

STUDI KASUS PADA DAYA TARIK PELATARAN MASJID GEDHE KAUMAN YOGYAKARTA BAGI ANAK UNTUK BERMAIN

Athifah Salma Husna¹, Rini Darmawati², Yulia Rizqilahi³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 21512028@students.uii.ac.id

ABSTRAK: *Pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta adalah ruang terbuka publik yang terdapat beragam aktivitas di dalamnya. Awalnya pelataran dirancang untuk pelaksanaan acara pada hari-hari penting, namun ketika sedang tidak dipakai kegiatan masjid, maka banyak anak memanfaatkan ruang publik tersebut. Studi ini mempelajari bagaimana proses placemaking sehingga Pelataran Masjid menjadi daya tarik anak untuk bermain. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif yang berfokus pada variabel comfort & image dari teori The Place Diagram dan teori perkembangan anak oleh Papilia & Olds untuk meneliti terbentuknya placemaking ruang bermain anak. Tahapan penelitian dilakukan dengan pengamatan langsung, wawancara dengan anak-anak dan pengunjung, studi literatur, place-centered map, dan analisis. Hasil menunjukkan terdapat tiga area pada pelataran yaitu area bermain, area berkumpul, dan area berdagang. Ruang yang terbentuk di pelataran masjid pada masing-masing area memiliki perbedaan kondisi, suasana dan daya tarik tersendiri untuk anak-anak bermain. Elemen alami, elemen buatan, dan interaksi sosial menjadi faktor ruang yang terbentuk dapat dimaknai sebagai ruang bermain.*

Kata Kunci: Anak Bermain, Pelataran Masjid, Placemaking Ruang Publik.

PENDAHULUAN

Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta atau Masjid Agung Daerah Istimewa Yogyakarta berada di sebuah pemukiman bernama Kampung Kauman. Kampung Kauman berada di Kelurahan Ngupasan di Kecamatan Gondomanan, Yogyakarta. Dikutip melalui *website* Tribun News oleh Nugraha (2020), Masjid Gedhe Kauman dibangun pada masa Sultan Hamengkubuwana I pada tanggal 29 Mei 1773 sebagai tempat ibadah di lingkungan Keraton dan sebagai pusat pembelajaran agama Islam di Yogyakarta. Masjid Gedhe Kauman memiliki arsitektur Jawa yang khas dengan atap limasan dan pintu utama berukir. Masjid ini juga memiliki nilai sejarah sebagai tempat pembelajaran agama Islam di masa lalu (Masfiah, 2012).

Pelataran Masjid Gedhe Kauman digunakan sebagai ruang publik sejak dahulu kala, terutama pada acara sakral Keraton atau Grebeg. Pelataran ini juga berperan sebagai tempat berteduh dan area untuk aktivitas. Aksesibilitas menuju pelataran Masjid Gedhe Kauman dinilai sangat baik dan teratur (Amalia, 2021). Fungsi utama Pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta sebagai tempat beribadah dan sebagai destinasi wisata religi. Pada hari-hari biasa, pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta digunakan untuk aktivitas sehari-hari bagi anak-anak seperti bermain dan berkumpul.

Aktivitas tersebut termasuk dalam teori *placemaking*. Teori *placemaking* merupakan cara yang digunakan oleh kelompok pengguna bidang arsitektur ini untuk menciptakan ruang dan tempat. *Placemaking* merupakan proses menciptakan tempat berkualitas dimana orang ingin tinggal, bekerja, bermain dan belajar (Wyckoff, 2014).

Menurut Muasaroh dan Herlily (2020), *placemaking* terjadi pada semua orang, termasuk anak-anak. Kebutuhan ruang bagi anak-anak untuk bereksplorasi dan mengeluarkan imajinasinya.

Menurut Siregar & Kusuma (2015), ruang terbuka publik berperan penting terhadap karakter dan budaya masyarakat di wilayah perkotaan tersebut, karena dapat memadukan lingkungan, masyarakat, dan kesehatan melalui pendekatan ekologis untuk kesejahteraan masyarakat berbasis kontak dengan alam.

Adanya pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta menjadi bagian ruang terbuka publik, sebagai tempat warga lokal untuk beraktivitas, termasuk berjualan, tempat bermain anak-anak, dan akses menuju Kampung Kauman. Khususnya pada akhir pekan terdapat aktivitas bermain anak-anak.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan pada masjid ini adalah mengenai kualitas Pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta secara umum. Saputra (2019) mengatakan kualitas ruang terbuka pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta secara umum dinilai memiliki kualitas ruang terbuka yang sangat baik, hal ini ditinjau berdasarkan aspek *image*. Selain itu, Surya G (2018) meninjau mengenai daya tarik wisata Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta. Pada kedua penelitian tersebut, menilai fasilitas dan aksesibilitas yang cukup baik pada masjid ini. Sementara, perbedaan dengan kedua penelitian tersebut adalah penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ruang bermain anak melalui pendekatan *placemaking* pada Pelataran Masjid Gedhe Kauman.

Pendekatan *placemaking* digunakan untuk meneliti ruang bermain anak di Pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta. Penelitian *placemaking* di ruang bermain anak ini penting untuk memastikan bahwa Pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta dirancang dengan memperhatikan kebutuhan dan kepentingan anak-anak dalam bermain, dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak-anak.

Rumusan Masalah

Bagaimana ruang (*space*) pada Pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta dapat menjadi daya tarik anak untuk beraktivitas?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengkaji proses *placemaking* di Pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta sehingga menjadi daya tarik anak untuk beraktivitas.

KAJIAN PUSTAKA

1. Peran Pelataran Masjid Gedhe Kauman

Menurut Amalia (2021), Pelataran Masjid Gedhe Kauman sejak lama digunakan sebagai tempat publik untuk acara sakral Keraton atau Grebeg. Namun, seiring berjalannya waktu, ia menjadi lebih ramai dan lebih sering diakses oleh orang-orang di sekitar dan di luar kota karena sejarahnya.

Di Pelataran Masjid Gedhe Kauman ada banyak aktivitas, termasuk bisnis, tempat bermain anak-anak di lingkungan, tempat wisata, dan akses ke Kampung Kauman. Seperti pada pelataran Masjid Raya Bandung yang merupakan alun-alun Kota Bandung, pelatarannya digunakan anak-anak pada sore hingga malam hari untuk area bermain anak karena memiliki area memiliki lapangan yang luas sehingga anak-anak dapat leluasa untuk bermain dan bergerak (Dianty dan Dwisusanto, 2020).

2. Aktivitas Bermain

MJ Langeveld dikutip oleh Siti Nurhayati (2021) mengatakan bahwa aktivitas bermain membuat anak-anak menjadi lebih sibuk. Bagi anak-anak, belajar bisa terjadi sambil bermain. Berbagai pembelajaran hidup diperoleh anak melalui bermain, yang merupakan alam semestanya.

Synder (1982) dan Hurlock (1978) dikutip oleh Aptareka B. et al (2022), menyatakan bahwa ada tiga unsur fasilitas area bermain anak:

1. Terdapat dua elemen dalam ruang spasial, yaitu alami (vegetasi, kondisi topografi, udara, dll) dan arsitektur (warna, dimensi ruang, bentuk, dll)
2. Strata masyarakat, budaya lokal, kemampuan ekonomi, dan lain-lain telah mencakup dimensi sosial, budaya, dan ekonomi.

3. Cara area bermain digunakan dan diperuntukkan bagi anak merupakan salah satu aspek pandangan anak.

3. Placemaking ruang publik

Ruang publik yang baik dalam *Project Public Space* (2017) adalah tempat diadakannya perayaan, pertukaran sosial dan ekonomi, pertemuan teman, dan percampuran budaya. Dalam mengevaluasi ribuan ruang publik di seluruh dunia, PPS menemukan bahwa agar berhasil, ruang-ruang tersebut umumnya memiliki empat kualitas, yaitu:

1. *Access and Linkages*, adalah variabel yang berkaitan dengan kemudahan akses dan hubungan. Hubungan suatu tempat dengan lingkungan sekitarnya, baik visual maupun fisik, dapat dilihat.
2. *Comfort & image*, yakni faktor yang menentukan kenyamanan dan kesan yang dihasilkan saat melakukan aktivitas. Kenyamanan dapat berupa kenyamanan visual (kebersihan, keindahan), gerak, termal, audio, keamanan, dan kesan yang dihasilkan.
3. *Uses & activities*, variabel yang dapat menunjukkan penggunaan stimulan yang tersedia dari aktivitas yang terbangun.
4. *Sociability*, yaitu variabel yang menunjukkan bagaimana interaksi pengguna terjadi.

Secara khusus, penelitian memfokuskan pada faktor *comfort & image* pada poin *crime statistics* yang berkaitan dengan parameter *safe*, *clean*, dan *green*. Ketiga parameter itu dijelaskan dengan gagasan dari UNICEF yang dikutip oleh Dewi A (2022), kota yang ramah anak adalah kota yang melindungi hak-hak anak sebagai warga kota. Tiga indikator utama yang diharapkan dalam penerapan kota ramah anak adalah:

1. Aman berjalan di jalan, bertemu dan bermain dengan temannya (*safe*)
2. Memiliki ruang hijau untuk hewan dan tanaman (*green*)
3. Hidup di tempat yang bebas polusi (*clean*)

Parameter *safe* menjadi penting diperhatikan. Menurut Baskara (2011) yang dikutip dari Gede Wardana Putra et al (2021), bermain dengan bahan yang tidak aman atau desain permainan yang membahayakan dapat menyebabkan cedera pada anak-anak.

Parameter *green* berhubungan langsung dengan hubungan anak-anak dengan alam. Menurut Dopko et al (2019), ada manfaat langsung dari anak-anak menghabiskan waktu di alam, seperti pengaruh positif yang lebih tinggi, peningkatan energi, dan berkurangnya kemarahan.

Parameter *clean* seperti yang dijelaskan sebelumnya, hidup di tempat yang bebas polusi. Selanjutnya, dijelaskan lebih lanjut oleh Maria et al (2021) taman secara ekologis harus memberikan lingkungan yang sehat bagi anak, dengan vegetasi yang cukup dan udara yang segar. Taman juga harus memberikan aspek rekreasi, yaitu menjadi tempat yang nyaman bagi anak, teduh, bebas dari gangguan sekitar seperti sampah dan polusi, dan memiliki fasilitas pendukung yang cukup untuk memenuhi kebutuhan dan minat anak.

4. Perkembangan Anak

Menurut Papilia dan Olds (1993) dikutip oleh Ronggur Hutapea (2015), terdapat aspek perkembangan anak yang saling berkaitan, yaitu:

1. Perkembangan fisik, yang mencakup pertumbuhan dan perubahan dalam kemampuan fisik dan motorik. Pada usia ini, anak mulai melakukan segala sesuatu sendiri dan dengan kemampuan sendiri.
2. Perkembangan intelektual, anak-anak mulai belajar mengenal dan mengingat benda-benda di sekitarnya.
3. Perkembangan kepribadian dan sosial, anak-anak mulai belajar berkomunikasi, mengungkapkan emosi dan pikiran mereka kepada temannya.

Menurut Khoiruzzadi et al (2020), latihan untuk menguatkan otot anak usia dini penting untuk perkembangan motorik mereka. Perkembangan motorik anak usia dini terdiri dari motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar melibatkan penggunaan otot besar dan memerlukan energi, seperti berlari, jalan-jalan, menari, dll. Motorik halus hanya menggunakan otot kecil, seperti menyusun balok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta, Kampung Kauman. Kampung Kauman tidak memiliki tempat bermain anak yang dapat digunakan leluasa oleh anak-anak sehingga anak-anak memilih bermain di pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta. Lokasi tersebut ramai dikunjungi anak-anak pada sore hari, terutama pada akhir pekan saat anak-anak libur sekolah.



Gambar 1 Peta Lokasi Pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta
Sumber: *Google Maps*, 2023

Tabel 1. Variabel, indikator, dan parameter

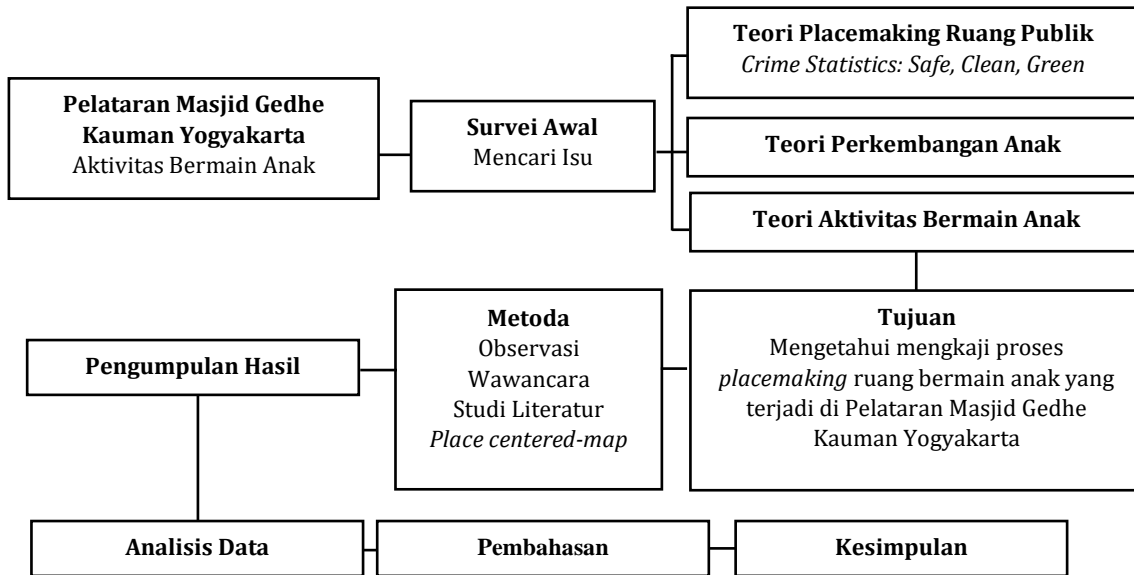
Variabel	Indikator	Parameter
Aktivitas anak	Interaksi sosial	Macam kegiatan berkumpul Macam kegiatan bermain
	Aman	Letak dan jenis elemen buatan
Pelataran Masjid	Nyaman	Letak dan jenis obyek
	Hijau	Letak dan jenis alami

Sumber: Penulis, 2023

Metode yang digunakan dengan pendekatan deskriptif kualitatif mengumpulkan berbagai informasi dan data. Terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui untuk mendapatkan hasil penelitian yang diharapkan. Berikut tahapan yang dilewati:

1. **Survey Lapangan (Observasi)**
Melalui pengamatan langsung di lokasi, survei lapangan (observasi) dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data berupa dokumentasi (foto, video, catatan, dll.) yang diperlukan. Setelah itu, data dikategorikan dan diteliti secara keseluruhan.
2. **Studi literatur**
Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan data melalui referensi dari berbagai buku, jurnal penelitian, dan tulisan. Tulisan lain yang relevan kemudian dikaji dan disimpulkan.
3. **Wawancara**
Untuk mendapatkan informasi langsung dari masyarakat yang dituju tentang lokasi, kegiatan anak-anak, dan lingkungan sekitar, wawancara dilakukan. Kemudian, hasil wawancara disesuaikan dengan keadaan di lapangan.
4. **Place-centered map**
Untuk membuat *place-centered map* di lokasi, aktivitas anak-anak dan kondisi lingkungan diamati. Kriteria yang digunakan untuk membentuk konsep *placemaking* berbasis *The Place Diagram* yang dikembangkan oleh PPS. Namun secara khusus,

penelitian meneliti beberapa faktor *comfort & image*, pada poin *crime statistics* yang berkaitan dengan parameter *safe, clean, dan green*.

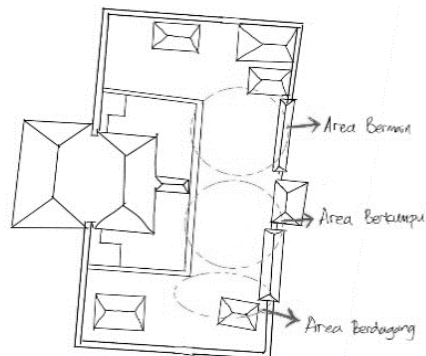


Gambar 2 Diagram Alur Penelitian
Sumber: Penulis, 2023

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta dikenal sebagai sebagai Masjid Agung Daerah Istimewa Yogyakarta yang terletak di sebelah barat kompleks Alun-Alun Utara. Salah satu fasilitas area yang terdapat di Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta adalah pelatarannya. Pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta seringkali digunakan untuk pelaksanaan acara-acara formal seperti Grebek Syawal. Namun, pada kesehariannya pelataran digunakan untuk aktivitas sosial warga lokal seperti berkumpul, bermain, dan berdagang.



Gambar 3 Titik Area Aktivitas Pengguna
Sumber: Sketsa Penulis, 2023

Terdapat tiga titik area yaitu area bermain anak, area berkumpul, dan area berdagang. Dari ketiga titik area tersebut memiliki perbedaan kondisi dan situasi yang berbeda. Semua titik area tersebut merupakan bagian ruang publik dari Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta.

Pada titik area bermain anak, rata-rata yang menggunakan area ini merupakan anak-anak dari warga lokal Kampung Kauman. Aktivitas yang terjadi di area ini berupa aktivitas bermain anak, seperti bermain sepak bola oleh anak-anak laki-laki, bermain engklek oleh anak-anak perempuan, dll. Melalui wawancara yang telah dilakukan, pelataran yang luas dan datar dari paving menjadi alasan utama anak-anak memilih bermain di titik area

tersebut. Selain itu, teduhnya pepohonan yang berada di area tersebut dapat menjadi tempat beristirahat anak-anak setelah lelah bermain. Puncak waktu anak-anak bermain adalah sore hari hingga malam hari.



Gambar 4 Suasana Area Bermain Anak
Sumber: Dokumentasi Observasi Penulis, 2023

Pada titik area berkumpul merupakan area tanpa pepohonan dan tidak terdapat jauh dari bangunan. Area berkumpul ini digunakan tidak hanya untuk berkumpul saja melainkan juga digunakan untuk aktivitas bersepeda anak-anak dengan rentang usia 5-10 tahun. Pengguna dari area ini tidak hanya warga lokal namun juga titik kumpul wisatawan dengan kelompoknya.



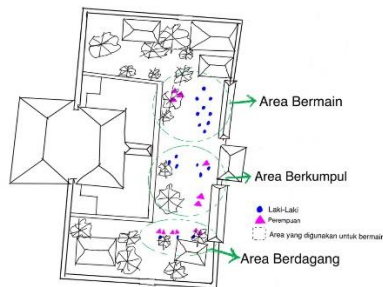
Gambar 5 Suasana Area Berkumpul
Sumber: Dokumentasi Observasi Penulis, 2023

Pada titik area berdagang berada di selatan pelataran. Di titik ini, terdapat sekelompok orang dewasa sedang berkumpul dan mengobrol dengan rentang usia 17-50 tahun. Dari hasil wawancara dengan pedagang di area tersebut, mengatakan bahwa pedagang memilih area tersebut untuk berdagang karena teduhnya pepohonan dan bayangan dari bangunan sekitar pelataran.



Gambar 6 Suasana Area Berdagang
Sumber: Dokumentasi Observasi Penulis, 2023

PEMBAHASAN



Gambar 7 Place-centered map
Sumber: Sketsa Penulis, 2023

Pada area bermain, terdapat kelompok besar yang berisi 9 orang anak laki-laki yang sedang bermain sepak bola dengan memanfaatkan lahan yang luas dan terdapat kelompok kecil yang berisi 3 orang anak Perempuan yang sedang bermain dengan memanfaatkan teduh nya pepohonan dan bangunan sekitar. Kemudian pada area berkumpul terdapat beberapa kelompok yang sedang berkumpul dengan aktivitas yang berbeda, 3 anak laki-laki dan 2 anak Perempuan sedang bersepeda, di sisi lain ada 3 anak laki-laki dan 1 anak perempuan sedang berkumpul dan berbincang santai. Sedangkan pada area berdagang, terdapat 3 pedagang laki-laki yang sedang berjualan dan 6 orang Perempuan yang sedang menikmati makanan yang dibeli di pedagang tersebut.

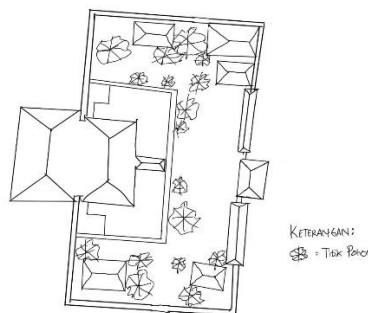
Faktor terbentuknya *placemaking* di Pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta yaitu karena memiliki lahan yang luas sehingga cukupnya ruang yang digunakan, adanya peneduh alami dan buatan seperti pepohonan dan bangunan sekitar, dan lingkungan yang terjaga kebersihannya.

Tabel 2. Faktor terbentuknya *placemaking* di Pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta

Parameter	Titik Area Ruang Bermain Anak	Titik Area Berkumpul	Titik Area Berdagang
Kecukupan Ruang	✓	✓	✓
Teduh-Ada Pohon	✓	-	✓
Teduh-Bayangan Bangunan	✓	-	✓
Kebersihan	✓	✓	✓

Sumber: Penulis, 2023

Titik area berdagang memenuhi semua parameter dari kecukupan ruang hingga kebersihan yang terjaga. Hal ini membuat anak-anak yang bermain di titik area bermain anak menjadi tertarik untuk membeli jajanan yang ada di titik area berdagang. Titik area berdagang juga tidak jarang untuk digunakan berkumpul orang-orang ketika titik area berkumpul sedang ramai.



Gambar 8 Analisis *Place-centered Map*, parameter Teduh-Ada Pohon

Sumber: Sketsa Penulis, 2023

Ruang bermain dapat didefinisikan sebagai faktor ruang yang terbentuk. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) elemen alami/natural (tumbuhan, air, dll.) tersedia untuk mereka; (2) perkerasan (paving block) digunakan untuk mereka bermain bola, berlari, bersepeda, dll.; dan (3) anak-anak seusianya banyak dikunjungi.

Tabel 3. Faktor ruang yang terbentuk dapat dimaknai sebagai ruang bermain

Faktor dimaknai ruang bermain	Keterangan
Elemen alami/natural	Anak mendapatkan udara yang baik dan sehat dari elemen alami seperti pepohonan yang rindang. Anak-anak juga lebih senang bermain di tempat teduh seperti di bawah pepohonan.
Elemen buatan	Elemen buatan menjadi penunjang anak bermain disaat membutuhkan lahan dengan perkerasan seperti paving untuk bermain sepeda, bermain sepak bola, dll.
Interaksi sosial seusianya	Anak-anak usia berinteraksi satu sama lain untuk berteman, berkenalan, dan bersosialisasi. Hal tersebut merupakan aspek penting dalam perkembangan anak.

Sumber: Penulis, 2023



Gambar 9 Pepohonan sebagai Elemen Natural

Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2023



Gambar 10 Paving sebagai Elemen Buatan

Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2023



Gambar 11 Interaksi sosial anak-anak

Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2023

KESIMPULAN

Penelitian terkait *placemaking* yang terbentuk di Pelataran Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta karena memiliki lahan yang luas dan banyaknya pengguna yang merupakan anak-anak dengan aktivitas bermain. Ruang yang terbentuk di pelataran masjid pada masing-masing area memiliki perbedaan kondisi, suasana dan daya tarik tersendiri untuk anak-anak bermain. Puncak waktu anak-anak bermain yaitu pada sore hari hingga malam hari.

Daya tarik anak-anak untuk bermain dapat dilihat melalui parameter interaksi sosial, di masjid. Dari parameter interaksi sosial menghasilkan bahwa alasan anak-anak bermain karena adanya rekan seusianya untuk berinteraksi bermain bersama.

Ruang bermain dapat didefinisikan sebagai faktor ruang yang terbentuk dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa berhasil menghidupkan faktor *comfort & image* dengan menunjukkan pada parameter *safe*, anak-anak dapat dengan aman bermain dan beraktivitas karena adanya perkerasan berupa *paving block*. Pada parameter *clean* menunjukkan semua titik area aktivitas seperti area bermain, area berkumpul dan area berdagang terjaga kebersihannya. Parameter *green* menunjukkan banyaknya pepohonan rindang di sekitar pelataran masjid menghasilkan udara yang baik untuk anak-anak dan suasana yang nyaman untuk pengguna pelataran masjid.

Dengan adanya faktor-faktor dalam terbentuknya *placemaking* di Pelataran Masjid Gede Kauman Yogyakarta dapat ditemukan bahwa tidak hanya faktor lokasi yang berperan dalam terjadinya aktivitas bermain anak di pelataran masjid tetapi juga peran interaksi yang terjadi antar anak usia dan faktor keamanan, kebersihan, dan keasrian dalam mendukung aktivitas bermain pada anak-anak sehingga terwujud kondisi lingkungan ramah anak. Diharapkan pada penelitian berikutnya dapat dilakukan terkait *placemaking* ruang bermain anak di Pelataran Masjid Gede Kauman Yogyakarta dengan lebih detail dan memapu merekomendasikan pengembangan kajian sebagai acuan pembangunan fasilitas ruang publik yang mendukung masyarakat terutama anak-anak dalam bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, V. (2021). Kualitas Ruang pada Pelataran Masjid Gedhe Kauman. Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia 2021.
- Aptareka, B., & Darmawati, R. (2022). Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia 2022 Design Computation for Sustainable Architecture & Urbanism PLACEMAKING RUANG BERMAIN ANAK BAWAH JEMBATAN PERKOTAAN DI KALIBATA KOTA JAKARTA SELATAN.
- Dewi, A. K. (2022). OPTIMALISASI PENERAPAN KONSEP RUANG TERBUKA RAMAH ANAK PADA TAMAN TERPADU RIMBO BUJANG. <https://doi.org/10.17509/jaz.v5i1.40623>
- Dianty, G. P., & Dwisusanto, Y. B. (2020). Activity in Bandung city square as a public open space with open field concept. *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*, 5(1), 47–56. <https://doi.org/10.30822/arteks.v5i1.116>
- Dopko, R. L., Capaldi, C. A., & Zelenski, J. M. (2019). The psychological and social benefits of a nature experience for children: A preliminary investigation. *Journal of Environmental Psychology*, 63, 134–138. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2019.05.002>
- Gede Wardana Putra, I., & Ketut Agusintadewi, N. (2021). ASPEK KEAMANAN PADA KUALITAS FISIK FASILITAS BERMAIN ANAK TAMAN KOTA JANGGAN: MENUJU DENPASAR KOTA RAMAH ANAK.

- Habibullah, S., & Ekomadyo, A. S. (2021). PLACE-MAKING PADA RUANG PUBLIK: MENELUSURI GENIUS LOCI PADA ALUN-ALUN KAPUAS PONTIANAK. *Jurnal Pengembangan Kota*, 9(1), 36–49. <https://doi.org/10.14710/jpk.9.1.36-49>
- Khoiruzzadi, M., Barokah, M., & Kamila, A. (2020). Upaya Guru Dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial dan Motorik Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 40–51. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.561>
- Maria, C. R., Pandelaki, E., & Suprpti, A. (2021). Prinsip-prinsip taman ramah anak berdasarkan sudut pandang pengguna. *Region : Jurnal Pembangunan Wilayah Dan Perencanaan Partisipatif*, 16(2), 291. <https://doi.org/10.20961/region.v16i2.37913>
- Masfiah, U. (2012). ARSITEKTUR DAN PERAN MASJID GEDHE KAUMAN YOGYAKARTA DALAM LINTASAN SEJARAH. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 06(Arsitektur dan Peran Masjid Gedhe Kauman).
- Muasaroh, A. C., & Herlily. (2020). Placemaking through place attachment: Understanding children placemaking in Warakas, North Jakarta. *AIP Conference Proceedings*, 2230. <https://doi.org/10.1063/5.0004799>
- Nugraha, W. S. (2020, January 29). Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta. *Tribun Jogja*. <https://tribunjogjawiki.tribunnews.com/2020/01/29/masjid-gedhe-kauman-yogyakarta?page=all>
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (n.d.). GENERASI EMAS *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Volume 4 Nomor 1, Mei 2021 BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI.
- Project for Public Spaces. (2017). What Makes a Successful Place? <https://www.pps.org/article/grplacefeat> diakses pada 19 Oktober 2023
- Ronggur Hutapea, C., & Razziati, H. A. (n.d.). TAMAN BERMAIN ANAK DENGAN PENEKANAN ASPEK KEAMANAN DAN KENYAMANAN DI TAREKOT MALANG.
- Saputra, W. (2019). Persepsi Pengguna Terhadap Kualitas Ruang Terbuka Publik Pelataran Masjid Gedhe Kauman Melalui Pendekatan Placemaking. *Jurnal Arsitektur Dan Perencanaan*, 2, 1–16. <https://ejournal.unisayogya.ac.id/ejournal/index.php/JUARA/index>
- Siregar, H. H., & Kusuma, H. E. (n.d.). Tingkat Kenyamanan Taman Kota sebagai Ruang Interaksi-Masyarakat Perkotaan.
- Surya, G., Stie, M., Pariwisata, ", Yogyakarta, A. ", & Stie, A. (2018). Gani surya Miarsih dan Anwani ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BERKUNJUNG WISATAWAN KE OBYEK WISATA RELIGI MASJID GEDHE KAUMAN YOGYAKARTA. In *Journal of Tourism and Economic* (Vol. 1, Issue 2). <http://stieparapi.ac.id/ejurnal/>
- Wyckoff, M. A. (2014). DEFINITION OF PLACEMAKING: Four Different Types. www.miplace.org.