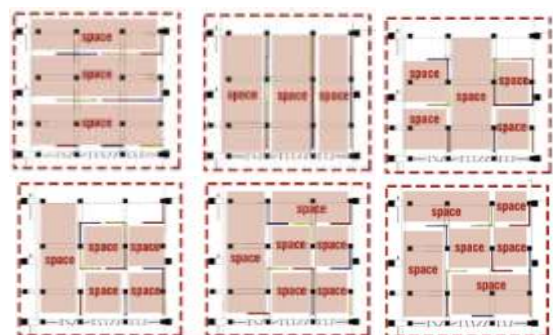
Gambar 2.14. Suasana area bermain

Tempat dimana anak jalanan bermain sekaligus dapat digunakan sebagai tempat belajar untuk ruang kelas. Penggunaan konsep *adaptable* pada area ini, membuat ruangan ini dapat berubah fungsi dan kapasitas sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2.15. Detail pintu putar

Pada ruang ini anak dapat menciptakan *space* sendiri bagi mereka berkumpul, belajar maupun bermain. Dimana anak dapat memutar-mutar pintu tersebut dan menciptakan *space* untuk mereka. Dari ruang ini, diharapkan anak dapat mengerti arti kebersamaan dalam belajar maupun bermain.



Gambar 2.16. Space yang terbentuk

Pintu putar menggunakan warna *basic colour* yaitu merah, kuning, dan biru. *Basic colour* merupakan

warna dasar yang mudah diketahui anak-anak juga dapat menstimulasi anak agar dapat kreatif.

3. Area Berkumpul dan Hidroponik



1. KERTAS BUNAI BUNAI KAYU
 2. TUBUH BATU BATA
 3. LANTAI BATU BATA
 4. LANTAI BATU PALLET
 5. POK HAYATI DAN UGAS
 6. TANAMAN HYDROPONIK

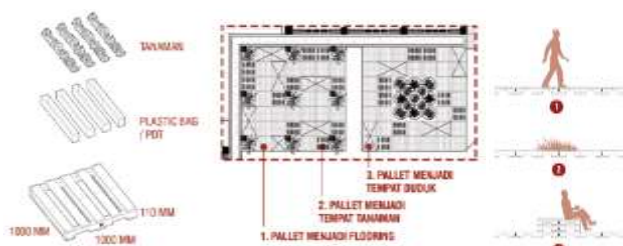
Gambar 2.18. Suasana area berkumpul dan hidroponik

Tempat dimana masyarakat sekitar dapat beraktifitas seperti ngerumpi, bercocok tanam, bersantai dan bermain. Dilihat dari eksisting pemukiman ini tidak memiliki ruang terbuka hijau dan ruang bersama. Penggunaan konsep *contextual* pada area ini, terlihat dari penggunaan material bekas seperti ban bekas dan pallet kayu bekas yang berada di sekitar tapak.



Gambar 2.19. Suasana eksisting tapak

Penggunaan konsep *adaptable* pada area ini, terlihat dari penggunaan material pallet kayuyang dapat digunakan menjadi tempat duduk, pot tanaman serta *flooring*. Area *outdoor* terdiri dari beberapa material dan tekstur juga dapat menstimulus anak. Anak-anak dapat bereksplorasi di alam dengan berbagai elemen di outdoor.

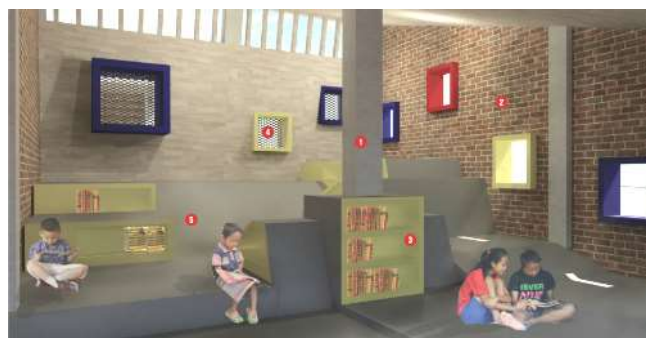


Gambar 2.20. Isometri dan transformasi bentuk paviliun Jepang

4. Ruang Perpustakaan

Tempat dimana anak jalanan belajar mengenai pentingnya membaca buku. Penerapan konsep *adaptable* pada ruang perpustakaan terlihat dari lantai perpustakaan yang dibuat tidak merata dan digunakan pula sebagai tempat menyimpan buku. Ruangan perpustakaan dibuat tidak formal seperti perpustakaan pada umumnya agar terasa nyaman mungkin untuk anak jalanan yang selama ini belum mengenal membaca buku. Anak jalanan akan cepat merasa bosan apabila berada di lingkungan yang asing bagi

mereka dimana mereka susah menjadi diri mereka sendiri.



1. LANTAI BAYU BUNAI KAYU
 2. TUBUH BATU BATA
 3. PENYIMPAN KAYU BAKAR
 4. JERITA KAYU KAMAR
 5. LANTAI KARPET

Gambar 2.21. Suasana ruang perpustakaan

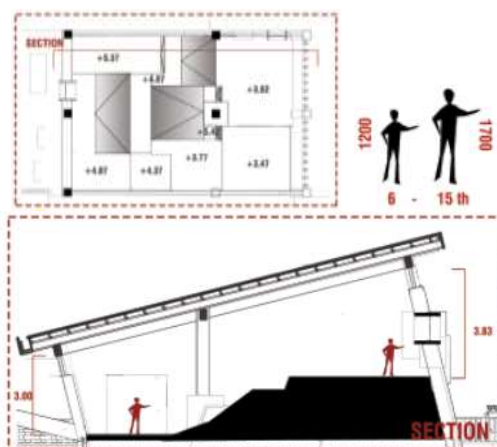
Penggunaan material *low budget* yang menggunakan material bekas sebagai perabot. Anak-anak dapat membaca dengan cara apapun sesuai dengan kebiasaan mereka. Tidak hanya itu peninggian lantai digunakan sebagai rak buku, sehingga buku terhindar dari matahari yang dapat merusak buku.



Gambar 2.22. Suasana membaca buku dan rak buku

Tidak hanya itu, peninggian lantai dikarenakan perpustakaan yang berada di lantai 2 dan memiliki ceiling yang tinggi, sehingga membuat skala monumental. Hal ini dapat membuat anak merasa di tempat asing. Oleh karena itu, lantai ditinggikan agar skala yang didapat masih skala anak pada umumnya.

Warna yang digunakan menggunakan warna kuning karena warna kuning dapat menstimulasi anak.

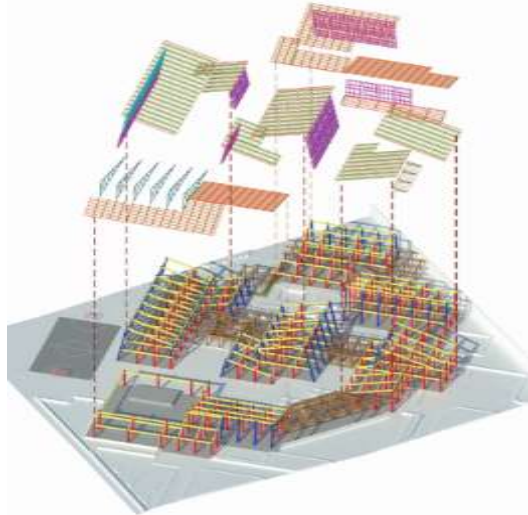


Gambar 2.23. Potongan dan skala ruang perpustakaan

Sistem Struktur

Sistem struktur bangunan yang digunakan adalah sistem struktur rangka sederhana yaitu kolom dan balok. Sistem struktur rangka ini menggunakan

konstruksi beton pada bangunan utama dan konstruksi kayu pada jembatan dan entrance.



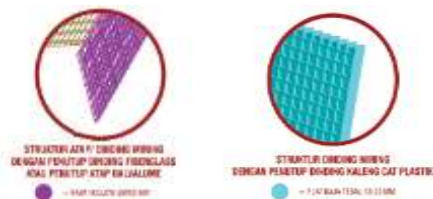
Gambar 2.24. Aksono sistem struktur



Gambar 2.25. Struktur rangka kolom balok konstruksi kayu dan beton

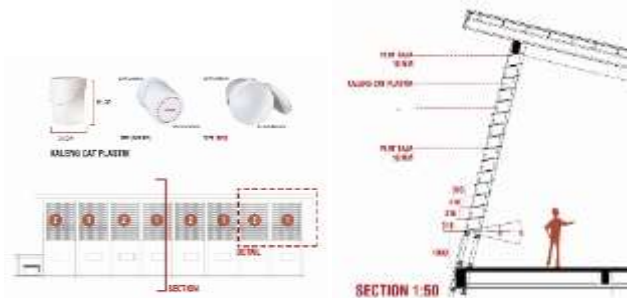
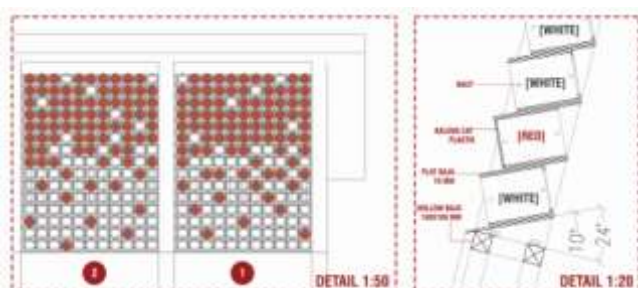
Pada konstruksi beton, modul kolom yang digunakan adalah 4 - 6 meter, dengan dimensi kolom 30 x 30 cm dan 40 x 40 cm dan dimensi balok bervariasi (1/12 bentang) antara 33 cm - 45 cm.

Pada konstruksi kayu, modul kolom yang digunakan adalah 3 meter, dengan dimensi kolom kayu 30 x 30 cm dan dimensi balok 20 x 30 cm.



Gambar 2.26. Struktur dinding miring

Pada bagian dinding miring (pelatihan usia 6-12 tahun), menggunakan rangka baja hollow 5 x 5 cm dengan penutup dinding pada bagian dalam menggunakan gypsum 5 mm dan bagian luar menggunakan fiberglass yang biasanya digunakan oleh peralatan dinding latihan panjat tebing.



Gambar 2.27. Struktur konstruksi atap

Sedangkan dinding miring pada pelatihan usia 13 - 15 tahun, menggunakan rangka baja hollow 5 x 5 cm pada bagian bawah dan bagian atas menggunakan plat baja tebal 1,2 - 2 cm. Plat baja tersebut untuk memegang kaleng cat plastik yang digunakan untuk facade bangunan.



Gambar 2.28. Struktur konstruksi atap

Konstruksi atap menggunakan Kanal C 120 dan Kanal C 80 dengan penutup atap menggunakan galvalum. Konstruksi atap serbaguna berbeda dengan yang lain yaitu menggunakan konstruksi baja ringan.

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih, Air Kotor dan Kotoran

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed* dan *downfeed*. Sistem *upfeed* melayani bangunan pengelola dan ruang serbaguna, sedangkan sistem *downfeed* melayani bangunan asrama dan bangunan pelatihan.



KETERANGAN.

- M = METERAN
- P = PUMPA
- TB = TANDON BAWAH
- TA = TANDON ATAS
- = SUMUR RESAPAN
- = SEPTIK TANK
- = AIR KOTOR
- = KOTORAN
- = AIR BERSIH

Gambar 2.29. Skematik utilitas air bersih, 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 *septic tank*.

2. Sistem Utilitas Air Hujan

Sistem utilitas air hujan menyediakan talang air hujan selebar 45 cm dan akan diarahkan menuju bak kontrol melalui pipa pada dinding bangunan. Setelah dari masuk ke bak kontrol air hujan dialirkan ke got yang ada di samping tapak dan berakhir pada saluran pembuangan kota.



KETERANGAN.
 ● = TALANG AIR HUJAN — = PIPA AIR HUJAN
 ■ = BAK KONTROL — = GOT
 — = ARAH AIR HUJAN
 — = ARAH KEAMBINGAN TALANG

Gambar 2. 31. Skematik utilitas air hujan

3. Sistem Utilitas Listrik dan Sampah



KETERANGAN.
 M = METERAN T = TRAFO G = GUDANG
 B = BENSET P = P-SAMPAH S = SALURAN
 S = SALURAN AIR HAJAN K = KABEL LISTRIK

Gambar 2.32. Skematik sistem listrik dan sampah

Distribusi listrik dari PLN yang kemudian didistribusikan melalui meteran, trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa.

Sistem distribusi pembuangan sampah dengan mengumpulkan sampah tiap massa ke ruang sampah yang berada di bangunan pengelola, sehingga petugas kebersihan dapat langsung menuju ruang sampah. Sampah yang dapat di daur ulang seperti botol plastik, galon air, kertas bekas dll, dapat diletakan pada gudang daur ulang. Sampah makanan

atau sampah dari dapur dapat langsung dibuang pada tempat sampah. Sampah cat dan bahan kimia dari tempat pelatihan daur ulang dipisahkan dari sampah yang lain. Sampah daun dapat didaur ulang sehingga dapat dipisahkan ke gudang daur ulang.

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Pelatihan Anak Jalanan di Surabaya diharapkan membawa dampak positif bagi anak-anak jalanan di kota Surabaya, masyarakat sekitar serta pemerintah kota Surabaya. Perancangan ini mencoba menjawab permasalahan desain, yaitu bagaimana merancang sebuah bangunan yang dapat memenuhi edukasi dan kreatifitas sesuai dengan kebutuhan serta karakter anak jalanan dengan melalui zoning, bentuk dan suasana ruang. Inovasi perancangan pada fasilitas ini diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang layak bagi anak jalanan serta fasilitas publik untuk anak jalanan dan warga sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

Brink, Barbara. (1997). *Guidelines for the Design of Centres for Street Children*. Paris: UNESCO
 Day, Christopher. (2007). *Environment and Children*. Oxford: Elsevier.
 Hakiki. (1999). *Jurnal Perlindungan Anak*, Volume 1 No. 2
 Herlianto. (1998). *Perelayanan Perkotaan: Tanggung Jawab Orang Kristen*. YABINA, Bandung
 Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek*. Jilid 1. Edisi 33. Trans. Ing Sunarto Tjahjadi, Jakarta: Erlangga
 Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek*. Jilid 2. Edisi 33. Trans. Ing Sunarto Tjahjadi, Jakarta: Erlangga.
 Olds, Anita Rui. (2000). *Child Care Design Guide*. United State of America: McGraw-Hill.
 Sanituti Hariadi, Sri & Suyanto, Bagong (ed). (1999). *Anak Jalanan di Jawa Timur Masalah dan Upaya Penanganannya*. Universitas Airlangga Press, Surabaya.