

RUMAH SINGGAH KUCING DI BANJARMASIN

Fajar Permadi

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

firprmd@gmail.com

Anna Oktaviana

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

oktaviana@ulm.ac.id

ABSTRAK

Populasi kucing per tahun kian meningkat di dunia, sayangnya peningkatan populasi kucing juga berbanding lurus dengan banyaknya kasus penganiayaan yang terjadi. Terbukti di Banjarmasin sendiri masih sering didapati tindak penganiayaan, baik sengaja maupun tidak sengaja. Merespons dari permasalahan tersebut, perlunya sebuah tempat atau bangunan yang menampung kucing-kucing terlantar berupa rumah singgah. Perancangan Rumah Singgah Kucing di Banjarmasin adalah fasilitas yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fisik dan psikologis kucing dengan menerapkan pendekatan desain yang ramah lingkungan. Pendekatan konsep menggunakan arsitektur berkelanjutan menurut Paola Sassi, sebagai penyelesaian masalah dengan strategi tata guna lahan, kesehatan, material, energi, dan air, maka terbentuklah desain bangunan yang sehat dan bermanfaat bagi penghuni.

Kata Kunci: Rumah Singgah Kucing, Arsitektur Berkelanjutan, dan Kesejahteraan Kucing.

ABSTRACT

The population of cats is increasing every year in the world, unfortunately the increase in cat population is also directly proportional to the number of cases of abuse that occur. It is proven that in Banjarmasin itself there are still many acts of persecution, both intentionally and unintentionally. Responding to these problems created an abandoned cat shelter. The Design of Cat Shelter Houses in Banjarmasin is a facility that aims to meet the physical and psychological needs of cats by adopting an environmentally friendly design approach. The concept approach uses Paola Sassi's sustainable architecture, as a solution to problems with land use, health, material, energy, and water strategies, so healthy building designs that benefit residents.

Keywords: Cat Shelter, Sustainable Architecture, and Cat Welfare.

PENDAHULUAN

Populasi kucing per tahun kian meningkat di dunia, contohnya seperti berita data populasi di Jakarta tahun 2018 dengan hasil yang didapati jumlahnya lebih dari 30.000 ekor (Tempo.co, 2018). Sayangnya peningkatan populasi kucing juga berbanding lurus dengan banyaknya kasus penganiayaan yang terjadi. *Cat Lover in the World* (CLOW) salah satu rumah singgah kucing yang aktif di Jakarta mengatakan, bahwa kucing terlantar yang telah

ditanganinya setiap bulan setidaknya kurang lebih 10 ekor kucing, dan 2 sampai 3 diantaranya terjadi akibat penganiayaan yang sengaja dilakukan oleh manusia (Winono, 2018).

Rumah singgah adalah tempat yang dihuni untuk waktu yang tidak lama. Rumah singgah yang akan dirancang yaitu bertujuan memberikan sebuah tempat perlindungan bagi kucing liar dan terlantar, fasilitasnya berupa kandang *indoor*, *outdoor*,

adopsi, mengedukasi masyarakat, serta menawarkan jasa klinik.



Gambar 1. Kucing Disumpit

Sumber: Cat Shelter Banjarmasin (CSB), 2018

Kondisi kucing di Banjarmasin sendiri juga masih tergolong memprihatinkan, terbukti seringnya didapati tindak penganiayaan, mulai dari sengaja maupun tidak sengaja. Kasus penganiayaan ekstrim yang terjadi baru-baru ini adalah kasus penyempitan terhadap kucing yang ditangani oleh tim *Cat Shelter* Banjarmasin (CSB). Total kucing akibat penyempitan berjumlah 3 ekor, 2 diantaranya mati, dan 1 yang selamat akhirnya diadopsi oleh anggota CSB.

Kasus penganiayaan yang ditangani oleh CSB di Banjarmasin sejak berdiri pada tahun 2017-2018 mencapai hingga 71 kasus. Kasus penganiayaan yang paling sering ditangani oleh CSB ialah penelantaran terhadap kucing. Penelantaran ini terjadi akibat faktor kelalaian dan tidak mau tanggung jawab majikan kepada kucing yang dipelihara. Berikut ini adalah data jumlah dan jenis penganiayaan oleh kucing yang telah ditangani CSB dari tahun 2017-2018.

Tabel 1 Jenis dan Jumlah Penganiayaan Kucing yang ditangani CSB

Bulan	Jenis Penganiayaan				Total Tak Sengaja	
	Penelantaran	Menakutkan	Menakutkan Sengaja	Menakutkan Sengaja	2017	2018
Januari	5	1	-	-	-	2
Februari	1	5	-	-	2	-
Maret	2	2	-	-	-	-
April	2	1	1	2	-	-
Mai	5	1	-	-	1	2
Juni	5	2	-	-	-	-
Juli	2	5	-	-	-	-
Agustus	1	1	1	2	2	3
September	1	1	-	-	-	-
Oktober	2	5	-	-	-	2
November	1	6	-	-	1	5
Desember	5	1	-	-	-	-
Total Kucing Rawak	24	25	2	3	5	12

Sumber: CSB, 2018

Dari tabel tersebut dapat dilihat, bahwa kucing yang ditangani oleh CSB dari tahun 2017-2018 jumlahnya semakin

meningkat. Hal ini menunjukkan, bahwa banyak masyarakat di Banjarmasin yang masih belum paham dengan hak kebebasan hewan khususnya pada kucing, dan ditambah dengan hukuman yang begitu ringan bagi pelaku yang melakukan penganiayaan.

CSB sendiri adalah rumah singgah kucing yang berada di Banjarmasin dan satu-satunya yang aktif dikelola oleh komunitas penyelamat kucing di Banjarmasin. Berdiri mulai tahun 2017, lokasi CSB berada di Jl. Sultan Adam No.20, dengan status mengontrak dengan biaya 1 juta per bulannya. Biaya pengontrakan rumah tersebut, didapat dari dana pribadi dan hasil donasi orang-orang yang bersimpati kepada kondisi kucing yang berada di CSB. Dari hasil wawancara dengan Bu Reka selaku salah satu pendiri dari CSB mengatakan bahwa, CSB sudah 3 kali berpindah tempat. Hal tersebut dilakukan karena masyarakat yang berada di sekitar lokasi yang ditempati oleh CSB merasa resah akibat suara dan bau yang ditimbulkan, ditambah lagi dengan kondisi rumah yang sempit dan tidak layak pakai bagi pengelola, pengunjung, dan kucing. Bu Reka juga mengatakan berkaitan dengan adanya rencana isu Kemenpora kota Banjarmasin yang ingin membantu pendanaan pembangunan CSB, yang mana alasan pembangunan ini dilakukan karena kondisi bangunan saat ini masih terbilang memprihatinkan dan masih status kontrak dan kapan saja dapat diambil oleh pemiliknya. Kondisi tersebut terjadi karena keterbatasan dana yang dimiliki oleh CSB saat ini yang hanya bergantung dari hasil donasi yang tidak tetap pemasukannya. Disisi lain, minimnya anggota pengelola dan relawan sebagai orang yang bertugas membersihkan ruangan serta merawat kucing juga dapat berpengaruh terhadap kondisi rumah singgah kucing yang seharusnya memiliki tingkat kesehatan dan keamanan yang tinggi (CSB, 2018).

Harapan kedepannya yaitu tersedianya rumah singgah bagi kucing liar maupun terlantar yang dapat mewisadahi kebutuhan fisik dan psikologi, dimana keberadaan rumah singgah kucing tersebut mampu memberikan edukasi bagi masyarakat tentang kesejahteraan kucing,

dan juga dapat memperhatikan keberlanjutan fisik maupun fungsi bangunan.

PERMASALAHAN

Setelah mengkaji latar belakang dan unsur yang mempengaruhi kondisi kucing di Banjarmasin, maka permasalahan arsitektural yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana konsep perancangan *Rumah Singgah Kucing di Banjarmasin* yang dapat memenuhi fasilitas dan kebutuhan kucing secara fisik dan psikologis?”

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Mengenai Kucing

1. Karakteristik

Menurut DrH. Pippa Elliott, kucing memiliki 5 karakteristik utama, yaitu **eksploratif** yang senang menjelajahi tempat baru, sifat **dominan** yang jadi biang masalah di perkumpulan kucing, **ramah** yang mudah berbaur dengan orang, **spontan** yang bahasanya tidak bisa diprediksi, dan **gugup** yang akan selalu mencari aman (Galaxy, 2015).

2. Fase Perkembangan

Fase perkembangan terdiri dari 6 fase yaitu, **neonatal** mulai usia dari lahir sampai umur 2 minggu, **sosialisasi awal** mulai usia dari umur 3 sampai 8 minggu, **sosialisasi akhir** mulai usia dari umur 9 sampai 16 minggu, **remaja** mulai usia dari umur 17 minggu sampai 1 tahun, **dewasa** mulai usia dari umur 1 sampai 6 tahun, dan **dewasa senior** yang diatas 6 tahun (Rodan, 2004).

3. Penyakit

Berikut adalah jenis-jenis penyakit berbahaya pada kucing yaitu sebagai berikut (Effendi & Budiana, 2014):

a. Rabies

Rabies merupakan penyakit gila pada binatang seperti kucing. Penyakit ini merupakan penyakit akut yang menular disertai gejala gangguan susunan saraf pusat dan menyebabkan kematian, penyebabnya yaitu oleh virus rabies.

b. Toxoplasmosis

Toxoplasmosis merupakan zoonosis serius yang disebabkan oleh organisme berukuran sangat kecil, yaitu

protozoa toxoplasmosis gondii. *Toxoplasma* dapat menyerang banyak hewan, tetapi hanya kucing yang menyebabkan kita infeksi dalam kotorannya.

c. Penyakit Kulit

Penyakit kulit (*dermaphytosis*) biasanya menyerang kucing berbulu panjang. Penyebabnya yaitu *microsporum canis*, *microsporumgypseum*, dan *trichophyton* dan termasuk zoonosis menular ke manusia.

d. Sulit kencing

Sangat berbahaya bila kucing mulai susah kencing alias mengalami *syndrome* saluran kencing (*Feline Urological Syndrome*). Disebut demikian karena gangguan pada saluran kencing menyebabkan penyumbatan sebagian atau total.

e. Leukemia Kucing

Penyebabnya yaitu virus FeLV, cara penularannya yaitu menyebar lewat air liur, urine, atau feses. Penularan leukemia kucing lewat kontak langsung dengan perantara virus.

f. Infeksi Radang Virus

Penyebabnya virus, gejala klinisnya yaitu ditandai dengan sakit perut, muntah, dan pingsan. Kucing menderita kekurangan cairan akut. Namun, meskipun sangat haus, kucing tidak dapat minum.

g. Flu Kucing

Dikenal pula dengan penyakit pernapasan atas (*Feline Upper Respiratory Disease*) atau flu kucing. Penyebabnya yaitu virus yang menyerang daerah saluran pernapasan bagian atas.

h. Cacingan

Cara dan kebiasaan makan pada kucing membuat parasite mudah masuk menginfeksi tubuhnya. Salah satunya parasite cacing. Selain lewat mulut, cacing juga masuk lewat kulit.

B. Tinjauan Mengenai Rumah Singgah Kucing

1. Pengertian

Dalam arsitektur, *shelter* adalah suatu area yang menyediakan perlindungan bagi manusia ataupun hewan. Pada perancangan Rumah Singgah Kucing di Banjarmasin, hewan yang akan dilindungi adalah kucing.

2. Visi Misi

Ada 5 konsep hak kebebasan hewan yang bisa dijadikan pedoman untuk *shelter*, yaitu bebas dari kelaparan dan kehausan, bebas dari sakit, luka dan penyakit, bebas dari rasa takut dan stres, bebas dari rasa tidak nyaman, dan bebas untuk mengekspresikan perilaku dengan normal (RSPCA, 2006).

3. Aktivitas

Rutinitas rumah singgah kucing harus dilakukan dengan disiplin. Rutinitas yang dilakukan pengelola yaitu, memeriksa dan membersihkan semua kandang di area kucing, menyiapkan makanan kucing, memandikan kucing, mengurus keperluan adopsi pengunjung, dan mengecek kembali area shelter sebelum tutup (RSPCA, 2006).

4. Sistem Edukasi

Edukasi pada perancangan *Rumah Singgah Kucing di Banjarmasin* dilakukan dengan metode yang mudah dimengerti dan menyenangkan terutama bagi anak-anak. Jenis edukasi yang dilakukan adalah penjelasan mengenai kucing. Sarana edukasi ini berada di ruang serbaguna yang fungsinya terdiri dari perpustakaan mini yang disediakan macam-macam buku bacaan yang berkaitan segala tentang kucing, mini teater yang berfungsi untuk sarana edukasi berupa film dokumenter, dan seminar yang diisi oleh narasumber dari berbagai kalangan yang mengerti tentang kucing, contohnya dari komunitas JAAN, CLOW, Garda Satwa Indonesia, dan Animal Defender Indonesia.

C. Tinjauan Mengenai Cat Center

Pada perancangan *Rumah Singgah Kucing di Banjarmasin cat center* terdiri dari toko kebutuhan khusus kucing (*cat shop*), jasa perawatan khusus kucing (*cat*

grooming), dan klinik khusus kucing (*cat clinic*).

D. Tinjauan Mengenai Kebutuhan Kucing di Rumah Singgah Kucing

Berdasarkan pedoman oleh *Animals Asia and the Humane Society International*, kebutuhan kucing dalam penampungan yaitu sebuah nama, kondisi fisik bersih dan kering, tidak ada kucing yang basah, kotor atau tidak nyaman, tempat, setiap kucing harus memiliki sesuatu yang lembut, nyaman dan kering untuk berbaring, tempat yang aman untuk bersembunyi, lebih disukai di tempat tinggi, sesuatu yang menggores, mainan dan tempat berlindung dapat menjadi lingkungan yang sangat membuat stres karena kucing dan mainan dapat membantu merangsang mereka, melepaskan ketegangan dan mendorong perilaku bermain alami, kucing butuh sesuatu untuk dikejar, akses langsung ke kotak kotoran kucing secara alami dan bersih, untuk memiliki kontak positif dengan manusia setiap hari, yang akan membantu menstimulasi rasa sosialisasi, sehingga meningkatkan peluang untuk diadopsi, jika mereka tinggal di luar, mereka harus masuk ke dalam setiap hari, tidur nyenyak setiap malam tanpa terganggu oleh pencahayaan yang terang atau kebisingan, kebutuhan fisik dan emosional mereka harus dipenuhi setiap hari (*Animal Asia and the Humane Society International*, 2007).

E. Tinjauan Arsitektural

1. Kebutuhan Ruang

Berdasarkan pedoman RSPCA, pemisahan area dalam rumah singgah kucing dan persyaratan yang diperlukan yaitu area resepsionis yang harus memberi kesan pertama dan baik, oleh karena itu perlu mengkomunikasikan rasa ketertiban, dan terasa ramah dan bersih, kantor administrasi adalah pusat kendali untuk tempat penampungan, dan harus memiliki akses langsung ke kedua area penerimaan dan tempat rumah singgah kucing, area medis harus berdekatan ke fasilitas isolasi atau karantina untuk memudahkan pergerakan kucing yang sakit dan pulih, ruang bangkai yang berdekatan dengan ruang-ruang dingin, sehingga mungkin

diperlukan lemari es atau *freezer*, area pengelola makanan kucing membutuhkan wastafel dengan air mengalir panas atau dingin dan sebuah kulkas, area bersih Staf akan membutuhkan area cuci dan toilet, bersama dengan area *shower* jika memungkinkan (RSPCA, 2006).

2. Standar Bangunan

Menurut manual peraturan dari *The Association of Shelter Veteriners*, setiap fasilitas *shelter* hewan harus memiliki standar material bangunan, seperti lantai yang permukaannya mulus dan kedap agar bisa mencegah penularan virus ke hewan lain, tembok yang dilapisi dengan cat karet agar mudah dibersihkan, lantai harus dimiringkan agar air dapat dengan mudah menuju ke drainase, memaksimalkan masuknya pencahayaan pada area kucing agar dapat membunuh bakteri, menggunakan material akustik agar dapat meredam bunyi yang ditimbulkan dari *shelter* (*The Association of Shelter Veteriners*, 2010).

F. Tinjauan Konsep

Dalam penerapan konsep arsitektur berkelanjutan menggunakan teori dari Paola Sassi yang menyampaikan beberapa strategi atau pertimbangan untuk dapat mencapai desain yang berkelanjutan, kesimpulan dari strategi tersebut yaitu sebagai berikut (Sassi, 2006).

1. Tapak dan Tata Guna Lahan (*Site and Land Use*)

Penerapan dalam konsep ini, yaitu pemilihan lahan pengembangan yang teratur, penggunaan lahan secara efisien, dan meminimalkan dampak pembangunan.

2. Kesehatan dan Kesejahteraan (*Healthy and Well-being*)

Penerapan dalam konsep ini, yaitu kebutuhan untuk sehat dan sejahtera dalam lingkungan yang bersih, dan penerapan arsitektur dalam pencahayaan alami serta kenyamanan bagi penghuni itu sendiri.

3. Material Bangunan (*Materials*)

Penerapan dalam konsep ini, yaitu meminimalkan penggunaan material yang tidak penting, menggunakan material material sisa/ eksisting/ *recycle*, dan memilih material baru dengan teliti contohnya

material yang tidak menyebabkan polusi, tidak merusak lingkungan, dan bahan dari material tersebut sangat melimpah.

4. Energi (*Energy*)

Penerapan dalam konsep ini, yaitu pengaruh lokasi tapak dan iklim dalam penggunaan energi, penggunaan ventilasi alami, dan penggunaan *sun shading*.

5. Air (*Water*)

Penerapan dalam konsep ini, yaitu meminimalkan penggunaan air, menggunakan sistem irigasi yang baik, memanfaatkan air yang berasal dari hujan agar dapat digunakan pada kegiatan sehari-hari.

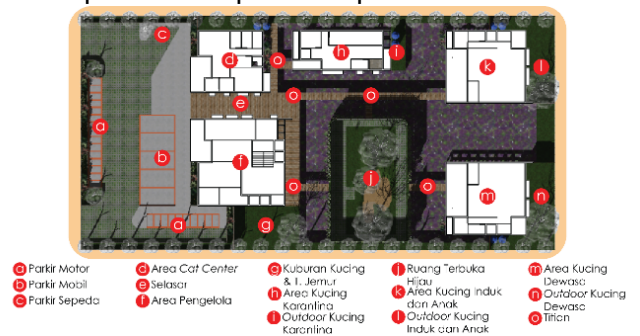
PEMBAHASAN

A. Konsep Programatik



Gambar 6. Konsep Program

Penerapan Arsitektur Berkelanjutan tentang tata guna lahan pada rancangan terlihat pada konsep zona tapak berikut ini:

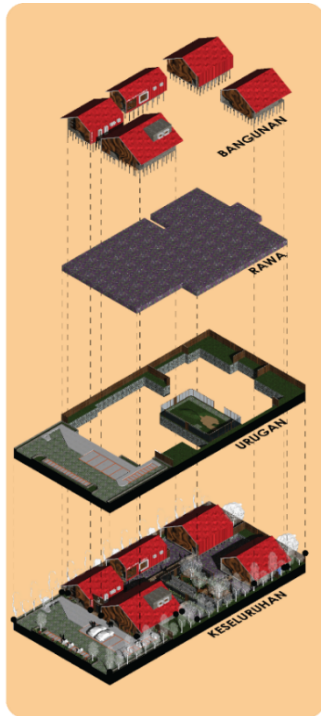


Gambar 7. Konsep Zona Tapak

Perletakkan massa bangunan dengan memperhatikan GSB dan berjarak dari jalan raya, agar mengurangi kebisingan.

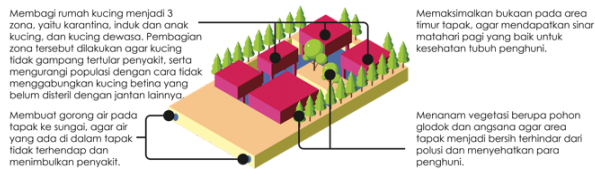
Penanaman pohon glodok agar dapat mengurangi kebisingan dan debu.

Meminimalkan pengurangan tanah sebagai upaya melindungi habitat lingkungan tapak yaitu rawa, terlihat pada konsep lapisan tapak berikut:



Gambar 8. Konsep Lapisan Tapak

Penerapan Arsitektur Berkelanjutan tentang kesehatan pada rancangan sebagai berikut:

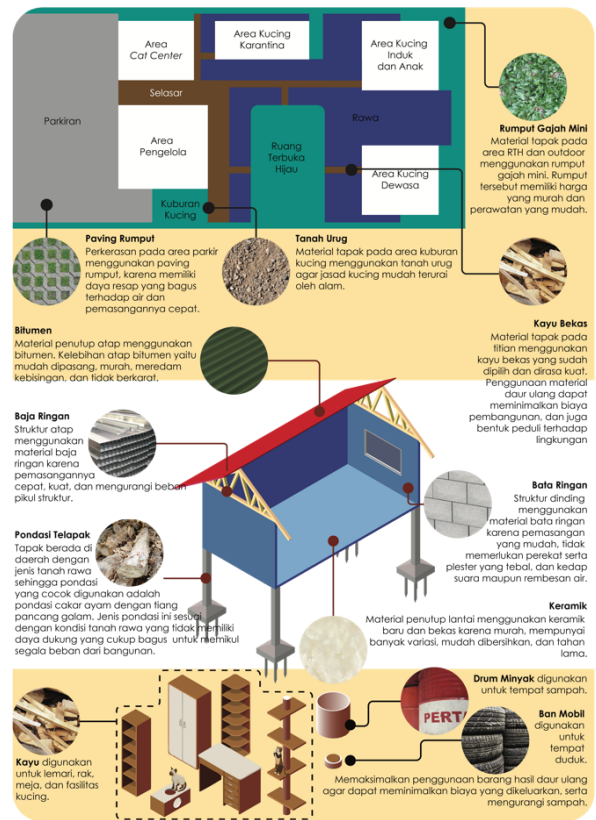


Gambar 9. Konsep Kesehatan

Kepedulian terhadap faktor kesehatan ditujukan kepada manusia dan kucing. Setiap bangunan memaksimalkan bukaan untuk memasukkan sinar matahari terutama di pagi hari. Memisahkan antara kucing yang sehat dengan yang sakit di bangunan yang berbeda. Pembuatan pembuangan saluran air ke luar site dan penanaman pohon untuk mengurangi polusi udara.

Penerapan Arsitektur Berkelanjutan terhadap material pada rancangan sebagai berikut:

Memaksimalkan penggunaan bahan-bahan daur ulang untuk titian/penghubung antar massa bangunan dan tempat bermain kucing. Bahan yang digunakan seperti kayu bekas, ban mobil, dan drum yang tidak digunakan lagi.



Gambar 10. Konsep Pemilihan material

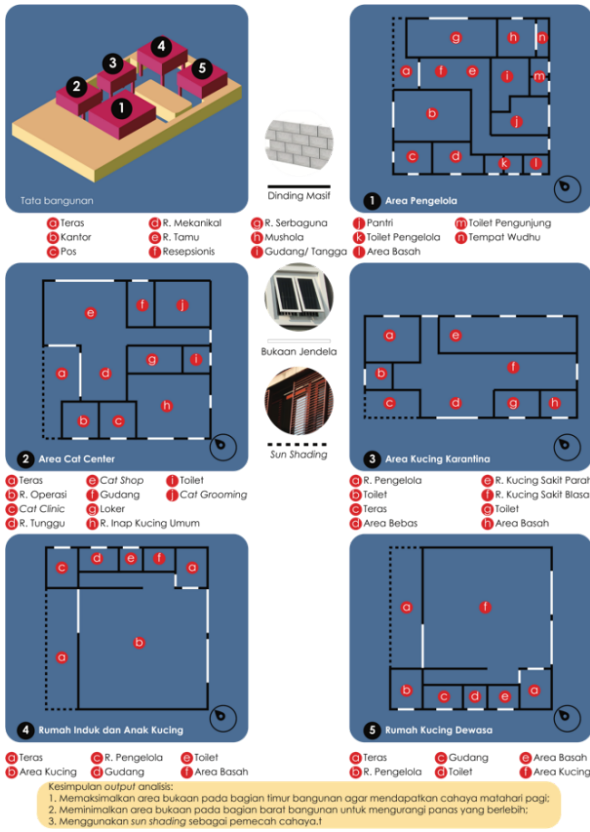
Penerapan Arsitektur Berkelanjutan tentang pemanfaatan dan pengelolaan air pada rancangan terlihat, sebagai berikut:



Gambar 11. Konsep Pengelolaan air hujan

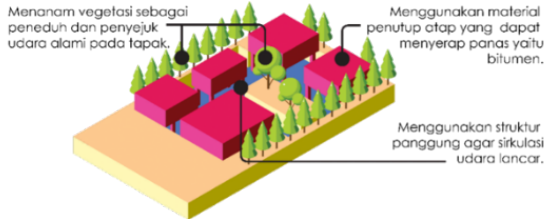
Memanfaatkan air hujan untuk digunakan sebagai keperluan sehari-hari seperti membersihkan kandang, mencuci baju, menyiram tanaman, dan mandi.

Penerapan Arsitektur Berkelanjutan tentang pemanfaatan energi pada rancangan terlihat, sebagai berikut:



Gambar 12. Konsep Energi 1

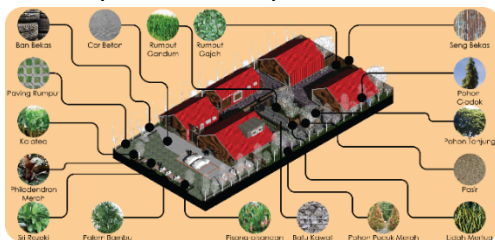
Memaksimalkan bukaan pada dinding berupa jendela dan ventilasi untuk penghawaan alami pada ruangan dan pemanfaatan *sun shading* untuk mengurangi panas di daerah barat bangunan.



Gambar 13. Konsep Energi 2

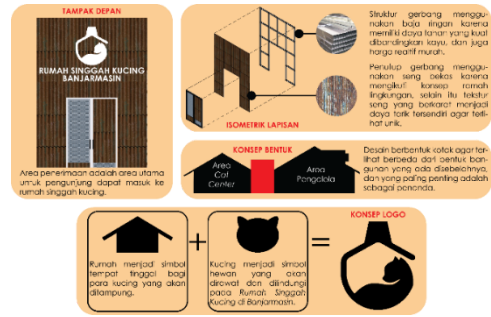
B. Konsep Rancangan

1. Konsep Material Tapak



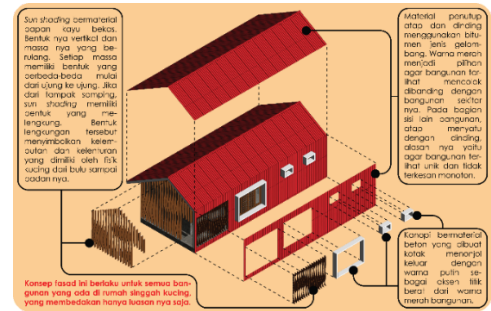
Gambar 14. Konsep Material Tapak

2. Konsep Area Penerimaan



Gambar 15. Konsep Area Penerimaan

3. Konsep Fasad

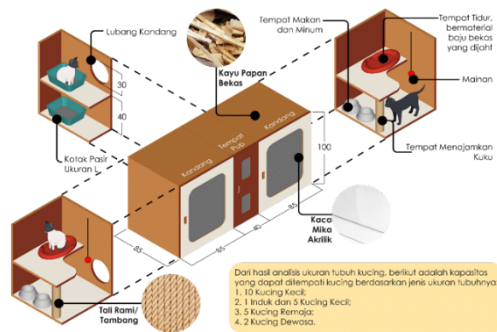


Gambar 16. Konsep Fasad

4. Konsep Kandang dan Tempat Bermain Kucing

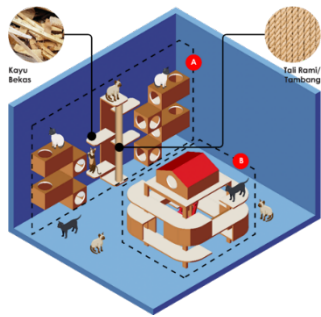
Berdasarkan perilaku yang sering kucing lakukan yaitu, tidur, bermain, makan, dan pup, maka desain kandang dibuat untuk dapat memwadhahi perilaku tersebut. Fasilitas yang terdapat pada kandang berupa tempat untuk tidur, kotak pasir, mainan, tempat makan dan minum.

Ukuran kandang dibuat berdasarkan ukuran tubuh kucing agar kucing merasa nyaman dari segi fisik maupun psikologis.



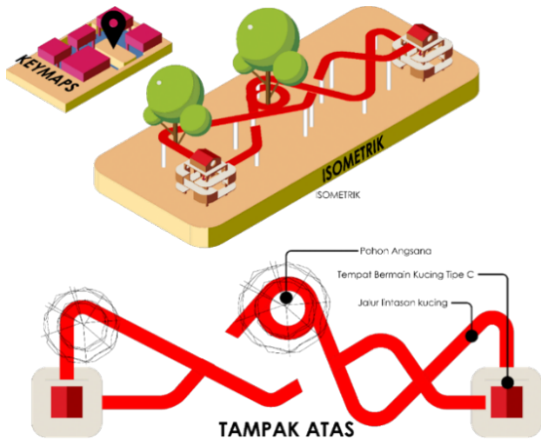
Gambar 17. Kandang kucing

Untuk memenuhi perilaku kucing yang suka bermain, maka pada rumah singgah kucing disediakan area bermain yang terletak di *outdoor* dan *indoor*.



Gambar 18. Tempat Bermain Kucing Indoor

Pada area bermain, kucing bisa melakukan gerakan seperti berlari, memanjat, meloncat, menajamkan kuku dan bersembunyi.



Gambar 19. Tempat Bermain Kucing Outdoor

HASIL RANCANGAN

Desain rumah singgah kucing terdiri dari lima massa bangunan dengan luas masing-masing sebagai berikut :

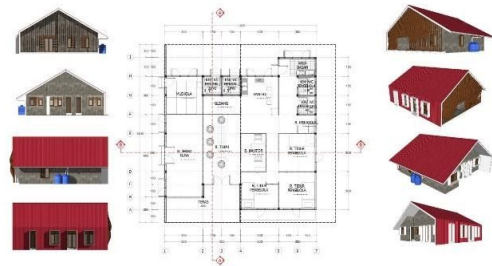
Tabel 2. Konsep Besaran Ruang Keseluruhan Bangunan

Jenis Bangunan	Luas
Area Pengelola	177.482 m ²
Area Cat Center	75.38 m ²
Area Kucing Dewasa	101.458 m ²
Area Kucing Induk dan Anak	101.218 m ²
Area Kucing Karantina	55.098 m ²
Total Luas	510.636 m ²

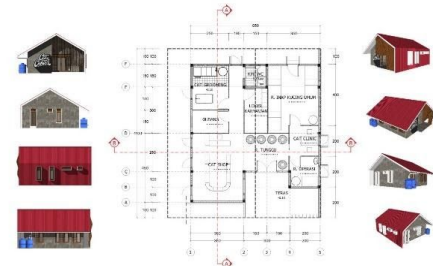
Gambar 20. Site Plan



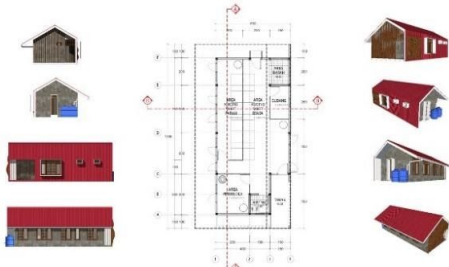
Gambar 21. Tampak Kawasan



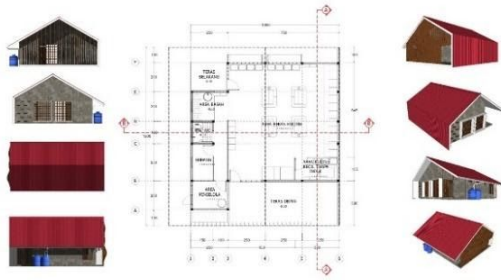
Gambar 22. Area Pengelola



Gambar 23. Area Cat Center



Gambar 24. Area Kucing Karantina



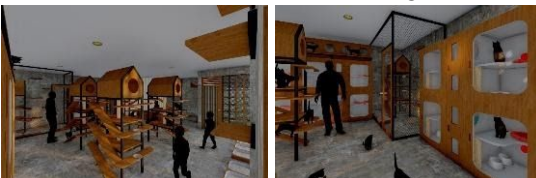
Gambar 25. Area Induk, Anak, dan Dewasa



Gambar 26. Perspektif Eksterior



Gambar 27. Area Bermain Kucing Outdoor



Gambar 28. Area Bermain Kucing Indoor

KESIMPULAN

Perancangan *Rumah Singgah Kucing di Banjarmasin* bertujuan untuk memberikan tempat perlindungan kepada kucing terlantar di kota Banjarmasin dan memenuhi kebutuhan fisik dan psikologis kucing dengan menerapkan pendekatan desain ramah lingkungan, agar lingkungan menjadi aman, sehat, dan nyaman bagi aktivitas kucing dan manusia di dalam nya.

Rumah singgah kucing berada di Jalan Sungai Miai Dalam Kota Banjarmasin, dengan luas site 2.080 m². Rumah singgah kucing ini termasuk ke dalam jenis massa jamak. Beberapa fasilitas yang terdapat dalam rumah singgah kucing ini adalah fasilitas hunian untuk kucing terlantar, klinik, toko perlengkapan kucing, perawatan kucing, dan edukasi.

Konsep arsitektur berkelanjutan oleh Paola Sassi dipilih sebagai pertimbangan karena pemecahan masalahnya terhadap masalah dengan strategi atau pertimbangan yang bermanfaat bagi keberlangsungan fasilitas dan kesejahteraan penghuni dalam penampungan. Pertimbangan tersebut adalah, konsep tata guna lahan, kesehatan, material, energi, dan air. Dengan konsep arsitektur berkelanjutan pada *Rumah Singgah Kucing di Banjarmasin* diharapkan dapat menjadi fasilitas yang layak bagi kucing terlantar dan kebutuhannya tercukupi.

DAFTAR PUSTAKA

- Animal Asia and the Humane Society International. (2007). Every Shelter Cat Needs. Basic Management Guidelines For Dog And Cat Shelters.
- CSB. (2018, September 24). Kondisi Kucing di Banjarmasin. (F. Permadi, Pewawancara)
- Effendi, C., & Budiana, N. S. (2014). Kucing: Complete Guide Book For Your Cat. Jakarta: Agriflo.
- Galaxy, J. (2015). Catify to Satisfy. New York: Tarcher.
- Rodan, I. (2004). Feline Behavior Guidelines. London: Elsevier Health Sciences.
- RSPCA. (2006). Guidelines for the design and management of animal shelters. Shelter Design and Management

- Guidelines. Diambil kembali dari RSPCA: <https://www.rspca.org.uk>
- Sassi, P. (2006). *Strategies for Sustainable Architecture*. New York: Taylor & Francis Inc.
- Tempo.co. (2018, November 15). Jakarta Kewalahan, Populasi Kucing 30 Ribu Ekor Tahun Ini. Diambil kembali dari Tempo.co: <https://metro.tempo.co/read/1146734/jakarta-kewalahan-populasi-kucing-30-ribu-ekor-tahun-ini>
- The Association of Shelter Veterinarians. (2010). *Facility Design and Environment. Guidelines for Standards of Care in Animal Shelters*.
- Winono, W. (2018, Mei 10). Banyaknya Kasus Penganiayaan Terhadap Kucing. (F. Permadi, Pewawancara)