

Linkage Sport Center dan Pemukiman dalam Fenomena Placemaking

Studi Kasus: *Sport Center* Indramayu

Rakhmat Ade Maulana¹, Hastuti Saptorini², Ayesha Putri³

¹Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

²Dosen Pembimbing Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

³Asisten Dosen Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel : 18512021@students.uii.ac.id

ABSTRAK: *Sport Center Indramayu bertujuan memfasilitasi kebutuhan masyarakat Indramayu untuk melakukan kegiatan olahraga dan sebagai penunjang acara-acara kegiatan olahraga. Faktor ramai pengunjung dan letak strategis serta adanya konektivitas dengan pemukiman menjadikan sport center sebagai magnet di kabupaten Indramayu. Adanya kegiatan komersial pada konektivitas Sport Center Indramayu setiap akhir pekan menjadi sarana untuk rekreasi, sehingga masyarakat menjadikan Sport Center bukan hanya pemenuhan kebutuhan fisik melainkan juga untuk kebutuhan ekonomi. Kegiatan komersial di konektivitas Sport Center dan Pemukiman dipengaruhi beberapa faktor dan mempunyai ciri khas tersendiri, oleh karena itu kajian ini bertujuan untuk mengetahui proses terjadinya kegiatan tersebut serta bagaimana pola dan tipologi kegiatan komersialnya. Metode pengamatan langsung dengan pendekatan placemaking, digunakan sebagai alat untuk mengidentifikasi fenomena tersebut, didukung dengan tinjauan hasil studi yang relevan dengan fenomena tersebut. Kegiatan komersial di konektivitas Sport Center dan Pemukiman terjadi karena magnet Sport Center, kegiatannya memusat dan mengikuti pola konektivitasnya. Kegiatan komersial sangat teratur memiliki pengelompokan yang jelas sesuai dengan barang dagangan mereka jual.*

Kata kunci: *Linkage, Sport Center, Pemukiman, Kegiatan Komersial, Placemaking*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sport Center Indramayu Merupakan tempat olahraga dan fitness berlokasi di Karanganyar, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat. Di *Sport center* ini dapat melakukan berbagai jenis olahraga seperti lari, voli, senam dan badminton serta adanya fasilitas *fitness* seperti angkat beban, *body building*, *power lifting*, *endurance training*, *indor jogging equipment* dan lain-lain. *Sport Center* Indramayu dapat memfasilitasi masyarakat Indramayu untuk memenuhi kebutuhan fisik yaitu dengan berolahraga, untuk menunjang acara-acara olahraga yang sering diadakan di Indramayu, menjadi tempat untuk berekreasi masyarakat Indramayu, dan diharapkan dapat menjadi magnet dalam perkembangan Kabupaten Indramayu.

Akhir pekan merupakan waktu yang banyak digunakan masyarakat untuk mengunjungi *Sport Center* melakukan kegiatan olahraga untuk memenuhi kebutuhan fisik dan kesehatan, serta adanya latihan olahraga rutin komunitas dan atlet yang dilaksanakan diakhir pekan sehingga kondisi *Sport Center* ramai pengunjung pada waktu tersebut. Pengunjung *Sport Center* kebanyakan merupakan masyarakat sekitar yang tinggal

pemukiman dekat dengan *Sport Center*. Lokasi yang strategis dan akses yang saling terhubung sehingga memudahkan untuk masyarakat mengunjungi *Sport Center*.

Keberadaan *Sport Center* memiliki dampak yang besar bagi kawasan pemukiman sekitar *Sport Center* karena adanya konektivitas dari keduanya yaitu Jalan Olahraga, juga merupakan akses utama keluar masuk menuju *Sport Center* menjadikan Jalan Olahraga ramai dan padat lalu lintas selain itu memudahkan untuk melakukan kegiatan komersial. Masyarakat sekitar *Sport Center* menfaatkan hal tersebut untuk melakukan kegiatan komersial setiap akhir pekan, baik di Jalan Olahraga maupun didalam *Sport Center*, seperti ruang parkir dan ruang-ruang kosong dimanfaatkan untuk lapak berjualan.

Adanya fenomena kegiatan komersial dipengaruhi oleh perkembangan *Sport Center* yang diharapkan masyarakat agar *Sport Center* bukan hanya untuk kebutuhan fisik melainkan juga untuk dapat membangkitkan sektor perekonomian, bagi pelaku usaha, pedagang kaki lima dan kuliner.

Penelitian ini untuk mengkaji bagaimana faktor dan proses terjadinya fenomena terbentuknya ruang-ruang kegiatan komersial yang dipengaruhi oleh konektivitas pemukiman dan *Sport center*. Sehingga didapatkan temuan fenomena kegiatan komersial yang berada di *Sport Center* Indramayu.

Identifikasi Masalah

Permasalahannya, Adanya kegiatan komersial, memanfaatkan jalan utama *Sport Center* dan ruang-ruang olahraga dijadikan sebagai tempat berjualan sehingga adanya pencampuran aktivitas pada *Sport Center*. Kondisi *Sport Center* yang pada akhir pekan penuh dengan sampah bekas kegiatan komersial dan beberapa fasilitas yang rusak akibat kegiatan komersial tersebut. Disisi lain masyarakat mengaharapkan *Sport Center* Indramayu, kegiatan komersial dapat membantu perekonomian masyarakat sekitar.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses fenomena *Placemaking* di Jalan Olahraga sebagai konektor *Sport Center* dan pemukiman?
2. Bagaimana pola dan tipologi aktivitas dari *Placemaking* dari konektivitas *Sport Center* dan pemukiman?

STUDI PUSTAKA

A. Linkage

Linkage merupakan sebuah berupa garis semu yang menghubungkan elemen satu dengan elemen yang lainnya, *nodes* satu dengan *nodes* yang lain, atau kawasan satu dengan lainnya. Garis tersebut dapat berupa ruang terbuka yang berbentuk segaris, jalur pedestrian, jaringan jalan, dan lain sebagainya. *Linkage* memiliki lima elemen yang dapat membentuk hubungan secara visual diantaranya adalah elemen visual garis (*line*), sumbu (*axis*), koridor (*corridor*), sisi (*edge*), dan irama (*rythm*). (Trancik Roger, 1986)

Teori *linkage* yaitu sebuah sistem yang diambil dari garis yang menghubungkan antar unsur-unsur bagian kota. Penekanannya lebih kepada sirkulasi daripada ruang. Sirkulasi tersebut menjadi generator pembentuk kota, dengan penekanan pada koneksi dan pergerakan akan tetapi kebutuhan ketentuan ruang harus diperhatikan. *Linkage* merupakan teori penekanan hubungan pergerakan yang terjadi pada beberapa bagian

kawasan kota seperti hubungan sebuah tempat satu dengan tempat yang lainnya. (Jurnal Arsitektur PURWARUPA *Volume* 01 No 2 September 2017)

B. Pemukiman

Pemukiman merupakan lingkungan hunian yang meliputi manusia dan alam sekitarnya, untuk dapat menunjang kebutuhan dan kelangsungan hidup sehari-hari. Dimana sebuah permukiman dapat memiliki ciri khas masing-masing bergantung pada interaksi manusianya. Dalam suatu kawasan pemukiman, manusia merupakan pelaku utama kehidupan disamping makhluk hidup lainnya seperti: tumbuhan, hewan, dan lainnya. Dalam sebuah kehidupan manusia umumnya membutuhkan berbagai hal yang dapat menunjang kebutuhan sehari-hari untuk kelangsungan hidup mereka.

Suatu pemukiman itu terdiri dari isi yaitu manusia, baik secara individual maupun dalam komunitas masyarakat, sedangkan lingkungan dan pemukiman menjadi sebuah wadah bagi kehidupan manusia dan merupakan perwujudan dari tata nilai, sistem sosial, dan budaya masyarakat yang membentuk suatu kesatuan komunitas sebagai bagian dari lingkungan permukiman tersebut. (Admindpu, Artikel: Rumah, Perumahan, dan Permukiman, Yogyakarta, Dinas Pekerjaan Umum Perumahan dan Kawasan Permukiman Kabupaten Kulon Progo)

C. Placemaking

Place tidak hanya memiliki pandangan secara fisik saja namun juga ditekankan pada pengalaman ruang yang dirasakan oleh pengguna ruang tersebut. *Placemaking* memiliki 4 kriteria utama yaitu: *sociability*, *access and linkage*, *uses and activities*, dan *comfort and image*. (Bohl, Charles C. 2002)

Ada 3 komponen yang dapat mendukung kesuksesan dalam fenomena *placemaking* dapat dilihat sebuah tempat yaitu; fungsi dan aktifitas, fisik, dan citra/budaya. Komponen fisik merupakan sebuah elemen-elemen fisik, diantaranya yaitu bentuk dan tata massa bangunan, intensitas bangunan, ruang terbuka, sirkulasi pejalan kaki, sirkulasi kendaraan dan parkir, dan preservasi bangunan. Komponen fungsi dan aktivitas merupakan sebuah fungsi dan aktivitasnya baik utama maupun pendukung dalam sebuah kawasan tersebut. (Jurnal Ilmu Arsitektur ISSN 2614-3976 *Volume* 01 No 2 Tahun 2018)

D. Kegiatan Komersial

Kegiatan komersial merupakan suatu kegiatan pertukaran atau jual/beli barang dan jasa untuk memperoleh keuntungan dengan cara perdagangan. Dari beberapa aktivitas komersial biasanya lahir dari suatu lokasi yang di dekatnya terdapat aktivitas/kegiatan lain, seperti aktivitas perkantoran, pendidikan, pemerintahan, perumahan dan lain sebagainya. Salah satu alasan keberadaan aktivitas komersial, bertujuan untuk memberikan pelayanan kebutuhan untuk masyarakat. Selain itu, dengan adanya aktivitas lain di sekitar aktivitas komersial ini, menjadi daya tarik masyarakat untuk datang. (A. B. Firdaus & R. Haryanto/Teknik PWK (Perencanaan Wilayah Kota) Kajian Karakteristik dan Persebaran Aktivitas Komersial Di Kawasan Koridor Jalan Seturan, Sleman Vol 5(2), 2016, 106-117)

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Konektivitas *Sport Center* Indramayu dan pemukiman



Gambar 1. Peta: Linkage Sport Center dan Pemukiman
Sumber: Penulis 2020

Lingkup Spasial

Ruang lingkup spasial didasarkan pada lokasi *Sport Center* sebagai pendukung terjadinya proses placemaking sehingga lokasi yang menjadi fokus penelitian, kemudian Jl. Olahraga dimana area tersebut merupakan konektivitas dari *Sport Center* dan pemukiman. Adapun penggal jalan wilayah studi:

Utara : Jl. Di Panjaitan,

Barat : Jl. Kapten Arya,

Selatan : Jl. Olahraga dan

Timur : Jl. Tj. Pura

Lingkup Subtansial

Ruang lingkup aspek subtansial placemaking berlangsung di 2 titik yang terpusat, adanya konektivitas dari keduanya. Untuk mengetahui pola dan tipologi aktivitas kegiatan komersial penelitian dilakukan meliputi :

- Jalan Olahraga sebagai pusat kegiatan komersial dan konektivitas dari pemukiman dan Sport Center.
- Sport center* meliputi parkir dan ruang-ruang kosong yang dimanfaatkan untuk lapak berjalan.

Lingkup Temporal

Kegiatan komersial berlangsung setiap akhir pekan yaitu hari Sabtu dan Minggu. Batas waktu penelitian 06:00 – 10:00 pagi, waktu dimana dimulai dan berakhirnya kegiatan komersial. Dan hari biasa, Senin-Jumat untuk melihat kondisi kegiatan komersial di hari biasa.

Metode Pencarian Data

Melakukan Observasi dengan metode pengumpulan data dan mengadakan pengamatan secara langsung ke lapangan dengan pendekatan placemaking. Digunakan sebagai alat untuk mengidentifikasi fenomena yang terjadi, mengidentifikasi kekhasan konektivitas Sport center dan pemukiman, dan mengidentifikasi pola dan tipologi kegiatan

komersial. Pengambilan data primer melalui alat perekam gambar (fotografi) untuk merekam gambar, data fisik dan fenomena yang ada. Data sekunder berupa tinjauan hasil studi yang memuat teori- teori yang relevan terhadap fenomena yang diangkat.

Metode Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data bersifat kualitatif. Data yang diperoleh dilapangan mengenai pelacemaking, meliputi: proses terjadinya placemaking, analisis pola dan tipologi aktivitas placemaking, kondisi eksisting *sport center* dan Jalan Olahraga, fungsi, serta kecenderungan pemanfaatan sebagai kegiatan komersial. Selanjutnya dianalisis dan dipaparkan secara deskriptif serta melakukan pemetaan untuk mendapatkan gambaran fakta yang ada. Penarikan kesimpulan menggunakan metode *Human Behavior Mapping* penyajian hasil analisis dan temuan-temuan meliputi; pola dan tipologi, proses aktivitas, hubungan-hubungan dan pemanfaatan placemaking pada konektivitas *Sport Center* dan Pemukiman.

HASIL & PEMBAHASAN

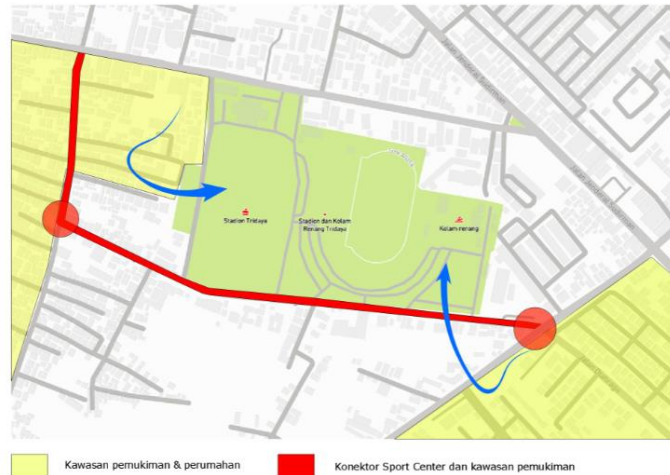
A. Latar Belakang Pemukiman

Perkembangan kawasan pemukiman di *linkage Sport Center* Indramayu terjadi karena adanya proses urbanisasi dan pembangunan daerah. Peningkatan jumlah penduduk pada kawasan pemukiman tersebut berpengaruh meningkatnya kebutuhan pada layanan sarana dan prasarana. Selain itu pelayanan dari infrastruktur yang lengkap juga sangat berpengaruh pada meningkatnya aktivitas ekonomi yang ada di dalam kawasan pemukiman konektivitas tersebut, oleh karena itu kawasan pemukiman tersebut menjadi semakin ramai dan akhirnya menjadi semakin padat penghuni. Perkembangan tersebut berdampak semakin bertambahnya kebutuhan lahan untuk menampung kegiatan-kegiatan masyarakat sehingga memunculkan tekanan ruang yang akhirnya lahannya hijau menjadi terbatas.

Pertumbuhan kawasan pemukiman di *linkage Sport Center* Indramayu yang memusat disebabkan karena masyarakat memilih tempat yang dekat dengan kegiatan aktivitas lain seperti tempat kerja/perkantoran, pendidikan dan lain sebagainya. Perkembangan tersebut akan semakin melebar karena di dalam kawasan pemukiman tidak mampu menampung aktivitas yang semakin ramai.

Penghuni kawasan pemukiman di *linkage Sport Center* Indramayu sedikit dari penghuni bekerja sebagai pedagang dan jasa, kebanyakan masyarakat yang berjualan adalah masyarakat yang tinggal dekat dengan jaringan jalan, mereka memanfaatkan lahan depan rumah mereka untuk membuat toko atau sekedar lapak jualan di siang hari maupun malam hari., Mayoritas dari penghuni kawasan tersebut banyak sebagai tenaga kerja baik di pemerintahan maupun swasta karena keberadaan kawasan pemukiman di *linkage Sport Cente* tersebut yang sangat strategis, menjadi pendukung perkembangan kawasan daerah Kabupaten Indramayu yang dilihat dari segi pelayanan sarana dan prasarana.

B. Latar Belakang Fenomena *Placemaking* Pengaruh Pemukiman



Gambar 2. Peta : Linkage *Sport Center* dan Pemukiman

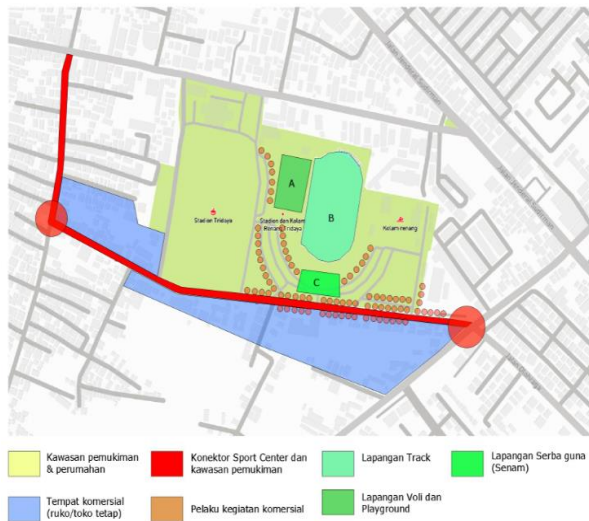
Sumber: Penulis 2020

Sport Center Indramayu berada diantara 2 pemukiman yang saling terhubung, adanya jalan yang menghubungkan pemukiman 1 dengan yang lainnya memudahkan masyarakat untuk melakukan aktivitas mereka sehari-hari. Keberadaan pemukiman yang terhubung oleh konektivitas yaitu JL. Olahraga menyebabkan jalan tersebut ramai dilalui orang. Hal tersebut yang menjadikan mayoritas penghuni 2 Pemukiman ini mencari penghasilan untuk kebutuhan sehari-hari mereka dengan berjualan.

Salain itu, terlepas dari pengaruh ekonomi pemukiman tersebut juga dipengaruhi oleh perkembangan pada kawasan tersebut, adanya aktivitas lain di kawasan pemukiman di *linkage Sport Center* selain aktivitas komersial yang dilakukan untuk mencari penghasilan, yaitu adanya aktivitas pendidikan dan pemerintahan, yang menyebabkan kegiatan mereka terpusat pada 1 kawasan.

Pengaruh Kegiatan Olahraga

Kegiatan komersial yang berada di *linkage Sport Center* dan Pemukiman di latar belakangnya adanya kegiatan olahraga yang masyarakat lakukan rutin setiap akhir pekan di *Sport Center*. Dari berbagai usia yang datang ke *Sport Center* untuk melakukan kegiatan olahraga. Mayoritas anak muda lebih mengemari lapangan trek dan voli, anak-anak menggemari lapangan bermain sedangkan orangtua kebanyakan melakukan olahraga senam di lapangan serba guna. *Sport Center* menjadi magnet pada kawasan tersebut karena dinilai dapat memberikan dampak yang baik bagi masyarakat sekitar, bukan hanya sebagai tempat kegiatan olahraga melainkan juga untuk membantu perekonomian kawasan tersebut.

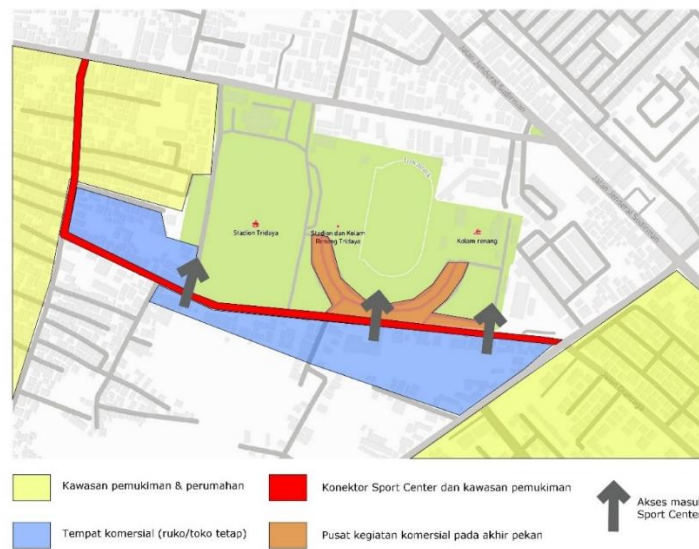


Gambar 3. Peta: Kegiatan Komersial dan Olahraga di *Linkage Sport Center* dan Pemukiman
 Sumber: Penulis 2020



Gambar 4. Foto: Kegiatan Komersial dan Olahraga di *Linkage Sport Center* dan Pemukiman
 Sumber: Penulis 2020

Pola Dan Tipologi *Placemaking*



Gambar 5. Peta: Pola dan Tipologi *Placemaking* pada konektivitas *Sport Center* dan Pemukiman
 Sumber: Penulis 2020

Pola kegiatan komersial yang terjadi pada konektivitas Sport Center Indramayu mengikuti jaringan Jalan Olahraga, namun kegiatan mereka terpusat dan mempunyai pengelompokan sesuai dengan barang dagangan mereka. Selain di Jalan Olahraga pedagang juga memanfaatkan ruang ruang kosong yang berada di dalam Sport Center untuk berjualan, dengan pola yang melingkar mengikuti lapangan trek hal ini didasari agar mereka tidak mengganggu sirkulasi orang keluar masuk Sport Center, selain itu juga dengan

pola yang melingkar mengikuti lapangan trek mudah untuk pengunjung melihat barang dagangan mereka.

Pola Dan Tipologi Pada Hari Biasa

Kondisi pada hari biasa cukup sepi pedagang tidak seramai akhir pekan, pedagang banyak didominasi oleh pedagang makanan dan minuman, Mereka berjualan disepanjang Jalan Olahraga dan pintu masuk Sport Center karena area tersebut area yang paling ramai dilalui oleh orang.

Kegiatan berjualan mereka biasanya pada Siang hari sampai Sore hari karena pada sore hari Sport Center digunakan oleh anak-anak muda berolahraga, selain itu juga sore hari banyak masyarakat yang melewati konektivitas tersebut untuk pulang kerja dan pulang sekolah.



Gambar 6. Peta: Pola dan Tipologi Kegiatan Komersial pada hari biasa
Sumber: penulis 2020



Gambar 7. Foto : Pola dan Tipologi Kegiatan Komersial pada hari biasa
Sumber: penulis 2020

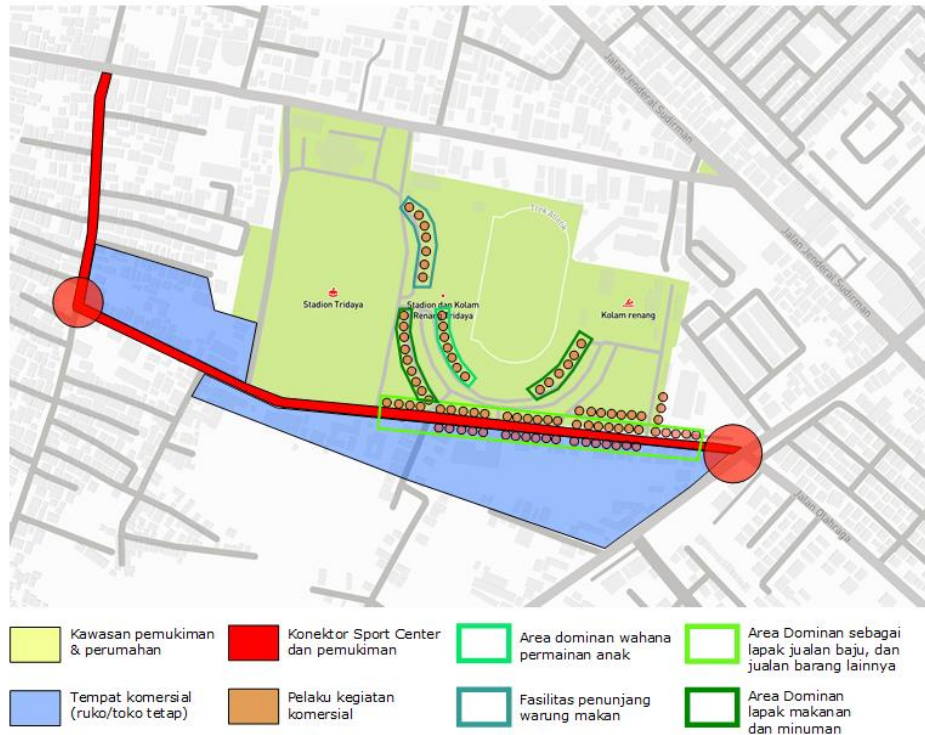
Pola Dan Tipologi Akhir Pekan

Kondisi akhir pekan pada konektivitas *Sport Center* dan pemukiman sangat berbeda dengan hari biasa ini dikarenakan banyak pengunjung yang melakukan kegiatan olahraga sehingga kondisinya sangat ramai pengunjung, Kegiatan Komersial pada konektivitas tersebut memusat dan mempunyai pola yang teratur, para pedagang mempunyai pengelompokan sesuai dengan barang dagangan mereka, hal ini dipengaruhi oleh faktor dari aktivitas pengunjung *Sport Center*.

Para pedagang makanan dan minuman banyak mendominasi area dekat dengan lapangan olahraga seperti lapangan trek dan lapangan serbaguna, pedagang pakaian dan lainnya mendominasi Jalan Olahraga karena dekat dengan area parkir dimana banyak keluarga-keluarga yang berkumpul yang hanya sekedar rekreasi diarea tersebut. Sedangkan pedagang mainan dan wahana anak-anak berada dekat dengan lapangan playground yang menyesuaikan target pasar mereka.

Pemanfaatan ruang-ruang kosong *Sport Center* untuk lapak jualan para pedagang, menyebabkan adanya pencampuran aktivitas dalam satu ruang. Hal tersebut juga mempengaruhi kondisi *Sport Center* pada akhir pekan menyebabkan penuh dengan sampah bekas kegiatan komersial dan beberapa fasilitas yang rusak akibat kegiatan komersial tersebut tidak mempengaruhi proses kegiatan tersebut karena sampai saat ini masih

dilakukan dikakhir pekan. Kegiatan komersial menjadikan magnet tersendiri untuk orang mengunjungi *Sport Center*, Kegiatan komersial yang sudah berlangsung dinilai memberikan dampak yang cukup baik bagi masyarakat sekitar, selain menambah penghasilan, juga untuk melakukan kegiatan olahraga ataupun sekedar untuk rekreasi di akhir pekan.



Gambar 8. Peta: Pola dan Tipologi Kegiatan Komersial pada akhir pekan
Sumber: Penulis 2020



Gambar 9. Foto: Jalan Olahraga: Konektivitas *Sport Center* dan Pemukiman pada akhir pekan
Sumber: Penulis 2020



Gambar 10. Foto: Jalan Olahraga: Konektivitas *Sport Center* dan Pemukiman pada akhir pekan

Sumber: Penulis 2020



Gambar 11. Foto: Jalan Olahraga: Konektivitas *Sport Center* dan Pemukiman pada akhir pekan

Sumber: Penulis 2020

KESIMPULAN / TEMUAN

Dari hasil analisis dan data yang didapat bahwa fenomena *placemaking* pada konektivitas *Sport Center* dan pemukiman di Indramayu dapat disimpulkan:

- Pengaruh pemukiman kurang begitu kuat dalam kegiatan *placemaking*, karena tidak semua penghuni pemukiman yang bekerja sebagai pedagang dikonektivitas tersebut, selain itu kegiatan yang hanya ramai diakhir pekan tidak terlalu memberikan dampak yang banyak bagi ekonomi mereka. Namun dinilai baik adanya komersial sebagai rekreasi akhir pekan mereka.
- *Sport Center* dan kegiatan olahraga menjadikan magnet yang paling kuat melatar belakangi fenomena *placemaking* tersebut, Adanya kegiatan komersial didasari faktor banyaknya pengunjung *Sport Center*.
- Pola kegiatan komersial memusat dan mengikuti jaringan jalan konektivitas *Sport Center* dan pemukiman, hal tersebut karena faktor ramai dan juga sirkulasi yang mendukung untuk kegiatan komersial.

- Pola kegiatan komersial sangat teratur memiliki pengelompokan yang jelas sesuai dengan barang dagangan mereka, hal tersebut dikarenakan agar pengunjung mudah untuk membeli dagangan mereka.
- Hari biasa pedagang masih tetap ada untuk berjualan namun tidak sebanyak pada akhir pekan, kebanyakan mereka berdagangan di konektivitas Sport Center dan pemukiman karena faktor banyak dilalui oleh masyarakat pemukiman.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- A. B. Firdaus & R. Haryanto/Teknik PWK (Perencanaan Wilayah Kota) Kajian Karakteristik dan Persebaran Aktivitas Komersial Di Kawasan Koridor Jalan Seturan, Sleman Vol 5, no 2, 2016, 106-117.
- Mauldy Ahmad Fadhillah, Pingkan Nuryanti, Jurnal Langkau Betang, Desain Lanskap Jalan K.H. Abdullah Bin Nuh Berbasis Green Street, Vol. 5, No. 2, Tahun 2018.
- Nugroho Cahyo Agung, Ari Widyati Purwantiasning & dedi hantono, Jurnal Arsitektur PURWARUPA Volume 01 No 2 September 2017. Dapat diakses; <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/629263>
- Sri Wahyuni, Jurnal Ilmu Arsitektur, *PLACEMAKING* SEBAGAI STRATEGI REVITALISASI KAWASAN Studi Kasus: Kawasan Pecinan Kota Makassar, ISSN 2614-3976 Volume 01 No 2 Tahun 2018.

Situs Web

- Admindpu, Artikel: Rumah, Perumahan, dan Permukiman, Yogyakarta, Dinas Pekerjaan Umum Perumahan dan Kawasan Permukiman Kabupaten Kulon Progo. Dapat diakses; <https://dpu.kulonprogokab.go.id/detil/52/rumah-perumahan-dan-permukiman>

Buku

- Bohl, Charles C. (2002). *Placemaking: Developing Town Center, Main Streets and Urban Village*. Washington DC: The Urban Institute.
- Perrin, Gerald A. 1981. *Design for Sport*. Butterworths Design Series. England.
- Sungguh, Asad. (1992). *Kamus Ekonomi Perdagangan*. Jakarta; Media Pratama.
- Trancik Roger, (1986). *Finding Lost Space [Book]*. Newyork: Van Nostrad Reinhold Company