

KAJIAN RUANG INTERAKSI SOSIAL ANAK PADA TAMAN BERKAS KOTA BENGKULU BERDASARKAN TEORI PLACEMAKING

Annisyah Novitasari¹, Rini Darmawati²

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 19512120@students.uii.ac.id

ABSTRAK : Penggunaan ruang publik terbuka sebagai salah tempat interaksi antara manusia satu dan lainnya merupakan suatu hal yang umum. Salah satu ruang publik yang diminati saat ini adalah taman kota. Kehadiran taman kota membantu makhluk hidup untuk melaksanakan kegiatan interaksi sosial. Salah satu taman yang menjadi sarana berkumpul masyarakat Kota Bengkulu adalah Taman Berkas Kota. Taman ini tidak hanya difungsikan sebagai sarana rekreasi namun juga ruang bermain bagi anak. Kehadiran ruang bermain anak pada kawasan taman didukung dengan tersedianya beragam permainan untuk anak. Dengan adanya ruang bermain anak pada kawasan taman berkak menjadikan taman ini memiliki beragam kegiatan yang secara tidak langsung membentuk ruang-ruang tersendiri. Terbentuknya ruang pada kawasan taman ini merupakan suatu fenomena dimana terbentuknya interaksi makhluk hidup terhadap lingkungannya. Fenomena tersebut merupakan hal yang menarik untuk diamati, namun dengan munculnya banyak kegiatan dalam suatu kawasan menimbulkan masalah dimana manusia menjadi kurang menghargai kawasan taman. Salah satu dampaknya adalah beberapa fungsi yang seharusnya terjadi dikawasan taman gagal difungsikan, ruang bermain yang seharusnya digunakan oleh anak menjadi terbengkalai karena adanya kegiatan jual beli pada area permainan anak.

Kata Kunci : Ruang Publik, Taman Kota, Ruang Bermain, Placemaking

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Ruang publik atau disebut juga dengan *Public Space* merupakan suatu tempat yang dapat diakses oleh siapa saja dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Menurut Radjawali, ruang publik merupakan suatu tempat terbuka yang dapat diakses oleh masyarakat tanpa dikenakan biaya. Penggunaan ruang publik sebagai ruang interaksi sosial antar masyarakat merupakan suatu fenomena umum yang ada di kawasan perkotaan maupun pedesaan. Hal ini dikarenakan ruang publik merupakan solusi yang sangat efektif bagi masyarakat untuk saling berinteraksi. Akses menuju ruang publik yang mudah dan juga ramah biaya menjadikan ruang publik populer dikalangan masyarakat.



Gambar 1. Lokasi Site
Sumber: Google Maps, 2021

Kota Bengkulu merupakan suatu kota kecil yang masih berkembang terutama dalam sektor pariwisata. Salah satu program unggulan pemerintah yang telah direncanakan adalah memanfaatkan area lahan kosong menjadi sarana publik yang mampu meningkatkan daya tarik pengunjung. Taman Berkas merupakan salah satu hasil dari program unggulan yang diadakan oleh pemerintah. Sebelum menjadi taman, area taman ini dulunya hanyalah tanah kosong yang dimanfaatkan masyarakat sebagai area pembuangan sampah. Namun pemanfaatan tersebut dinilai tidak sesuai dengan lokasi keberadaan dari taman tersebut yang terletak dekat kawasan pariwisata Pantai Berkas.

Lahan kosong tersebut kemudian dijadikan taman publik yang difungsikan sebagai area rekreasi bagi masyarakat sekitar maupun pengunjung dari luar kota. Taman ini dinilai cukup lengkap karena difasilitasi dengan beberapa permainan yang ramah terhadap anak, selain itu juga meskipun letaknya berada tepat di persimpangan jalan tidak menjadikan taman ini tidak ramah terhadap anak. Jarak area bermain anak ke jalan terbilang cukup jauh. Dengan hadirnya keberadaan taman ini pola interaksi sosial antar masyarakat pun mulai berubah dan berkembang.

Pola interaksi sosial yang terus berkembang mengakibatkan beragamnya kegiatan yang ada di kawasan taman. Meningkatnya aktivitas bermain anak, dan rekreasi di kawasan taman mengakibatkan munculnya aktivitas jual beli di kawasan taman. Kegiatan jual beli di kawasan taman merupakan salah satu hal yang menunjang aktivitas yang ada, namun karena kehadirannya itu pula mengakibatkan menurunnya minat anak untuk bermain pada kawasan taman meskipun fasilitas permainan sudah tersedia.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, ditemukan permasalahan yaitu bagaimana pengaruh munculnya beragam aktivitas pada kawasan taman terhadap kegiatan anak dalam bermain dan berinteraksi antara anak satu dan yang lainnya?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui kesesuaian fungsi taman kota serta pola interaksi sosial yang terjadi pada kawasan taman terutama pola interaksi yang terbentuk pada anak.

KAJIAN LITERATUR

1. Ruang Publik Terbuka

Ruang publik terbuka dimanfaatkan sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam bersosialisasi. Pada umumnya ruang publik terbuka dapat diakses oleh siapa saja secara bebas tanpa dikenakan biaya. Menurut Carr dalam Hernowo (2017), ruang publik terbuka yang memiliki kualitas yang baik setidaknya harus memenuhi kriteria berikut :

- 1) *Responsive* (tanggap terhadap kebutuhan manusia), yaitu ruang publik yang mampu memenuhi seluruh atau sebagian kebutuhan penggunanya seperti kegiatan bermain, rekreasi, komunikasi, dan sebagainya.
- 2) *Democratic* berarti bahwa setiap pengguna yang berada dalam suatu kawasan ruang publik memiliki hak yang sama tanpa adanya diskriminasi.
- 3) *Meaningful* yaitu bahwa ruang publik yang diciptakan memiliki makna yang berkaitan dengan lokasi keberadaan ruang publik itu sendiri.

2. Placemaking

Placemaking adalah menciptakan suatu keterikatan masyarakat dengan budaya, rasa bangga dan menumbuhkan rasa memiliki terhadap suatu identitas lokal. Hal ini dapat membuat lingkungan menjadi bermakna, karena placemaking membuat suatu ikatan antara manusia dengan lingkungannya, menyediakan area yang baik dan menarik untuk sosialisasi antar sesama manusia maupun sosialisasi antara manusia dengan lingkungannya.

Rapaport (1998) mengatakan bahwa placemaking adalah sebuah prinsip dalam perancangan arsitektur yang menekankan pada pembentukan ruang, yang mengutamakan interaksi antar manusia, interaksi manusia dan bangunan, serta interaksi bangunan dengan konteks lingkungannya.

3. Interaksi Sosial Anak

Interaksi sosial adalah hubungan antar manusia yang menghasilkan suatu proses pengaruh mempengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial. Bertemunya orang perorangan secara badaniah belaka tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Pergaulan hidup semacam itu baru akan terjadi apabila orang-orang, perorangan atau kelompok-kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara dan seterusnya untuk mencapai suatu tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan lain sebagainya (Murdiatkmoko dan Handayani, 2004). Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan interaksi sosial anak adalah bertambahnya kemampuan struktur dan fungsi tubuh dalam hubungan antar manusia yang saling mempengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial.

Menurut Sarwono (2010) ada beberapa aspek-aspek yang mendasari interaksi sosial, yaitu :

- 1) Komunikasi, proses pengiriman berita atau informasi dari seseorang kepada orang lainnya. Dalam kehidupan sehari-hari komunikasi ini terlihat dalam berbagai bentuk, misalnya bergaul dengan teman, percakapan, buku cerita, dan lain-lain.
- 2) Sikap, istilah yang mencerminkan rasa senang, tidak senang atau perasaan-perasaan biasa saja dari seseorang terhadap sesuatu. Sesuatu itu bisa berupa situasi, benda, orang, kejadian, atau kelompok. Sikap dibagi menjadi tiga bagian yaitu *affect* (perasaan yang timbul), *behavior* (perilaku yang mengikuti perasaan itu sendiri), dan *cognition* (penilaian terhadap objek sikap).
- 3) Tingkah Laku Kelompok yaitu sekumpulan individu dan tingkah laku kelompok adalah gabungan dari tingkah laku-tingkah laku individu-individu secara bersama-sama

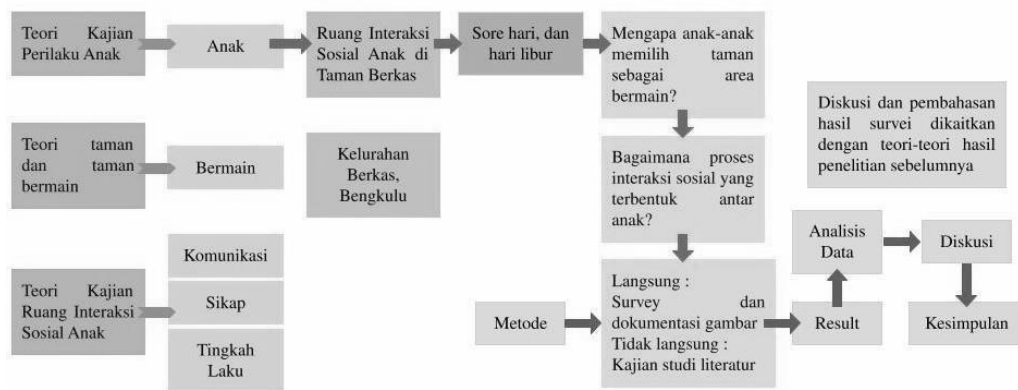
Dalam terbentuknya interaksi sosial antar anak dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah keluarga, kematangan fisik dan psikis anak, status sosial ekonomi keluarga di mata masyarakat, pendidikan, dan kapasitas mental, emosi, dan intelegensi. Seorang anak untuk dapat mengembangkan kemampuan interaksi sosial harus didukung oleh lingkungan keluarga, kematangan fisik dan psikis, status sosial, pendidikan, dan kapasitas mental, emosi, dan intelegensi yang baik. Sehingga anak mampu melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya secara mandiri.

4. Taman

Taman adalah ruang terbuka dengan luasan tertentu yang ditanami dengan berbagai vegetasi yang kemudian dikombinasikan dengan kreasi lainnya yang difungsikan sebagai area bermain, bersantai, olahraga, dan sebagainya. Taman kemudian dibedakan menjadi dua yaitu, Taman Publik Aktif dan Taman Publik Pasif.

- 1) Taman publik aktif adalah taman yang memiliki fungsi sebagai tempat bermain dan olahraga, dilengkapi dengan elemen-elemen pendukung taman bermain dan lapangan olahraga, contohnya: alun-alun, central park di New York.
- 2) Taman publik pasif adalah taman yang hanya sebagai elemen estetis saja, sehingga kebanyakan untuk menjaga keindahan tanaman di dalam taman tersebut akan dipasang pagar di sepanjang sisi luar taman. Contohnya: Bundesgarten Park, Cologne Germany.

METODE PENELITIAN



Gambar 2. Kerangka Berpikir

Sumber : Penulis, 2022

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di area kawasan Taman Berkas Kota Bengkulu. Taman ini terletak dekat dengan kawasan pariwisata Pantai Berkas dan area pemukiman pinggiran kota. Kawasan berkas ini sendiri sebagian besar dihuni oleh masyarakat yang berprofesi sebagai nelayan, dan pedagang kawasan taman.

2. Populasi dan Subjek Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah area bermain anak pada kawasan taman berkass Kota Bengkulu. Sampel penelitian untuk menentukan ruang bermain anak pada kawasan taman. Ruang bermain anak ini sendiri telah ditentukan pada area taman, namun keberadaannya mulai tertutupi dengan kios-kios dagangan milik warga, oleh karena itu pilihan sampel dilandasi dengan tujuan tertentu, yaitu :

- 1) Digunakan bermain untuk anak-anak hingga remaja.
- 2) Minimal frekuensi penggunaan 2 kali dalam seminggu

Sebagai responden adalah 10-15 anak yang bermain pada kawasan taman. Kelompok anak terdiri dari kelompok laki-laki, kelompok perempuan, dan kelompok campuran laki-laki dan perempuan.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menggunakan kamera, alat tulis, dan daftar pertanyaan,

Kamera Digunakan untuk memotret kegiatan anak-anak yang sedang bermain, dan aktivitas lain yang terjadi pada kawasan taman. Alat tulis digunakan untuk mencatat perilaku apa saja yang terbentuk pada kawasan taman berkas.

4. Cara Pengumpulan Data dan Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi lapangan, dokumentasi, dan wawancara langsung terhadap pengunjung yang datang. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode *Behavior Mapping (Placed-Centered Mapping)* dengan diimbangi dengan studi literatur.

5. Variabel Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Parameter	Cara mencari data
Taman	Elemen alam	Elemen alam yang dapat dimanfaatkan oleh anak untuk bermain	Survei pengamatan dan wawancara
	Elemen buatan		
Permainan	Jaring laba-laba	Dapat melatih motorik, kognitif, sensorik, sosialisasi anak	Survei pengamatan dan wawancara
	Jungkat-Jungkit		
	Sepeda		
	Skateboard	Melatih keseimbangan, kekuatan, mengasah kesabaran pada anak	
Privasi	Mebutuhkan interaksi	Anak dapat bermain sesuai kebutuhan interaksi	Survei pengamatan dan wawancara
	Mebutuhkan kesendirian		
Ruang Bermain	Khusus ruang bermain anak	Anak melakukan kegiatan bersama orang dewasa	
	Bercampur ruang untuk kegiatan dewasa (kuliner)		

Tabel 1. Variabel Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Taman Berkas



Gambar 3. Lokasi Site

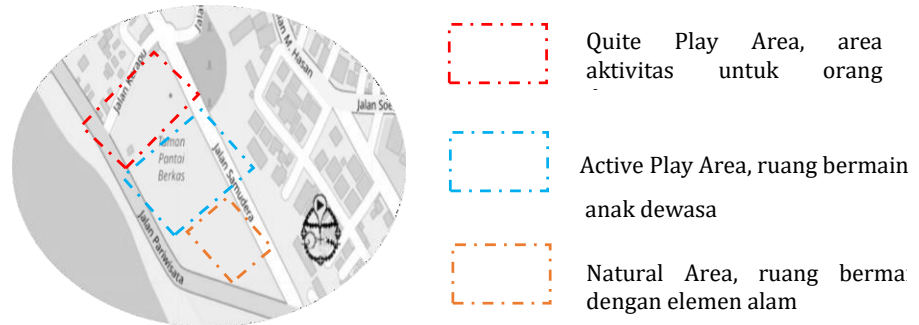
Sumber : Google Maps, 2021

Taman Berkas terletak di kelurahan Berkas, Kota Bengkulu. Taman berkas berbatasan langsung dengan jalan dan berada dalam kawasan pariwisata. Dari taman pengunjung dapat

dengan mudah mengakses Pantai Berkas yang berada di seberang taman.

2. Zoning Area

Taman Berkas merupakan salah satu ruang publik yang difungsikan sebagai ruang bermain terbuka sekaligus tempat rekreasi. Taman ini menyediakan fasilitas permainan bagi anak, dan juga area penyewaan sepeda. Kawasan taman yang asri karena dilindungi oleh pepohonan cemara menjadikan taman ini sangat cocok menjadi tempat rekreasi bagi keluarga. Di sisi lain taman juga terdapat lapak-lapak penjual makanan. Dengan banyaknya aktivitas pada kawasan taman, secara tidak langsung membentuk ruang-ruang yang berbeda satu sama lainnya. Area taman dibagi menjadi tiga area yaitu, *Quite Play Area*, *Active Play Area*, dan *Natural Area*.

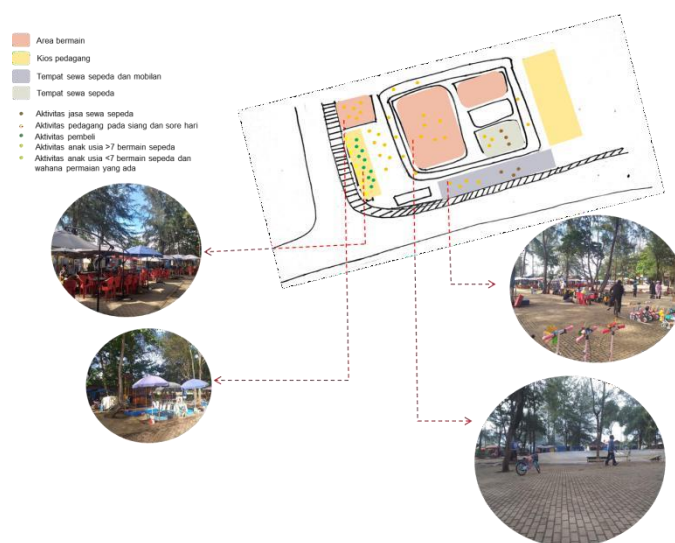


Gambar 4. Lokasi Penempatan

Sumber : sunearthtools, 2021

Pada bagian tengah taman menjadi pusat area bermain bagi anak. Biasanya mereka akan bermain sepeda, skateboard, ataupun permainan tradisional seperti petak umpet, lari-larian dan aneka permainan lainnya. Di sisi lain taman yang berbatasan langsung dengan jalan area menjadi merupakan lapak pedagang. Ruang bermain pada kawasan taman tidak hanya diperuntukkan bagi anak-anak, namun juga untuk semua umur namun tetap dalam pengawasan orang tua.

Pembagian zoning area pada kawasan taman memberikan batasan yang jelas aktivitas apa yang sedang terjadi area tersebut, pelaku aktivitasnya, dan privasi yang ada pada area tersebut.



Gambar 6.Placed-Centered Mapping

Sumber : Penulis, 2022

3. Analisis Aktivitas

1) Aktivitas Orang Dewasa



Gambar 7. Bangku Taman
Sumber : Penulis, 2020

Aktivitas orang dewasa yang mengawasi kegiatan bermain anak dengan cara duduk di bangku taman yang telah tersedia. Area bermain anak dan area bangku taman bersisian langsung sehingga orang tua tidak perlu khawatir karena dapat langsung melihat anaknya. Selain itu area bangku taman juga tidak mengganggu ruang bermain anak, sehingga anak dapat bermain dengan leluasa, dan orang tua dapat mengawasi anaknya.

2) Aktivitas Bermain Anak

Anak-anak bermain dan bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya. Umumnya mereka bermain dengan berkelompok namun tidak jarang juga mereka bermain sendiri. Untuk kelompok anak yang bermain sepeda mereka akan berpindah ke tempat lainnya menggunakan sepeda, mengelilingi keseluruhan area taman hingga mereka merasa capek. Ada juga kelompok anak yang bermain *Skateboard*. Untuk anak yang bermain *Skateboard* tidak bisa dikategorikan sebagai anak-anak lagi, karena mayoritas usianya adalah 12 tahun keatas.



Gambar 8. Aktivitas Anak Bermain Sepeda
Sumber : Penulis, 2021

Selain bermain sepeda, untuk anak dibawah 7 tahun mereka akan bermain mobil-mobilan dibawah pengawasan orang tua mereka. Adanya area penyewaan sepeda dan mobil-mobilan memudahkan akses bagi anak untuk bermain sambil belajar sepuas mereka. Namun secara tidak langsung dengan adanya area penyewaan sepeda tersebut, fasilitas permainan yang terdapat pada kawasan taman menjadi terbengkalai. Hal ini

dikarenakan lokasi fasilitas permainan tersebut bersebelahan dengan lapak pedagang. Anak-anak cenderung enggan bermain di area tersebut, karena banyaknya orang dewasa disekitar mereka. Anak akan cenderung merasa privasi mereka terganggu, merasa diawasi, dan tidak leluasa untuk mengekspresikan diri mereka.



Gambar 9. Fasilitas Permainan di dekat Lapak Pedagang
Sumber : Penulis, 2021

Hadirnya kios para pedagang di dekat fasilitas permainan secara tidak langsung mengurangi ruang bermain anak. Namun dengan adanya lapak para pedagang tersebut akan memudahkan para pengunjung untuk mencari makanan tanpa harus pergi meninggalkan kawasan taman. Selain itu orang tua akan lebih merasa aman karena tetap dapat mengawasi anak- anak yang sedang bermain.



Gambar 10. Tempat Sewa Sepeda dan Jembatan Layang
Sumber : Penulis, 2021

Selain itu adanya elemen pepohonan dan bebatuan di area sekitar taman dapat dimanfaatkan anak sebagai fasilitas permainan mereka. Mereka dapat bermain lari-larian, petak umpet, dan aneka permainan lainnya. Sirkulasi taman yang telah diberi perkerasan paving blok juga memudahkan pergerakan mereka. Taman menjadi lebih aman dan nyaman digunakan. Ada juga jembatan layang pada kawasan taman yang dapat dijadikan spot foto bagi orang dewasa, maupun anak-anak yang ingin melihat pemandangan pantai atau sekedar bersantai melihat aktivitas yang tengah terjadi di kawasan taman.

3) Aktivitas Pedagang



Gambar 11. Area Kios dan Tempat Makan

Sumber : Penulis, 2021

Akses menuju area kios pedagang sangat mudah karena lokasinya yang berada di sisi kiri taman. Pengunjung dapat langsung mendatangi lapak pedagang dan memesan makanan. Selain itu disediakan juga kursi dan meja bagi para pembeli untuk menunggu pesannya. Selain memesan makanan pengunjung juga dapat duduk santai sembari mengobrol untuk menunggu kegiatan anak-anak yang sedang asyik bermain.



Gambar 12. Pembeli yang sedang menunggu

Sumber : Penulis, 2021

4. Diskusi

Pengawasan orang tua terhadap kegiatan bermain anak menjadi suatu hal yang penting. Ketika anak bermain dalam pengawasan orang tua, anak akan terhindar dari hal-hal buruk yang tidak diinginkan dan perasaan orang tua menjadi lebih tenang karenanya. Fasilitas bangku taman yang telah tersedia secara tidak langsung menjadi ruang tunggu bagi para orang tua. Aktivitas anak yang bermain pada kawasan terbilang cukup aman, selain itu fasilitas yang ada juga telah mampu mewadahi kegiatan bermain anak. Namun permainan tersebut tidak dimanfaatkan oleh anak-anak dikarenakan letaknya yang berdekatan dengan lapak pedagang. Anak memerlukan privasi agar mampu bermain nyaman. Kehadiran orang tua disekitar anak yang tengah bermain akan membuat anak menjadi canggung dan tidak leluasa. Sehingga letak lokasi pedagang dan area permainan seharusnya tidak berdekatan, agar ruang bermain anak dapat dimanfaatkan sepenuhnya.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil pembahasan diatas diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada kawasan taman dalam bermain anak membutuhkan aneka jenis permainan yang berbeda. Fasilitas permainan yang telah disediakan pada taman terbilang cukup bervariasi, namun sayang permainan tersebut telah usang sehingga perlu pembaharuan. Perbandingan anak yang bermain dan besar ruang bermain tidak sebanding. Dengan ruang bermain yang cukup, dan fasilitas yang bagus akan membantu tumbuh kembang anak, kemampuan motorik, sensorik, dan intelektual anak. Permainan skateboard akan membantu keseimbangan tubuh bagian bawah anak, dan melatih mental anak.
2. Kondisi lingkungan dan elemen buatan pada taman harus memberikan kemudahan dalam setiap aktivitas anak. Elemen buatan yang sekiranya hanya menimbulkan bahaya bagi anak harus diantisipasi agar tidak menyakiti anak. Sirkulasi pada area taman sudah cukup baik. Material perkerasan yang diterapkan sudah baik, tidak membahayakan anak dan mampu menyerap air hujan. Rumput yang ada pada kawasan taman dikategorikan sebagai elemen alami yang berfungsi sebagai penyaring udara, dan menyerap air hujan.
3. Fasilitas permainan yang ada pada kawasan taman harus tetap dalam pengawasan orang tua. Hal ini dikarenakan ada beberapa permainan yang berbahaya anak dibawah 12 tahun. Seperti permainan skateboard yang tidak diperuntukkan oleh anak dibawah umur. Fasilitas permainan anak dan lokasi pedagang harus jauh agar memberikan privasi bagi anak.
4. Anak akan cenderung bermain dengan orang yang memiliki ketertarikan atau minat yang sama dengan dirinya meskipun ia belum mengenal orang tersebut. Hal ini dikarenakan anak merasa ia memiliki kesamaan dengan orang lain sehingga tidak takut untuk berinteraksi. Hal tersebut merupakan hal yang positif bagi anak, namun dengan catatan anak tetap harus berada dibawah pengawasan orang tua guna menghindari hal yang tidak diinginkan.
5. Banyaknya ragam kegiatan pada kawasan taman membentuk ruang-ruang tersendiri secara tidak kasat mata yang menjadikan batasan tersendiri. Seperti halnya dengan ruang bermain anak yang bersisian dengan ruang jual beli, menjadikan anak cenderung enggan dan merasa canggung bermain dikawasan tersebut dikarenakan anak merasa terintimidasi. Untuk menghindari hal tersebut dapat dengan memberikan jarak antar ruang bermain anak dengan ruang jual beli.

DAFTAR PUSTAKA

Buku (monograf) :

- Carr, S. F. (1992). *Public Space. Australia : Press Syndicate of the University of Cambridge*
- Findlay, L. C., Girardi, A., & Coplan, R. J. (2006). Links between empathy , social behavior , and social understanding in early childhood. *Early Childhood Research Quarterly*, 21, 347359. Tersedia dari <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2006.07.009>
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (5th ed.). *Jakarta: Erlangga.*
- Mafra, H. (2015). Development of learning and social skills in children with learning disabilities : an educational intervention program. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 209(July), 221228. Tersedia dari <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.220>

Jurnal :

- Budiyono, D., dkk. (2021). Desain Taman Olahraga Pada Stadion Kejapanan di Kecamatan Gempol, Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur. *Jurnal Akses Pengabdian Vol 6 No 1*.
- Effendi, D., Waani, O.J., Sembel.A. (2017). Pola Perilaku Masyarakat Terhadap Pemanfaatan Ruang Terbuka Publik di Pusat Kota Ternate. *Jurnal Arsitektur Vol. 4 No 1*.
- Hantono, Dedi. (2019). Kajian Perilaku Pada Ruang Terbuka Publik. *NALARS : Jurnal Arsitektur Vol. 18 No 1*.
- Hariz, A. (2013). Evaluasi Keberhasilan Taman Lingkungan di Perumahan Padat Sebagai Ruang Terbuka Publik. *Jurnal Arsitektur ITB Vol 24 No 2*.
- Hernowo, Endi., dan Navastara, M. A. (2017). Karakteristik Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Bahari di Kecamatan Cilandak Jakarta Selatan. *Jurnal Teknik ITS, Vol. 6 No 2*.
- Prakoso, Susinety., dan Dewi, Julia. (2018). Rasa Kelekatan Anak Pada Ruang Publik Terpadu Ramah Anak. *NALARS : Jurnal Arsitektur Vol. 17 No 1*.
- Purwanto, Edi. (2014). Privatisasi Ruang Publik Dari Civic Centre Menjadi Central Bussines Centre. *Tata Loka Vol 16 No 3*.
- Rahmiati, D & Prihastomo, B. (2018). Identifikasi Penerapan Konsep Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Pada Taman Kambang Iwak Palembang. *Vitruvian : Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan*.
- Rosyidin, W.F., Dkk. (2017). Analisis Spasial Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) "PUSPITA" Sebagai Urban Resilience di Kelurahan Pesanggrahan Jakarta Selatan. *Jurnal Geografi, Edukasi, dan Lingkungan (JGEL) Vol 1 No 1, 19-26*.
- Sugiyanto, E. (2017). Optimalisasi Ruang Terbuka Hijau Sebagai Ruang Publik di Taman Ayodia Kota Jakarta Selatan. *Jurnal Sosial dan Humaniora Vol 6 No 1*
- Suteja, M.S., & Ratnaningrum, R. (2016). Evaluasi Pemanfaatan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak di Rusunawa Tambora Jakarta. *Lembaga Penelitian dan Publikasi Ilmiah Universitas Tarumanagara*.
- Suteja, M.S., Ratnaningrum, D., & Anggraini, D. (2018). Evaluasi Ruang Publik Sebagai Ruang Sosial Yang Ramah Anak Pada Peremajaan Rusunawa Tambora. *Lembaga Penelitian dan Publikasi Ilmiah Universitas Tarumanagara*.
- Tamariska, S.R., & Ekomadyo, A. (2017). Place-Making Ruang Interaksi Sosial Kampung Kota : Studi Kasus : Koridor Jalan Tubagus Ismail Bawah, Bandung. *Jurnal Koridor 8(2), 172-183*.
- Triharini, M. (2020). Rancangan Bilik Dongeng Sebagai Sarana Interaksi Sosial Antar Generasi Lansia dan Anak-Anak. *Jurnal Sositologi, ITB.*

Tugas Akhir :

- Kristi, R. (2018). *Evaluasi Aspek Fungsi Sosial dan Estetika Taman Bendosari Kota Salatiga*. Diakses dari <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/16654>
- Namira, Siti. (2017). *Penerapan Tempat Sampah Pilah Dengan Pengelompokkan Jenis Sampah Serta Perilaku Masyarakat Dalam Membuang Sampah Pada Taman-Taman Kota Medan*. Diakses dari <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/16613>