

TEMPAT REKREASI DI KAWASAN PURI INDAH

Heriyanto¹⁾, Agustinus Sutanto²⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, jack_lee365@yahoo.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, afirawiniera@gmail.com

Masuk: 10-01-2020, revisi: 28-01-2020, diterima untuk diterbitkan: 09-05-2020 (doi: 10.24912/stupa.v2i1.6816)

Abstrak

Pada Dalam buku *"The Great Good Place"* yang ditulis oleh Ray Oldenburg pada tahun 1990. Dalam buku ini Oldenburg membagi place, dimana manusia menjalani kehidupan sehari-harinya, menjadi tiga yaitu first place, second place, dan third place. Menurut Ray Oldenburg, Tempat Pertama (First place) adalah rumah, Tempat Kedua (Second place) adalah tempat bekerja atau sekolah, dan Tempat Ketiga (Third place) adalah tempat bersantai (hangout) dan bersosialisasi. Bagi masyarakat perkotaan yang umumnya bersifat individualis, third place menjadi semacam kebutuhan, dimana di tempat-tempat tersebut mereka memiliki kesempatan menikmati hubungan sosial dengan orang lain dalam suasana yang santai. Lokasi Tapak yang terletak Di kawasan Puri Indah Termasuk Kawasan CBD (Central Business District) dimana banyak pegawai kerja yang menghadapi kerjaan tugas yang membuatnya stress. sehingga Tujuan dari proyek adalah untuk membangun satu wadah tempat relaksasi bagi pegawai kerja maupun pengunjung yang dari lippo mall meluangkan waktu kosong untuk berelaksasi Pelepas lelah, kebosanan dan kepenatan dan juga Sebagai imbalan subsisten activity. berdasarkan hasil Survey lapangan dan hasil Analisa lingkungan tapak. proyek yang berjudul *"Tempat Rekreasi Di Kawasan Puri Indah" / "Recreation Place At Puri Indah"* mempunyai programmatik bangunan yaitu: 1) Trampoline Arena 2) Public Market. 3) Food Hall. Trampoline arena yang memberi Fasilitas Aktivitas Rekreasi yang menyenangkan dengan konsep Tetris Dimana Aktivitas mengikuti Form. 2) publik market dimana tempat publik umum terbuka yang beraktivitas Berjualan-beli, aktivitas bersosialisasi antar penjual dan pembeli. 3) food hall menyediakan tempat duduk terbuka dimana pegawai kerja dapat melakukan Berdiskusi di dalam food hall.

Kata kunci: aktivitas; publik; Puri Indah; stres; third place

Abstract

In the book *"The Great Good Place"* written by Ray Oldenburg in 1990. In this book Oldenburg divides the place, where humans live their daily lives, into three namely first place, second place, and third place. First place according to Oldenburg is home, second place is a place to work, and third place is a place to relax (hangout) and socialize. For urban communities who are generally individualistic, third place becomes a kind of necessity, where in those places they have the opportunity to enjoy social relations with other people in a relaxed atmosphere. Site Location located in Puri Indah Area, including CBD (Central Business District) where many work employees who face work tasks that make it stressful. So the purpose of the project is to build a place of relaxation for employees and visitors of the lippo mall to take the time to relax Relaxing, boredom and fatigue and also as a counter-activity subsistence. Field survey results and environmental footprint analysis results. The project entitled *"Recreation Places in the Puri Indah Area" / "Recreation Place At Puri Indah"* has a building programmatic program, namely: 1) Trampoline Arena 2) Public Market. 3) Food Hall. Trampoline arena provide fun recreational activities with the concept of Tetris Where Activities follow Form. 2) public market where public places are open which activities Buy and sell, socializing activities between sellers and buyers. 3) food hall provides open seating where employees can work in a discussion in the food hall.

Keywords: activity; public; Puri Indah; stress; thirdplace

1. PENDAHULUAN

DKI Jakarta merupakan kota inti dari wilayah Metropolitan Jabodetabek yang memiliki kaitan dengan daerah daerah penyangga di Bodetabek. DKI Jakarta sebagai kota metropolitan, masyarakat sudah telah mempunyai gaya hidup masing-masing yang berbeda akan tetapi mempunyai kegiatan rutinitas yang intensif. namun dengan perkembangan zaman yang modern manusia membutuhkan tempat untuk berkumpul dan berinteraksi sosial dengan masing masing individu. Dalam buku *"The Great Good Place"* di tulis oleh Ray Oldenburg, dimulai dari tempat tinggal sampai tempat kerja/sekolah, tempat pertama (*First Place*) dimana tempat untuk beristirahat dan tempat relief yang nyaman. dan tempat kedua (*second place*) merupakan tempat kerja/sekolah. sehingga membutuhkan Tempat ketiga (*Third place*) sebuah tempat berkumpulnya orang orang yang bersifat publik dapat melakukan interaksi dan bersosialisasi dengan orang

Kawasan Puri Indah merupakan Kawasan Business District yang mempunyai Potensi besar untuk merencanakan Kawasan Perumahan Elite dan Kawasan Perkantoran Dengan Fasilitas Pendukung seperti Lippo mall dan Puri Indah Mall tempat rekreasi yang berupa shopping center dan Café. Dalam Kawasan Business district tentu saja memerlukan Tempat berkumpul bagi pegawai kerja dengan client. sehingga masyarakat di Kawasan Puri Indah sudah menjadi kegiatan Rutinitas bagi mereka yang ingin bertemu dengan orang di Mall. Namun, Dimasa Sekarang maupun yang akan datang masyarakat tidak dapat menghindari dari lingkaran status social. contoh seperti perbedaan yang kuat antara pusat belanja mewah dalam mall dan pusat jajanan pinggir jalan PKL (Pedagang Kaki Lima).

Oleh karena itu, Tempat Ketiga (*Third place*) sangat membutuhkan di Kawasan Puri Indah. untuk merencanakan sebuah tempat pengumpulan yang tidak membedakan status sosial untuk berinteraksi, yang bersifat publik dan menyenangkan. Dan juga pergabungan Pedagang Kaki Lima di sekitar Kawasan Puri Indah.



Gambar 1. Ilustrasi Rutinitas Manusia
Sumber: Penulis, 2019

Stres kerja adalah bagian dari stres kehidupan. menurut Sanjaya (2012) menunjukan bahwa stress kerja Berpengaruh negative terhadap kinerja karyawan. stress kerja merupakan suatu kondisi di mana tekanan, beban, konflik, kelelahan, panik, kecemasan, kemurungan, dan hilangnya daya seorang karyawan. Seorang karyawan yang berutinitas ulang gaya hidup dalam sehari. tekanan mental dari bos kerja maupun kesalahan teknis dalam kerja dapat membuat orang stress dalam sehari. Stres sebagai suatu kondisi ketegangan yang mempengaruhi emosi, proses berpikir, dan kondisi seorang pekerja." Husien (2010:44)

VISI dan MISI Proyek adalah akan menjadi sarana relaksasi bagi pengunjung dalam mengisi waktu luang yang ada. Tempat pertemuan Orang di proyek untuk Meningkatkan bersosialisasi maupun pertemuan dengan orang lain di pertemuan publik yang nyaman .serta memberi aktivitas olahraga yang dapat meluangkan waktu dan menghilangkan stress.

2. KAJIAN LITERATUR



Gambar 2. Ilustrasi
Sumber: Penulis, 2019

First Place

Tempat pertama adalah rumah — tempat paling penting dari semuanya. Ini adalah lingkungan teratur dan dapat diprediksi pertama dari anak yang sedang tumbuh dan yang akan memiliki efek lebih besar pada perkembangannya. Ini akan menampung individu jauh sebelum tempat kerja tertarik pada mereka dan jauh setelah dunia kerja menyingkirkan mereka.

Second Place

Ruang kedua merupakan tempat kerja atau sekolah. tempat kerja adalah tempat di mana orang-orang dapat menghabiskan sebagian besar waktu mereka. Jam Kerja adalah waktu untuk melakukan pekerjaan, dapat dilaksanakan siang hari dan/atau malam hari.

Third place

Ray Oldenburg menulis buku “The Great Good Place” yang mengenai tentang apa itu “Third place”. Dalam buku The Great Good Place mengutipkan ;

“Third places” -- where people can gather, put aside the concerns of work and home, and hang out simply for the pleasures of good company and lively conversation - are the heart of a community's social vitality and the grassroots of democracy.

Pengertian menurut Ray Oldenburg(1999) ,Third place merupakan tempat untuk orang yang ingin mengobati stress, kesepian, dan keterasingan. pengertian dari third place adalah suatu tempat yang bisa dijadikan tempat berlindung sementara dari kebosanan. tidak hanya dijadikan tempat untuk melarikan diri, tetapi dimana orang akan bersantai dan terasa terhibur ,juga mendapatkan ketenangan didalamnya.

REKREASI

Rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu “ creature “ yang berarti mencipta, lalu diberi awalan “ re “ yang sehingga berarti “ pemulihan daya cipta atau penyegaran daya cipta”. Kegiatan rekreasi biasanya dilakukan diwaktu senggang (leisure time). Leisure berasal dari kata “licere” (latin) yang berarti diperkenankan menikmati saat-saat yang bebas dari kegiatan rutin untuk memulihkan atau menyegarkan kembali.

Rekreasi juga memiliki banyak kegunaan. Menurut Wing Haryono(1978) dalam buku “Pariwisata Rekreasi dan Entertainment” mengatakan bahwa kegunaan dari rekreasi yaitu untuk menjaga kesehatan tubuh dan pikiran; untuk dapat membentuk atau membangun karakter, sebagai pencegah kriminalitas; sebagai saran pendidikan moral serta; untuk hal-hal yang berhubungan dengan ekonomi. Oleh sebab itu setiap orang tentu membutuhkan waktu senggang dan rekreasi untuk me-refresh kembali pikiran dan tenaga mereka

Menurut Nash, J. (1960) ,Rekreasi adalah kegiatan yang menyehatkan pada aspek sosial, fisik dan mental. Nash, J memberikan gambaran bahwa aktivitas rekreasi adalah pelengkap dari kerja yang merupakan kebutuhan semua orang. Dengan demikian, penekanan dari aktivitas rekreasi adalah dalam nuansa “menciptakan kembali” (recreation) orang tersebut. Ada upaya revitalisasi jiwa dan tubuh yang terwujud karena ‘menjauh’ dari kegiatan rutin dan kondisi yang menekan dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 1. Klasifikasi Rekreasi Berdasarkan Usia

Usia 5-13 tahun (Anak-anak)	Usia 14-24 tahun (Remaja)	Usia 25-54 tahun (Dewasa)	Usia 55 Tahun Keatas (Lansia)
Contoh Jenis Rekreasi :- Bali Safari Marie Park Manfaat Rekreasi : -Mencintai satwa -Menambah pengetahuan mengenai satwa Fungsi Rekreasi -Sebagai tempat rekreasi keluarga -Sebagai tempat pendidikan -Sebagai tempat penelitian	Contoh Jenis Rekreasi :-Waterboom Manfaat Rekreasi : -Untuk berolahraga -Untuk menghilangkan stress Fungsi Rekreasi -Sebagai tempat rekreasi keluarga -Sebagai tempat bersenang-senang	Contoh Jenis Rekreasi :-Tempat hiburan malam Manfaat Rekreasi : -Menurunkan tingkat stress -Menambah koneksi pertemanan Fungsi Rekreasi : -Sebagai pernghilang stress Karena rutinitas sehari-hari	Contoh Jenis Rekreasi :- Renon Manfaat Rekreasi : -Menjaga kebugaraan tubuh -Refreshing -Menambah jumlah teman sesama lansia Fungsi Rekreasi : -Sebagai sarana bagi orang tua -Menghilangkan rasa jenuh

Sumber: Penulis,2019

3.METODE

Layering (relation)



Gambar 5. Layering Menurut Sou Fujimoto

Sumber: Video Presentasi Sou Fujimoto

Menurut Sou Fujimoto(2013), dengan metode layering secara vertikal, berundak berupa rangkaian modul struktur, maupun ruang. Sou Fujimoto menggagas bahwa arsitektur harus kembali ke awal, disaat manusia belum mengenal arsitektur yaitu kembali ke Cave, dimana terdapat ketidak beraturan, sebuah metode artificial dengan memberikan sebuah ambiguitas, seperti furniture yang berfungsi sebagai struktur, dan tanpa penamaan ruang tujuannya adalah pemikiran kembali tentang arsitektur. Pada metode ini yang sebagai ide dasar dan analisis yang di utamakan dalam perencanaan proyek. dalam analisis, metode ini digunakan untuk mencari Ruang (*Space*) yang berlayer dan ergonomis untuk manusia serta setiap layering yang mempunyai kegiatan aktivitas yang diwadahi untuk manusia.

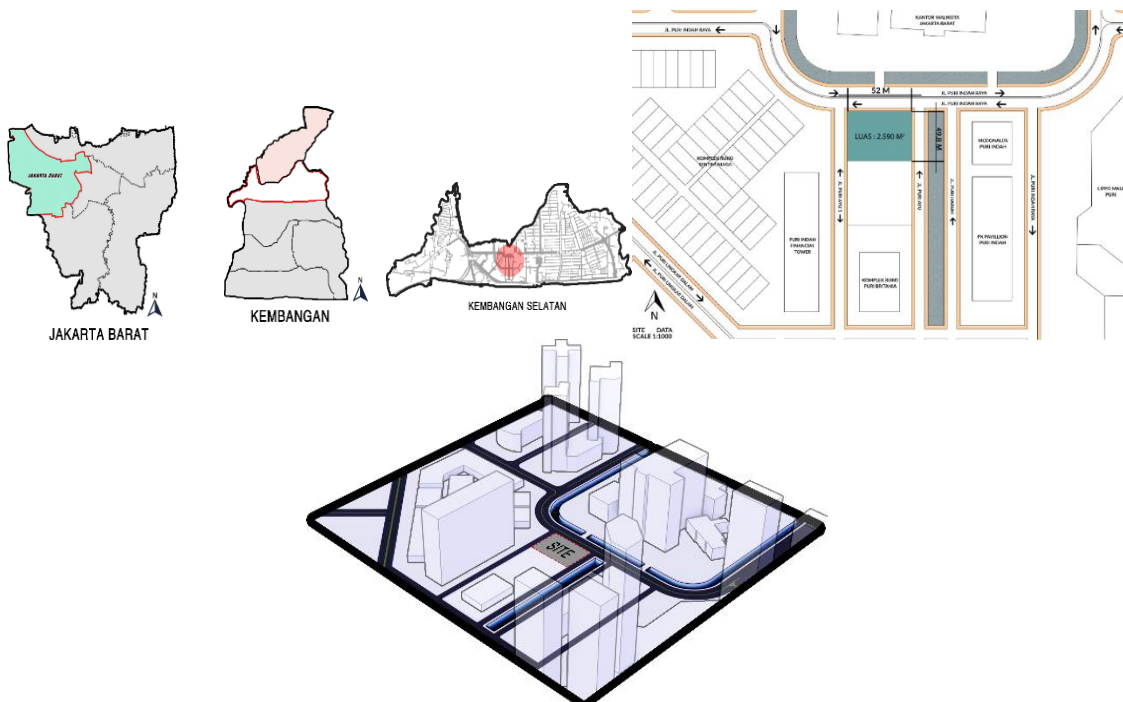
Metoda Layering dan Tema “*Open Architecture*” dalam proyek ini menghasilkan ide dasar merupakan Tetris. Tetris sebagai permainan sepanjang masa yang sangat kuat dengan karakter bentuk-bentuk geometris yang tersusun rapi dan membentuk komposisi baru. Ide “*Tetris*” dalam arsitektur, bentuk elemen bangunan secara analogi mengambil bentuk dasar dari Tetris menerapkan dalam proyek bangunan. Sehingga konsep tersebut akan menjadi bentuk baru pergabungan massa dasar tetris dengan Metode layering.

Selain dari metode tersebut, Perancangan untuk program ini menggunakan strategi survey tapak, survey literature dan pengamatan (observasi). dengan menentukan kriteria tapak yang bersesuaian dengan Tema *Open Architecture* yaitu sebagai berikut:

- Tapak Yang terletak di Kota Metropolitan.
- Tapak yang terpilih terletak di Kawasan pusat bisnis maupun perdagangan
- Lingkungan sekitar tapak mendukung untuk membangun tempat pengumpulan yang diluar dari tempat Mall.
- Lingkungan sekitar yang mempunyai Sifat First place (Tempat tinggal) dan Second place (Tempat kerja/Sekolah).
- Tapak mudah di jangkau dengan infrastruktur yang memadai.

Berdasarkan Kriteria-kriteria dan SWOT Kawasan dapat disimpulkan bahwa di Kawasan Puri Indah mempunyai potensi besar untuk melanjutkan perencanaan proyek ini tepat di Jalan Puri Indah Raya, (Depan Kantor Walikota Jakarta Barat).

Lokasi Tapak



Gambar 6. Letak tapak
Sumber: Penulis, 2019

Proyek ini memilih lokasi tapak berada dikawasan Puri Indah, Kelurahan Kembangan Selatan, Kecamatan Kembangan, Jakarta Barat. Kawasan Puri Indah berpotensi besar perencanaan hunian vertical, perumahan elite dan perkantoran. Dengan fasilitas pendukung tempat rekreasi (shopping center) seperti Puri Indah Mall dan Lippo Mall Puri, selain tempat rekreasi terdapat juga fasilitas. Beberapa fasilitas ini menunjukkan ciri khas kawasan dengan

adanya tempat rekreasi yang bagi orang yang berstatus sosial menengah seperti Pasar Malam CNI yang Di mulai Dari jam 4 sore sampai Jam tutup Mall (jam 11). Dengan Perbatasan: Utara: Kantor Walikota Jakarta Barat; Timur: Sungai Mcdonald's,Px Pavillion; Selatan :Komplek Ruko Puri Britania; Barat : Puri Indah Financial Tower



Gambar 7. Lokasi tapak
Sumber: Penulis, 2019

Lokasi tapak yang tertata rapi dengan di lengkapi fasilitas infrastruktur yang lengkap serta memberi jalur sepeda yang dapat gowes di sekitar tapak.

4. DISKUSI DAN HASIL

Tapak



Gambar 8. Data Site Tapak
Sumber: Penulis, 2019

Tapak Terletak di Jalan Puri indah Raya,Kembangan Selatan,Kembangan,DKI Jakarta dengan luas tanah 2590 m² yang memiliki zonasi perkantoran, dagang dan jasa.dengan ketentuan penataan bangunan setempat adalah sebagai berikut: Luas Tanah : 2590 m²

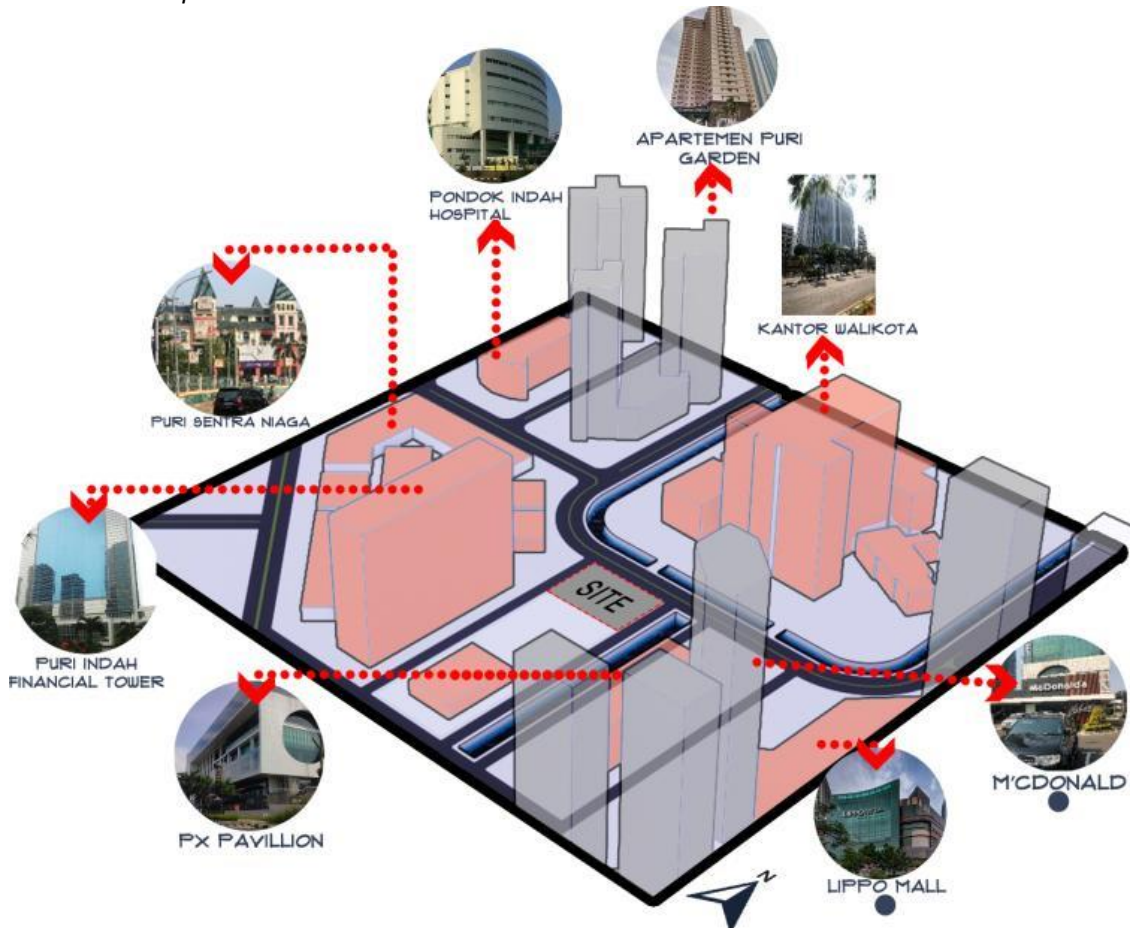
- Koefisien Dasar Bangunan(KDB): $60\% \times 2590 \text{ M}^2 = 1554 \text{ m}^2$
- Koefisien Lantai Bangunan(KLB): $3.5 \times 2590 \text{ M}^2 = 9065 \text{ m}^2$
- Koefisien Daerah Hijau(KDH): $25\% \times 2590 = 647.5 \text{ m}^2$
- Koefisien Tapak Basement: $60\% \times 2590 \text{ M}^2 = 1554 \text{ m}^2$
- Tinggi Lantai Bangunan: 6 lantai

Di lokasi tapak akan direncanakan mengutamakan kepada alur pedestrian dan penggunaan sepeda dan e-scooter.sehingga pada proyek mempersiapkan shelter untuk menarik sepeda maupun e-scooter.



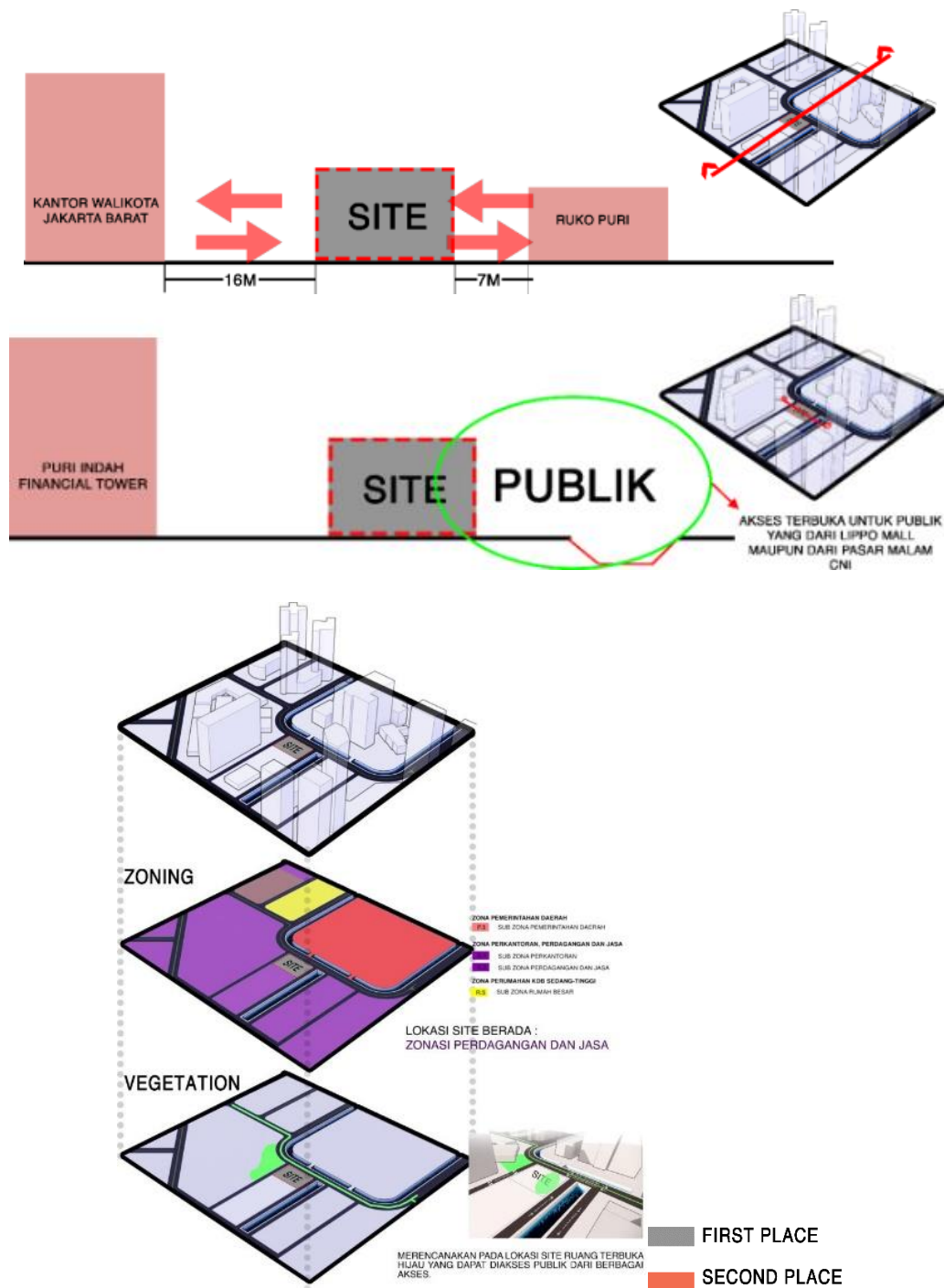
Gambar 10. Shelter untuk e-scooter
Sumber: Penulis,2019

Di sekitar site tapak mempunyai Fasilitas Fasilitas Seperti Perkantoran yang sebagai Tempat Kedua "*second place*" dan perumahan Mewah dan hunian vertikal yang sebagai Tempat Pertama "*First place*".



Gambar 11. Surrounding Development
Sumber: Penulis,2019

Kawasan Puri indah yang rawan kemacetan namun terdapat transport publik yang dapat mencapai ke tapak. untuk mengurangi kemacetan, Lokasi tapak akan memprioritas masyarakat sekitar menggunakan e-scooter maupun jalan kaki.



Gambar 12. Surrounding Development
Sumber: Penulis, 2019

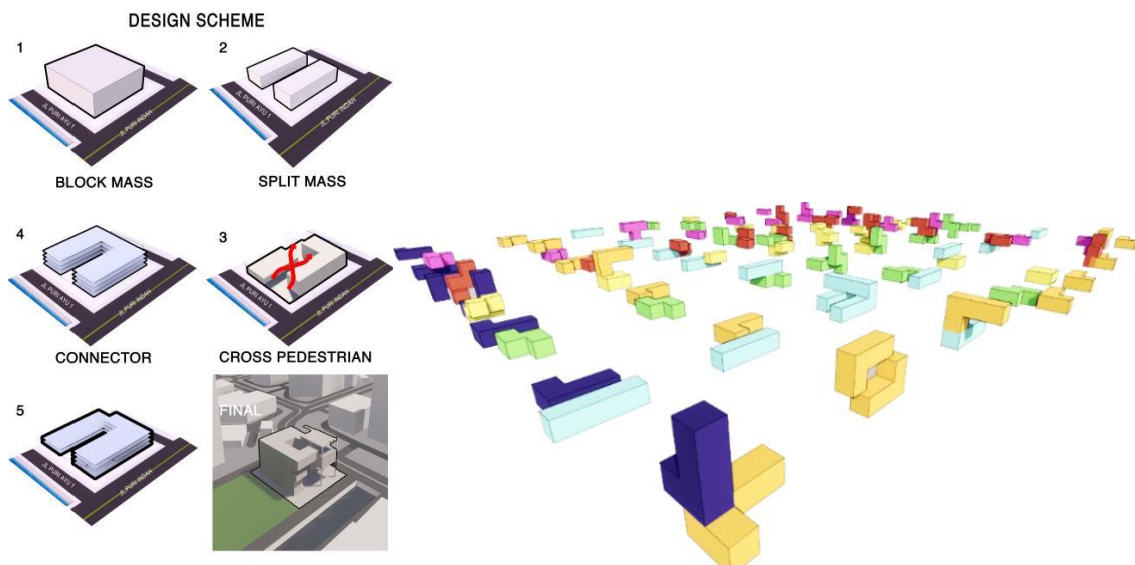
Membuka akses *side entrance* yang menghubungkan Tempat kedua di sisi utara dan selatan. Entrance utama pejalan kaki memiliki akses dengan lobby untuk pengunjung datang. Seluruh *Side entrance* memiliki akses langsung terhadap Ruang Tengah yang berfungsi sebagai area duduk (communal garden) dan penghijauan. Di sisi Jalan Puri Ayu yang telah mewadahi infrastruktur jalur pedestrian yang lengkap dan rapi, sehingga banyak masyarakat yang sering beresah maupun menyantai disitu, sehingga merencanakan membuka akses *Side entrance* terbesar.

KONSEP



Gambar 13. Diagram Gubahan Massa (Design Scheme)

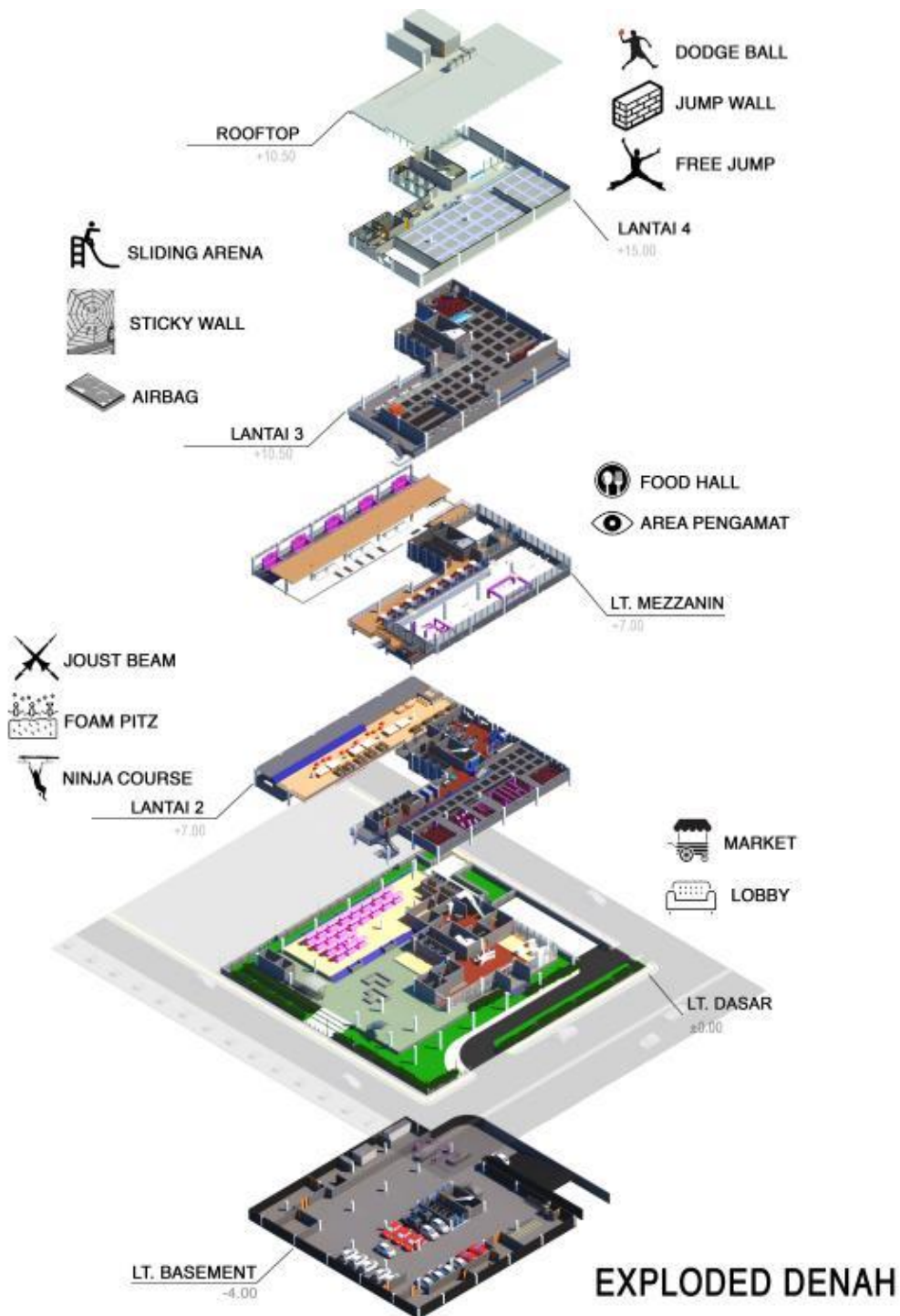
Sumber: Penulis,2019



Gambar 14. Diagram Gubahan Massa(Design Scheme)

Sumber: Penulis,2019

Dari ide dasar konsep tetris arsitektur,5 massing dasar tetris melakukan studi research pergabungan antar massing dasar tetris.Perubahan bentuk gubahan massa terjadi karena hubungan antar pola dasar dari ke lima massing dasar. Perubahan pertama [1],gubahan massa berdasar dari blok massa yang seluas 1554m². Perubahan kedua [2] ,membagi ruang antara yang program utama (paid area) dan program pendukung(free area). Perubahan ketiga [3] ,Cross pedestrian yang menghubungkan antara jalan puri ayu dan jalan puri ayu 1.pengunjung tidak perlu melewati sisi depan bangunan. Perubahan ke empat [4], memberi konektor untuk massa A dan B untuk memudahkan perpindahan pengunjung dari bangunan satu ke bangunan lain. Perubahan Ke lima [5] menerapkan konsep ide tetris dalam bangunan.



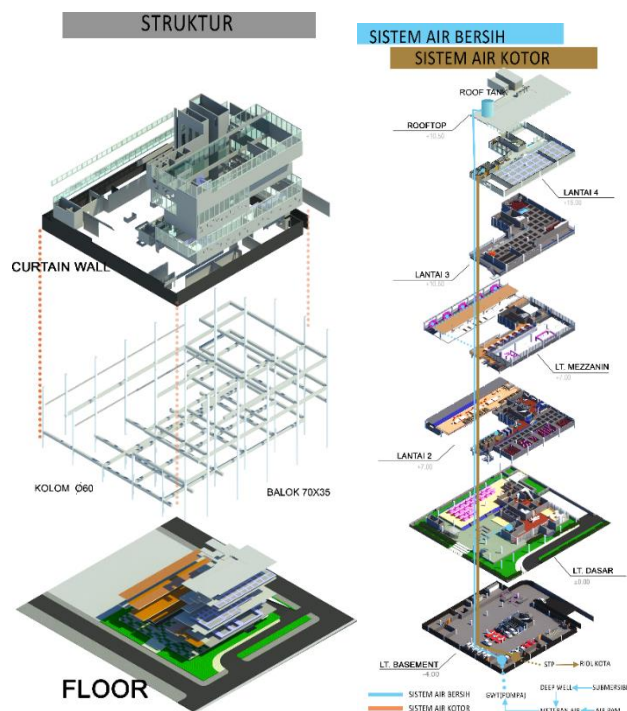
Gambar 15. Diagram Programmatic Proyek
Sumber: Penulis, 2019

Menurut Dr. Grace Tumbelaka SpKO : “Olahraga dapat berfungsi sebagai *psychoactive drugs*, yang akan meningkatkan hormon beta endorfin – yaitu hormon yang meningkatkan rasa bahagia dan di satu sisi juga meredam hormon pemicu stress”. Program utama dari Proyek adalah permainan Trampoline Arena dengan fasilitas pendukung dengan publik market dan Fasilitas Food hall. *Third place* pada proyek berupa tempat pengumpulan yang berada di ruang tengah bangunan yang sebagai communal garden dan penghijauan. bangunan massa A yang menerapkan Program Trampoline Arena yang dengan ketinggian bangunan 4 lantai. pada massa B yang mengisi Program food hall dan Publik market yang dengan ketinggian bangunan 2 lantai.



Gambar 16 Diagram Potongan Perspektif Dan material
Sumber: Penulis,2019

Struktur bangunan dengan Modul kolom yang digunakan mengikuti bentuk tapak *block mass* karena bentuk dasar bangunan yang berupa kotak. Jarak antar kolom adalah kelipatan 8 meter mengikuti lebar bangunanya masing-masing yang terbuat dari bahan beton bertulang. Balok induk dengan ukuran 70 cm x 45 cm terbuat dari bahan beton bertulang. Balok anak berukuran 35 cm x 45 cm. Ketebalan sheer wall 15 cm yang digunakan pada basement dan terbuat dari bahan beton bertulang.



Gambar 17 Struktur dan Sistem Proyek
Sumber: Penulis,2019

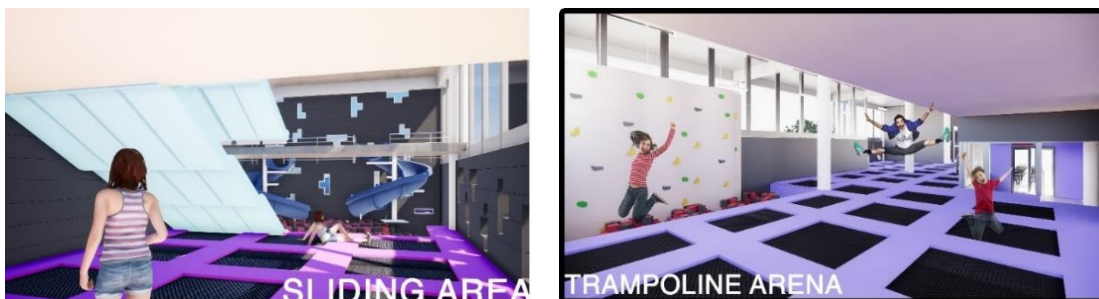
Perspektif Interior



Area pengamat yang dapat diakses dengan publik dari luar ruang tengah (*communal garden*) maupun dari dalam bangunan.



Food hall Sebagai tempat menyantai dan tempat pengumpulan masyarakat publik. market publik yang sebagai tempat pergabungan antara pedagang kaki lima yang menjual barang yang dapat dijangkau dengan masyarakat yang ekonomi menengah.



Program Ruang utama dengan paid area yang mendukung profit bangunan berlanjut. dalam trampoline arena yang dibagi dengan berbagai macam permainan seperti Sliding arena yang dari lantai 4 ke lantai 3 dengan ketinggian 6 meter.



Gambar 18. Interior Bangunan
sumber: Penulis, 2019

PERSPEKTIF EXTERIOR



Gambar 19.Exterior Bangunan
sumber: Penulis,2019

Perspektif Dari jalan utama (*Jl puri indah raya*) dengan façade bangunan yang mempertunjukkan konsep tetris. Side entrance yang memberi akses untuk pegawai kerja dari bangunan perkantoran di sekitar tapak.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kawasan Puri Indah merupakan Kawasan Business District yang mempunyai Potensi besar untuk merencanakan Kawasan Perumahan Elite dan Kawasan Perkantoran Dengan Fasilitas Pendukung seperti Lippo mall dan Puri Indah Mall tempat rekreasi yang berupa shopping center dan Café.Dalam Kawasan Business district tentu saja memerlukan Tempat berkumpul bagi pegawai kerja dengan client.sehingga masyarakat di Kawasan Puri Indah sudah menjadi kegiatan Rutinitas bagi mereka yang ingin bertemu dengan orang di Mall.Namun,Dimasa Sekarang maupun yang akan datang masyarakat tidak dapat menghindar dari lingkaran status social.contoh seperti perbedaan yang kuat antara pusat belanja mewah dalam mall dan pusat jajanan pinggir jalan PKL(Pedagang Kaki Lima).

Oleh karena itu,Tempat Ketiga(*Third place*) sangat membutuhkan di Kawasan Puri Indah.Merencanakan Sebuah Tempat Pengumpulan yang tidak membedakan Status sosial untuk berinteraksi, yang bersifat publik dan menyenangkan.Dan juga Pergabungan Pedagang Kaki Lima di sekitar Kawasan Puri Indah.

Saran

Pada Proyek Mengimplementasikan Pedestrian yang dapat diakses dari 4 sisi bagian bangunan.proyek memprioritas penggunaan sepeda maupun e-scooter atau publik transportasi di daerah sekitar tapak proyek agar mengurangi kemacetan dan pengunjung yang datang lebih mudah diakses . Merencanakan Landscape Tanaman Hijau yang luas untuk mengurangi polusi dari kemacetan.

REFERENSI

- Francis, T. (1992). *Making People-Friendly Towns: Improving the Public Environment in Towns and Cities*
- Haryono, W. (1978). *Pariwisata Rekreasi dan Entertainment*
- Nash, J. (1960). *Philosophy of recreation and leisure*. Dubuque, Iowa: Wm C Brown.
- Oldenburg, R. (1999). *The Good Great Place : Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. USA : Marlowe & Company
- Schuck, S., Maher, D. and Perry, R. (2019). *Moving Classrooms to Third Space Learning*, University of Technology Sydney diakses tanggal 22-08-19
- Sou Fujimoto 'Primitive Future'-Analysis, publish on IAAC NOVEMBER 9, 2013
- Third places for Social Sustainability: A Planning Framework Based on Local and International Comparisons* Z. Goosen, E. J. Cilliers diakses tanggal 22-08-19
- Tumbelaka, G. (2016) <https://mommiesdaily.com/2016/12/01/10-manfaat-olahraga-di-atas-trampoline/> diakses tanggal 22-01-20
- <https://study.com/academy/lesson/the-agora-history-architecture-importance.html> diakses tanggal 24-08-19
- <http://www.g-excess.com/pengertian-rekreasi-dan-jenis-rekreasi.html> diakses tanggal 22-08-19
- <https://wealthbuilders.org/blog/2015/02/08/three-benefits-of-having-a-third-place/> diakses tanggal 22-08-19
- <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01490400.2016.1165638> diakses tanggal 24-08-19
- https://www.academia.edu/6389780/sarana_rekreasi?auto=download diakses tanggal 24-08-19