

## PONDOK PEDULI ANAK JALANAN

Lavia<sup>1)</sup>, Petrus Rudi Kasimun<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, lavia.315160242@stu.untar.ac.id

<sup>2)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, rudi.kasimun@gmail.com

Masuk: 26-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

### Abstrak

Kondisi anak yang tidak memiliki orangtua maupun penuntun dalam hidupnya akan sulit untuk berkembang dan tumbuh dengan baik. Diperlukan tempat yang tepat untuk anak dapat belajar bersama tanpa memandang ras, ekonomi, dan masalah lainnya. Tempat yang menjadi rumah untuk anak belajar dan bermain bersama dengan orang yang tepat dan paham betul tentang persoalan anak. Orangtua sekalipun selalu berharap anaknya dapat tumbuh menjadi anak yang memiliki kepribadian baik dan sehat. Tetapi tentunya orangtua sendiri bukan makhluk sempurna yang dapat mengajarkan itu semua. Karena manusia memiliki keahlian dan bakat masing – masing. Bahkan memiliki orangtua sekalipun tidak ada jaminan orangtua mengerti betul tentang kondisi anak. Sering sekali orangtua kurang memahami atau bahkan kurang memberikan perhatian yang tentu saja berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Karena sewajarnya manusia memerlukan orang lain untuk menjadi panutan atau contoh dalam hidupnya. Salah satu solusi yang dapat menangani masalah tersebut dengan merancang rumah singgah untuk anak jalanan yang memiliki fasilitas yang sesuai untuk perkembangan anak, ramah lingkungan, serta letaknya dekat dengan dimana anak jalanan berada. Anak jalanan pada umumnya mencari uang di jalan berdekatan dengan lokasi transportasi umum. beberapa anak jalanan sudah di tangani oleh panti asuhan. Akan tetapi, fasilitas serta jumlah panti asuhan tidak sebanding dengan jumlah anak jalanan. Sehingga tidak semua anak jalanan dapat tertangani dengan baik. Rancangan dibuat tidak hanya untuk belajar secara teori melainkan mengembangkan jenis kecerdasan anak lainnya. Proses bentuk dan ruang dibuat menyesuaikan dengan kebutuhan yang akan dibutuhkan anak dari segi kesehatan, penyaluran hobi, interaksi sosial, dan edukasi. Sehingga anak dapat merasakan belajar tidak hanya sekedar teori akan tetapi juga dapat disalurkan dalam bentuk aktivitas lainnya.

**Kata kunci:** berkembang dan tumbuh; kepribadian; rumah singgah

### Abstract

*The condition of a child who does not have parents or a guide in life will be difficult to develop and grow well. It takes the right place for children to study together regardless of race, economy, and other problems. A place that becomes a home for children to learn and play together with the right people and understand very well about children's problems. Even parents always hope that their children can grow up to be children who have good and healthy personalities. But of course parents themselves are not perfect creatures who can teach it all. Because humans have their own skills and talents. Respectively Even having parents, there is no guarantee that parents really understand the child's condition. Very often parents do not understand or even pay less attention which of course affects the child's growth and development. Because humans naturally need other people to be role models or examples in their life. One solution that can address this problem is by designing a halfway house for street children that has appropriate facilities for child development, is environmentally friendly, and is located close to where street children are. Street children generally earn money on streets close to public transportation locations. some street children have been handled by an orphanage. However, the facilities and the number of orphanages are not proportional to the number of street children. So that not all street children can be handled properly. Designs are made not only for theoretical learning but also for developing other types of children's intelligence. The process of form and space is made according to the needs that will be needed by children in terms of health, hobby distribution, social interaction, and education. So that children can feel learning is not just a theory but can also be channeled into other forms of activity.*

**Keywords:** develop and grow well; house for street children; personalites

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Dalam perkembangan arsitektur, Konsep “hidup” adalah suatu kondisi bagi makhluk hidup untuk beradaptasi dengan ruang. Dimana ruang tersebut akan di sesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas keseharian. Berkaitan erat dengan konsep hidup (*to live*), konsep ruang (*space*), dan konsep waktu (*time*). Dari sudut pandang literal dalam Bahasa Persia, *Dwelling* sama dengan kata “hunian” artinya tempat untuk mendapatkan ketenangan tempat tinggal ke suatu tempat yang hidup dimana manusia berada di dalamnya. Terdapat pembagian arahan “berhuni” yang di sesuaikan dengan tingkat kebutuhan makhluk hidup yaitu: *Everydayness*, *Pragmatic*, dan *Futuristic*. Setiap arahan dibagi lagi menjadi 3 macam: *Individual*, *Komunal*, dan *Urban*. Proyek yang dipilih memilih arahan “berhuni” *everydayness – komunal* yang merupakan bangunan yang di gunakan untuk kegiatan sehari-hari pada kelompok tertentu.

Pada dasarnya seorang anak harus memiliki tahapan tumbuh kembang yang baik. Fase-fase pada tumbuh kembang anak dapat menciptakan karakteristik anak yang sesungguhnya. Karakteristik akan membuat seorang anak menjadi apa nantinya. Walaupun masih anak-anak dan masih tergantung pada orang tua anak-anak memiliki hak-hak dan kewajiban sendiri sebagai manusia. Namun dikarenakan keadaan yang tidak memadai, maka ada anak-anak yang tidak mendapatkan hak-haknya tetapi harus melakukan kewajiban yang bukan miliknya.

Dampak dari krisis ekonomi dari tahun 1999 sampai sekarang serta peningkatan urbanisasi menuju ibukota tanpa ada persiapan yang matang membuat sebagian dari mereka tidak dapat bertahan hidup dan berakhir hidup di jalanan. Apabila anak yang merupakan generasi penerus dan aset bangsa tidak mendapatkan hak-haknya dan perlindungan sosial, mereka akan cenderung mengalami masalah atau menjadi masalah. Karena maju mundurnya suatu negara akan sangat tergantung pada generasi penerus. Perlu adanya perhatian khusus pada kesejahteraan anak agar terlahir generasi-generasi penerus yang berkualitas. Kesejahteraan anak sebagai bagian dari upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas hanya akan terwujud apabila semua pihak dapat menghormati dan memperlakukan anak sesuai hak-haknya.

### Rumusan Permasalahan

Berdasarkan dari Badan Pusat Statistik Kriminal 2018, jenis kejahatan memperkerjakan anak dibawah umur memiliki rata - rata kenaikan tertinggi hingga 14,34 persen per tahun. Usia anak yang tergolong masih kecil terkadang justru dimanfaatkan untuk mencari penghidupan atau mencari uang di jalan. Mereka terpaksa bekerja atau bahkan dipaksa bekerja demi membantu kehidupan keluarganya. Bahkan, tak jarang dari mereka yang menjadi tulang punggung keluarga. Anak jalanan kerap kali tidak mempunyai keterampilan dan pendidikan yang cukup. Sehingga pengetahuan yang mereka ketahui hanya bagaimana mendapatkan uang dengan mudah yang digunakan untuk kebutuhan sehari - hari.

### Tujuan

Merumuskan konsep “ *The Future of Dwelling Based on Today* “ dalam perencanaan perancangan rumah singgah bagi anak jalanan dengan arahan berhuni *everydayness*. Hal ini bertujuan untuk dapat memfasilitasi anak jalanan dalam membantu menyelesaikan permasalahan sosial secara psikologi merasa terdukung dan dapat diterima oleh masyarakat.

## 2. KAJIAN LITERATUR

Menurut Martin Heidegger dalam bukunya “*Building Dwelling Thinking*”, kata “*dwelling*” memiliki makna tersendiri yaitu:

- a. Berawal dari sebuah *space* atau wadah kosong bersamaan dengan makhluk hidup salah satunya manusia membutuhkan tempat untuk berlindung.

- b. Tempat berlindung akan dibentuk sesuai dengan kebutuhan manusia. Dalam skala yang lebih luas, Hunian bagi manusia untuk menunjang aktivitas kehidupan dalam cakupan geografis kota atau bahkan wilayah.
- c. Manusia secara alamiah juga makhluk sosial, hidup Bersama manusia lain bertinggal dalam ruang daur hidup dalam dimensi diri pribadi sampai dengan social.

Menurut Christian Norberg-Schulz dalam bukunya "*The Concept of Dwelling*", membahas mengenai *dwelling* yang memiliki arti :

- a. Ruang untuk kita bertemu dengan orang lain. Agar dapat bertukar pikiran, produk ide, dan perasaan. Untuk mendapatkan pengalaman kehidupan sebanyak mungkin.
- b. *Dwelling* untuk mencapai kesepakatan dengan orang lain dimana kita akan dihadapkan untuk menerima seperangkat nilai-nilai umum di masyarakat. Mengandung arti ketika kita telah menjadi diri kita dengan memiliki dunia kecil pilihan kita sendiri.

Anak jalanan muncul karena berbagai faktor yang mempengaruhinya. Menurut Sudrajat (1996:154) faktor yang mempengaruhi anak jalanan meliputi tingkat *mikro*, *mezzo* dan *makro* yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Tingkat Mikro (*immediate causes*)  
Faktor yang langsung berhubungan dengan anak dan keluarganya seperti kemiskinan, dipaksa untuk bekerja, hasil dari pergaulan, kekerasan, ditolak oleh keluarga, ataupun terpisah dari keluarga.
- b. Tingkat Mezzo (*underlying causes*)  
Faktor yang berasal dari masyarakat seperti meninggalkan sekolah untuk bekerja, mencari pekerjaan dikota karena terbatasnya kemampuan untuk bekerja di desa / mengharapkan penghasilan lebih baik.
- c. Tingkat Makro (*basic causes*)  
Faktor yang berhubungan dengan struktur makro, seperti biaya Pendidikan yang tinggi, guru yang diskriminatif, belum adanya kesamaan pendapat dengan instansi pemerintah, pekerjaan yang tidak membutuhkan keahlian dan modal yang besar, dan urbanisasi seperti peluang pekerjaan mempunyai hubungan dengan penelitian yang dilakukan.

### **Pendekatan Desain**

#### *Sustainable Design*

Di beberapa negara, terminology Green Design telah berkembang dan memiliki beberapa sub-konsep, yaitu: eco-design, environmental design, dan sustainable design. Pada konsep sustainable design memiliki 3 pilar utama, yaitu: People, Planet, Profit. Penerapan filosofi ini cukup luas, mulai dari skala mikro (obyek kecil yang digunakan sehari-hari) hingga skala makro (bangunan, kota). Filosofi ini juga diterapkan pada: arsitektur, perencanaan dan perancangan kota, arsitektur lansekap, desain grafis, desain produk, dunia industri hingga fashion.

Menurut Feylicia (Wijaya, 2019), prinsip dasar green design meliputi aspek-aspek yang meliputi Low-impact material yang memanfaatkan bahan non-toxic dan diproduksi secara ramah lingkungan, Efisiensi energi dengan menggunakan/ membuat produk yang membutuhkan energi yang minimal, Kualitas dan daya tahan produk memiliki usia pakai yang Panjang, Reuse dan Recycle produk rancangan harus mempertimbangkan pemanfaatan secara berkelanjutan hingga setelah masa pakai berakhir, Renewability menggunakan bahan berasal dari wilayah terdekat, diproduksi dari sumberdaya terbarukan, serta dapat diolah menjadi kompos, dan Produk sehat tidak berbahaya bagi lingkungan serta penggunaanya.

### 3. METODE

#### Metode Pengumpulan Data

Dalam proses perancangan proyek ini diperlukan adanya pengumpulan data yaitu data primer dan sekunder.

##### A) Data Primer

Pada tahapan awal, dilakukan pengumpulan data dari internet untuk melihat situasi kawasan yang akan digunakan. Data tersebut berupa gambaran peta, sirkulasi, dan fasilitas yang ada. Hasil dari data kemudian di analisis kembali.

##### B) Data Sekunder

Setelah mengetahui situasi kawasan maka di perlukan teori – teori dasar untuk mengatasi masalah yang ada di kawasan. Teori ini di dapat melalui buku, artikel, jurnal, dan berita. Teori pendukung seperti studi kasus digunakan untuk melihat bagaimana menangani kasus serupa dan mengetahui keefektifan teori tersebut dalam menangani masalah.

#### Metode Perancangan

Dalam buku “Peta Metode Desain” (2020) yang ditulis oleh Agustinus Sutanto, Terdapat empat hal yang menjadi pelingkup dari metode desain yang digunakan arsitek, yaitu Dunia Seni, Dunia Sains, Dunia perilaku dan Dunia Lingkungan. Penulis memilih Dunia perilaku dengan mengambil sudut pandang keseharian mengenai bagaimana arsitektur berusaha untuk melihat bagaimana manusia menggunakan ruang untuk memenuhi kebutuhannya.

#### *Multiple intelligences*

Howard Gartner, seorang guru besar University of Harvard membuat penelitian dan buku tentang kecerdasan anak. Dalam bukunya, mengenai teori “ *Multiple Intelligences* ” atau dalam Bahasa Indonesia disebut “Kecerdasan Majemuk” dikatakan bahwa kecerdasan seorang anak terbagi menjadi delapan jenis kecerdasan yaitu : *Word Smart* (Kepintaran menggunakan dan menyusun kata), *Sumber Smart* (Kepintaran berhitung), *Picture Smart* (Kepintaran visual), *Music Smart* (Kepintaran mengenali nada dan irama), *Body Smart* (Kepintaran dalam aktivitas olah raga), *People Smart* (Kepintaran Bersosialisasi), *Self Smart* (Kepintaran kepribadian) dan *Nature Smart* (Kepintaran menghargai alam).

### 4. DISKUSI DAN HASIL

#### Pemilihan Tapak

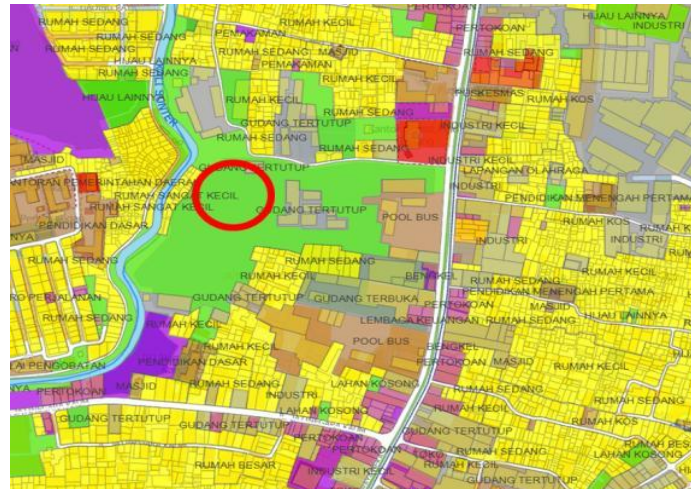
Berawal dari konsep berhuni masyarakat di masa depan. Pada penelitian difokuskan pada kondisi masa depan anak jalanan. Karena semakin bertambahnya jumlah anak jalanan tanpa adanya tempat untuk mereka dan kurangnya fasilitas yang memadai. Maka, penelitian ini dilakukan untuk menangani masalah anak jalanan untuk mendapatkan tempat yang layak bagi mereka.

Lokasi tapak (tapak didepan sungai) berada di Jalan Jl. Remaja No.24 RT.3/RW.3, Jatinegara Kaum Kec. Pulo Gadung Kota Jakarta Timur Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13250. Dalam radius kawasan 800m, sebagian besar kawasan merupakan zona residensi, komersil, sosial dan pergudangan. Tapak ini dekat dengan tiga panti asuhan utama yang berhubungan dengan topik proyek yang dibangun, yaitu : Panti Yatim Indonesia, Panti Asuhan / Santunan Keluarga Muhammadiyah, dan Panti Asuhan Harapan Remaja. Lingkungan sekitar tapak tidak memiliki rumah singgah untuk memfasilitasi anak jalanan yang masih memiliki keluarga ataupun yang sudah keluar dari binaan Panti Asuhan.

Tapak ini dipilih karena memenuhi kriteria :

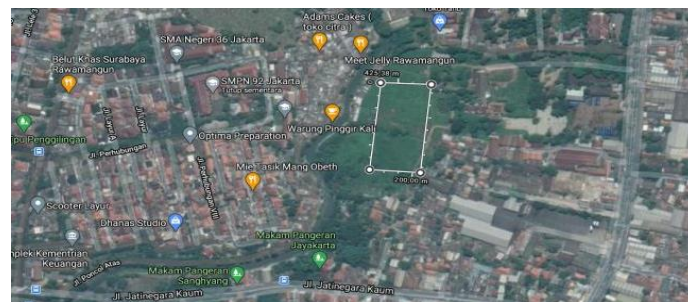
- Berada di zonasi yang diizinkan
- Mudah di jangkau oleh anak Jalanan
- Tempat yang tidak memiliki kebisingan yang tinggi
- Memiliki bangunan sekitar tapak yang mendukung

- Tidak menimbulkan pengaruh buruk kepada lokasi yang dipilih
- Berada di lokasi berdekatan dengan pusat transportasi



Gambar 1. Zonasi Perencanaan

Sumber: Jakarta Satu diakses pada tanggal 18 Agustus 2020

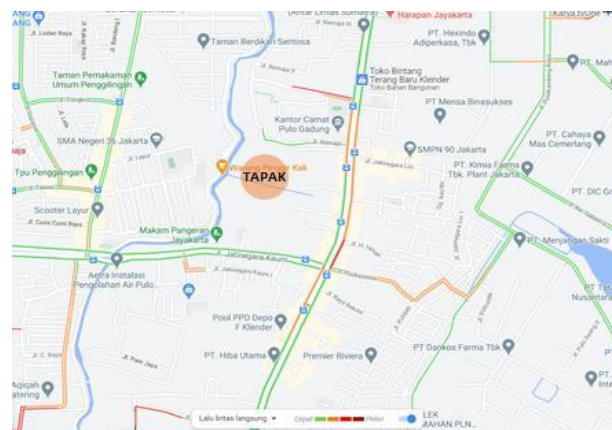


Gambar 2. Lokasi Tapak

Sumber: Google Earth diakses pada tanggal 18 Agustus 2020

Batas-batas lokasi yang berada pada ruang lingkup tapak yang memiliki pengaruh langsung maupun tidak langsung terhadap lokasi tapak adalah sebagai berikut:

- Sebelah Utara, Terdapat panti asuhan Harapan Remaja, panti asuhan santunan keluarga.
- Sebelah Timur, Kantor kecamatan pulogadung, SDN Jatinegara Kaum 01 03.
- Sebelah Barat, PT. PAM, dan pergudangan.
- Sebelah Selatan, Sekolah menengah pertama Al Karomiyah, dan pergudangan.



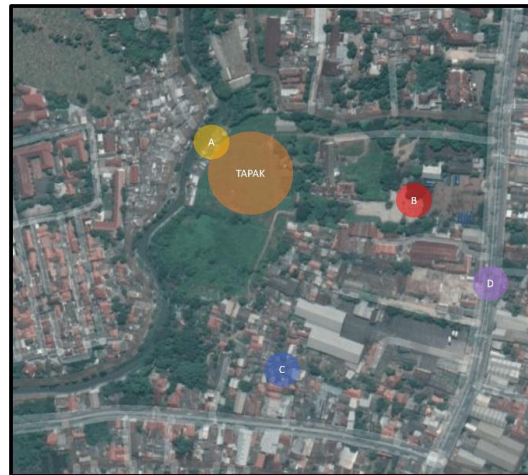
Gambar 3. Peta Moda Transportasi

Sumber: Google Maps diakses pada tanggal 18 Agustus 2020



Aksesibilitas menuju tapak terdapat stasiun terdekat dengan Kantor Camat Pulo Gadung adalah SD Jatinegara Kaum berjarak 111 meter dengan berjalan 2 menit, Jalan Jatinegara Lio berjarak 125 meter dengan berjalan 2 menit, Remaja 17 berjarak 142 meter dengan berjalan 3 menit, Seberang Residence Riviera berjarak 571 meter dengan berjalan 8 menit, Riviera Residence berjarak 572 meter dengan berjalan 8 menit, dan Jatinegara Kaum berjarak 573 meter dengan berjalan 8 menit.

Kawasan Jatinegara merupakan lokasi yang dilewati berbagai transportasi. Hal ini yang membuat potensi anak jalanan mencari uang di jalanan. Panti asuhan yang menangani kasus anak jalanan di lokasi ini juga mengalami kesulitan dalam jumlah kapasitas. Sehingga menjadi potensi bagi proyek untuk membantu menangani kasus ini.



Gambar 4. Lokasi Eksisting Tapak

Sumber: Google Earth diakses pada tanggal 18 Agustus 2020

### Konsep Rancangan

Menggunakan metode perancangan dunia perilaku dengan mengambil sudut pandang keseharian dan pola kecerdasan majemuk anak. Bangunan dirancang terbuka tanpa adanya batasan yang membatasi kreativitas dan memenuhi pola keseharian anak yang berada di tapak. Konsep dari bentuk bangunan sendiri disesuaikan untuk memenuhi kriteria dari teori program dasar kegiatan dari UNESCO.

PROGRAM DASAR KEGIATAN	UNIT	KEGIATAN	PELAKU	KUALITAS KEGIATAN	WAKTU
	Organisation of centre	- Administration - Reception	- Pengelola - Anak Jalanan - Masyarakat	- Pergerakan rendah - Lingkungan khusus	Pada jam kerja 08.00 – 17.00
	Uplap of Centre	- Maintenance	- Pengelola - Anak Jalanan	- Pergerakan rendah - Lingkungan bebas	Bisa kapan saja
	Recreation – Socio - Cultural	- Celebration - Play - Sport	- Pengelola - Anak Jalanan - Masyarakat	- Pergerakan tinggi - Lingkungan bebas	Bisa kapan saja
	Educational	- Personal - Self Ekspresion - Communication	- Pengelola - Anak Jalanan - Masyarakat	- Pergerakan rendah - Lingkungan bebas	Sesuai dengan jadwal dan waktu yang ditentukan
	Special Care	- Medical care - Counselling	- Pengelola - Anak Jalanan - Masyarakat - Pemerintah / Lembaga	- Pergerakan rendah - Lingkungan bebas	Pada jam kerja 08.00 – 17.0
	Vocational Training, Income Generating	- Agricultural - Services - Workshop Activity	- Pengelola - Anak Jalanan - Masyarakat - Pemerintah / Lembaga	- Pergerakan rendah - Lingkungan bebas	Sesuai dengan jadwal dan waktu yang ditentukan
SUMBER : BRINK, BARBARA.(1997)   GUIDELINE FOR DESIGN OF CENTERS FOR STREET CHILDREN. PARIS : UNESCO					

Gambar 5. Program Dasar Kegiatan

Sumber: UNESCO diakses pada tanggal 20 Agustus 2020



Gambar 6. Progam dan Jadwal Aktivitas  
Sumber: Penulis, 2020

Program yang berjalan pada pengguna dengan kerjasama antara pemerintah dan Panti Asuhan setempat untuk menampung anak yang dalam katagori kesehatan mental yang ringan. Lalu, aktivitas pada bangunan di sesuaikan dengan program tujuh teori pola dasar kemajemukan anak.



Gambar 7. Analisis Tapak  
Sumber: Penulis, 2020

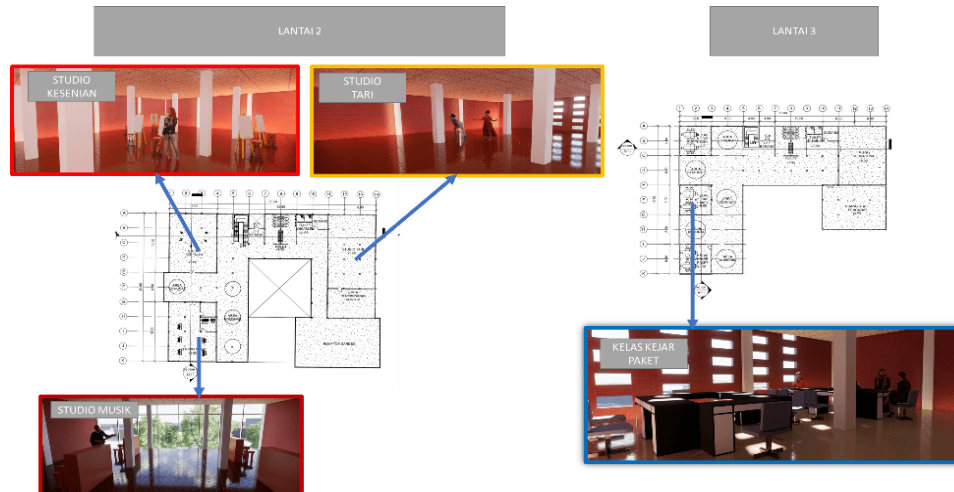
Dengan Luas tapak proyek sebesar 10.000 m2. Tapak terletak di depan kali sebagai view utama bangunan dan menghindari view bagian belakang bangunan terdapat parbrik yang akan menimbulkan kebisingan. Intensitas cahaya matahari pada tapak cukup tinggi dikarenakan ketinggian bangunan disekitar tapak 4 - 8 meter. Bukan pada bangunan di buat untuk memaksimalkan intensitas cahaya matahari yang ada sebagai pencahayaan alami dan sirkulasi udara pada bangunan. Pada bagian dalam tapak, bangunan dirancang dengan jalur sirkulasi tapak yang mengitari bangunan dengan tujuan untuk memudahkan pengunjung untuk drop off dan parkir serta untuk menghindari pengunjung datang keluar tidak melawan arus.



Gambar 8. 3D Pada Lantai Dasar  
Sumber: Penulis, 2020



Pada lantai dasar bangunan dibuat untuk fasilitas pendukung jalannya aktivitas pada bangunan terdiri dari resepsionis, court yard untuk titik pusat sosialisasi, workshop untuk menjual berbagai kerajinan tangan komunitas, gallery untuk memperlihatkan hasil karya komunitas, klinik untuk melakukan checkup sampai pengobatan ringan, perpustakaan untuk menambah edukasi, lapangan olahraga untuk berolahraga sekaligus bermain dan ruang perawatan bangunan.



Gambar 9. 3D Lantai Dua dan Tiga Bangunan  
Sumber: Penulis, 2020

Pada lantai dua difokuskan untuk program bakat yaitu studio kesenian, studio tari, dan studio musik. Sedangkan pada lantai tiga difokuskan untuk edukasi tertulis yaitu kelas kejar paket dan ruang serbaguna. Terdapat juga lift barang untuk mempermudah akses pengantaran alat – alat yang diperlukan.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Didasari oleh permintaan soal mengenai konsep “ *THE FUTURE DWELLING BASED ON TODAY* ” dan berbagai pertimbangan berdasarkan data statistik seperti tingginya jumlah kemiskinan anak dibawah umur, kasus kekerasan pada anak, migran tinggal tetap tanpa keahlian, dan data lainnya. Penulis memilih isu mengenai masalah yang terjadi pada anak di Indonesia khususnya yang di Jakarta. Dengan titik fokus anak jalanan yang berada di sekitar Jatinegara, Cipanang Besar, Jakarta Timur.

Banyak anak jalanan yang sering kali terpaksa bekerja, bahkan sampai tidak memiliki tempat tinggal. Rumah singgah yang ada untuk anak jalananpun tidak memiliki fasilitas yang baik seperti rumah yang terbuat dari kayu seadanya, ruang yang tidak sebanding dengan anak yang ada, sampai tidak berjalannya program yang telah ada. Berdasarkan pemahaman mengenai teori *dwelling* dari Martin Heidegger dan Christian Norberg yang menyatakan bahwa *dwelling* bukan hanya sekedar hunian saja melainkan juga hubungan interaksi sosial, menjaga, dan merawat.

Maka dari itu, penulis ingin agar anak jalanan mendapati rumah singgah dengan fasilitas yang baik. Tidak hanya sekedar rumah saja tetapi memiliki berbagai fasilitas yang mendukung kegiatan program yang akan dilakukan. Metode desain yang digunakan Dunia perilaku dari buku “Peta Metode Desain” dari Agustinus Susanto dan “Kriteria dalam mendesain untuk arsitektur sekolah Montessori”. Artikel yang ditulis oleh ASelda Ala, Reyhan Midilli Sari, Nimet Candas Kahya dari Karadeniz Technical University mengenai *different perspective on education* yang berjudul “Montessori and Montessori school architecture”. Menjadi dasar bagi penulis untuk merumuskan target pengguna bangunan yaitu anak jalanan, pengunjung, pengelola, psikolog, dan relawan dan fungsi ruang komunal, ruang belajar, ruang bermain, klinik, ruang makan, ruang beristirahat, ruang ibadah, perpustakaan, dan kantor.

## Saran

Dalam proses pembuatan Pondok Peduli Anak Jalanan didapat saran-saran untuk mendapatkan hasil yang lebih baik adalah sebagai berikut :

- a. Diperlukan survei wawancara lebih dalam terkait kondisi yang terjadi saat ini terutama pada proses cara berpikir mereka.
- b. Tampilan pada bangunan untuk dibuat lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan kondisi.

## REFERENSI

- Ala, S., Midili Sari, R., Kahya, N.C. (2012). A Different Perspective on Education: Montessori and Montessori school Architecture. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 46. 1866-1871
- Duerk, D. P. (1993). *Architectural programming : information management for design*. New York : Van Nostrand Reinhold
- Palmer, M. A (1981). *The Guide to Facility Programming*. New York : Architectural Record Books
- Pena, W. (1977). *Problem seeking*. Boston: Cahnerns Books International.
- Putra, F., Hasanah St. A, D. Nuriyah H., E. (2015). *Pemberdayaan Anak Jalanan di Rumah Singgah*. *Share Social Work Journal*. 5(1). 51-64
- Setiawan, H. H. (2019). Mencegah Menjadi Anak Jalanan dan Mengembalikannya Kepada Keluarga Melalui Model Community Based. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial*, 12(02). 44-53
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara
- Halodoc (2019). Kesehatan Anak, Kondisi Mental Orangtua Dapat Pengaruhi Kesehatan Anak. Diakses 6 Agustus 2020, <https://www.halodoc.com/artikel/mental-orangtua-pengaruhi-kesehatan-anak>
- ILO(2010). *Street Children, Action Programmes On Street Children in Jakarta*. Diakses 8 Agustus 2020, [http://www.ilo.org/jakarta/info/WCMS\\_126133/lang--en/index.htm](http://www.ilo.org/jakarta/info/WCMS_126133/lang--en/index.htm)
- D4CR association. (2019). *Key Principles*. Diakses 10 Agustus 2020, <https://childrensdesignguide.org/>
- Les Couleurs. (2019). *Colour in architecture. Colour design for the 'Branchen Versicherung Schweiz'*. Diakses 10 Agustus 2020, <https://www.lescouleurs.ch/en/journal/posts/colour-in-architecture/>
- Archinect. (2012). *Color in Architecture More Than Just Decoration*. Diakses 13 Agustus 2020, <https://archinect.com/features/article/53292622/color-in-architecture-more-than-just-decoration>
- Ida Ayu Grhamtika Saitya. (2019) . Anak Jalanan, Memahami anak jalanan. Diakses 13 Agustus 2020, <https://kompas.id/baca/utama/2019/11/25/memahami-anak-jalanan>
- Salam Rahmad.(2020). Militasi rumah singgah Al Barkah surganya anak terminal. Diakses 15 Agustus 2020, <https://www.kompasiana.com/salamrhmd/5db1103e097f3672b5603402/militansi-rumah-singgah-al-barkah-surganya-anak-terminal>
- Lisc. (2006). *Rhode Island Child Care Facilities Fund*. Diakses 16 Agustus 2020, [https://riccelff.org/wp-content/uploads/2014/12/RICCF-Resource-Guide\\_Vol-2.pdf](https://riccelff.org/wp-content/uploads/2014/12/RICCF-Resource-Guide_Vol-2.pdf)