



Rancangan Gelanggang Mixed Martial Arts di Jalan Polder Air Hitam dengan Pendekatan Perilaku Manusia

Agel Awinuwu Milangkara

Universitas Mulawarman

Pandu K. Utomo

Universitas Mulawarman

Dharwati P. Sari

Universitas Mulawarman

Alamat: Jl. Kuaro, Gn. Kelua, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75119

Korespondensi penulis: agelmilangkara@gmail.com

Abstract. Juvenile delinquency such as brawls and violence remains a frequent issue in the city of Samarinda. On the other hand, the growing trend of sparring among teenagers indicates a need for space to channel their energy in a positive way. This research aims to design a Mixed Martial Arts (MMA) arena at Jalan Polder Air Hitam using a human behavior approach. The study was conducted using qualitative methods with thematic analysis. Data were collected through interviews with the police, the UPTD Bina Remaja, and youth involved in brawls, as well as direct observation at the project site. Secondary data were also used, including literature reviews and precedent studies of sports facilities. The main result of this research is the design of an MMA arena that accommodates three essential spatial needs: stimulation, safety, and identity. The design focuses on creating spaces that can help control aggressive behavior in teenagers through architectural elements. The arena also provides facilities such as training rooms, competition area, spectator stands, a hall of fame, and a canteen. The analysis shows that space design which considers human behavior has a significant impact on character development and aggression control in teenagers. This design not only results in a sports facility but also offers an alternative environment for teenagers to resolve conflicts. Therefore, building designed with a human behavioral approach can reduce juvenile delinquency by providing safe spaces for self-expression.

Keywords: Brawls, Human Behavior, Mixed Martial Arts, Spatial Needs

Abstrak. Kenakalan remaja seperti tawuran dan kekerasan menjadi isu yang masih sering terjadi di Kota Samarinda. Di sisi lain, maraknya fenomena sparring di kalangan remaja menunjukkan adanya kebutuhan akan ruang penyaluran energi secara positif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah gelanggang Mixed Martial Arts (MMA) di Jalan Polder Air Hitam dengan pendekatan perilaku manusia. Penelitian dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan analisis tematik. Data diperoleh melalui wawancara dengan pihak kepolisian, UPTD Bina Sosial, dan pelaku tawuran, serta dilakukan observasi langsung di lokasi tapak. Selain itu, digunakan juga data sekunder dari studi literatur dan studi preseden bangunan olahraga. Hasil utama dari

penelitian ini adalah rancangan gelanggang MMA yang mengakomodasi tiga kebutuhan spasial manusia, yaitu stimulasi, keamanan, dan identitas. Rancangan difokuskan pada penciptaan ruang yang mampu mengendalikan perilaku agresif remaja melalui desain arsitektural. Gelanggang ini juga menyediakan fasilitas seperti ruang latihan, arena bertanding, tribun penonton, ruang hall of fame, serta kantin. Analisis menunjukkan bahwa desain ruang yang memperhatikan perilaku manusia dapat memberikan dampak terhadap pembentukan karakter dan pengendalian agresivitas remaja. Desain ini tidak hanya menghasilkan bangunan olahraga, tetapi juga menjadi alternatif bagi remaja untuk menyelesaikan konflik. Dengan demikian, bangunan dengan pendekatan perilaku manusia ini dapat mengurangi kenakalan remaja dengan memberikan ruang untuk berekspresi yang aman bagi remaja.

Kata kunci: Kebutuhan Spasial, Mixed Martial Arts, Perilaku Manusia, Tawuran

LATAR BELAKANG

Remaja secara alamiah memiliki tingkat agresivitas yang tinggi. Jika tidak disalurkan secara sehat, hal ini berpotensi menimbulkan kenakalan remaja. Kenakalan remaja masih menjadi persoalan sosial yang marak terjadi, termasuk di Kota Samarinda. Tawuran, kekerasan, dan aktivitas geng remaja kerap diberitakan media lokal hingga tahun 2025 (Lavenia, 2021; Prokal.co, 2024). Faktor sosial, psikologis, dan biologis berkontribusi terhadap munculnya perilaku menyimpang ini (Fitriani, 2018; Moitra dkk., 2017). Kondisi tersebut menandakan perlunya ruang alternatif yang dapat menyalurkan energi remaja secara positif. Dalam dua tahun terakhir, muncul fenomena sparring tinju di Samarinda, baik dalam acara komunitas seperti Tiba-tiba Sparring maupun di ruang publik seperti kafe dan jalanan kota (Kabar Samarinda, 2025; Nisa, 2025). Namun, banyak dari aktivitas tersebut berlangsung tanpa standar keamanan, sehingga menimbulkan risiko cedera. Studi Sethi (2023) menegaskan bahwa tinju memiliki risiko tinggi cedera otak traumatis, sedangkan Karpman dkk. (2016) menunjukkan bahwa MMA relatif lebih aman karena cedera yang dialami umumnya berupa memar, bukan trauma kepala serius.

Fenomena ini dapat dijelaskan melalui teori ekologi Roger Barker, khususnya konsep behavior setting, yang menekankan hubungan timbal balik antara lingkungan fisik dan perilaku manusia (Barker, 1968). Kurangnya wadah yang layak mendorong remaja melakukan *sparring* secara ilegal, sementara perilaku tersebut sekaligus memperburuk kondisi sosial di lingkungannya. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan fasilitas

olahraga yang mampu mengalihkan dan mewadahi agresivitas remaja ke arah yang lebih positif. Rancangan gelanggang Mixed Martial Arts (MMA) di Jalan Polder Air Hitam diharapkan menjadi wadah yang menyediakan lingkungan sosial sehat sekaligus aman. Dengan pendekatan perilaku manusia, desain gelanggang akan berfokus pada kebutuhan psikologis dan sosial pengguna, meliputi aspek stimulasi, keamanan, dan identitas (Lawson, 2001).

KAJIAN PUSTAKA

Teori ekologi Roger Barker, khususnya konsep behavior setting, menjelaskan bahwa perilaku manusia tidak dapat dipahami tanpa konteks lingkungan fisik dan sosialnya (Barker, 1968; Veitch & Arkkelin, 1995). Lingkungan berperan membentuk perilaku, dan perilaku manusia pun dapat mengubah kondisi lingkungan (Gifford, 1987). Dalam arsitektur, teori ini memberi kerangka untuk merancang ruang yang mendorong perilaku positif pengguna (Heft, 2001).

Remaja adalah fase transisi usia 10–19 tahun dengan perkembangan pesat pada aspek fisik, psikologis, dan sosial. Pada fase ini, pencarian jati diri, dorongan ingin tahu, serta kebutuhan pengakuan sosial sering memicu kenakalan (Rulmuzu, 2021). Kenakalan remaja mencakup perilaku menyimpang dari pelanggaran ringan hingga kriminal, termasuk tawuran dan kekerasan yang banyak terjadi akibat pengaruh kelompok, kontrol diri rendah, maupun faktor biologis seperti lonjakan hormon (Fitriani, 2018; Hidayah, 2020; Moitra dkk., 2017).

Agresivitas adalah perilaku yang bertujuan menyakiti orang lain, baik fisik maupun psikologis, dengan atau tanpa perencanaan (Baron & Branscombe, 2012). Pada remaja, agresivitas sering muncul karena tekanan sosial, pencarian identitas, dan pengaruh teman sebaya (Hensums dkk., 2023). Jika tidak terkontrol, agresivitas berpotensi diwujudkan dalam tawuran. Namun, dalam olahraga bela diri, energi agresif dapat disalurkan melalui mekanisme yang aman, terstruktur, dan sportivitas.

MMA adalah olahraga bela diri yang menggabungkan berbagai teknik dari disiplin lain seperti muay thai, jiu-jitsu, dan judo (Hakim & Indardi, 2015). Dibandingkan tinju, MMA memiliki risiko cedera kepala lebih rendah karena variasi teknik memungkinkan strategi pertahanan yang lebih beragam (Karpman dkk., 2016; Sethi, 2023). Dengan

demikian, MMA berpotensi menjadi sarana positif bagi remaja untuk menyalurkan energi fisik sekaligus membangun disiplin.

Pendekatan perilaku manusia dalam arsitektur menekankan hubungan ruang dengan pengalaman psikologis dan sosial penggunanya (Gifford dkk., 2011; Lawson, 2001). Tiga kebutuhan spasial utama yaitu stimulasi, keamanan, dan identitas harus dipenuhi untuk membentuk perilaku sehat (Coburn dkk., 2020). Dalam konteks kenakalan remaja, fasilitas olahraga seperti gelanggang MMA dapat dirancang sebagai behavioral setting yang mengalihkan energi remaja ke aktivitas positif sekaligus menciptakan lingkungan sosial yang kondusif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan strategi studi kasus, yang bertujuan memahami fenomena kenakalan remaja di Kota Samarinda dan mengaitkannya dengan rancangan gelanggang Mixed Martial Arts (MMA). Data penelitian terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur dengan pihak Polresta Samarinda, UPTD Panti Sosial Bina Remaja Samarinda, serta pelaku tawuran, disertai observasi langsung terhadap kondisi lahan perancangan. Data sekunder diperoleh dari studi literatur dan studi preseden terkait kenakalan remaja, gelanggang olahraga, serta penerapan pendekatan arsitektur perilaku.

Analisis data dilakukan secara tematik menggunakan bantuan perangkat lunak NVIVO untuk mengidentifikasi tema-tema utama dari hasil wawancara, yang kemudian dihubungkan dengan kebutuhan desain. Analisis konsep meliputi analisis konteks (tapak, tipologi, dan iklim), analisis kebutuhan (fungsi, pengguna, dan spesifikasi ruang), serta analisis rupa (bentuk, proporsi, material, dan pengalaman ruang). Hasil analisis tersebut disintesiskan ke dalam tahap pra-rancangan untuk menghasilkan konsep desain, yang selanjutnya dikembangkan menjadi rancangan teknis.

Parameter penelitian mengacu pada tiga kebutuhan spasial, yaitu stimulasi, keamanan, dan identitas sebagai dasar dalam mengevaluasi dan mengarahkan rancangan gelanggang MMA yang diusulkan. Apabila parameter belum terpenuhi, bangunan akan dianalisis ulang dengan mempertimbangkan ketiga parameter tersebut. Apabila bangunan

sudah mencakup ketiga parameter tersebut, konsep akan dikembangkan menjadi desain yang lebih rinci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengumpulan data, dilakukan analisis tematik. Dua jenis pengelompokan yang dilakukan pada analisis tematik adalah *data-driven* dan *theory-driven*. Setelah dilakukan analisis tematik, hasil analisis digunakan pada analisis konsep. Hasil perancangan menerapkan tiga prinsip utama, yaitu prinsip stimulasi, identitas, dan keamanan. Masing-masing prinsip membentuk dasar penetapan bentuk, ukuran, sirkulasi, hingga suasana ruang. Rancangan yang dibuat tidak hanya sebagai bangunan yang bertujuan dalam mengurangi dan mewadahi agresivitas remaja di Kota Samarinda, namun juga sebagai sarana dalam pengembangan diri dengan mengubah potensi konflik menjadi hal yang positif.

Hasil Analisis Data

Analisis tematik menunjukkan bahwa tawuran masih menjadi bentuk penyelesaian konflik yang dipilih remaja, meskipun pihak kepolisian mengklaim jumlah kasus berkurang karena sering berhasil dibubarkan. Dari wawancara dengan sepuluh responden, mayoritas mengaku pernah terlibat tawuran dua hingga tiga kali. Faktor utama pendorongnya adalah pengaruh teman sebaya, baik melalui ajakan maupun solidaritas kelompok, yang kemudian membentuk budaya kekerasan. Bagi sebagian remaja, tawuran memberi sensasi keren, bebas, hingga lega setelah melampiaskan emosi. Sembilan dari sepuluh responden lebih memilih perkelahian satu lawan satu dibanding tawuran karena dianggap lebih adil, jantan, dan aman jika difasilitasi secara resmi. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan wadah kompetitif yang mampu menyalurkan agresivitas secara terkontrol.

Setelah dilakukan pengelompokan secara *theory-driven*, ditemukan bahwa dalam hal stimulasi, kebutuhan akan stimulasi muncul dari dorongan fisik dan emosional remaja yang tinggi. Dorongan emosional seperti stres, marah, atau perasaan tidak dihargai sering menjadi pemicu konflik. Oleh karena itu, ruang yang dapat membantu meredakan emosi perlu diimplementasikan ke dalam rancangan. Selain itu, pengaruh sosial dari teman sebaya juga menjadi faktor penting yang harus diakomodasi. Dalam hal keamanan,

remaja membutuhkan ruang yang mampu memberikan rasa aman secara fisik dan sosial. Intervensi dari pihak luar membantu mencegah tawuran. Untuk ruang publik, ruang yang terang, mudah diawasi, namun tetap nyaman sangat diperlukan untuk menjamin keamanan para remaja. Dalam hal identitas, kebutuhan akan identitas muncul dari dorongan untuk diterima, diakui, dan dihargai oleh lingkungan sosial. Ruang yang mendukung interaksi sosial yang setara dapat membantu membangun rasa kebersamaan dan solidaritas. Di sisi lain, aspek individual seperti pencapaian, kemampuan personal, dan harga diri juga menjadi penting. Remaja ingin diakui atau merasa keren. Hal ini dapat diwujudkan dalam hall of fame sebagai sistem penghargaan sehingga identitas diri yang kuat dan positif akan terbentuk.

Hasil Perancangan

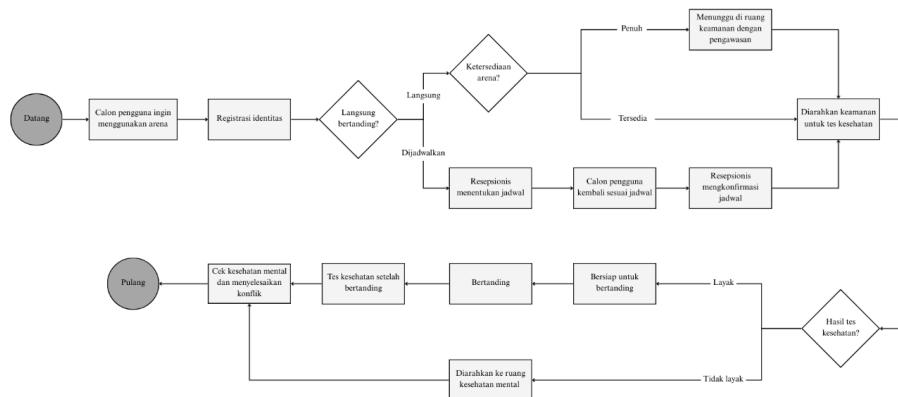
Dalam perancangannya diterapkan tiga prinsip utama, yaitu prinsip stimulasi, identitas, dan keamanan. Masing-masing prinsip membentuk dasar penetapan bentuk, ukuran, sirkulasi, hingga suasana ruang. Rancangan yang dibuat tidak hanya sebagai bangunan yang bertujuan dalam mengurangi tawuran di Kota Samarinda, namun juga sebagai sarana dalam pengembangan diri dengan mengubah potensi konflik menjadi hal yang positif.

1. Penggunaan Bangunan untuk Pengguna Agresif

Gelanggang Mixed Martial Arts ini dirancang dengan mempertimbangkan perilaku manusia, khususnya dalam upaya menekan agresivitas remaja. Rancangan tidak hanya menghadirkan fungsi olahraga, tetapi juga memberikan pengalaman ruang yang mampu mengendalikan emosi dan perilaku pengguna. Ruang yang dirancang untuk menekan agresivitas pengguna adalah lobi, area latihan, arena utama, ruang istirahat pertandingan, dan ruang kesehatan mental. Lobi dirancang sebagai ruang penerima yang menenangkan dengan pencahayaan hangat serta dilengkapi *hall of fame* untuk memotivasi pengguna. Area latihan diletakkan dengan pengawasan visual yang kuat melalui penempatan arena di tengah serta bukaan besar untuk pencahayaan dan kontrol sosial. Arena utama dilengkapi tribun sistem *safe standing area* yang mengurangi potensi konflik antar penonton, serta standar keamanan berupa *railing*, *metal detector*, dan ruang pengawas. Setelah pertandingan, pemain diarahkan menuju ruang istirahat dengan pencahayaan

lembut untuk menurunkan agresivitas, serta ruang kesehatan mental yang berfungsi sebagai tempat mediasi dan pemulihan psikologis agar konflik terselesaikan secara tuntas.

Selain perancangan ruang, diterapkan pula skema penggunaan bangunan yang memastikan alur kegiatan berlangsung secara terkontrol. Setiap pengguna wajib melakukan registrasi identitas dan pemeriksaan kesehatan fisik sebelum bertanding. Bagi yang dinyatakan tidak layak, diarahkan ke ruang kesehatan mental untuk mendapatkan penanganan psikologis. Bagi yang layak, pertandingan tetap diawali dengan prosedur pemanasan dan pengawasan. Seluruh jalur kegiatan akhirnya berhenti pada tahap pemeriksaan psikologis dan penyelesaian konflik, sehingga baik melalui jalur tanding maupun mediasi, setiap remaja dipastikan pulang dengan kondisi lebih stabil secara emosional.



Gambar 1 Skema Penggunaan Bangunan

Sumber: Penulis (2025)

2. Siteplan

Perancangan gelanggang MMA berlokasi di Jalan Polder Air Hitam, Samarinda Ulu, pada lahan seluas $\pm 7.500 \text{ m}^2$. Area depan bangunan difungsikan sebagai zona drop off, parkir pengunjung, dan jalur evakuasi dengan akses selebar 4 m. Parkir staf dipisahkan di bagian belakang untuk menjaga keteraturan, sementara parkir pengunjung ditempatkan di depan bangunan. Seluruh area parkir menggunakan paving block sebagai resapan air. Aksesibilitas bangunan didukung jalur kendaraan khusus media dan staf, serta drainase selebar 50 cm di sisi jalan. Vegetasi di sekitar kawasan berperan sebagai elemen estetis sekaligus pengarah sirkulasi.



Gambar 2 Siteplan

Sumber: Penulis (2025)

3. Bangunan Utama



Gambar 3 Bangunan Utama

Sumber: Penulis (2025)

Bangunan gelanggang dirancang dengan penggunaan elemen bentuk yang tegas. Pada bangunan, dipadukan kombinasi antara warna abu-abu dan jingga, serta bentuk atap yang selain berperan sebagai peneduh pada bangunan juga menjadi penanda pintu masuk dengan bentuknya yang tajam. Bentuk ini diterapkan dengan tujuan agar bangunan yang dirancang dapat menarik perhatian sehingga mudah untuk diingat oleh pengguna dan calon pengguna. Dengan demikian diharapkan para calon pengguna, khususnya remaja,

jika terdapat konflik yang dapat memicu terjadinya aksi tawuran, mereka akan mempertimbangkan bangunan ini sebagai solusi alternatif untuk menyelesaikan konflik.

4. Interior Ruangan

a) Lobi



Gambar 4 Lobi
Sumber: Penulis (2025)

Lobi terletak di bagian depan bangunan dan berfungsi sebagai area pendaftaran, ruang tunggu, komunal, serta transisi yang menenangkan emosi pengguna. Fasilitas di dalamnya meliputi meja resepsionis, hall of fame, kursi tunggu, dan jalur sirkulasi menuju ruang pendukung. Dengan pencahayaan hangat dan ruang yang luas, lobi dirancang untuk menciptakan suasana tenang sehingga remaja maupun pengunjung tidak ter dorong untuk kembali berkonflik. Selain itu, lobi juga berperan sebagai area pendinginan setelah pertandingan.



Gambar 5 Hall of Fame
Sumber: Penulis (2025)

Ruangan ini dilengkapi *hall of fame* yang menampilkan prestasi signifikan pengguna bangunan dalam pertandingan, berfungsi sebagai penghargaan, sumber motivasi, dan inspirasi bagi pengguna lain. *Hall of fame* diharapkan mendorong remaja mengaitkan sifat jantan dan keren dengan pencapaian yang diperoleh melalui kerja keras. Lobi memiliki pos penjaga dan bukaan besar untuk memperluas pandangan, sehingga aktivitas di dalam dapat terlihat dari luar, mendukung pengawasan tidak langsung dan keamanan bangunan.

b) Tempat Latihan Beladiri dan *Fitness*

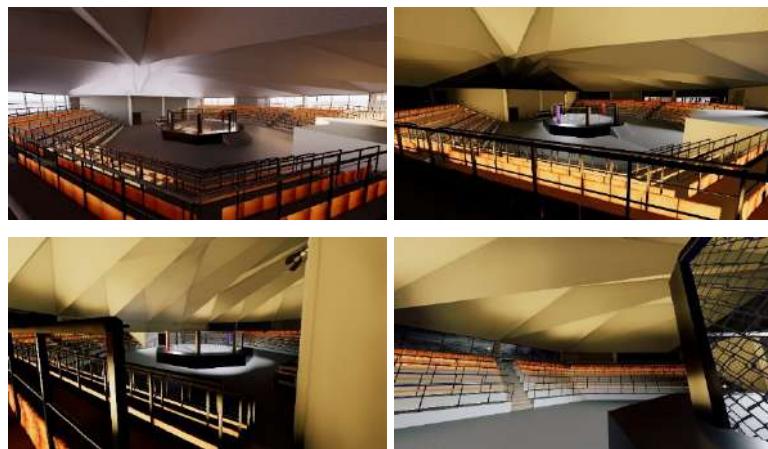


Gambar 6 Arena Latihan, Area Kebugaran, Area Latihan, dan Area Istirahat Bersama

Sumber: Penulis (2025)

Arena latihan dan area kebugaran memiliki luas $\pm 950 \text{ m}^2$ dan berfungsi sebagai penunjang aktivitas utama, yaitu bertanding. Ruangan ini terdiri dari tiga arena latihan berdiameter 6 m, area fitness dengan alat *push*, *pull*, dan *cardio*, area pemanasan, ruang loker, dan ruang ganti. Penataan ruang memungkinkan interaksi sosial dan pengawasan antar pengguna. Prinsip stimulasi diterapkan melalui posisi arena di tengah ruangan dan jendela besar, sehingga aktivitas terlihat dari luar, mendorong kesadaran perilaku bagi pengguna yang agresif. Arena latihan juga dapat berfungsi sebagai arena cadangan saat arena utama digunakan. Prinsip identitas diwujudkan dengan ruang bersama untuk memfasilitasi interaksi sosial, menciptakan lingkungan sosial yang positif. Prinsip keamanan dicapai melalui standar arena sesuai *Unified Rules of MMA*, pendampingan pelatih, area luas untuk membantu sesama pengguna, dan jalur evakuasi di setiap sisi ruangan.

c) Arena Utama

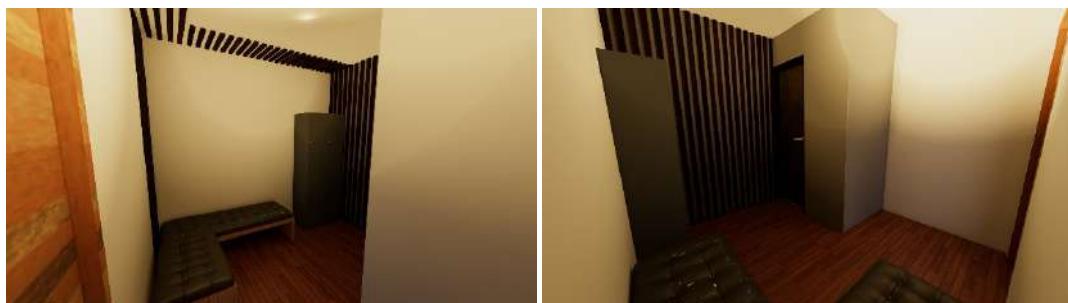


Gambar 7 Arena Utama dan Tribun Penonton

Sumber: Penulis (2025)

Arena utama terletak di lantai satu sebagai pusat aktivitas, dengan arena berdiameter 9 m dan tribun berkapasitas 500 orang. Area penonton dibagi menjadi safe standing area depan tanpa kursi dan belakang dengan kursi lipat, masing-masing dilengkapi railing setinggi 90 cm. Jarak terdekat penonton ke arena adalah 6 m, dan elevasi tribun bertambah 50 cm per tingkat, sehingga perbedaan ketinggian antara pemain dan penonton tidak signifikan, menciptakan kesan setara dan mengurangi tekanan pada atlet. Stimulasi dirancang melalui ruang luas dan tribun berundak untuk memicu perasaan gugup sebelum bertanding, serta interaksi dekat antara penonton dan pemain. Safe standing area memungkinkan energi penonton tersalur melalui aktivitas menonton, mengurangi potensi bentrok dan mendukung solidaritas. Prinsip keamanan diterapkan melalui railing tribun, metal detector di pintu masuk, dan ruang pengawas.

d) Ruang Istirahat Pertandingan



Gambar 8 Ruang Istirahat Pertandingan

Sumber: Penulis (2025)

Ruang istirahat pertandingan diperuntukkan bagi atlet sebelum dan setelah pertandingan, khususnya saat emosi memuncak. Ruangan ini berfungsi sebagai ruang transisi antara arena utama dan lobi untuk menurunkan ketegangan secara bertahap. Pencahayaan lembut dan hangat menciptakan suasana menenangkan, sementara ruang pribadi tertutup memungkinkan atlet untuk menenangkan diri sebelum kembali ke ruang publik.

e) Ruang Kesehatan Mental



Gambar 9 Ruang Kesehatan Mental

Sumber: Penulis (2025)

Ruang kesehatan mental digunakan untuk pemeriksaan kondisi mental atlet setelah bertanding. Ruangan ini memastikan emosi atlet telah stabil dan menjadi tempat mediasi jika masih terdapat perilaku agresif atau konflik yang belum terselesaikan. Interior dirancang tenang dengan warna netral, furnitur sederhana, pencahayaan lembut, dan elemen tumbuhan. Penataan sofa fleksibel memungkinkan pengguna duduk berhadapan atau berjajar sesuai kebutuhan. Ruangan ini bertujuan memastikan atlet keluar dalam kondisi damai.

f) Kedai Makanan Sehat/Kantin



Gambar 10 Kedai Makanan Sehat

Sumber: Penulis (2025)

Kedai Makanan Sehat berfungsi sebagai area penyedia makanan dan minuman bergizi seimbang sekaligus mendorong pembentukan gaya hidup sehat bagi pengguna, khususnya atlet. Ruangan dirancang dengan suasana santai untuk istirahat dan interaksi sosial, memungkinkan pengguna berkumpul, berdiskusi, atau bersantai tanpa tekanan.

Menu disertai informasi gizi pada setiap porsi untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya asupan yang seimbang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Gelanggang Mixed Martial Arts (MMA) di Jalan Polder Air Hitam menunjukkan bahwa rancangan arsitektural berbasis perilaku manusia dapat menekan serta mewadahi agresivitas remaja melalui pengaturan ruang yang spesifik, seperti lobi, arena latihan, arena utama, ruang istirahat, dan ruang kesehatan mental. Ruang-ruang ini tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga mendukung pengendalian perilaku, mediasi konflik, dan pembentukan identitas sosial positif. Penerapan prinsip stimulasi, keamanan, dan identitas mampu menciptakan interaksi sosial, mengurangi potensi agresivitas, dan mendorong solidaritas antar pengguna.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar memperluas wawasan melalui responden dari rentang usia lebih luas. Responden tersebut adalah remaja usia 12-14 tahun dan juga usia 18-19 tahun. Wawancara kepada rentang usia tersebut akan memperkaya sudut pandang terkait fenomena yang ada.

DAFTAR REFERENSI

- Barker, R. (1968). *Ecological Psychology: Concepts and Methods for Studying the Environment of Human Behavior*. Stanford University Press.
- Baron, R. A., & Branscombe, N. R. (2012). *Social Psychology* (13 ed.). Pearson Education.
- Coburn, A., Vartanian, O., Kenett, Y. N. , Nadal, M., Hartung, F., Hayn-Leichsenring, G., Navarrete, G., González Mora, J. L., & Chatterjee, A. (2020). Psychological and Neural Responses to Architectural Interiors. *CORTEX*.
- Fitriani, D. (2018). Peran Estrogen dan Leptin dalam Homeostasis Energi. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 5(2), 123–131.
- Gifford, R. (1987). *Environmental Psychology: Principles and Practice*. Allyn & Bacon.
- Gifford, R., Steg, L., & Reser, J. P. (2011). Environmental Psychology. Dalam *IAAP Handbook of Applied Psychology* (First Edition, hlm. 441–462). Blackwell Publishing Ltd.
- Hakim, A., & Indardi, N. (2015). Perkembangan Mixed Martial Arts (MMA) di Purwokerto. *Journal of Sports Sciences and Fitness*, 4(4).
- Heft, H. (2001). *Ecological Psychology in Context*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Hensums, M., Brummelman, E., Larsen, H., Van den Bos, W., & Overbeek, G. (2023). Social Goals and Gains of Adolescent Bullying and Aggression: A Meta-analysis. *Developmental Review*, 68. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2023.101073>
- Hidayah, N. R. (2020). Kontrol Diri dan Konformitas Terhadap Kenakalan Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(4), 657–670.
- Kabar Samarinda. (2025). *Kabar Permulaan Ada Pertandingan Tinju di Dekatnya Jembatan Mahkota 2 Samarinda*. @kabarsamarinda_official. https://www.instagram.com/reel/DGLNUwLy_My/?igsh=MWo4OGVmTU5N2J3cg%3D%3D
- Karpman, S., Reid, P., Phillips, L., Qin, Z., & Gross, D. (2016). Combative Sports Injuries An Edmonton Retrospective. *Clinical Journal of Sport Medicine*, 26(4), 332–334. <https://doi.org/10.1097/JSM.0000000000000235>

- Lavenia, R. (2021, Desember 2). *Viral Beredar Video Tawuran Antar Pelajar di Palaran Samarinda, Polisi Panggil Pelajar dan Orangtua*. TribunKaltim.co.
- Lawson, B. (2001). *The Language of Space*. Architectural Press.
- Moitra, Tanusree, Mukherjee, I., & Catterjee, G. (2017). Parenting Behavior and Juvenile Delinquency Among Low Income Families. *An International Journal of Evidence-based Research, Policy, and Practice*.
- Nisa, K. (2025, Februari 6). *Tiba-Tiba Sparring Vol.3 Hadir Lebih Meriah, 20 Fighter Amatir dan Profesional Siap Tanding*. Kaltim Faktual. <https://kaltimfaktual.co/tiba-tiba-sparring-vol-3-hadir-lebih-meriah-20-fighter-amatir-dan-profesional-siap-tanding/>
- Prokal.co. (2024, Mei 24). *Live di Medsos..!! Gara-Gara Rebutan Pacar, Remaja di Samarinda di-Bully, Orangtua Korban Lapor Polisi*. Prokal.co.
- Rulmuzu, F. (2021). Kenakalan Remaja dan Penanganannya. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*.
- Sethi, N. K. . (2023). A Boxer with A Pipeline Stent in the Brain- Should This Boxer be Allowed to Participate in Professional Boxing Fight? *MOJ Sports Medicine*, 6(1).
- Veitch, J., & Arkkelin, D. (1995). *Environmental Psychology: An Introduction*. Prentice Hall.