

## KAJIAN RUANG PUBLIK TERBUKA RAMAH ANAK DI TAMAN KERANG JEPARA

### (RUANG BERMAIN ANAK YANG TERPAKAI ORANG DEWASA)

Lailia Zulva Salsabila<sup>1</sup>, Rini Darmawati<sup>2</sup>  
<sup>1</sup>Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia  
<sup>1</sup>Surel: [19512123@students.uii.ac.id](mailto:19512123@students.uii.ac.id)

**ABSTRAK:** Di era modern seperti sekarang, kegiatan *hang-out* dan *nongkrong* menjadi hal yang umum bagi muda-mudi di Indonesia. Salah satu ruang publik yang banyak diminati adalah taman, hal ini didasari oleh berbagai hal, seperti kebiasaan, *trend*, maupun citra dari tempat itu sendiri. Namun, banyaknya orang yang tertarik pada suatu tempat menjadikan orang lain turut berbondong-bondong untuk datang, hal ini berdampak pada padat dan ramainya taman tersebut. Seperti contohnya adalah Taman Kerang, Jepara. Taman ini merupakan salah satu taman yang ramah anak. Namun, kebiasaan *nongkrong* muda-mudi sekarang menjadikan tempat tersebut kurang efektif. Ruang yang seharusnya difungsikan untuk anak-anak justru digunakan oleh kaum milenial. Secara tidak langsung, fenomena tersebut akan mengakibatkan tersingkirnya ruang untuk anak bermain. Oleh karena itu, perlu dilakukan perubahan untuk menghindari terjadinya alih fungsi tersebut. Salah satu yang dapat dilakukan adalah melakukan pemrograman ulang. Hal ini untuk menghindari terjadinya peralihan fungsi taman yang semestinya ditujukan untuk anak tetapi malah terpakai oleh orang dewasa. Selain itu, pemrograman ulang juga akan memberikan ruang tersendiri bagi orang dewasa agar tak mengambil tempat untuk anak-anak.

**Kata Kunci:** Ruang Publik Terbuka, Ruang Terbuka Ramah Anak, Taman, Anak

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Di era *modern* seperti sekarang, kegiatan *hang-out* dan *nongkrong* menjadi hal yang umum bagi muda-mudi di Indonesia. Tak sedikit yang bahkan menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk berbincang-bincang dengan temannya. Biasanya kaum muda-mudi yang juga disebut milenial ini tak jarang berkumpul di tempat yang ramai, nyaman dan memiliki *view* yang bagus. Tempat yang paling sering digunakan adalah ruang publik. Ruang publik dinilai memiliki keunggulan dan daya tarik tersendiri yang menarik perhatian kaum milenial untuk datang. Salah satu ruang publik yang banyak diminati adalah taman, hal ini didasari oleh berbagai hal, seperti kebiasaan, *trend*, maupun citra dari tempat itu sendiri.

Taman merupakan tempat yang banyak diminati masyarakat untuk berbagai aktifitas, utamanya untuk rekreasi. Menurut Saputri (2019), taman adalah ruang terbuka yang dikelola dan disediakan oleh pemerintah untuk memfasilitasi masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya, seperti untuk rekreatif, olahraga, beristirahat, bersantai, bermain, pendidikan, dan sebagai ekologi lingkungan.<sup>1</sup> Taman merupakan tempat publik yang memiliki banyak elemen, baik *hardscape* maupun *softscape*. Hal itu yang menjadikan banyak orang secara langsung tertarik akibat adanya respon visual yang terjadi. Tak sedikit anak-anak yang menyukai taman sebagai tempat bermain mereka, begitu pula dengan kaum milenial yang juga tertarik pada tempat-tempat yang berpotensi sebagai tempat foto. Namun, banyaknya orang yang tertarik pada suatu tempat menjadikan orang lain turut berbondong-bondong untuk datang, hal ini berdampak pada padat dan ramainya taman

---

<sup>1</sup> Saputri, D, D. (2019). *Penilaian Fungsi Taman Kota Sebagai Ruang Terbuka Publik di Kota Surabaya*. Jurnal Penataan Ruang Vol. 13, No. 2. Hlm.25

tersebut. Tempat yang terlalu padat pengunjung akan berakibat pada tempat itu sendiri yang kurang efektif untuk digunakan karena kurang nyaman.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan salah satu objek berupa taman yang cukup ramai di kalangan anak muda. Taman tersebut yaitu Taman Kerang yang terletak di Jepara. Taman ini merupakan salah satu taman yang ramah anak. Di beberapa area taman terdapat objek yang dikhususkan untuk anak-anak bermain. Namun, kebiasaan nongkrong muda-mudi sekarang menjadikan tempat tersebut kurang efektif. Ruang yang seharusnya difungsikan untuk anak-anak justru digunakan oleh kaum milenial. Secara tidak langsung, fenomena tersebut akan mengakibatkan tersingkirnya ruang untuk anak bermain.



**Gambar 1.** Lokasi Taman Kerang, Jepara  
Sumber : Google Maps

Di hari atau malam tertentu, pemuda begitu mendominasi tempat ini, puncaknya adalah malam minggu. Mereka menghabiskan malam tersebut dengan nongkrong di taman ini. Hal ini mengakibatkan banyak anak merasa malu dan canggung untuk bermain di tempat yang seharusnya ditujukan untuk mereka. Anak-anak akan cenderung merasa tidak nyaman dengan situasi tersebut dan inilah yang menyebabkan ruang anak terbatas dalam taman tersebut. Lambat laun fenomena ini akan berakibat pada alih fungsi taman yang tak sesuai dengan perencanaan awal.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, ditemukan permasalahan terkait bagaimana pengaturan pada taman bermain yang ramah anak agar terdapat privasi anak bermain terhadap kegiatan orang dewasa ?

## 3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaturan pada taman bermain ramah anak dengan pertimbangan privasi bagi anak dari kegiatan orang dewasa.

## KAJIAN TEORI

### 1. Ruang Publik Terbuka

#### 1.1. Pengertian Ruang Publik Terbuka

Ruang Publik Terbuka merupakan area yang bersifat umum dan dapat digunakan oleh semua orang dalam beraktifitas sehari-hari. Menurut Carr, dalam Purnama (2017), ruang publik merupakan wadah bagi khalayak umum yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan fungsional maupun aktivitas spiritual yang mampu mempertemukan masyarakat secara luas dalam menjalankan rutinitas kehidupan

sehari-hari maupun periodik.<sup>2</sup> Ruang publik menjadi tempat paling sering dikunjungi untuk melakukan aktifitas sosial oleh masyarakat dari berbagai kalangan usia. Di dalamnya terjadi interaksi publik secara besar dan menyeluruh. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberadaan ruang publik terbuka sangat penting dalam suatu wilayah, karena tempat tersebut menjadi pusat interaksi antarmasyarakat.

### 1.2. Prinsip Ruang Publik

Menurut Carr dalam Hernowo (2017), ruang publik yang memiliki kualitas baik setidaknya harus memenuhi ketiga nilai dasar berikut.<sup>3</sup>

- 1) *Responsive* (tanggap pada kebutuhan manusia), yaitu ruang publik mampu memenuhi sebagian atau bahkan keseluruhan kebutuhan dari penggunanya. Kebutuhan ini dapat meliputi kebutuhan rekreasi, bermain, komunikasi, tempat beristirahat, dan lain halnya.
- 2) *Democratic* (menyamakan hak setiap orang atau pengguna dari ruang publik tersebut tanpa adanya diskriminasi)
- 3) *Meaningful* (memiliki makna dalam perancangannya), yaitu ruang publik memiliki makna yang berkaitan dengan tempat keberadaannya. Makna ini dapat diwujudkan melalui berbagai media dalam ruang publik tersebut.

## 2. Ruang Publik Terbuka Ramah Anak (RPTRA)

### 2.1. Pengertian Ruang Publik Terbuka Ramah Anak (RPTRA)

Ruang Publik Terbuka Ramah Anak atau biasa disebut RPTRA, merupakan konsep ruang publik yang mempertimbangkan kebutuhan objek yaitu anak-anak. Selain sebagai ruang terbuka, konsep ini juga mengakomodasi beberapa kebutuhan anak-anak, seperti bermain, hiburan, dan sarana perkembangan anak. Biasanya RPTRA ditempatkan di area yang strategis, sehingga dapat dijangkau oleh seluruh masyarakat. Fokus kegiatan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) mencerminkan layanan bagi anak, layanan masyarakat dan layanan kebencanaan. Ketiga jenis layanan tersebut menjadi kegiatan utama RPTRA yang menjadi wadah “community center”.

### 2.2. Prinsip Ruang Terbuka Ramah Anak (RPTRA)

Menurut penelitian Baskara dan Dewi dalam Maria (2021), ada beberapa prinsip taman ramah anak, yaitu sebagai berikut.<sup>4</sup>

- 1) Keamanan dan keselamatan, ruang terbuka harus bersifat aman dan tidak membahayakan. Hal ini dapat berupa suasana taman yang alami, sehat dan ramah lingkungan ataupun berada di lingkungan yang jauh dari keramaian jalan raya.
- 2) Fungsi rekreasi atau kenyamanan, taman dapat digunakan sebagai tempat rekreasi bagi anak-anak dan memiliki sifat yang nyaman bagi semua kalangan.
- 3) Kemudahan aksesibilitas, yaitu taman dapat diakses dengan mudah oleh segala kalangan dan tidak menyulitkan pengguna.
- 4) Daya tarik taman, taman memiliki daya tarik seperti terdapat permainan yang disukai anak-anak, bunga dengan warna-warna yang beragam ataupun perencanaan *landscape* yang diminati oleh semua kalangan pengguna.

---

<sup>2</sup> Purnama, M. S. S. (2017). *Penerapan Konsep Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Pada Permukiman*. Faktor Exacta Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indraprasta PGRI. Hlm.402

<sup>3</sup> Hernowo, E. (2017). *Kriteria Pengembangan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Di Wilayah Jakarta Selatan*. Jurnal Teknik ITS, Hlm.10

<sup>4</sup> Maria, C. R., dkk. (2021). *Prinsip-Prinsip Taman Ramah Anak Berdasarkan Sudut Pandang Pengguna*. REGION: Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Partisipatif. Hlm.297

- 5) Kesehatan, yaitu taman memiliki lingkungan yang sehat seperti keberadaan taman yang jauh dari polusi kendaraan ataupun limbah-limbah dari sampah masyarakat.
- 6) Memenuhi kebutuhan sosial, taman mampu menjadi salah satu sarana komunikasi bagi masyarakat sekitar.
- 7) Unsur pembelajaran, yaitu dapat diterapkan dengan penggunaan benda-benda atau alat bermain anak yang mampu menstimulasi tumbuh kembang anak.

### 3. Taman Bermain

#### 3.1. Pengertian Taman Bermain

Taman merupakan fasilitas umum yang difungsikan sebagai area bermain anak. Taman memiliki beberapa elemen yang dapat memberikan kenyamanan dan kesenangan bagi anak. Menurut Rahmah (2018)<sup>5</sup>, ada beberapa prinsip ruang bermain anak, yaitu :

1. Gratis
2. Non-Diskriminasi
3. Kepentingan terbaik untuk anak
4. Partisipasi, aman, nyaman dan selamat
5. Kreatif dan inovatif
6. Sehat

#### 3.2. Daya Tarik Taman

Menurut Yoeti dalam Fentri (2017), daya tarik wisata atau bisa juga disebut "*Tourist Attraction*" adalah suatu hal yang menjadi minat atau daya tarik seseorang untuk mengunjungi suatu tempat.<sup>6</sup> Dijelaskan pula bahwa suatu tempat memiliki daya tarik apabila memiliki beberapa sifat di bawah ini :

1. Keunikan, dalam taman kerang ini memiliki keunikan terhadap kontur tempatnya yang tidak rata, sehingga dapat dimanfaatkan untuk berbagai hal. dalam taman eksisting perbedaan kontur ini digunakan untuk memisahkan area berdagang (pedagang kaki lima di kontur yang lebih tinggi) dan area taman (area yang memiliki kontur lebih landau).
2. Keaslian, kondisi taman memiliki keaslian pada fitur-fitur alam yang tersedia.
3. Kelangkaan, pada taman kerang ini terdapat fitur buatan yang tidak terdapat di taman lain yaitu patung kerang sebagai ikonik taman tersebut.
4. Memiliki kesan yang dapat memunculkan semangat dan memiliki makna atau nilai bagi penggunaannya.

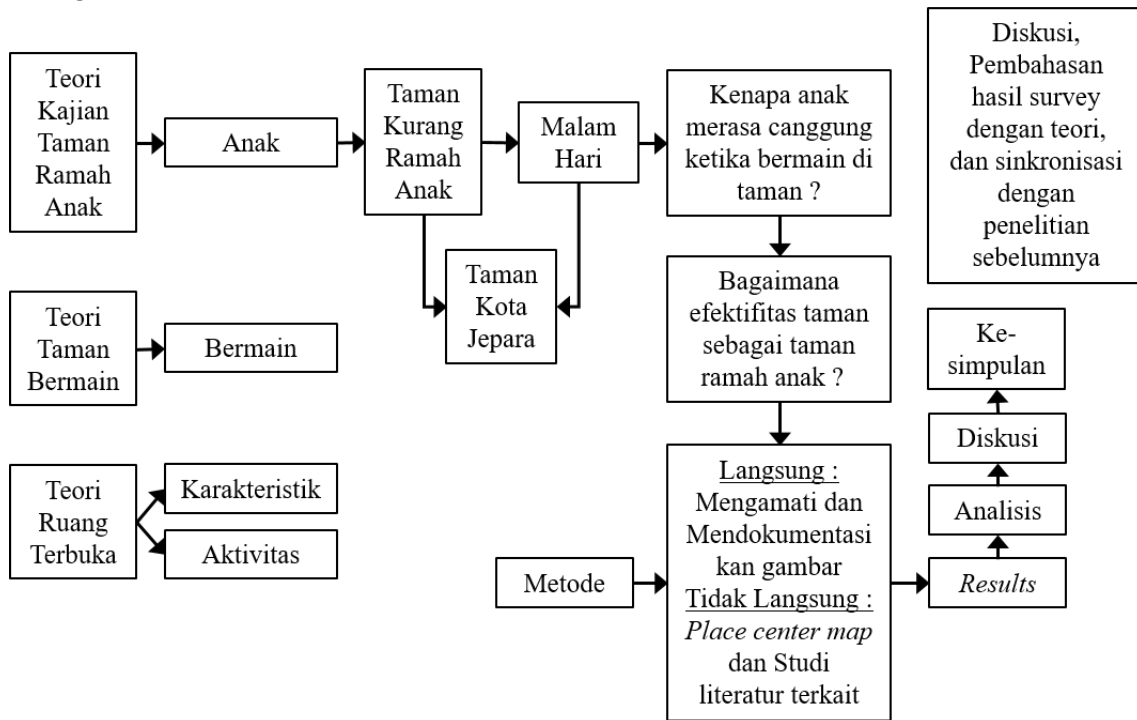
Dari hal-hal di atas menjadikan taman kerang ini menarik di mata orang dewasa maupun anak-anak di sekitar maupun pengunjung dari luar daerah. Seringkali orang menghabiskan banyak waktu untuk singgah di taman. Karena hal itu pula, banyak orang betah untuk berlama-lama berada di taman termasuk orang dewasa yang menjadikan tempat ini kurang sesuai dengan perencanaan fungsi awal.

---

<sup>5</sup> Rahmah, N. (2018). *Kajian Ruang Terbuka Publik yang Ramah Anak di Kabupaten Batu, Kota Malang*. Trijurnal Lemlit Trisakti, Hlm.241

<sup>6</sup> Fentri, D. M. (2017). Persepsi Pengunjung Terhadap Daya Tarik Taman Wisata Alam Hutan Rimbo Tujuh Danau Di Desa Wisata Buluh Cina Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar Riau. *JOM FISIP*, Vol.4 No.2, 6.

**METODE**



**Gambar 2.** Kerangka Pemikiran  
 Sumber : Penulis, 2021

**1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berada di Taman Kerang, Jl. Shima, No.Kel, Pengkol VIII, Kec. Jepara, Kab. Jepara, Jawa Tengah 59415. Taman ini merupakan taman yang berada di pusat kota jepara. Lokasinya dekat dengan bangunan komersial (seperti swalayan, toko, minimarket, dan lain-lain), fasilitas pendidikan, maupun fasilitas peribadatan.

**2. Subjek Penelitian**

Subyek yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini adalah pengunjung anak-anak dengan usia 6-12 tahun. Dalam proses penelitian tidak ada batasan gender, jadi anak-anak yang akan dipilih bebas baik perempuan maupun laki-laki.

**3. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah kamera dan alat tulis. Kamera digunakan sebagai alat dokumentasi kegiatan di taman. Alat tulis untuk mencatat beberapa poin penting berkenaan dengan penelitian.

**4. Metode Pengumpulan Data**

Cara pengumpulan data disesuaikan dengan parameter penelitian yang telah ditentukan. Secara garis besar, data tersebut dikumpulkan dengan 2 cara, yaitu secara langsung dan tidak langsung. Pengumpulan secara langsung adalah pengambilan fakta melalui cara pengamatan, pemotretan, pengukuran, dan wawancara. Sedangkan pengumpulan tidak langsung adalah pengambilan fakta penelitian dari sumber pustaka yang telah ada (sekunder).

**5. Metode Analisis Data**

Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah metode kualitatif. Metode ini merupakan metode yang cenderung pada deskripsi isu serta menggunakan analisis dari pengamat. Hasil yang didapatkan berupa penelitian yang lebih komprehensif dalam meninjau suatu fenomena. Menurut Mekarisce (2020), metode kualitatif merupakan metode penelitian yang dilakukan melalui proses eksplorasi dan pemahaman mengenai

perilaku seseorang baik individu maupun kelompok yang menggambarkan suatu peristiwa atau masalah dalam bidang tertentu.<sup>7</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan berfokus pada teori dan pengamatan lapangan yang kemudian menghasilkan penelitian yang bersifat menyeluruh. Analisis data dimulai dengan a) mengamati seluruh data yang sudah diperoleh (seperti pola-pola perilaku, hasil interview), b) menyusun data dalam satuan-satuan c) dikategorisasikan d) melakukan koding setelah didapatkan beberapa kategori, e) memeriksa kembali data yang telah terkumpul, f) Setelah itu menafsirkan data.

## 6. Variabel

Variabel	Sub Variabel	Parameter	Cara Pengumpulan Data
Ruang bermain anak	Taman bermain	Anak bermain di area taman dan bermain pada beberapa wahana permainan	Observasi Wawancara Studi literatur
	Ruang berdagang	Tempat pedagang berjualan di sekitar taman	Observasi Wawancara Studi literatur
Taman bermain	Elemen alam	Elemen di taman yang menjadi pendukung taman tersebut (dapat digunakan)	Observasi Wawancara Studi literatur
	Elemen buatan		
Wahana permainan	Ayunan Jembatan Panjatan Jungkat-jungkit	Sebagai permainan untuk anak dalam berekreasi di taman	Observasi Wawancara Studi literatur
Ruang terbuka publik	Karakteristik taman	Taman sudah sesuai standar taman yang ramah anak	Observasi Wawancara Studi literatur
	Ativitas pengguna	Variasi kegiatan dalam taman setiap harinya	Observasi Wawancara Studi literatur

**Tabel 1.** Variabel Penelitian

Sumber : Penulis, 2022

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Gambaran Taman Kerang Jepara

Taman Kerang Jepara terletak di Jl. Shima, Pengkol VII, Pengkol, Kec. Jepara, Jepara, Jawa Tengah, 59415. Lokasinya di sekitar jalan raya dan dikelilingi banyak bangunan komersial.

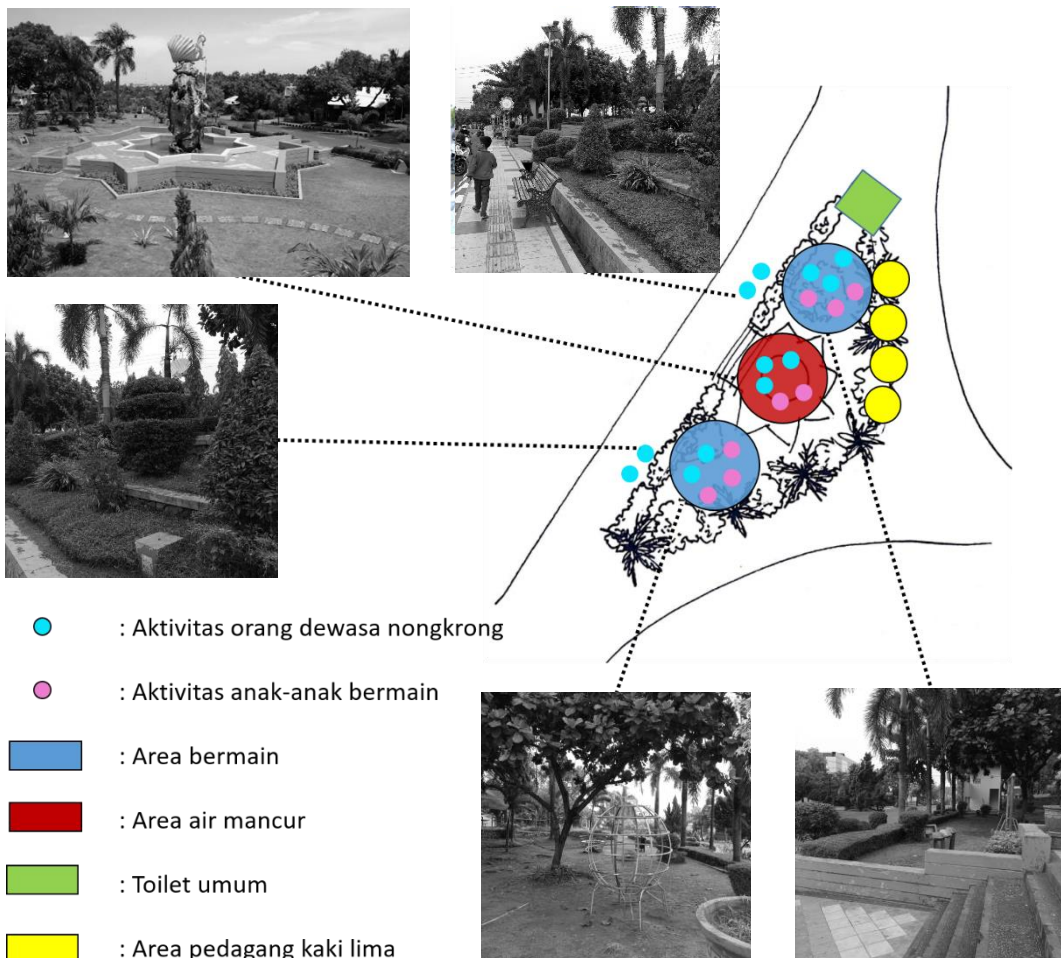
#### 1.1. Analisis Ruang

<sup>7</sup> Mekarisce, A, A. (2020). *Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat*. Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat Vol. 12 Edisi 3. Hlm (Mekarisce, 2020). Hlm.146



**Gambar 3.** Area bermain  
 Sumber : Penulis, 2021

Pada taman kerang ini terdapat area bermain yang terletak di sisi kanan dan kiri taman. Area tersebut biasanya digunakan anak-anak untuk bermain ketika sedang berada di taman. Namun karena minimnya penataan taman menjadikan ruang-ruang ini digunakan pula oleh orang dewasa untuk menikmati keindahan taman, sehingga anak-anak merasa terasingkan.



**Gambar 4.** Mapping  
 Sumber : Penulis dan Google maps, 2021

Dalam area taman, terdapat pula kamar mandi umum yang dapat digunakan oleh semua pengunjung. Letaknya berada di ujung taman. Di sekitar taman juga terdapat tempat yang dijadikan pedagang untuk berjualan. Dengan adanya kelengkapan-kelengkapan fasilitas tersebutlah yang juga menjadi daya tarik bagi banyak orang untuk berdatangan. Sarana-sarana penunjang tersebut menjadikan orang dewasa juga turut serta mendominasi tempat ini sebagai tempat untuk bersantai karena tidak perlu bepergian jauh apabila lapar ataupun ingin ke kamar kecil karena fasilitas tersebut sudah tersedia banyak di sekitar taman.

## 1.2. Analisis Aktivitas

### 1.2.1. Daya Tarik Taman



**Gambar 5.** Elemen *softscape* di taman

Sumber : Penulis, 2021

Dalam taman terdapat banyak elemen *softscape* berupa perdu, rumput, dan pepohonan. Hal ini biasanya menjadi daya tarik bagi anak-anak untuk bermain di tempat tersebut, begitupula untuk orang dewasa ini menjadi semacam penyejuk bagi mata untuk memandang.

### 1.2.2. Duduk dan Bersantai



**Gambar 6.** Area air mancur

Sumber : Penulis, 2021



Di dalam taman terdapat air mancur yang dilengkapi dengan elemen *hardscap*. Area ini biasanya banyak digunakan untuk berfoto, duduk dan bersantai. Kebanyakan dipakai oleh orang dewasa dan beberapa rombongan keluarga yang terdapat anak kecil. Tempat ini menjadi spot foto paling menarik yang sering dipakai oleh pemuda-pemudi untuk sekedar berbincang ataupun mengabadikan momen menggunakan kamera.

### 1.2.3. Berlarian di Taman



**Gambar 7.** Tempat berlarian  
Sumber : Penulis, 2021

Taman juga terdapat banyak perkerasan berupa *paving block*. Tempat ini biasanya banyak digunakan anak-anak untuk berlari-lari. Biasanya, jalan ini juga dipakai oleh orang-orang dewasa yang berada di kawasan tersebut.

### 1.2.4. Duduk dan Mengobrol



**Gambar 8.** Tempat duduk dan taman  
Sumber : Penulis, 2021

Di taman juga terdapat elemen *hardscape* seperti kursi, lampu taman, patung, dll. Di sini biasanya digunakan orang tua untuk menunggu anaknya. Pada waktu malam hari, area pinggir jalan ini menjadi tempat favorit orang dewasa untuk "nongkrong" karena memiliki suasana yang menarik dan dapat melihat *view* ke berbagai arah. Di sisi lain, juga dapat melihat banyak kendaraan bermotor yang

berlalu-lalang. Hal ini pula yang terkadang menjadikan anak-anak enggan untuk berlarian di area taman. Pada hari Sabtu malam menjadi puncaknya muda-mudi berkumpul di taman ini.

## 2. Hasil Temuan

Setelah melakukan pengamatan terhadap taman beserta aktivitas di dalamnya, terdapat beberapa temuan yang diperoleh penulis sebagai berikut.

- 1) Elemen-elemen dalam taman bersifat ramah lingkungan dan tidak berbahaya karena terdapat banyak elemen alami.
- 2) Perkerasan maupun elemen *hardscape* pada taman tidak bersifat berbahaya dan dapat digunakan oleh semua kalangan usia.
- 3) Taman dapat diakses oleh semua orang (umum).
- 4) Area taman yang seharusnya diperuntukkan untuk anak-anak banyak digunakan oleh orang dewasa.
- 5) Kebanyakan anak-anak sukar untuk bermain di tempat yang terdapat banyak orang dewasa, namun ada beberapa pula yang masih berani namun dengan dampingan orang tua.

## KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil pengamatan dan temuan yang diperoleh, diambil kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Area taman sudah memenuhi standar sebagai taman bermain anak, hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya mengenai standar-standar taman bermain ramah anak, seperti disebutkan oleh Rahmah, taman ini telah memenuhi kriteria-kriteria seperti gratis, non-diskriminasi, kepentingan terbaik untuk anak, partisipasi, aman, nyaman dan selamat, kreatif dan inovatif, serta sehat. Maka dari itu, sesuai dengan observasi penulis, taman ini sudah memenuhi kriteria sebagai taman yang ramah anak. Taman ini juga memiliki daya tarik yang cukup besar bagi masyarakat lokal maupun pengunjung dari luar daerah. Namun, daya tarik yang terlalu memikat ini menjadikan taman kerang berfungsi tidak sebagaimana mestinya. Taman yang awalnya direncanakan untuk anak ternyata malah di dominasi oleh orang dewasa yang menjadikan anak-anak terasingkan. Banyak beberapa bagian taman yang terkadang digunakan. Dan puncaknya hal ini terjadi pada hari sabtu malam, dimana pada hari tersebut banyak sekali pemuda-pemudi yang menghabiskan waktunya di sekitaran taman.
- 2) Program ruang pada taman perlu diolah kembali agar dapat dipisahkan antara ruang bermain anak dan ruang untuk orang dewasa. Hal ini untuk menghindari terjadinya peralihan fungsi taman yang semestinya ditujukan untuk anak tetapi malah terpakai oleh orang dewasa. Selain itu, pemrograman ulang juga akan memberikan ruang tersendiri bagi orang dewasa agar tak mengambil tempat untuk anak-anak. Sehingga anak-anak pun dapat leluasa bermain di taman tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baskara, M. (2011). Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik. *Jurnal Lanskap Indonesia, Vol. 3 No.1*
- Besari, R. (2019). Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (Rptra): Layakkah Sebagai Ruang Publik Ramah Anak. *Seminar Nasional Pakar ke 1 Tahun 2018*
- Carr, S. F. (1992). *Public Space. Australia : Press Syndicate of the University of Cambridge.*
- Fentri, D. M. (2017). Persepsi Pengunjung Terhadap Daya Tarik Taman Wisata Alam Hutan Rimbo Tujuh Danau Di Desa Wisata Buluh Cina Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar Riau. *JOM FISIP, Vol.4 No.2, 6.*
- Hakim, R. (2012). *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap Prinsip-Unsur dan Aplikasi Desain. Jakarta : Bumi Aksara.*
- Hernowo, E. (2017). Kriteria Pengembangan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Di Wilayah Jakarta Selatan. *Jurnal Teknik ITS, 10.*
- Hernowo, E., Navastara, A. M. (2017). Karakteristik Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (Rptra) Bahari Di Kecamatan Cilandak Jakarta Selatan. *Jurnal Teknik ITS, Vol.6 No.2*
- Hutapea, C. R. dkk. (kein Datum). Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan Dan Kenyamanan Di Tarekot Malang. *Jurnal UNS.*
- Karmilah, M. (2019). Persepsi Anak Tentang Ruang Bermain Ramah Anak Di Bantaran Kali Banger Kel Kemijen. *Jurnal Planologi, Vol.16 No.1*
- Lesil, S. M. (kein Datum). Pontianak Waterfront City sebagai Obyek Wisata Ruang Terbuka Publik .
- Maria, C. R., dkk. (2021). Prinsip-Prinsip Taman Ramah Anak Berdasarkan Sudut Pandang Pengguna. *REGION: Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Partisipatif.* Hlm.297
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian . *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat , Vol. 12 Edisi 3, 146.*
- Muhammad, A. A. (2013). Kesadaran Hukum Masyarakat Kampung Mahmud untuk Memiliki Sertifikasi Atas Hak Ulayat. *Repository.upi.edu, 66.*
- Prihantini, P., Kurniawati, W. (2019). Karakteristik Taman Menteri Soepeno sebagai Taman Ramah Anak di Kota Semarang. *Ruang, Vol 5 No.1*
- Purnama, M. S. (2017). Penerapan Konsep Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Pada Permukiman . *Faktor Exacta Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indraprasta PGRI.*
- Rahmah, N. (2018). Kajian Ruang Terbuka Publik yang Ramah Anak di Kabupaten Batu, Kota Malang. *Trijurnal Lemlit Trisakti, 241.*

Saputri, D. (2019). Penilaian Fungsi Taman Kota Sebagai Ruang. *Jurnal Penataan Ruang*, 13, No.2, 25.

Setiadi, N. J. (2013). Prilaku Konsumen : Konsep Dan Implikasi Strategi Dan Penelitian, Pemasaran. *Jakarta : Prenada Media Group*.

Sugiono, M. A., dkk. (2018). Analisis Pengelolaan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Sesuai Keputusan Gubernur No. 196 Tahun 2015. *Menara: Jurnal Teknik Sipil*, Vol. XIII No.1

Wahyudin, W., dkk. (2020). Redesain Tata Letak Taman Bermain Outdoor Santri Raudhatul Atfal dengan Metode Design Thinking yang Ergonomis. *Performa: Media Ilmiah Teknik Industri (2020) Vol. 19, No.1*

Yudhistira, A. (2020). Penentuan Kriteria Ruang Publik Ramah Anak di Kelurahan Menteng, Kecamatan Menteng, Jakarta Pusat. *Repository ITS*