

PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU DENGAN KONSEP *ACTIVE DESIGN* PADA PUSAT PEMBINAAN ANAK JALANAN DI SURAKARTA

Minahussaniyyah, Made Suastika, Musyawaroh

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
minahussaniyyah@student.uns.ac.id

Abstrak

Kota Surakarta yang menyandang predikat Kota Layak Anak tidak lepas dari permasalahan anak jalanan. Fenomena anak jalanan memunculkan permasalahan sosial yang mengganggu ketertiban dan keamanan di jalanan sehingga merugikan pengguna jalan lain. Penanganan permasalahan anak jalanan di Kota Surakarta mengalami kendala pada terbatasnya fasilitas rumah singgah. Maka dari itu, diperlukan rumah singgah sebagai penanganan rehabilitasi sosial anak jalanan yang diwujudkan dengan pusat pembinaan berbasis *centre based*. Pusat pembinaan merupakan fasilitas pembinaan, pelatihan, dan tempat tinggal bagi anak jalanan yang bertujuan agar anak jalanan mendapatkan pembinaan sehingga dapat memperbaiki kualitas hidup mereka serta mendapatkan tempat tinggal. Penerapan arsitektur perilaku dan konsep *active design* yang mampu mawadahi karakteristik anak jalanan serta mendorong terjadinya aktivitas fisik pada pusat pembinaan anak jalanan bertujuan untuk mewujudkan fasilitas yang nyaman secara fisik maupun psikis, menciptakan lingkungan yang baik bagi anak jalanan, dan dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna bangunan secara efektif dan efisien. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan tahapan: identifikasi permasalahan, pengumpulan dan analisis data, penyusunan konsep desain, dan transformasi desain. Output dari tahapan tersebut adalah penerapan prinsip arsitektur perilaku dan konsep *active design* dalam konsep tapak, perancangan, dan gubahan massa pusat pembinaan anak jalanan.

Kata kunci: anak jalanan, arsitektur perilaku, *active design*, pusat pembinaan

1. PENDAHULUAN

Fenomena anak jalanan memunculkan permasalahan sosial seperti terganggunya keamanan dan ketertiban di jalan yang merugikan pengguna jalan lain serta meresahkan warga. Walaupun Kota Surakarta menyandang predikat sebagai Kota Layak Anak (KLA), kota ini tidak lepas dari problematika anak jalanan. Kota Surakarta seakan menjadi magnet bagi anak jalanan, sehingga anak jalanan yang berada di Surakarta bukan hanya berasal dari dalam kota saja, melainkan juga dari kota-kota di sekitarnya. Berdasarkan data Dinas Sosial Kota Surakarta pada tahun 2021, jumlah anak jalanan di Surakarta saja berjumlah 128 orang, jumlah ini belum ditambah dengan jumlah anak jalanan yang tidak terdata/berasal dari luar kota.

Tabel 1
Data Jumlah Anak Jalanan dan Anak Terlantar di Surakarta dan Sekitarnya

Kota/ Kabupaten	2016		2017		2018		2019		2020	
	Anak Terlan- tar	Anak Jala- nan	Anak Terlan- tar	Anak Jala- nan	Anak Terlan- tar	Anak Jala- nan	Anak Terlan- tar	Anak Jala- nan	Anak Terlan- tar	Anak Jala- nan
Surakarta	78	26	78	29	23	239	82	46	82	46
Boyolali	1.134	0	1.177	0	1.191	9	679	0	689	53
Sukoharjo	1.821	26	826	0	859	0	859	0	600	12
Klaten	1.851	135	1.928	59	1.928	59	0	0	0	0
Wonogiri	6.680	6	2.665	14	2.665	14	323	10	323	10

Karanganyar	351	40	285	32	285	32	62	10	62	10
Sragen	619	0	124	1	124	1	18	1	18	1
Jumlah	12.534	233	7.083	135	7.075	354	2.023	67	1.774	132
	12.767		7.218		7.429		2.090		1.906	

Sumber: Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa jumlah anak terlantar dan anak jalanan di wilayah Kota Surakarta dan beberapa kota di sekitarnya dalam 2 tahun terakhir tidak mengalami penurunan, sehingga dapat diartikan bahwa belum ada penanganan kembali untuk menekan jumlah anak jalanan di Surakarta. Menurut Kepala Dinsos Jawa Tengah, dalam penanganan masyarakat PMKS termasuk anak jalanan dan anak terlantar, mengalami kendala pada keterbatasan daya dukung dan daya tampung panti. Maka dari itu diperlukan bantuan rumah singgah dari pemerintah kabupaten/kota sesuai ketentuan UU Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintah Daerah yang berguna untuk penanganan rehabilitasi sosial anak jalanan. Sesuai dengan tujuan tersebut, pusat pembinaan yang dirancang akan menerapkan pendekatan *centre based*, di mana anak jalanan juga diberikan fasilitas untuk tinggal agar mereka tidak kembali turun ke jalan.

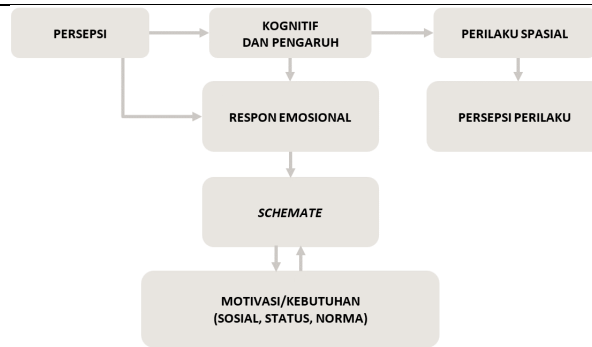
Penciptaan wadah yang mampu memberikan perlindungan, sarana pendidikan, pembinaan, pengembangan diri, serta menawarkan fasilitas yang memenuhi hak mereka akan sangat membantu anak-anak jalanan menuju arah kehidupan yang lebih baik, baik secara psikis maupun fisik. Salah satu wujud karya arsitektur yang dirasa sesuai sebagai usaha penanganan permasalahan anak jalanan ini adalah pengadaan pusat pembinaan yang menyediakan fasilitas pembinaan, pelatihan, dan tempat tinggal bagi anak jalanan. Tujuan dari fasilitas ini adalah anak-anak jalanan mendapatkan pembinaan dan pelatihan yang mampu meningkatkan keterampilan agar dapat memperbaiki kualitas hidup mereka di masa mendatang serta mendapatkan tempat tinggal yang layak.



Gambar 1
Tujuan Pusat Pembinaan Anak Jalanan

Sumber: Brick, 1997

Pusat pembinaan anak jalanan menjadi sarana penyesuaian diri bagi anak jalanan sebelum menghadapi kehidupan di masyarakat. Anak jalanan memiliki karakter bebas, aktif, kreatif, dan mandiri sehingga diperlukan wadah pembinaan khusus yang dapat mempengaruhi perilaku anak jalanan menuju ke arah yang lebih baik. Pada pendekatan arsitektur perilaku, perancangan desain akan lebih menekankan keterkaitan dialektik antara ruang dengan manusia serta pengguna dari ruang tersebut (Andriani, 2020). Konsep arsitektur perilaku menjadi pedoman untuk mengetahui bahwa sebuah bangunan dapat mempengaruhi perilaku penggunanya. Karena itu, hasil desain arsitektur dapat menjadi salah satu fasilitator terjadinya perilaku, namun juga bisa menjadi penghalang terjadinya perilaku tersebut (Laurens, 2004). Penerapan arsitektur perilaku pada desain dilakukan dengan melakukan perbaikan lingkungan sehingga pola perilaku pengguna bangunan dapat diwadahi sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2
Skema Hubungan Perilaku Manusia dengan Setting Fisik
Sumber: Laurens, 2004

Pendekatan arsitektur perilaku dengan konsep *active design* digunakan dalam perancangan pusat pembinaan anak jalanan ini. Kriteria dari pendekatan arsitektur perilaku dengan konsep *active design* adalah desain yang sesuai dengan karakteristik anak jalanan yang dapat mewujudkan kenyamanan fisik dan psikis dengan meningkatkan aktivitas fisik penggunanya. Pendekatan arsitektur perilaku dengan konsep *active design* diterapkan pada aspek hunian dan sirkulasi bangunan. Pada aspek hunian, desain dirancang sedemikian rupa sehingga pengguna melakukan lebih banyak aktivitas secara fisik. Pada sirkulasi bangunan, sirkulasi dirancang agar transportasi utama yang digunakan pada bangunan adalah transportasi manual, seperti tangga dan ramp. Konsep yang diterapkan pada perancangan bangunan pusat pembinaan anak jalanan ini bertujuan agar pengguna bangunan terdorong untuk melakukan lebih banyak aktivitas fisik. Hal Prinsip tersebut sesuai dengan obyek rancangan yang merupakan pusat pembinaan anak jalanan berbasis *centre based*, di mana terdapat banyak pola aktivitas yang terjadi sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diartikan bahwa pusat pembinaan anak jalanan berbasis *centre based* adalah suatu wadah yang diperuntukkan sebagai sentra (pusat) anak jalanan dalam melakukan kegiatan pengembangan diri, seperti pembinaan, pelatihan, dan juga sebagai tempat tinggal bagi anak jalanan di Kota Surakarta yang mampu mengakomodasi kebutuhan penggunanya secara efektif dan efisien melalui pendekatan arsitektur perilaku dengan menerapkan konsep *active design*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dilakukan melalui tahapan: identifikasi permasalahan, pengumpulan dan analisis data, dan penyusunan konsep desain, dan transformasi desain. Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian adalah fenomena anak jalanan yang menimbulkan permasalahan sosial seperti terganggunya keamanan dan ketertiban di jalan. Walaupun menyandang predikat Kota Layak Anak (KLA), Kota Surakarta tidak lepas dari problematika anak jalanan. Bukan hanya dari Surakarta saja, kota ini seakan menjadi magnet untuk anak-anak jalanan dari kota-kota di sekitarnya. Penanganan permasalahan anak jalanan di Surakarta mengalami kendala pada keterbatasan daya dukung dan daya tampung panti.

Pengumpulan data menggunakan metode observasi, studi preseden, dan studi literatur. Data yang dikumpulkan adalah: informasi fisik dan geografis tapak, informasi pengguna bangunan, kebutuhan dan besaran ruang berdasarkan standar perhitungan yang berlaku, dan lain-lain. Analisis data difokuskan pada penerapan arsitektur perilaku pada tiap-tiap aspek desain, dan penerapan konsep *active design* pada aspek hunian dan sirkulasi bangunan. Hasil dari analisis data digunakan untuk penyusunan konsep desain. Konsep desain terdiri dari hal-hal yang akan diterapkan pada aspek-aspek desain, seperti tapak, peruangan, dan gubahan massa, yang menjawab isu dan permasalahan

yang ada. Konsep desain menjadi pedoman dalam pembuatan transformasi desain pusat pembinaan anak jalanan. Output yang dihasilkan adalah rancangan pusat pembinaan anak jalanan.

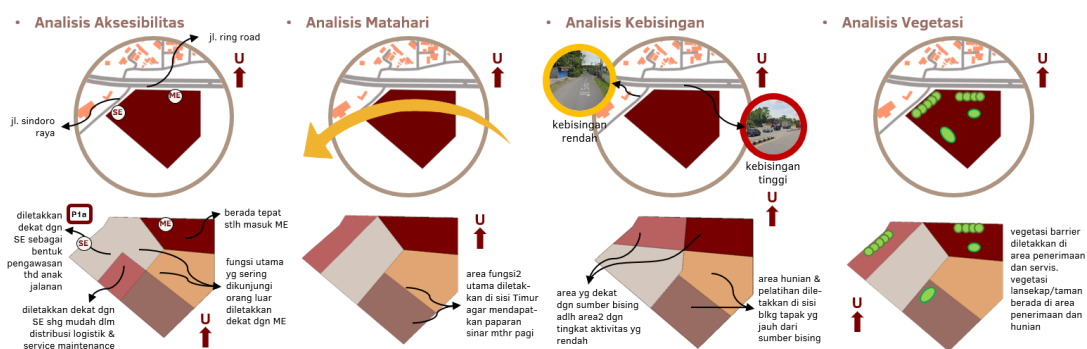
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendekatan arsitektur perilaku diterapkan pada tiap aspek bangunan, yaitu pada konsep tapak, konsep peruangan, dan konsep gubahan massa. Sedangkan konsep *active design* lebih diterapkan pada aspek peruangan bangunan.

1. Penerapan Arsitektur Perilaku pada Konsep Tapak

Pendekatan arsitektur perilaku diterapkan pada konsep tapak dalam beberapa aspek yang berkaitan, seperti: aksesibilitas, sirkulasi luar bangunan, tata letak bangunan, serta vegetasi dan ruang terbuka hijau. Lokasi tapak berada di Jalan Ring Road, Mojosongo, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Tapak berorientasi ke arah Utara dengan luas ±16.000 m². Tapak memiliki Koefisien Dasar Bangunan (KDB) 60%, Koefisien Lantai Bangunan (KLB) 1,8 dengan maksimal tinggi 3 lantai, serta Koefisien Daerah Hijau (KDH) minimal 20%.

Lokasi tapak ditentukan berdasarkan hasil analisis dan beberapa pertimbangan. Tapak berada di SPK Kawasan IV yang salah satu peruntukannya adalah untuk permukiman, berada di titik strategis, terlihat, mudah diakses, memiliki tingkat kebisingan cukup rendah yang cocok untuk bangunan pusat kegiatan anak jalanan, tidak dikelilingi bangunan tinggi sehingga mendapat pencahayaan alami yang optimal, dan penyediaan utilitas yang mudah.



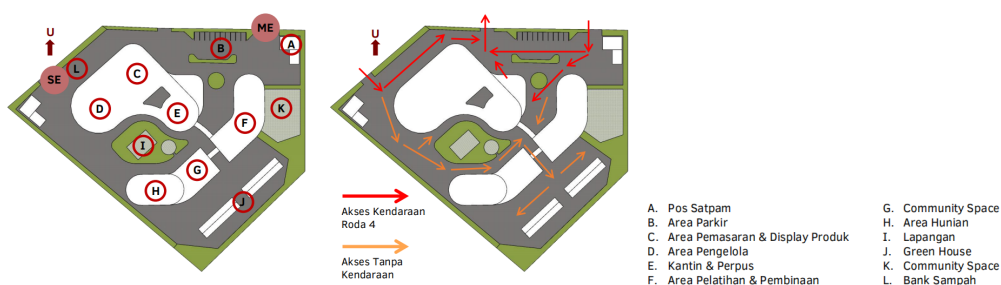
Gambar 3 Analisis Aksesibilitas, Matahari, Kebisingan, dan Vegetasi pada Tapak

Penerapan arsitektur perilaku pada tapak berdasarkan aspek-aspek yang berkaitan akan dijabarkan pada tabel berikut.

TABEL 2 PENERAPAN VARIABEL ARSITEKTUR PERILAKU DALAM KONSEP TAPAK PUSAT PEMBINAAN ANAK JALANAN

Variabel	Penerapan dalam Desain
Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Peletakan zonasi ruang disesuaikan dengan kondisi pada tapak untuk meningkatkan kenyamanan psikologis pengguna, seperti area hunian diletakkan pada sisi belakang tapak sehingga jauh dari sumber bising • Menyediakan ruang terbuka hijau pada tiap sisi tapak untuk mewujudkan kenyamanan psikologis maupun fisiologis • Peletakan area pengelola yang dekat dengan side entrance sebagai bentuk penjagaan terhadap anak jalanan agar keamanan lebih terjaga
Ukuran & Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • Menyesuaikan besaran elemen-elemen pada tapak, seperti jalur parkir, jalur sirkulasi baik kendaraan maupun pedestrian disesuaikan dengan standar yang berlaku sehingga kenyamanan pengguna tercapai
Perabot & Penataannya	<ul style="list-style-type: none"> • Penataan elemen <i>softscape</i> dan <i>hardscape</i>, serta rambu-rambu penunjuk arah pada tapak untuk memudahkan pengguna dalam wayfinding

Warna	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan warna-warna cerah pada elemen-elemen tapak untuk memunculkan suasana aktif dan ceria yang dapat mempengaruhi kenyamanan psikologis pengguna, terutama anak jalanan. Selain warna cerah, warna-warna <i>earth tone</i> juga digunakan untuk membuat nuansa hangat yang dapat mewujudkan kenyamanan psikologis pada pengguna bangunan • Pemberian warna yang berbeda pada rambu-rambu penanda pada tapak sesuai peruntukannya
Suara, Temperatur, dan Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> • Area fungsi utama seperti area hunian dan pelatihan pada sisi belakang tapak agar jauh dari kebisingan Jl. Ring Road sehingga mewujudkan kenyamanan psikologis pengguna bangunan • Area fungsi utama diletakkan di sisi Timur tapak agar mendapatkan paparan sinar matahari pagi yang lebih menyehatkan sehingga meningkatkan kenyamanan termal bagi pengguna bangunan • Pada sisi luar tapak diberi vegetasi atau dinding keliling sebagai barrier kebisingan dari Jl. Ring Road



Gambar 4
Konsep Tapak Pusat Pembinaan Anak Jalanan Berbasis Centre Based dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Surakarta

2. Penerapan Arsitektur Perilaku dan Konsep *Active Design* pada Konsep Peruangan

Pendekatan arsitektur perilaku diterapkan pada konsep peruangan dalam beberapa aspek, seperti: besaran ruang, fungsi ruang, alur sirkulasi antar ruang, dan zonasi dan organisasi ruang. Bangunan pusat pembinaan anak jalanan terdiri dari enam area yang dikategorikan berdasarkan fungsinya, yaitu area penerima, area pengelola, area pemasaran, area pelatihan & pembinaan, area tempat tinggal, dan area servis.

Konsep *active design* juga diterapkan pada pengolahan ruangan bangunan menggunakan pendekatan *behaviour setting*. Konsep tersebut diterapkan pada aspek ruang dan sirkulasi bangunan. Pada aspek ruang, organisasi ruang disusun dengan pertimbangan agar penghuni lebih banyak melakukan perpindahan aktivitas fisik. Sirkulasi bangunan dirancang dengan memaksimalkan penggunaan transportasi manual seperti tangga atau ramp dan meminimalisir penggunaan transportasi otomatis seperti lift.

Tabel 3
Kriteria Pengolahan Ruang pada Pusat Pembinaan Anak Jalanan Berdasarkan Konsep *Active Design*

Unsur Bangunan	Kriteria
Ruang Dalam	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang-ruang dalam bangunan dirancang dengan besaran yang memadai untuk melakukan segala aktivitas serta menyediakan ruang gerak yang mendukung perpindahan aktivitas yang ada • Menyediakan ruang-ruang yang mewadahi aktivitas fisik seperti ruang olahraga, lapangan, playground, green house, community space, ruang seni, dll.

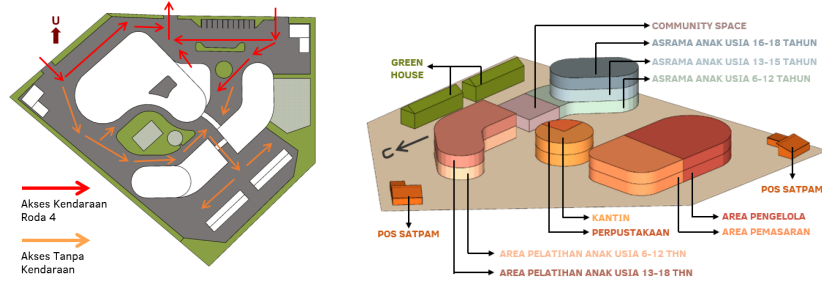
Ruang Luar	<ul style="list-style-type: none"> • Sirkulasi pada tapak dan desain eksterior yang ramah pejalan kaki, diwujudkan dengan memperbanyak jumlah pintu masuk, alur sirkulasi yang dinamis, dan memaksimalkan bukaan/transparansi
Program Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Organisasi antar ruang disusun sehingga sirkulasi menuju ruang bersama (aula, community space, ruang makan, dll) terasa singkat dan menarik sehingga mendukung penghuni untuk berjalan • Ruang-ruang dalam bangunan harus mampu mendistribusikan pencahayaan alami secara maksimal ke setiap bagiannya • Rute sirkulasi antar ruang/antar bagian bangunan yang variative, sehingga perjalanan tidak membosankan
Sirkulasi	<ul style="list-style-type: none"> • Meletakkan tangga pada posisi yang strategis, disediakan tangga darurat sebagai akses sirkulasi alternatif. • Tangga didesain dengan menarik, indah, dan nyaman sehingga pengguna tidak merasa lelah/terpaksa dalam menggunakan tangga

Penerapan arsitektur perilaku pada konsep peruangan berdasarkan aspek-aspek yang berkaitan akan dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 4

Penerapan Variabel Arsitektur Perilaku dalam Konsep Peruangan Pusat Pembinaan Anak Jalanan

Variabel	Penerapan dalam Desain
Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang dibagi dalam beberapa zonasi berdasarkan tingkat privasinya • Ruang yang dinamis sebagai terapi psikologis bagi anak jalanan sehingga dapat menghindari kejenuhan • Ruang terbuka dan tidak masif sehingga memberikan kesan ramah dan menerima, dan anak jalanan tidak merasa enggan memasuki bangunan. Ruang memiliki hubungan dengan ruang luar sehingga anak jalanan tidak merasa tertekan
Ukuran & Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang dengan bentuk dan struktur yang praktis sebagai perwujudan perilaku anak jalanan yang praktis dan apa adanya, dan memperlihatkan nilai sederhana dan informal • Menggunakan gabungan antar bentuk kotak dan lingkaran yang efisien dalam pemanfaatan ruang dan pengaturan sirkulasi yang mudah dan jelas
Perabot & Penataannya	<ul style="list-style-type: none"> • Penataan perabot pada ruang ditata sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu sirkulasi ruang • Menggunakan perabot yang mendukung aktivitas yang ada dalam ruang
Warna	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan warna cerah yang dapat memberikan kesan aktif dan ceria yang dapat mempengaruhi kenyamanan psikologis pengguna • Penggunaan warna cerah juga berfungsi dalam membuat pencahayaan dalam ruang menjadi lebih terang sehingga mendukung kegiatan pelatihan dan hunian yang nyaman bagi anak jalanan
Suara, Temperatur, dan Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang yang memerlukan ketenangan, seperti hunian dan ruang pelatihan diletakkan di area yang jauh dari sumber bising • Memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami dalam ruang dengan memperbanyak bukaan, dan pencahayaan dan penghawaan buatan diolah dengan pengadaan lampu dan kipas angin/AC yang disesuaikan dengan standar ruang yang berlaku



Gambar 5

Konsep Alur Sirkulasi dan Zoning Peruangan Pusat Pembinaan Anak Jalanan Berbasis Centre Based dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Surakarta

3. Penerapan Arsitektur Perilaku pada Konsep Gubahan Massa

Pendekatan arsitektur perilaku diterapkan pada konsep gubahan massa dalam beberapa aspek, seperti: bentuk bangunan, gubahan massa, dan tampilan bangunan. Bentuk bangunan ditentukan dengan memilih bentuk yang sederhana sehingga berdampak pada penataan ruang yang lebih praktis dan efisien. Bentuk yang digunakan adalah gabungan antara bentuk balok dan tabung (bentuk dasar kotak dan lingkaran) yang dapat menghasilkan ruang-ruang yang maksimal dalam pemenuhan fungsi serta aksesibilitasnya dan struktur yang efisien dan tahan bencana.



Gambar 6

Konsep Gubahan Massa Pusat Pembinaan Anak Jalanan Berbasis Centre Based dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Surakarta

Penerapan arsitektur perilaku pada konsep gubahan massa berdasarkan aspek-aspek yang berkaitan akan dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 5

Penerapan Variabel Arsitektur Perilaku dalam Konsep Gubahan Massa Pusat Pembinaan Anak Jalanan

Variabel	Penerapan dalam Desain
Ruang	<ul style="list-style-type: none"> Tata massa yang memaksimalkan sirkulasi dan tata ruang pada bangunan dengan menggunakan pola sirkulasi linear Konsep ruang dengan kesan terbuka Peletakan massa bangunan tidak terlalu berdempetan dengan batas tapak, sehingga pencahayaan alami dan sirkulasi udara dapat masuk ke dalam massa bangunan
Ukuran & Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> Bangunan menggunakan bentuk yang merepresentasikan fungsi bangunan dan memunculkan visual pusat pembinaan dan rumah singgah utuk anak jalanan Bentuk yang digunakan adalah gabungan antara kotak dan lingkaran, terdiri dari tiga lantai secara vertikal Dimensi bentuk massa bangunan disesuaikan dengan kebutuhan serta standar yang berlaku
Perabot & Penataannya	<ul style="list-style-type: none"> Peletakan tangga, ramp, koridor berada pada titik yang mudah terlihat, sehingga tidak membingungkan pengguna dan mewujudkan sirkulasi yang tertata Peletakan secondary skin yang berfungsi sebagai barrier panas sehingga panas matahari yang masuk tidak berlebihan dan tetap nyaman bagi pengguna

Warna	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan warna yang memberi kesan aktif dan ceria seperti merah, biru, dan kuning sehingga menyesuaikan dengan karakteristik anak jalanan dan membuat pengguna merasa senang dan nyaman dalam melakukan aktivitas pembinaan
Suara, Temperatur, dan Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> • Bangunan dibuat dengan memaksimalkan bukaan dengan pengadaan jendela dan area void untuk memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami pada ruang dalam • Pada massa bangunan yang memerlukan barrier kebisingan lebih, diberikan vegetasi pada sekitar massa untuk mengurangi dampak kebisingan dari sekitar

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pusat Pembinaan Anak Jalanan merupakan bangunan yang berfungsi sebagai wadah bagi anak jalanan untuk mendapatkan pembinaan, pelatihan, dan tempat tinggal sehingga dapat menjadi solusi bagi permasalahan anak jalanan di Surakarta dan kota sekitarnya. Pusat Pembinaan Anak Jalan yang dirancang akan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku dengan konsep *active design*. Penerapan arsitektur perilaku dan konsep *active design* diperlihatkan pada beberapa aspek, yaitu aspek tapak, peruangan, dan gubahan massa. Penerapan arsitektur perilaku pada bangunan pusat pembinaan anak jalanan diharapkan dapat mewujudkan kenyamanan pengguna terutama anak jalanan baik secara fisik maupun psikis. Konsep *active design* diterapkan pada bangunan dengan tujuan agar pengguna bangunan terdorong untuk melakukan lebih banyak aktivitas fisik sehingga mewujudkan fisik yang lebih sehat, dan hal tersebut penting dalam pertumbuhan dan kesehatan mental anak jalanan.

Dalam perencanaan pusat pembinaan anak jalanan ini, pendekatan arsitektur perilaku telah diterapkan dalam beberapa aspek dengan mengolaborasikannya dengan konsep *active design*. Saran yang dapat diambil untuk penelitian lanjut mengenai objek rancangan ini adalah agar lebih mengembangkan penerapan pendekatan arsitektur perilaku dan konsep *active design* yang sudah digunakan pada objek, serta dapat melakukan penambahan fasilitas pada pusat pembinaan & pelatihan.

REFERENSI

- Akbari, M. S., & Dinapradipta, A., 2019. *Penerapan Pendekatan Rancang Active Design pada Perancangan Hunian Vertikal*. Jurnal Sains dan Seni ITS, 7(2), 218-223.
- Brink, B., 1997. *Guidelines for the Design of Centres for Street Children*. UNESCO: Architecture for Education Section.
- Kalistania, N., 2013. *Penanganan Anak Jalanan Berbasis Kemitraan di Kota Surakarta (Studi Tentang Bentuk, Program, dan Faktor yang Berpengaruh dalam Kemitraan Antara Dinas Sosial, Tenaga Kerja, dan Transmigrasi Dengan LSK Bina Bakat dalam Penanganan Anak Jalanan)*.
- Kurniawan, H., & Alfian, R., 2010. *Konsep Pemilihan Vegetasi Lansekap pada Taman Lingkungan di Bunderan Waru Surabaya*. Buana Sains, 10(2), 181-188.
- Lang, John., 1987. *Creating Architectural Theory*. New York: Van Nostrand Reinhold Co.
- Laurens & J. Marcella, 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Palupi, D., & Lissimia, F., 2021. *Kajian Konsep Arsitektur Perilaku pada Bangunan Rehabilitasi Narkoba Fan Campus Bogor*. Sinektika: Jurnal Arsitektur, 18(2), 123-128.
- Pavita, J. A. 2022. *Penerapan Arsitektur Perilaku pada Rumah Sakit Umum Tipe C dan Fasilitas Isolasi di Semarang*. Jurnal Senthong UNS, 5(2), 450-461.
- Putra, F., Hasanah, D., & Nuriyah, E., 2015. *Pembinaan Anak Jalanan di Rumah Singgah*. Share: Social Work Journal, 5(1).
- Suyanto, B., 2016. *Masalah Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Weinstein, C. S., & David, T. G. (Eds.). 1987. *Spaces for Children: The Built Environment and Child Development*. New York: Plenum Press.