

## BERMAIN DALAM MEMORI PASAR MAINAN GEMBRONG DENGAN PENERAPAN *SPATIAL EXPERIENCE*

Aktaria Oktafiani<sup>1)</sup>, Fermanto Lianto<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,  
aktaria.315180221@stu.untar.ac.id

<sup>2)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, fermantol@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-07-2022, revisi: 14-08-2022, diterima untuk diterbitkan: 03-09-2022

### Abstrak

Situs Pasar Gembrong dalam kawasan Jatinegara, Jakarta Timur merupakan kawasan perbelanjaan yang menjadi berbagai tujuan pelancong yang datang untuk memperoleh mainan murah. Namun potensi yang dimiliki Pasar Gembrong tidak selamanya memiliki eksistensi, adanya perkembangan infrastruktur jalan di dekatnya menjadi suatu penghambat para penjual untuk tetap menjajakan dagangannya. Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana upaya inovasi dalam mengembalikan memori Pasar Gembrong dalam segi arsitektur sekaligus cara menyatukan interaksi antar masyarakat kedalamnya. Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan memperoleh data lapangan untuk mengetahui fakta dan fenomena yang menggambarkan kondisi sebenarnya. *Spatial Experience* menjadi perantara dalam metode desain untuk mewujudkan bagaimana suasana Pasar Gembrong lama masuk ke dalam sebuah perancangan. Dirancang dengan tujuan mewadahi bagi pedagang kaki lima khususnya yang berasal dari Pasar Gembrong demi mengembalikan citra akan pasar mainan murah yang dikenal. Menerapkan konsep bermain dengan mengaplikasikan mainan *racing track* ke dalam sebuah filosofi bangunan, dimana pengunjung dan pengguna akan merasakan kegembiraan dengan permainan ataupun perbelanjaan yang ada di dalamnya. Hasil menunjukkan bahwa bangunan pasar mainan yang diaplikasikan dengan konsep bermain dapat menarik masyarakat sekitar kawasan khususnya anak-anak dikarenakan fasilitas bermain yang dapat terlihat menarik bagi pengguna maupun pengunjung yang akan datang ke dalam Pasar Mainan Gembrong dengan tujuan berbelanja maupun bermain.

**Kata kunci:** Bermain; Memori; Pasar; *Spatial Experience*

### Abstract

The Gembrong Market site in the Jatinegara area, East Jakarta, is an area that has become a variety of destinations that come to buy cheap toys. However, the potential of the Gembrong Market will not always have; the development of road infrastructure at one time is a seller's product to continue peddling his wares. The research was conducted to find out how the innovation efforts in restoring the memory of the Gembrong Market in terms of architecture as well as how to integrate interactions between communities into it. The qualitative descriptive method is used to obtain field data to find facts and phenomena that describe the actual situation. *Spatial Experience* is an intermediary in the design method to realize how the old Gembrong Market atmosphere entered a design. To accommodate street vendors, especially those from Gembrong Market, to restore the image of the known cheap toy market. The concept of playing is applied by racing track toys into a building philosophy, where users would feel joy with the games or games. The results show that the toy market building, which is applied with the concept of playing, can attract the surrounding community, especially children, because of the play facilities that can look attractive to users and visitors who would come to the Gembrong Toy Market with the aim of shopping and playing.

**Keywords:** Market; Memory; Play; *Spatial Experience*

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Jumlah penduduk yang tinggi, adanya pusat industri dan perekonomian juga perkembangan infrastruktur yang pesat menjadi identik dengan sebuah perkotaan. Semual hal tersebut menjadi sebuah daya tarik bagi masyarakat untuk mencoba peruntungannya pada kota. Salah satu fenomena yang dapat terlihat jelas ada pada kawasan Jatinegara tepatnya di Pasar Gembrong, ramainya pasar pada 15 tahun kebelakang dimana menjadi salah satu tujuan pelancong dari berbagai daerah untuk mencari mainan murah ada pada pasar tersebut. Pada masanya pasar tersebut menjadi suatu destinasi yang sangat ramai hingga menjarah ruang yang seharusnya menjadi ruang publik sehingga kemacetan dan keruwetan sudah menjadi pendampingnya.

Lima belas tahun menjadi waktu yang cukup lama untuk berjayanya Pasar Gembrong hingga adanya pembangunan infrastruktur jalan di dekatawasannya menjadi suatu penghambat bagi pedagang pada pasar tersebut (Putra, 2021), sehingga timbullah masalah dimana hilangnya interaksi sosial antar masyarakat dalam jual beli dan memori yang melekat akan pasar mainan pada kawasan tersebut secara perlahan memudar. Dari fenomena dan masalah yang ada tersebut, diperlukannya wadah yang dapat menjadi tempat untuk para pedagang menjajakan barang dagangannya sekaligus sebagai tempat dalam interaksi dan bersosialisasi antar masyarakat dengan suasana akan memori Pasar Gembrong seperti pada masanya.

Usaha pemerintah telah dilakukan dalam mengatasi masalah Pasar Gembrong sudah dilakukan dengan dibangunnya gedung Pasar Gembrong baru untuk mewedahi pedagang pada Pasar Gembrong lama. Kurangnya daya tarik masyarakat akan Pasar Gembrong baru, membuat usaha pemerintah tidak berjalan sesuai rencana dimana pedagang di Pasar Gembrong baru tidak mendapatkan pengunjung yang ramai (Firdaus, 2021), sehingga diperlukannya mengetahui faktor yang mempengaruhi daya tarik terhadap pasar mainan untuk selanjutnya dikembangkan menjadi hal yang menarik bagi pasar dengan sekaligus mengembalikan memori akan Pasar Gembrong lama.

### Rumusan Permasalahan

Aktivitas padat pasar menjadi aktivitas yang selalu didatangi masyarakat, Pasar Mainan Gembrong menjadi salah satunya. Tujuan masyarakat mencari berbagai macam mainan murah seiring berkembangnya suatu infrastruktur kota mengakibatkan adanya perubahan pada sebuah kawasan perkotaan hal itu yang dialami Pasar Gembrong. Permasalahan akan hilangnya aktivitas jual beli dan memori Pasar Gembrong sebagai mainan murah memudar akibat adanya penggusuran dalam peningkatan infrastruktur hingga menyebabkan hilangnya interaksi antar masyarakat pada kawasan sehingga dibutuhkannya upaya inovasi yang dapat dilakukan dalam mengembalikan memori kolektif Pasar Gembrong dalam segi arsitektur dan cara menyatukan interaksi antar masyarakat sekitar di dalam pengembalian memori Pasar Gembrong.

### Tujuan

Dampak yang terjadi akibat pembangunan kota dapat menghilangkan citra akan sebuah kawasan yang sudah melekat, membuat minat dan aktivitas masyarakat yang ada pada kawasan menghilang seperti Pasar Gembrong. Sehingga tujuan dari adanya perancangan dengan mendesain kembali sebuah pasar bermain Gembrong untuk mewedahi pedagang Pasar Gembrong sekaligus menarik kembali antusiasme masyarakat akan sebuah pasar mainan dengan citra lama akan Pasar Gembrong namun dengan permainan menyenangkan di dalamnya yang dapat menceritakan bagaimana pengalaman suasana akan Pasar Gembrong pada masanya.

## 2. KAJIAN LITERATUR

Pasar, memori kolektif, *playscape*, dan *spatial experience* menjadi kajian di dalam penulisan ini

untuk menjadi dasar dalam menganalisis hingga menghasilkan sebuah sintesis untuk melakukan sebuah perancangan.

### Pasar

Pasar tempat yang ramai didatangi manusia dengan tujuan membeli ataupun menjual barang barang, dapat bersifat permanen maupun periodik. Populasi lokal, budaya, dan lingkungan menjadi salah satu hal yang sangat diperhatikan dan diadopsi dalam terbentuknya sebuah pasar (Jain & Sagar, 2021). Pola tatanan pedagang saat menjajakan barang dagangannya dapat menggambarkan pola sebuah Kawasan (Gambar 1) (Jain & Sagar, 2021).



Gambar 1. Pasar dengan pola tatanan tertentu

Sumber: <https://id.hotels.com/go/thailand/best-thailand-night-markets>, diakses 8 Juli 2022

### Memori Kolektif

Pergerakan dan semua kegiatan yang ada pada sebuah ruang akan terekam menjadi sebuah arsitektur, yang membuat setiap manusia memikirkan suatu peristiwa setelah mengingat sebuah tempat. Ingatan yang melekat pada suatu tempat akan menjadi memori kolektif kepada penggunaannya sehingga menjadikan sebuah tempat yang selalu dikenang (Muhammad & Antaryama, 2016).

Memori yang melekat pada sebuah hal memiliki fungsi melestarikan akan citra yang dibuat untuk dan tentang suatu hal tersebut yang terletak pada identitasnya (Moliner & Bovina, 2019). Dalam arsitektur pemandangan kehidupan, cerita masa lalu, dan ruang ruang yang ada dan terbentuk menjadi sebuah memori kolektif yang mewakilinya (Gao, Han, Li, & Zhao, 2021).

### Bermain

Suatu ruang bermain merupakan hal yang menarik untuk dapat mengundang pengguna mengunjungi dan merasakan area tersebut (Gambar 2), dimana tempat bermain merupakan desain tempat dengan tujuan menjadi jaringan di dalam suatu kawasan yang menghubungkan dengan elemen lain dengan menjadi gambaran yang unik akan suatu ruang (Diamantouli & Fousteri, 2020).



Gambar 2. Ilustasi Bermain

Sumber: <https://www.archdaily.com/919837/nest-interactive-playscape-tri-lox/5d136b01284dd119d200027d-nest-interactive-playscape-tri-lox-photo>, diakses 8 Juli 2022

Bermain dapat menghasilkan perasaan kepuasan dan kesenangan yang sekaligus menjadi aktivitas merangsang gerak fisik yang mempengaruhi sifat maupun perilaku seseorang (Simatupang, 2005).

### ***Spatial Experience***

Pengalaman dan identitas suatu ruang akan terasa ketika suatu indra merasakan perasaan yang diperantarakan melalui sebuah material atau bahan, sehingga suatu lingkungan, kontekstual yang merangsang multi indra dan stimultan akan menghasilkan emosi yang menjadikan suatu tempat akan mempunyai identitas terhadap manusia tersebut yang diterjemahkan dengan sifat dan karakter ruang (Lee, 2022).

### **Akupunktur Perkotaan**

Akupunktur perkotaan menjadi proses alternatif dalam kerangka kerja yang disesuaikan dengan pembaharuan sebuah kawasan atau kota dengan intervensi ruang publik yang kecil namun dengan dampak transformative secara bertahap mewakili kerangka kerja yang dapat disesuaikan untuk pembaruan perkotaan (Cutieru, 2020).

## **3. METODE**

Dalam penyusunan tulisan ini digunakan metode pendekatan dalam penelitian dan perancangan diantaranya:

### **Metode Penelitian**

Penggunaan metode deskriptif kualitatif dalam penelitian dengan memperoleh data lapangan dan literatur yang berhubungan dengan topik objek penelitian yang akan dibahas untuk mengetahui fakta yang menggambarkan kondisi sebenarnya. Dalam penelitian kualitatif, perlu diketahui apa yang menjadi masalah dan isu sehingga muncul pertanyaan dalam tahap penelitian, yang selanjutnya dapat diselesaikan dengan bantuan pendekatan penelitian seperti *grounded theory* maupun studi kasus (Creswell, 2013).

### **Metode Perancangan dengan *Spatial Experience***

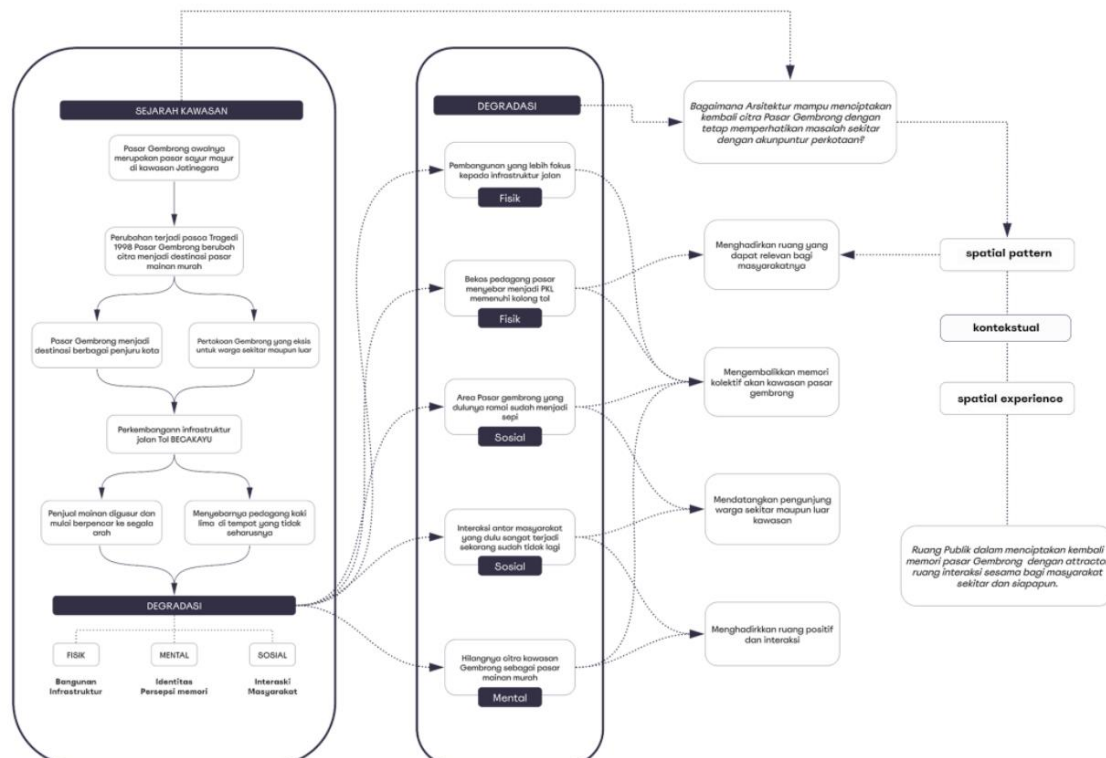
Dalam pengerjaan dan proses analisis digunakan beberapa metode dalam memahami kawasan yaitu dengan pendekatan *spatial pattern*. Pendekatan *spatial pattern* yang dapat dirasakan

secara visual, dalam skala besar maupun kecil dapat dirasakan dalam penglihatan manusia seperti polar uang (Salingaros, 2016). Pola-pola ruang dan penempatan dipelajari bagaimana para penjual menempatkan barang dagangannya dan juga menggunakan pendekatan kontekstual untuk memahami bagaimana karakteristik sekitar kawasan dengan kawasan yang terdegradasi.

Kedua Pendekatan antara *spatial pattern* dan kontekstual kembali digunakan dan diterapkan di dalam perancangan dengan metode *spatial experience* menerapkan keduanya di dalam sebuah desain untuk menghasilkan sebuah suasana di tempat lama yang terbawa akan ke tempat yang baru sehingga ada kesinambungan antara citra lama dengan tempat yang baru. Dalam perancangan pendekatan digunakan untuk menentukan penggunaan material maupun penempatan suasana. Nantinya setiap pemahaman tiap individu yang merasakannya tentang suatu tempat atau sekitarnya akan melibatkan diri sendiri dan tubuh sehingga membangun kesan atas kesadaran akan tempat tersebut (Kwon & Ledema, 2022).

### Kerangka Berpikir

Penggunaan diagram menjadi salah satu metode dalam menjabarkan isu masalah (Gambar 3) yang terjadi pada kawasan yaitu hilangnya citra aktivitas dan memori yang ada Pasar Gembrong untuk mengetahui penyebab dan akibatnya terjadinya berbagai macam degradasi mulai dari segi fisik, sosial, maupun mental pada kawasan sehingga menimbulkan pertanyaan dan solusi dalam segi arsitektur untuk menyelesaikan masalah dan harapan terselesaikannya masalah yaitu terciptanya kembali memori akan Pasar Gembrong dengan *attractor* ruang interaksi sesama bagi masyarakat sekitar.



Gambar 3. Kerangka Berpikir

Sumber: Penulis, 2022



Dari diagram yang terpapar kemudian dilanjutkan dalam perancangan dengan konsep yang dapat sekaligus menyelesaikan masalah untuk mencapai dan menjawab pertanyaan masalah. Kemudian dapat diketahui masalah tersebut terselesaikan.

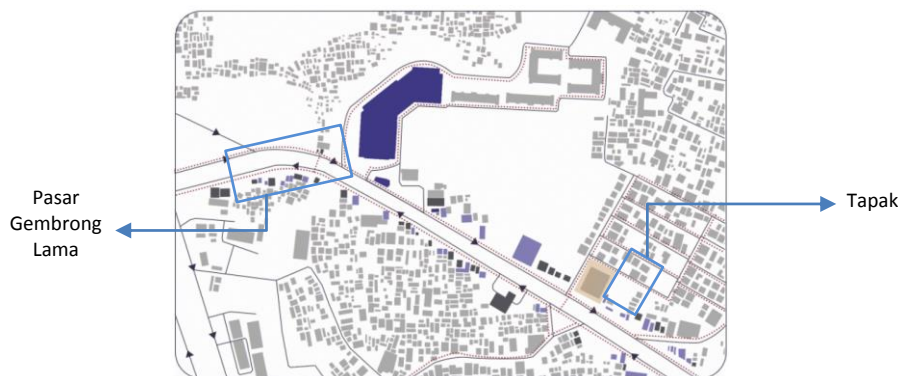
#### 4. DISKUSI DAN HASIL

##### Lokasi

Pada awal mula sejarahnya Pasar Gembrong yang sangat ramai merupakan pasar sayur mayur, namun setelah terjadi peristiwa 1998 Pasar Gembrong sempat menghilang, kemudian muncul kembali menjadi sebuah pasar mainan, dan dikenal sebagai pusat pasar mainan murah (Faiza, 2022). Setiap tahunnya Pasar Gembrong terus menunjukkan peningkatan pengunjung yang sampai dapat mengganggu jalanan dan ruang publik sekitar kawasan. Namun adanya perkembangan infrastruktur dengan pembangunan tol BECAKAYU (Bekasi–Cawang–Kampung Melayu) yang terjadi menghilangkan citra pasar mainan murah pada kawasan tersebut yang memberi dampak positif dan negatif terhadap kawasan, dimana kawasan tidak lagi terganggu hingga menimbulkan kemacetan dan keruwetan pada kawasan. Namun penataan pasar tersebut membuat menyebarnya para pedagang ke beberapa titik lokasi yang bukan seharusnya.

Titik perancangan terletak pada titik Pasar Gembrong baru dengan data sebagai berikut: Tapak berada di Jl. Jend. Basuki Rachmat, RT.4/RW.6, Cipinang Besar Selatan, Kec. Jakarta Timur (Gambar 4)

Luas Tanah : 3.400 m<sup>2</sup>



Gambar 4. Letak titik tapak dan lokasi Pasar Gembrong lama

Sumber: Penulis, 2022

Kondisi yang terjadi pada lokasi eksisting yang merupakan lahan dengan bangunan Pasar Gembrong baru yang pada dasarnya memiliki suasana seperti gedung pasar pada umumnya (Gambar 5 dan 6), berbeda dengan Pasar Gembrong lama yang tersebar di sepanjang jalan dengan ramainya interaksi jual beli. Karena hal itu masyarakat kurang memiliki minat akan pasar tersebut dikarenakan kurangnya *attractor* dalam sebuah bangunan yang dapat menarik daya minat yang melewatinya.



Gambar 5. Kondisi Eksterior Eksisting Tapak

Sumber: <https://www.antaranews.com/video/9315/lokasi-baru-pasar-gembrong-sepi-pembel>, diakses 8 Juli 2022



Gambar 6. Kondisi Interior Eksisting Tapak

Sumber: <https://news.detik.com/foto-news/d-3805485/pasar-cipinang-besar-tempat-relokasi-pedagang-pasar-gembrong/2>, diakses 8 Juli 2022

### Konsep dan Ide Desain

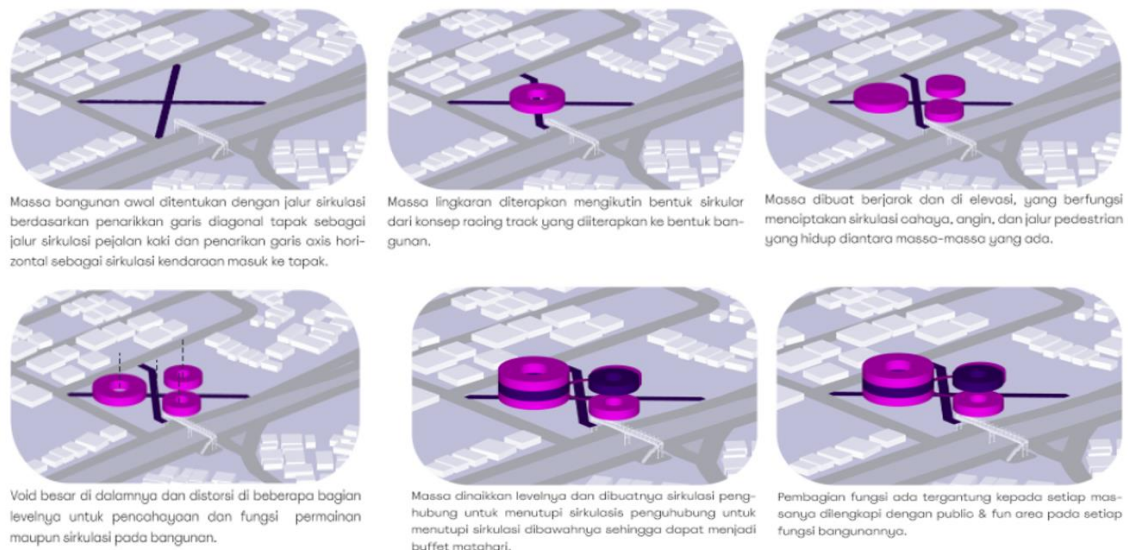
Mainan dan bermain menjadi kata kunci yang identik dengan Pasar Gembrong, didasarkan atas apa yang menjadi suatu ciri khas yang banyak dituju pengunjung datang ke kawasan tersebut. Program pasar menjadi program utama dalam mengembalikan memori dan aktivitas yang memang ada sebelumnya. Konsep bermain yang diterapkan ke dalam bangunan dengan program aktivitas di dalamnya yang dilengkapi dengan permainan sehingga siapapun yang datang ke dalam bangunan akan merasa senang dengan tujuan bermain maupun membeli mainan, sehingga bangunan akan terkesan menyenangkan.

Penerapan salah satu bentuk mainan ke dalam sebuah bangunan yaitu *racing track* sebagai konsep yang sering kali diminati karena menarik perhatian dan mata anak-anak, dan didasarkan aspek mental anak-anak ketika sedang berada di sebuah toko mainan yang sangat agresif dalam memilih dan membeli sekaligus menggambarkan saat mengitari kios-kios pasar mainan yang tidak beraturan, dianalogikan sebagai berjalan pada pengalaman suasana waktu lampau.

### Desain Bangunan

Pengembalian memori dan aktivitas pasar mainan yang menjadi tujuan utama menjadi dasar dari pembentukan program fungsi bangunan yaitu mengembalikannya aktivitas pasar dengan adanya permainan yang dapat menarik masyarakat sekitar seperti giant slide, super hammock, dan mini trampoline yang disesuaikan mengikuti bentuk modular bangunan. Adanya modular bentuk lingkaran pada bangunan dengan menerapkan bentuk *circular* menyesuaikan massa bangunan pasar (Gambar 7). Pembentukan bukaan yang besar dan banyak menjadi salah satu perhatian pada bangunan dikarenakan bangunan menggunakan ventilasi alami, sehingga sangat memperhatikan aspek bukaan angin pada bangunan. Bukaan yang besar dan ruang ruang

komunal yang besar sekaligus mengatasi masalah kurangnya ruang hijau pada kawasan dengan vegetasi pada setiap sisi bangunan.



Gambar 7. Proses pengolahan massa bangunan  
Sumber: Penulis, 2022

Modul-modul ruang pasar dengan tetap memperhatikan aspek-aspek lingkaran pada bangunan dan tetap memperhatikan standar dengan menyesuaikan struktur yang ada. Bangunan difokuskan kepada fungsi Pasar. Namun, *attractor* pada bangunan tetap diperhatikan dengan adanya permainan-permainan dengan tetap menerapkan konsep *circular* dari *racing track* seperti *giant slide* sehingga dapat menjadi daya tarik bagi yang melewatinya (Gambar 8).



Gambar 8. Hasil akhir desain Bangunan Pasar Gembrong  
Sumber: Penulis, 2022

### Penerapan *Spatial Experience*

Pendekatan *spatial experience* yang diterapkan dalam bangunan yang melibatkan lingkungan, manusia, dan kontekstual dengan mengembalikan pengalaman emosional akan Pasar Gembrong lama ke dalam perancangan dengan mengaplikasikan bagaimana *spatial pattern* penjualan Pasar Gembrong.

Penerapan yang terlihat ada pada bagian penggunaan material dan *tone* warna (Gambar 9 dan 10) yang menyesuaikan dengan kontekstual sekitar kawasan seperti penggunaan material kayu,



beton, dan kaca yang dominan juga warna-warna kontras pada bagian ruang dalam pasar yang diaplikasikan ke dalam bangunan.

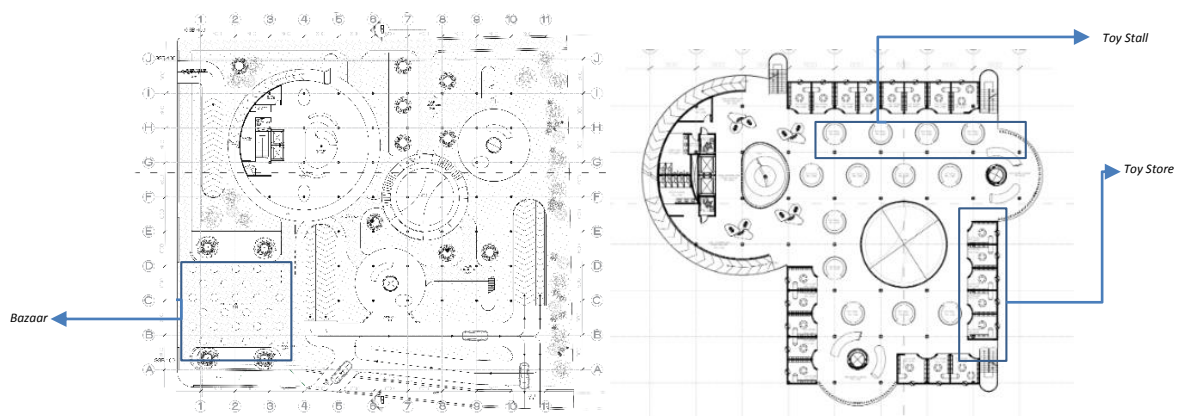


Gambar 9. Penerapan Material Kontekstual  
Sumber: Penulis, 2022



Gambar 10. Penerapan *Tone* Warna Kontekstual  
Sumber: Penulis, 2022

Penerapan pola-pola ruang berjualan ke dalam bangunan terlihat (Gambar 11) dimana modul-modul pasar yang ada pada bangunan tersebar pada lantai dengan fokus fungsi pasar yang ada pada lantai 2 dan 3, kecuali *mini toy stall* yang hanya ada pada bagian depan area tapak sebagai *bazaar*.



Gambar 11. Penataan Modul Pasar dan *bazaar*  
(Sumber: Penulis, 2022)

### Penerapan Aspek Bermain

Bermain yang sudah menjadi kata dalam konsep diterapkan ke dalam sebuah perancangan sehingga menghasilkan ruang-ruang besar yang digunakan untuk aspek bermain. Permainan yang ada dalam bangunan dapat menjadi suatu atraksi dalam menarik pengunjung, maupun menjadi zona transisi dan setelah berbelanja di dalam pasar (Gambar 12, 13, 14).



Gambar 12. Visualisasi *Playground Plaza*  
Sumber: Penulis, 2022



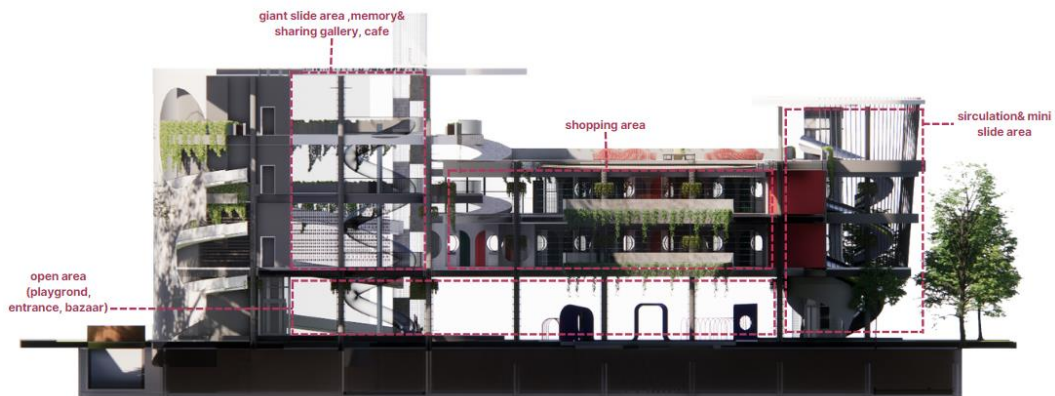
Gambar 13. Visualisasi Permainan *Giant Hammock*  
Sumber: Penulis, 2022



Gambar 14. Visualisasi Permainan *Giant Slide*  
Sumber: Penulis, 2022

### Modul Pasar

Bentuk dan jenis modul pasar pada bangunan yang terletak fokus pada lantai 2 dan 3 dilengkapi bazaar di lantai 1 (Gambar 15) terbagi menjadi 3 jenis sesuai dengan kebutuhan dan luasan ruang yang ada. Tiga jenis diantara:



Gambar 15. Potongan Aktivitas Ruang Bangunan  
Sumber: Penulis, 2022

### *Toy Store*

Modul ruang toko yang mengikuti standar dan menyesuaikan struktur dengan luasan 3m x 4m. Keamanan pada toko dengan penggunaan *rolling door transparent* dan adanya jendela *pivot* lingkaran yang sekaligus membantu sirkulasi udara (*cross ventilation*) tetap terjadi di setiap tokonya (Gambar 16). Pasar Gembrong memiliki 37-unit *toy store*.



Gambar 16. Visualisasi *Toy Market*  
Sumber: Penulis, 2022

### *Toy Stall*

*Stall* penjualan dengan 23 unit dengan modul berbentuk tabung dengan diameter 3m tersebar pada beberapa titik dengan *facade* modul tiang tiang baja yang sekaligus menjadi pintu yang dapat dilepas pasang sebagai keamanan *stall* (Gambar 17).



Gambar 17. Visualisasi *Toy Stall*  
Sumber: Penulis, 2022

### *Mini Toy Stall Bazaar*

Modul stall penjualan pada bagian *bazaar* luar dengan bentuk kubus yang memiliki luasan 1,5mx1,5m yang dapat dikunci dan ditutup untuk setiap modulnya (Gambar 18).



Gambar 18. Visualisasi *Mini Toy Stall Bazaar*  
Sumber: Penulis, 2022

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Penerapan konsep bermain dengan mengaplikasikan bentuk mainan ke dalam salah satu bagian di dalam bangunan dengan tetap memperhatikan segala aspek yang ada untuk menarik perhatian khususnya masyarakat sekitar. Hal ini akan mengingatkan kembali sebuah pasar mainan yang membuat minat dan aktivitas masyarakat yang ada pada Pasar Gembrong pada masanya dapat kembali dengan suasana yang sama, namun dengan atraksi yang berbeda. Konsep dasar bermain menjadi sebuah acuan aspek akan merespon permasalahan inovasi dan interaksi akan pasar mainan dengan penggunaanya. Penerapan desain dengan pendekatan *spatial experience* dengan memperhatikan bagaimana pola ruang dan kontekstual kawasan dapat menjadi salah satu cara dalam menerapkan pengalaman suasana ruang untuk mengembalikan citra akan sebuah Pasar Mainan Gembrong.

### Saran

Diharapkan konsep seperti ini dapat menjadi sebuah panutan yang dapat diterapkan dan dikembangkan pada pasar dan lokasi dengan program lain, sehingga mempunyai dampak positif yang menghidupkan interaktivitas masyarakat di suatu kawasan.

## REFERENSI

- Creswell, J. W. (2013). *Designing a Qualitative Study*. Dalam J. W. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (hal. 42). Thousand Oaks, California: Vicki Knight.
- Cutieru, A. (2020, September 25). *Urban Acupuncture: Regenerating Public Space Through Hyper-Local Interventions*. Dipetik Juli 5, 2022, dari Arch Daily: <https://www.archdaily.com/948304/urban-acupuncture-regenerating-public-space-through-hyper-local-interventions>
- Diamantouli, E.-A., & Fousteri, A. (2020). *Playscapes in the city of Larissa: a participatory design approach engaging architects, children and adults*. *The Urban Transcript Journal*, 3(1), 1-9.



- Diambil kembali dari <https://journal.urbantranscripts.org/article/playscapes-in-the-city-of-larissa-a-participatory-design-approach-engaging-architects-children-and-adults-eliki-athanasia-diamantouli-and-athina-fousteri/>
- Faiza, A. N. (2022, April 25). *Sejarah Pasar Gembrong , Surga Mainan Anak yang Hangus Terbakar*. Dipetik Juli 5, 2022, dari Sindonews.com: <https://metro.sindonews.com/read/753523/171/sejarah-pasar-gembrong-surga-mainan-anak-yang-hangus-terbakar-1650866682>
- Firdaus, A. (2021, Januari 30). *Pedagang Pasar Gembrong Baru andalkan pendapatan dari pelanggan tetap*. Dipetik Juli 6, 2022, dari Antara Kantor Berita Indonesia: <https://www.antaranews.com/berita/1975575/pedagang-pasar-gembrong-baru-andalkan-pendapatan-dari-pelanggan-tetap>
- Gao, S., Han, L., Li, C., & Zhao, L. (2021). Detecting the Evolution of Collective Memory Space Using a Space Syntax-Based Analysis Method in Beiyuanmen Historical and Cultural Block. *Scientific Research Publishing*, 9(4), 744-758. doi:10.4236/cus.2021.94044
- Jain, R. P., & Sagar, I. (2021). Architecture for the Future Market Places. *International Journal of Creative Research Thoughts (IJCRT)*, 9(3), 623-644. Diambil kembali dari <https://ijcrt.org/papers/IJCRT2103082.pdf>
- Kwon, J., & Ledema, A. (2022). Body and the Senses in Spatial Experience: The Implications of Kinesthetic and Synesthetic Perceptions for Design Thinking. *Frontiers in Psychology*, 13, 1-14. doi:10.3389/fpsyg.2022.864009
- Lee, K. (2022). The Interior Experience of Architecture An Emotional Connection between Space and the Body. *Buildings*, 12(3), 1-16. doi:10.3390/buildings12030326
- Moliner, P., & Bovina, I. (2019). Architectural Forms of Collective Memory. *International Review of Social Psychology*, 32(1), 1-11. doi:10.5334/irsp.236
- Muhammad, M. I., & Antaryama, I. N. (2016). Arsitektur Titik Balik: Participatory Design dan Memori Kolektif. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2), G-320 - G-324. Diambil kembali dari <https://media.neliti.com/media/publications/131772-ID-arsitektur-titik-balik-participatory-des.pdf>
- Putra, B. (2021, Mei 14). *Pasar Gembrong Masih jadi Surga Belanja Mainan Anak Bagi Warga Jakarta*. Dipetik Juli 9, 2022, dari Tribun Jakarta: <https://jakarta.tribunnews.com/2021/05/14/pasar-gembrong-masih-jadi-surga-belanja-mainan-anak-bagi-warga-jakarta>
- Salingaros, N. (2016). The Pattern of Architecture. *T3XTURE*, 3, 7-24. Diambil kembali dari <https://static1.squarespace.com/static/5b630c72b105985f9011d294/5b6ae69e8a413408424d11cd/5b6ae6b68a413408424d1715/1533732534536/salingaros-the-patterns-of-architecture-t3xture.pdf?format=original>
- Simatupang, N. (2005). Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 23-31. doi:10.21831/jpji.v3i1.6169

