

Perancangan Panti Sosial Anak dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku pada Masa Pandemi Covid-19

Child Care Building Design with Behavioral Architecture Approach during The Covid-19 Pandemic

Nadia Priskila¹⁾, Dhita Wahyu Anggraeni²⁾

¹⁾Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Katolik Musi Charitas Palembang
Jl. Bangau No.60 Palembang
nadiapriskillaa@gmail.com

[Diterima 12/8/2022, Disetujui 21/7/2023, Diterbitkan 23/7/2023]

Abstrak

Anak-anak adalah seorang individu yang akan mengalami sebuah pertumbuhan dan perkembangan. Setiap anak memiliki potensi dan bakat didalam dirinya apabila mendapatkan pembelajaran baik secara pengetahuan dan kreativitas. Di kota Palembang ditemukan banyaknya anak gelandangan, anak pengemis dan anak jalanan yang kurang mampu. Hal ini membuat kondisi pandemi *covid-19* yang terjadi sekarang semakin membuat anak-anak semakin terancam, karena takutnya banyak anak-anak yang terpapar oleh virus *covid-19*. Oleh karena itu dengan adanya bangunan panti sosial anak dapat membantu para anak jalanan untuk mendapatkan hidup yang layak dengan memberikan rasa nyaman dengan suasana rekreatif dan berbagai fasilitas keterampilan diri untuk dapat menjadi bekal masa depan yang lebih terjamin. Perancangan bangunan panti sosial anak akan menggunakan metode desain dengan pendekatan arsitektur perilaku. Pendekatan arsitektur perilaku dirancang dengan cara bagaimana aktivitas atau perilaku pada setiap anak yang kemudian diwujudkan ke dalam desain bangunan, sehingga perancangan bangunan panti sosial anak memiliki karakter setiap ruang yang menyesuaikan pada perilaku anak tersebut. Perancangan ini juga akan menerapkan tema *lifecycle* yang berkaitan dengan daur hidup yang terus mengalami perubahan dalam bertumbuh. Perancangan bangunan panti sosial anak ini diharapkan dapat menjadi sebuah wadah dalam membantu anak-anak agar mendapatkan kesejahteraan hidup, berkarya dan berprestasi.

Kata kunci: anak-anak, *covid-19*, perilaku, panti sosial anak, keterampilan

Abstract

Children are individuals who will experience growth and development. Every child has the potential and talent in him if he gets learning both in terms of knowledge and creativity. In the city of Palembang, there are many homeless children, beggar children and underprivileged street children. This makes the current state of the covid-19 pandemic even more dangerous for children, because they are afraid that many children will be exposed to the covid-19 virus. Therefore, the existence of a children's social institution building can help street children to get a decent life by providing a sense of comfort with a recreational atmosphere and various self-skill facilities to be able to provide a more secure future. The design of children's social homes will go through design methods with behavioral architecture. The architecture approach of behavior is driven by how activity or behavior of any child is subsequently incorporated into the design of the building, so the design of a child's orphanage building has the character of every room that matches that of the child's behavior. This design will also apply a lifecycle theme related to the life cycle that continues to change in growth. The design of the children's social home is expected to be a forum in helping children to get a prosperous life, work and achieve.

Keywords: behavior; children; children's home; covid-19; skills

©Jurnal Arsir Universitas Muhammadiyah Palembang
p-ISSN 2580-1155
e-ISSN 2614-4034

Pendahuluan

Anak-anak adalah suatu individu yang dapat dilihat secara fisik yang mengalami sebuah perkembangan dan secara psikisnya memiliki perkembangan secara emosional. Pada tahun 1989, pemerintah diseluruh dunia bersepakat untuk menjanjikan hak bagi semua anak melalui Konvensi PBB (Noorani, 2018). Pengesahan Konvensi Hak Anak sebagai aturan hukum positif meratifikasinya pada 5 September 1990 melalui keputusan Presiden No. 36 Tahun 1990. UUD 1945 memasukkan Pasal 28B Ayat (2) yang berbunyi “Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”. Indonesia juga telah memiliki UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dengan dua pilar utama, yaitu pemenuhan hak anak dan perlindungan khusus anak. UU tersebut telah dua kali diubah melalui UU 35 Tahun 2014 dan UU No. 17 Tahun 2016 (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, 2020). Namun masih ada terjadinya fenomena dalam permasalahan sosial yang sering dijumpai dalam kehidupan sekitar salah satunya adalah anak jalanan, pengemis dan gelandangan. Sehingga masih banyak anak-anak yang belum memiliki pemenuhan atas hak dan perlindungan khusus untuk anak tersebut.

Tabel 1. Data Anak Jalanan, Gelandangan dan Pengemis

Tahun	Kategori	Gender	Jumlah	Total
2017	Anak Jalanan	Laki-laki	204	254
		Perempuan	50	
	Anak Gelandangan & Pengemis	Laki-laki	357	520
		Perempuan	163	
2018	Anak Jalanan	Laki-laki	180	201
		Perempuan	21	
	Anak Gelandangan & Pengemis	Laki-laki	266	383
		Perempuan	117	
2019	Anak Jalanan	Laki-laki	98	120
		Perempuan	22	
	Anak Gelandangan & Pengemis	Laki-laki	128	172
		Perempuan	44	

(Sumber: Kantor Dinas Sosial Kota Palembang, 2020)

Diketahui data dari Dinas Sosial Kota Palembang bahwa jumlah penghuni panti asuhan dapat mencapai 2 ribu jiwa dengan jumlah panti sosial yang ada hanya berjumlah 106. KPAI mendapatkan data yang berasal dari Kemenkes RI pada tanggal 22 Mei 2020 lalu bahwa sebanyak 19.196 jumlah anak yang terpapar virus *covid-19* (Kompas.com, 2020). Panti asuhan di kota Palembang memiliki fasilitas yang kurang memadai dan sedikitnya ditemukan panti yang berdasarkan dengan keyakinan agama Kristen. Oleh karena itu panti yang berlandaskan ajaran agama Kristen diperlukan bagi penganut agama Kristen agar bisa tumbuh berkembang bersama sesuai dengan pembelajarannya. Kondisi setiap individu anak-anak memiliki psikis yang berbeda-beda satu sama.

Dari kondisi anak seperti ini membutuhkan tempat bangunan panti sosial bagi anak dengan pendekatan arsitektur perilaku. Pendekatan arsitektur perilaku tersebut akan memahami setiap karakter anak, sehingga perancangan tiap ruang akan mempengaruhi pada keadaan psikis anak masing-masing yang akan terciptanya suasana rekreatif. Sehingga anak-anak akan merasakan kehidupan yang lebih berkualitas dari lingkungan

hunian yang baik dan adanya suatu pendidikan sebagai pembelajaran sebagai bekal hidup di kemudian hari di masa depan.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan berdasarkan tahap pengumpulan data yang berupa metode kepustakaan dan metode observasi. Dilanjutkan dengan studi banding dengan bangunan serupa dalam perancangan. Diperlukannya wawancara dalam penelitian untuk mengetahui secara langsung dari pemilik panti, kegiatan dan aktivitas apa saja yang dilakukan dalam keseharian. Setelah semua data didapatkan, terakhir dilakukannya analisis berupa pengamatan secara langsung ke lokasi tapak untuk diamati dari lokasi pencapaian, sirkulasi, orientasi massa, penzonangan, aspek bangunan berupa struktur, bentuk massanya, penampilan fasad bangunan serta fungsi dan kegiatan dalam keadaan sekitar tapak. Sehingga dari hasil yang telah di analisis didapati permasalahan yang akan menjadi sebuah solusi untuk meresponi dari permasalahan yang ada dan dibuat perencanaan dan perancangan secara matang.

Hasil dan Pembahasan

Lahan tapak yang terpilih berlokasi di Jl. Telaga Park, 30 Ilir, Kec. Ilir Bar. II, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Adapun data yang telah didapatkan sebagai berikut:

- a. Luas Tapak = ±10.000 m²
- b. Batas-batas Tapak:
 - Utara : Kolam Retensi
 - Timur : Tempat Makan
 - Selatan : Pertokoan
 - Barat : Perumahan Warga
- c. KDB = 75%
- d. KLB = 3
 - Luas lahan x KDB = 10.000 x 75% = 7.500
 - KLB x Luas lahan = 3 x 10.000 = 30.000
 - KLB : KDB = 30.000 : 7.500 = 4
- e. GSB = (1/2 X Lebar jalan) + 1
= 1/2 x 8 + 1 = 5

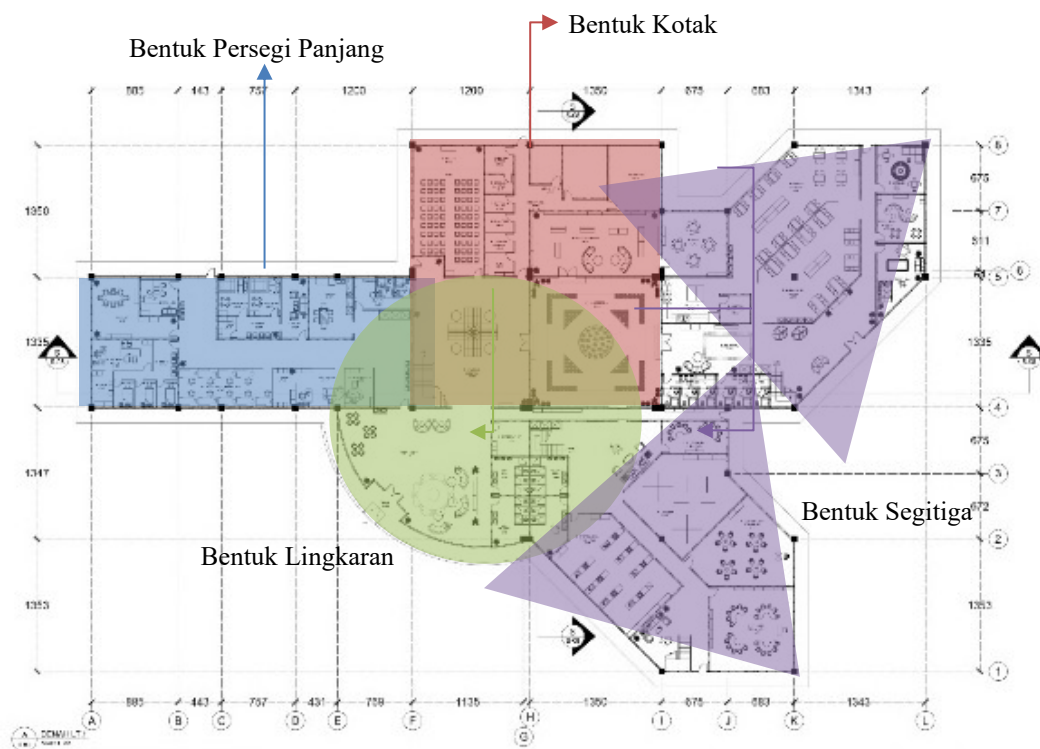
Berdasarkan data yang ada didapati analisis tata letak yang diperoleh dari hasil zoning akhir, besaran ruang dan studi ruang yang telah dilakukan.



Gambar 1. Hasil Zoning Akhir (Sumber: Pribadi, 2022)

Pendekatan yang digunakan pada perancangan yaitu pendekatan arsitektur perilaku. Pendekatan arsitektur perilaku ini disesuaikan pada tema perancangan yaitu *lifecycle* dan konsep metamorfosis kupu-kupu. Arsitektur perilaku sendiri adalah suatu desain yang dikhususkan bagi pengguna untuk memperhatikan semua perilaku didalamnya. *Lifecycle* merupakan siklus kehidupan sebagai suatu daur hidup yang melakukan sebuah proses aktivitas perubahan yang mengalami tahapan pertumbuhan dan perkembangan pada suatu makhluk hidup.

Maka dari itu tema *lifecycle* mengangkat konsep metamorfosis kupu-kupu. Kupu-kupu merupakan hewan yang memiliki sayap indah yang sering berada di taman. Dibalik keindahan dari kupu-kupu, hewan ini memiliki siklus hidup yang mengalami suatu perubahan fase-fase yang sulit bagi kupu-kupu. Perubahan fase tersebut disebut dengan metamorfosis yang dimulai dari fase telur, ulat, kepompong, lalu menjadi kupu-kupu. Dari proses perubahan fase ini menjadi transformasi bentuk menjadi pola dasar dari lingkaran, persegi panjang, segitiga, kotak dan melengkung (abstrak).



Gambar 2. Konsep Bentuk Denah Bangunan Campuran dari Bentuk Dasar (Sumber: Pribadi, 2022)

Penampilan pada bangunan disesuaikan dari bentuk pola-pola dasar yang telah digabungkan menjadi satu bangunan massa. Adanya perbedaan ketinggian *level* bangunan yang mengartikan sikap dan perilaku setiap anak-anak cenderung dinamis dan berubah-ubah.



Gambar 3. Penampilan Fasad Bangunan (Sumber: Penulis, 2022)

Terdapat bukaan jendela berbentuk kotak yang mengartikan sebagai ketenangan dengan beragamnya model bentuk kotak yang dimodifikasi di setiap sisi bangunan yang membedakan fungsi tempat untuk area hunian, pengelola dan keterampilan pada anak-anak. Adapun pada bagian *enterance* memiliki dinding kaca bening atau *tinted glass* yang memiliki sifat tingkat tembus pandang kaca menjadi lebih rendah. Penggunaan warna-warni akan menambah kesan dekorasi serta suasana yang rekreatif bagi anak-anak.

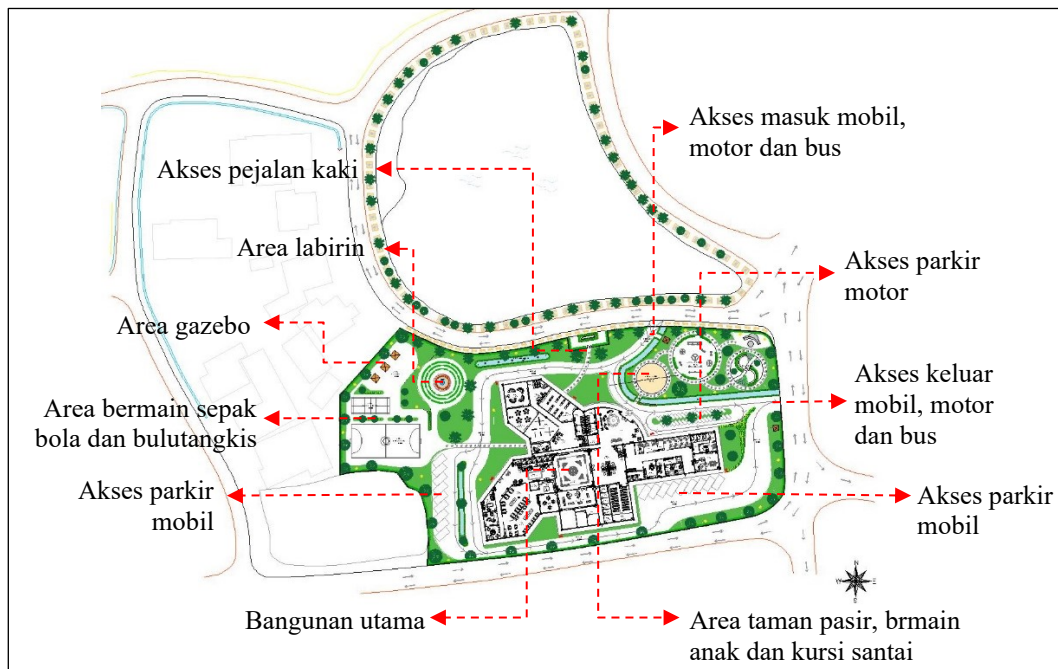


Gambar 4. Penampilan Kaca Bening *Tinted Glass* (Sumber: Pribadi, 2022)



Gambar 5. Fasad Kolom dan Dekorasi Warna Bangunan (Sumber: Pribadi, 2022)

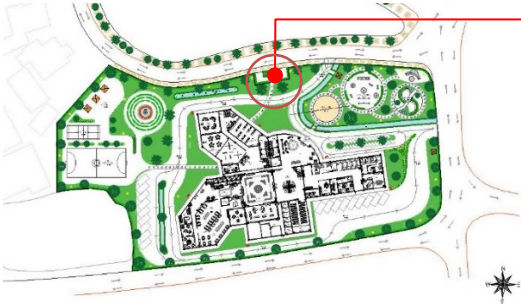


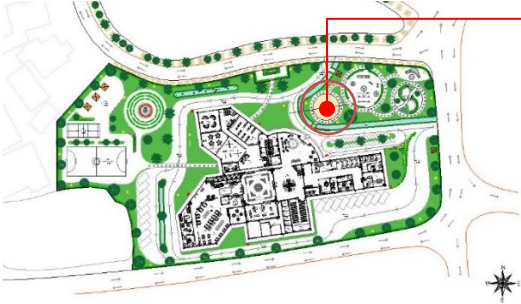


Konsep penataan bentuk *eksterior* Bangunan Panti Sosial Anak dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku Pada Masa Pandemi *Covid-19* pada *site* terdapat massa bangunan utama panti anak, sirkulasi pintu masuk dan keluar bagi kendaraan, sirkulasi pintu masuk bagi pengunjung, area gazebo, area permainan sepak bola, bulu tangkis, area labirin, area taman pasir, taman bermain, tempat duduk bersantai serta area parkir bagi kendaraan mobil dan motor. Berikut penataan *eksterior* bangunan pada *site*:



Gambar 6. Penataan *Eksterior* Bangunan (Sumber: Pribadi, 2022)

Adapun penataan eksterior bangunan panti sosial anak ini dapat dijabarkan secara jelas sebagai berikut:

Tabel 2. Penataan *Eksterior* Bangunan

Area Pejalan Kaki	
	<p>Penerapan pada perancangan:</p> 
<p>Bentuk Pola:</p> 	<p>Area pejalan kaki dibedakan dari pintu masuk bagi kendaraan mobil dan motor. Hal ini diupayakan bagi orang yang tidak memakai kendaraan tetap merasa diutamakan dengan dibuatnya pintu khusus dan adanya jalan setapak yang memperjelas alur sirkulasi bagi pejalan kaki.</p>
<p>Menggunakan bentuk pola melengkung pada jalan setapak yang melambungkan keanggunan dan aktif.</p>	
<p>Karakter: Pada area ini memiliki karakter yang aktif dalam bergerak agar tidak monoton untuk anak-anak.</p>	
Area Taman Pasir	
	<p>Penerapan pada perancangan:</p> 
<p>Bentuk Pola:</p> 	<p>Area taman pasir guna untuk anak-anak yang bermain bersama dan menambah kreativitas dalam membentuk pola pasir. Area taman pasir ini dibuat dengan bentuk lingkaran yang mengartikan sebuah kebersamaan dan keterbukaan. Sehingga anak-anak dapat dengan bebas mengekspresikan aktivitasnya melalui taman pasir tersebut.</p>
<p>Menggunakan bentuk pola lingkaran yang melambungkan kebersamaan dan keakraban dalam melakukan aktivitas.</p>	
<p>Karakter: Karakter pada taman berpasir yang ingin dicapai ini supaya anak-anak dapat merasakan kebersamaan didalamnya dan tidak merasa sendirian.</p>	

Area Taman Bermain Anak

Penerapan pada perancangan:



Bentuk Pola:



Menggunakan bentuk pola lingkaran agar anak-anak dapat merasa akrab satu sama lain sewaktu bermain bersama.

Area taman bermain anak dikhususkan bagi anak-anak yang senang bermain dan bergerak aktif dalam melakukan kegiatan. Pola bentuk pada area bermain tersebut dibuat dengan lingkaran agar anak-anak dapat merasakan kebebasan dalam melakukan kegiatan dan memiliki kesan rekreatif dalam beraktivitas.

Karakter: Karakter pada taman bermain yang ingin dicapai yaitu agar memberikan kesan suasana yang rekreatif dan membuat anak-anak nyaman dan senang.

Area Kursi Santai

Penerapan pada perancangan:



Bentuk Pola:



Menggunakan bentuk pola lingkaran dan lengkung yang terapkan pada kursi taman.

Area kursi taman berdekatan dengan area taman bermain dan pasir, dikarenakan pengasuh dapat duduk bersantai sembari mengawasi anak-anak yang sedang bermain jikalau terjadi sesuatu. Pengunjung ataupun anak-anak remaja juga bisa duduk bersantai dipagi hari sebagai sumber vitamin dikala pandemi *covid-19*. Kursi taman ini dibuat dengan melengkung agar memberikan kesan kebersamaan.

Karakter: Karakter yang ingin dicapai yaitu agar dapat bergerak dengan bebas dan berkumpul bersama.

Area Gazebo

Penerapan pada perancangan:



Bentuk Pola:



Menggunakan bentuk pola melengkung pada sekitaran area gazebo yang menyelaraskan bentuk penataan taman sekitar.

Area gazebo digunakan sebagai tempat untuk bersantai bagi anak-anak remaja ataupun pengunjung. Gazebo ini berdekatan dengan area bermain sepak bola dan bulutangkis agar ketika anak-anak merasa kelelahan dalam beraktivitas, mereka bisa langsung duduk santai didalam gazebo yang telah disediakan. Gazebo ini diletakkan di sisi sebelah Barat yang bertujuan untuk menikmati suasana *sunset* dikala waktu sudah sore hari.

Karakter: Karakter yang ingin dicapai yaitu area tempat gazebo ini memberikan area tempat bersantai yang tidak monoton peletakannya.

Area Bermain Sepak Bola dan Bulu Tangkis

Penerapan pada perancangan:



Bentuk Pola:

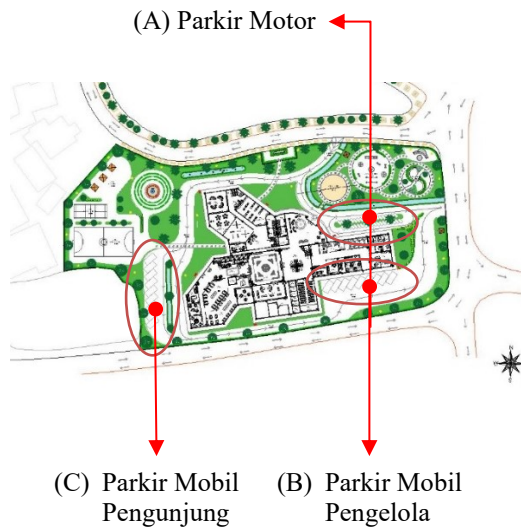


Menggunakan bentuk pola melengkung pada area pembatas vegetasi antara sepak bola dan bulu tangkis.

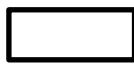
Area bermain sepak bola dan bulu tangkis saling berdekatan yang menjadi satu area untuk berolahraga agar tidak jauh untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya.

Karakter: Karakter yang ingin dicapai yaitu anak remaja dapat bermain dengan bebas dan tetap nyaman dalam beraktivitas.

Area Parkir



Bentuk Pola:



Menggunakan bentuk pola persegi panjang pada area parkir.

Karakter: karakter yang ingin dicapai pada area parkir ini agar dapat tersusun rapi dan sejajar dalam memarkirkan kendaraan.

Penerapan pada perancangan:

Area parkir pada bangunan panti terdapat 3 area. Yang pertama parkir motor (A), parkir mobil pengunjung (B) dan untuk parkir mobil untuk pengelola kantor ataupun pemilik panti (C).

(A) Parkir Motor



Area parkir motor berada di depan dari bangunan utama dekat dengan *entrance* agar pengunjung bermotor dapat langsung memasuki bangunan melalui pintu depan *entrance* menuju *lobby*.

(B) Parkir Mobil Pengunjung



Area parkir mobil pengunjung berada di sebelah Barat berdekatan dengan area bermain sepak bola dan bulu tangkis agar pengunjung dapat melihat aktivitas para anak-anak panti. Terdapat pintu samping pada bangunan yang merupakan jalan selasar bagi pengunjung agar dapat akses ke *lobby* secara langsung.

(C) Parkir Mobil Pengelola



Area parkir mobil untuk pengelola berada di arah Selatan bangunan, dekat dengan fungsi ruang kantor pengelola dari dalam bangunan. Dari area parkir mobil pengelola

terdapat pintu masuk yang secara langsung dapat memasuki area kantor.

Area Labirin

Penerapan pada perancangan:



Bentuk Pola:



Menggunakan bentuk pola lingkaran dan bentuk labirin juga mengikuti bentuk lingkaran yang melambangkan satu kesatuan.

Karakter: Karakter yang ingin dicapai yaitu pengguna taman labirin dapat merasa saling merangkul ketika berada dalam labirin.

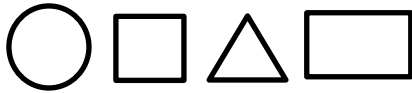
Pada area labirin berada di sebelah Barat. Labirin ini menggunakan tanaman *buxus* yang dapat mudah untuk dibentuk. Tanaman ini sebagai penambah penghijauan agar terlihat hijau dan asri layaknya sebuah taman dimana kupu-kupu banyak terdapat di area taman hijau. Labirin dibentuk menyerupai lingkaran agar anak-anak dapat bergerak aktif dan merasa bebas dalam melakukan pergerakan.

Bangunan Utama

Penerapan pada perancangan:



Bentuk Pola:



Menggunakan bentuk pola lingkaran, kotak, segitiga dan persegi panjang yang menjadi satu kesatuan dari campuran berbagai bentuk.

Karakter: Karakter yang ingin dicapai agar bentuk bangunan terlihat dinamis yang melambangkan sifat dan karakter anak yang berbeda dan selalu berubah-ubah.

Bangunan utama panti sosial anak ini memiliki orientasi bangunan yang menghadap ke arah Utara di jalan Telaga Park. Pada bagian pintu *enterance* bangunan berada di bagian Tenggara yang menghadap langsung ke jalan besar agar orang yang melewatinya dapat melihat mengarah ke bangunan tersebut.

(Sumber: Pribadi, 2022)

Pada bangunan panti sosial anak yang dirancang menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, dimana aktivitas dari kebiasaan perilaku manusia terutama anak-anak yang menjadi perhatian khusus dan memperhatikan dari sisi psikologi penggunaan warna pada ruang yang sangat berpengaruh. Sehingga untuk konsep ruang dalam dibedakan menjadi dua untuk anak yang aktif dan anak yang pasif cenderung lebih pendiam. Pada ruang dalam juga menggunakan konsep bentuk dari pola dasar yang digunakan yaitu bentuk lingkaran yang memiliki arti kebebasan, kebersamaan, keterbukaan, bentuk segitiga yang memiliki arti penuh energik dan bentuk kotak yang memiliki arti ketenangan dan fokus.

Dengan demikian perancangan Bangunan Panti Sosial Anak dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku Pada Masa Pandemi *Covid-19* dapat mewujudkan permasalahan kesejahteraan sosial pada anak-anak, agar anak-anak dapat merasa terlindungi dan dirawat dengan baik serta memiliki bekal keterampilan diri yang didapatkan. Konsep ruang yang diciptakan berdasarkan sifat dan karakteristik anak-anak supaya merasa nyaman dengan suasana yang rekreatif, agar ruang tersebut dapat melakukan aktivitas sesuai fungsinya dan terciptanya ruang yang tidak monoton.

Simpulan

Panti sosial anak merupakan tempat tinggal bagi anak-anak yang mengalami permasalahan dalam kesejahteraan sosial. Namun tidak semua panti sosial yang ada dikatakan layak dan nyaman untuk dihuni. Oleh karena itu perancangan ini memiliki tujuan kepada anak-anak yang terlantar, gelandangan ataupun kurang mampu agar mendapatkan kehidupan yang lebih baik dan layak. Tema konsep yang digunakan pada desain perancangan yaitu tema *lifecycle* dan konsep metamorfosis kupu-kupu yang dikaitkan dari transformasi bentuk berupa bentuk dasar yang memiliki arti sifat dan karakter pada manusia terutama anak-anak. Serta penggunaan pendekatan arsitektur perilaku, dimana memperhatikan karakter dan perilaku anak-anak sangat penting dan berpengaruh agar mereka dapat merasa terbuka dan menerima tempat yang baru untuk mereka ditempatkan.

Daftar Pustaka

- Afifah, I., Yuliarso, H., & Sunoko, K. (2018). *Penerapan Arsitektur Perilaku pada Pengembangan Khadijah Business School Pondok Preneur Indonesia di Surakarta*.
- Aldy, P., & Amanati, R. (2016). *Panti Asuhan Anak Terlantar di Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Prilaku* <https://www.neliti.com/publications/201856/panti-asuhan-anak-terlantar-di-pekanbaru-dengan-pendekatan-arsitektur-perilaku>
- Beranda: JDIH Kota Palembang*. (n.d.). Retrieved January 21, 2023, from <https://jdih.palembang.go.id/>
- Eka Noor Safitri, D., Widyo W, W., & Poedjoetami, E. (2020). *Arsitektur Perilaku Pada Desain Wadah Sosial Anak Jalanan di Bandung, Jawa Barat*. <http://ejurnal.itats.ac.id/sntekpan/article/view/1251/1014>
- Fakriah, N. (2019). PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU DALAM PENGEMBANGAN KONSEP MODEL SEKOLAH RAMAH ANAK. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 5(2), 1. <https://doi.org/10.22373/equality.v5i2.5585>

- Husnan, S. M., Prijadi, R., & Anasiru, M. M. (n.d.). *Panti Asuhan Berkonsep Islami Arsitektur Kontemporer*.
- Indriyati, S. A. (2020). *Panti Asuhan Dengan Konsep Arsitektur Perilaku*. <https://repository.penerbitwidina.com/publications/335534/perencanaan-dan-perancangan-hunian-panti-asuhan-anak-dengan-konsep-arsitektur-perilaku>
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. (2020, November 23). *Indoesia Setelah 30 Tahun Meratifikasi Konvensi Hak Anak*. <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/2970/indonesia-setelah-30-tahun-meratifikasi-konvensi-hak-anak>
- Kompas.com, Kompas. com. (2020, June 15). *KPAI: Anak Terlantar dan Panti Sosial Rentan Terinfeksi Covid-19, Ini Datanya... Halaman all—Kompas.com*. <https://www.kompas.com/tren/read/2020/06/15/165812865/kpai-anak-terlantar-dan-panti-sosial-rentan-terinfeksi-covid-19-ini-datanya?page=all>
- Levina. (n.d.). *Panti Asuhan Kristen Anak dan Remaja di Surabaya. IX, No. 1, (2021), 249–256*.
- Muthiasari, G., & Ernawati, A. (2018). Perancangan Panti Sosial untuk Penyandang Tunaganda dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku. *Jurnal Desain*, 5(03), 189. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i03.2392>
- Noorani, S. (2018). *Konvensi Hak Anak: Versi anak anak*. <https://www.unicef.org/indonesia/id/konvensi-hak-anak-versi-anak-anak>
- Pande, K. F., & Cardiah, T. (n.d.). *Analisis Pola Penataan Ruang Panti Sosial Asuhan Anak Amanah Bandung Berdasarkan Aktivitas dan Perilaku Penghuni*.
- Wiyono, T. (n.d.). *Program Studi Teknik Arsitektur Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang 2017*.