

TRANSFORMASI RUANG PUBLIK ANAK MELALUI TAMAN BERMAIN EDUKATIF STUDI TAPAK KABUPATEN TOLITOLI

Moh. Mudassir Ali*¹, Fadilah²

^{1,2}Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Madako Tolitoli
e-mail : mohmudassirali@umada.ac.id

*Corresponding author

To cite this article: Ali, Moh., and Fadila. (2025). Transformasi Ruang Publik Anak melalui Taman Bermain Edukatif Studi Tapak Kabupaten Tolitoli, Jurnal Ilmiah Arsitektur 15(1), 60-68

Author information

Moh. Mudassir Ali, fokus riset bidang Arsitektur Lanskap; Perencanaan Wilayah; Tata Ruang; ORCID : <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0002-5487-6908>, Sinta ID : [6811755](https://sinta.id/6811755)

Homepage Information

Journal homepage : <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/jiars>
Volume homepage : <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/jiars/issue/view/445>
Article homepage : <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/jiars/article/view/9336>

TRANSFORMASI RUANG PUBLIK ANAK MELALUI TAMAN BERMAIN EDUKATIF STUDI TAPAK KABUPATEN TOLITOLI

Moh. Mudassir Ali*¹, Fadilah²

^{1,2}Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Madako Tolitoli

e-mail : mohmudassirali@umada.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 24 Mei 2025

Direvisi : 11 Juni 2025

Disetujui : 17 Juni 2025

Diterbitkan : 30 Juni 2025

Kata Kunci :

Taman Bermain Edukatif;
Ruang Publik Anak;
Psychology Environment
Design; Tolitoli;

ABSTRAK

Keterbatasan ruang publik anak di Tolitoli menunjukkan pentingnya perancangan taman bermain yang aman, edukatif, dan mendukung tumbuh kembang anak. Penelitian ini bertujuan merancang taman bermain edukatif yang mendorong perkembangan anak secara kognitif, sosial, dan motorik. Pendekatan desain berbasis lingkungan psikologis digunakan dengan mempertimbangkan tahapan usia dan kebutuhan aktivitas anak. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi lapangan, wawancara dengan orang tua dan pemangku kepentingan, serta studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa taman bermain yang menggabungkan zonasi usia, unsur edukatif, serta fasilitas inklusif dan mudah diakses dapat meningkatkan kualitas ruang publik anak. Taman ini juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran informal. Studi tapak dilakukan di Kecamatan Baolan, Kabupaten Tolitoli, yang memiliki jumlah anak usia 0–14 tahun cukup tinggi dan memiliki aksesibilitas yang baik, sehingga dinilai tepat untuk pengembangan ruang publik ramah anak.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : May 24, 2025

Revised : June 11, 2025

Accepted : June 17, 2025

Publihed: June 30, 2025

Keywords:

Educational Playground;
Children's Public Space;
Psychology Environment
Design; Tolitoli;

ABSTRACT

The limited public space for children in Tolitoli shows the importance of designing a safe, educational playground that supports children's growth and development. This study aims to design an educational playground that encourages children's cognitive, social, and motor development. A psychological environment-based design approach is used by considering the age stages and activity needs of children. The research method uses a qualitative approach through field observations, interviews with parents and stakeholders, and literature studies. The results of the study indicate that a playground that combines age zoning, educational elements, and inclusive and easily accessible facilities can improve the quality of children's public space. This park also functions as a means of informal learning. The site study was conducted in Baolan District, Tolitoli Regency, which has a fairly high number of children aged 0–14 years and has good accessibility, so it is considered appropriate for the development of child-friendly public spaces.

PENDAHULUAN

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang harus mendapat perlindungan dan kesejahteraan. Menurut Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, setiap anak berhak atas waktu istirahat, rekreasi, dan kegiatan bermain yang sesuai dengan usianya. Kegiatan bermain memiliki peran penting dalam menunjang tumbuh kembang anak secara optimal, termasuk aspek kognitif, motorik, dan sosial (Junaidi dan Khoiruman 2023).

Ruang publik anak merupakan sarana vital untuk mendukung tumbuh kembang anak secara fisik, sosial, dan kognitif. Melalui interaksi di ruang bermain, anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan mengembangkan kreativitas (Ali, Ali, dan Suparman 2022). Selain itu, ruang terbuka hijau (RTH) yang ramah anak juga berkontribusi pada kesehatan mental dan fisik, mengurangi risiko obesitas, serta meningkatkan kebahagiaan anak. Regulasi seperti Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) No. 01/PRT/M/2021 juga menyebutkan tentang Penyediaan Infrastruktur Sosial menyebutkan pentingnya menyediakan ruang bermain anak dalam perencanaan kawasan permukiman (Agustina, Yusuf, dan Purnomo 2024).

Keberadaan ruang publik anak juga menjadi indikator kota yang inklusif dan berkelanjutan. Tanpa akses yang memadai, anak-anak rentan terpapar screen time berlebihan atau bermain di lingkungan tidak aman. Peraturan Menteri Dalam Negeri (Permendagri) No. 1 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau mengamanatkan alokasi 30% RTH di perkotaan, termasuk area bermain anak. Selain itu, SNI 03-1733-2004 menetapkan standar minimal luas dan jarak tempuh area bermain.

Tabel 1. Jumlah Penduduk di Kec. Baolan

No	Desa/kelurahan	0-4		5-9		10-14		Jumlah
		L	P	L	P	L	P	
1.	Tambun	138	125	163	146	159	157	888
2.	Tuweley	466	441	520	444	498	496	2865
3.	Nalu	522	453	555	529	533	487	3079
4.	Baru	821	747	934	888	866	889	5145
5.	Panasakan	370	318	370	347	344	345	2094
6.	Sidoarjo	199	198	235	246	231	208	1317
7.	Dadakitan	145	127	155	181	178	148	934
8.	Buntuna	164	133	156	179	140	146	918
9.	Lelean Nono	98	91	132	108	108	98	635
10.	Pangi	33	29	49	44	42	38	235
	jumlah	5618		6381		6111		18110

(Sumber: Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil 2025)

Kabupaten Tolitoli memiliki jumlah penduduk sebanyak 226.796 jiwa, dengan kepadatan tertinggi berada di Kecamatan Baolan dan Kecamatan Galang, masing-masing sebanyak 173 dan 92 penduduk per km². Kecamatan Baolan sendiri memiliki total penduduk sebesar 67.603 jiwa, termasuk 18.110 anak, di mana 27 di antaranya merupakan penyandang disabilitas. Kabupaten

Tolitoli sebagai wilayah berkembang di Sulawesi Tengah mengalami pertumbuhan penduduk yang cukup signifikan. Data menunjukkan bahwa di Kecamatan Baolan terdapat lebih dari 18.000 anak usia 0–14 tahun. Namun, keberadaan ruang bermain anak yang bersifat edukatif dan aman masih sangat terbatas. Taman Kota Gaukan Muhammad Bantilan merupakan satu-satunya taman kota yang menyediakan ruang bermain, namun dari aspek desain, keamanan, dan kenyamanan belum memenuhi standar ruang publik ramah anak (Ali dan Munir 2024).

Berdasarkan Standar Nasional Indonesia (SNI) 03-1733-2004, suatu wilayah permukiman dengan minimal 2.500 penduduk seharusnya menyediakan fasilitas tempat bermain. Luas area bermain yang disarankan berkisar antara 1,04% hingga 2% dari total penduduk, dengan aksesibilitas dalam radius 200–500 meter dari tempat tinggal warga.



Gambar 1. Ruang Terbuka Publik. (Sumber: Nirkomala 2022)

Studi ini merancang taman bermain anak berbasis edukasi yang mengintegrasikan prinsip keamanan, kenyamanan, keberlanjutan, dan edukasi dalam desain. Ruang publik yang semula bersifat pasif akan ditransformasi menjadi aktif dan fungsional, sesuai dengan kebutuhan anak-anak sebagai pengguna utama (Kusuma, Kohdrata, dan Sutari 2021).

Keterbatasan ruang bermain dan belajar bersama di Kabupaten Tolitoli menjadi tantangan yang perlu segera diatasi. Salah satu solusi strategis adalah dengan mengembangkan taman bermain anak berbasis pendekatan edukatif. Fasilitas ini tidak hanya menyediakan area rekreasi, tetapi juga menjadi wahana pembelajaran interaktif yang mendukung perkembangan anak secara holistik.

Taman bermain yang aman, inklusif, dan sesuai kebutuhan kelompok usia, anak-anak akan memperoleh ruang untuk mengeksplorasi minat, mengasah kreativitas, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif melalui aktivitas yang menyenangkan. Pendekatan ini sekaligus menjawab tuntutan standar pengembangan ruang bermain anak sebagaimana diatur dalam berbagai peraturan, sekaligus mendukung terwujudnya kabupaten yang ramah anak (Nisa, Irwansyah, dan Sahputra 2023).

Pentingnya mengintegrasikan aspek edukatif dalam taman bermain anak merupakan konsep yang sangat baik. Taman bermain tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, pengetahuan, dan keterampilan melalui pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan (Swastiani, Kohdrata, dan Astawa 2022). Pendekatan ini memadukan unsur pendidikan dan hiburan secara seimbang. Melalui permainan yang dirancang dengan muatan edukatif, anak-anak dapat belajar secara alami tanpa merasa terbebani. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendorong perkembangan sosial, emosional, dan kognitif mereka secara optimal.

METODE

Penelitian ini merupakan studi kualitatif deskriptif dengan pendekatan *design-based research* yang bertujuan merancang taman bermain edukatif berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi lapangan, wawancara Teknik pengumpulan data meliputi observasi lapangan, dokumentasi, studi literatur, dan wawancara dengan orang tua serta tokoh masyarakat. Lokasi studi berfokus di Kecamatan Baolan, Kabupaten Tolitoli (Ahwal dan Ali 2024).

Tahapan awal diawali dengan analisis kebutuhan anak, termasuk data demografis, distribusi usia, dan aspek psikologis perkembangan anak. Studi tapak dilakukan untuk mengevaluasi kondisi taman kota yang ada, aksesibilitas, serta potensi pengembangan. Data ini menjadi dasar dalam merumuskan program taman yang tepat sasaran (Sutadi, Ali, dan Rosid 2023)

Proses perancangan meliputi zonasi aktivitas berdasarkan usia, penentuan tema pembelajaran (sains, seni, sosial), serta pemilihan material dan vegetasi yang aman dan ramah anak. Pendekatan co-design diterapkan untuk melibatkan masyarakat secara langsung. Konsep desain juga mengintegrasikan kearifan lokal, sehingga menghasilkan taman bermain yang kontekstual, inklusif, dan berkelanjutan bagi anak-anak di Tolitoli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peraturan Menteri PUPR No. 01/PRT/M/2021, ruang publik didefinisikan sebagai area yang terbuka untuk diakses dan dimanfaatkan oleh masyarakat umum tanpa diskriminasi, baik berupa ruang terbuka hijau (RTH), plaza, taman, maupun fasilitas umum lainnya (Prasandya, Satria, dan Nurwarsih 2023). Regulasi ini menekankan bahwa ruang publik harus memenuhi fungsi sosial, ekologis, dan estetika, sekaligus menjadi bagian dari sistem ruang terbuka kota yang diatur dalam UU No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang

(Pasal 29). Berdasarkan data BPS tahun 2023, penduduk Tolitoli berjumlah 226.796 jiwa,



Gambar 2. Peta Administrasi Kabupaten Tolitoli (Sumber: Ina-Geospasial, Author 2024)

Masyarakat Tolitoli terdiri dari beragam etnis, dengan Suku Tolitoli sebagai kelompok dominan, disusul oleh Suku Bugis, Jawa, dan pendatang lainnya, kepadatan penduduk tertinggi di Kecamatan Baolan dan Galang (BPS Kabupaten Tolitoli 2024).

Studi Preseden

(Taman Pintar), taman ini terletak di jantung Kota Yogyakarta, di Jl. Panembahan Senopati. Lokasi strategis ini menghadirkan konsep menarik yang memadukan wisata rekreasi dan edukasi dalam satu area terpadu. Taman ini khususnya menawarkan berbagai wahana edukatif untuk anak usia dini yang dilengkapi dengan teknologi digital interaktif dan pemetaan video, dirancang untuk merangsang imajinasi serta minat anak terhadap perkembangan teknologi (Alawiah dan Makhasi 2021).



Gambar 3. Taman Pintar, Yogyakarta (Sumber: Antara 2021)

(KidZania) taman dengan konsep unik bermain sambil belajar bagi anak-anak usia balita hingga sekolah dasar dengan menghadirkan replika kota dalam skala anak-anak yang lengkap, mencakup jalan raya, bangunan, toko-toko, serta berbagai

jenis kendaraan yang beroperasi di sekitar kota mini ini. Didesain khusus untuk anak usia 2 hingga 16 tahun, fasilitas ini menyediakan beragam peran profesi yang dapat dieksplorasi anak-anak sebagai bagian dari pengalaman belajar interaktif sekaligus menyenangkan (Eko 2018).



Gambar 4. KidZania, Jakarta (Sumber: Gorczany 2025)

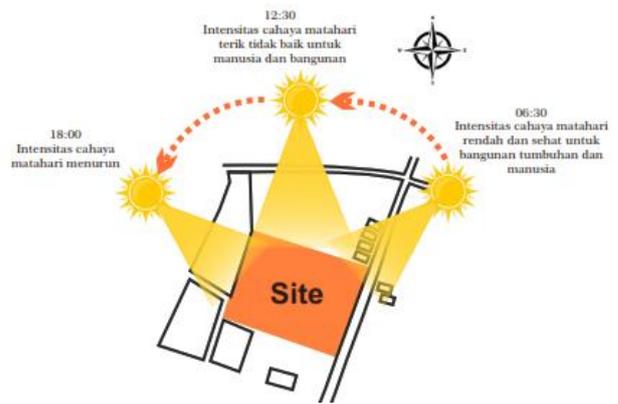
(Clemyjontri Park), Taman bermain yang menawarkan fasilitas berbeda, seperti komedi putar dan ayunan yang dapat diakses oleh pengguna kursi roda, alat bantu jalan, maupun anak dengan disabilitas sensorik. Setiap elemen dirancang untuk menciptakan pengalaman bermain menyeluruh tanpa batas, mewujudkan komitmen terhadap kesetaraan dan kebahagiaan semua anak (Jarvis 2019).



Gambar 6. Clemyjontri Park, Amerika Serikat. (Sumber: Hibbard 2019)

Analisa Tapak

(Aksesibilitas) Pintu masuk timur terhubung langsung ke jalan raya untuk akses mudah. Kontur tanah berpasir dengan stabilitas yang memadai untuk konstruksi, sekaligus memungkinkan adaptasi lanskap dengan sistem drainase alami (Maulidyah 2023). Lokasi yang dikelilingi tambak di tiga sisi (utara, selatan, barat) menciptakan *buffer zone* alami dari kebisingan jalan raya, menjadi elemen edukatif tentang ekosistem perairan. Polusi suara dari jalan raya dapat diatasi dengan penanaman vegetasi peredam di sisi timur (Purwono 2020).



Gambar 7. Aksesibilitas Tapak. (Sumber: Analisa Penulis, 2025)

Analisa Vegetasi

Kombinasi pohon tanjung dan ketapang kencana berfungsi sebagai *windbreak* dan peneduh alami sekaligus pereduksi kebisingan jalan raya, sementara palem berperan sebagai elemen orientasi visual di area masuk.

Tabel 2. Jenis dan Fungsi Vegetasi

Visual	Nama / Fungsi
	Pohon Tanjung: Peneduh, mereduksi angin, di tempatkan pada bekalang dan depan pasar.
	Ketapang Kencana: Tanaman hias, peneduh dan mampu menyerap/menyaring polusi udara.
	Pohon Palem: Unsur estetika, dan pengarah sirkulasi pada site lokasi pasar.
	Boxwood: Pagar sekaligus estetika dalam model tamanaman.



Rumpun Manila

Rumpun Manila:

Mampu menyerap air, memperbaiki struktur tanah dan membuat halaman sejuk.

(Sumber: Google-Jenis dan Fungsi Vegetasi, 2025)

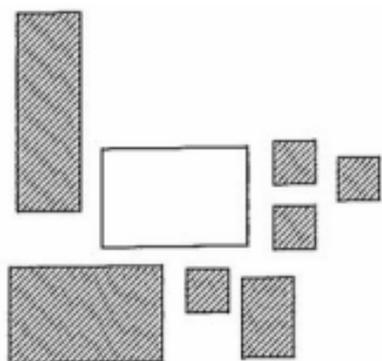
Taman bermain edukatif secara arsitektural mempertimbangkan tiga aspek utama:

1. Proteksi (pohon peneduh dan windbreak seperti ketapang kencana untuk kontrol iklim mikro),
2. Keamanan (pemilihan spesies non-toksik dan permukaan rumput manila yang empuk), dan
3. Nilai Pedagogis (ragam tekstur dan elemen sensorik tanaman untuk stimulasi pembelajaran anak), sementara penataan hierarki vegetasi menciptakan zoning alami yang mengoptimalkan sirkulasi dan orientasi ruang.

Boxwood membentuk pembatas zona bermain yang aman, didukung rumput manila sebagai permukaan lunak anti-slip, menciptakan hierarki vegetasi yang memenuhi aspek keamanan, kenyamanan mikroiklim, dan nilai edukatif melalui variasi tekstur dan aroma tanaman.

Analisa Pola Taman

Pendekatan cluster dalam perancangan taman bermain edukatif mengelompokkan elemen-elemen bermain berdasarkan fungsi, usia pengguna, atau tema pembelajaran, sehingga menciptakan zona-zona khusus yang terorganisir dan mudah diakses.



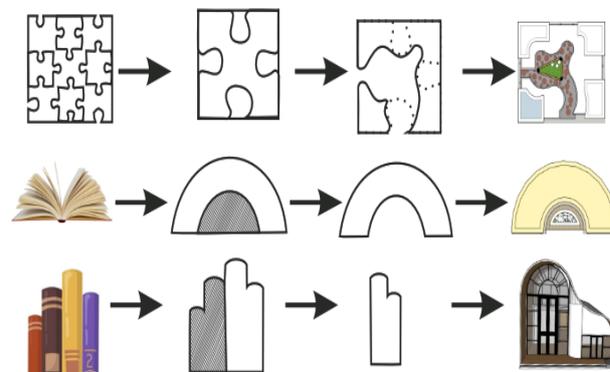
Gambar 8. Pola Cluster (Sumber: Analisa Penulis, 2025)

Pola cluster tidak hanya meningkatkan organisasi ruang, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar anak melalui diferensiasi aktivitas. Implementasinya harus mempertimbangkan alur sirkulasi, kesinambungan tema antarkluster, dan standar keamanan sesuai regulasi (Permana dan Widyastuty 2021). Studi Presenden sukses menunjukkan Taman Pintar Yogyakarta dan *Clemyjontri Park* menunjukkan efektivitas

pendekatan ini dalam menciptakan taman bermain yang edukatif dan inklusif.

Analogi Bentuk

Analogi arsitektur taman bermain edukatif menerapkan metafora literasi melalui tiga elemen bentuk:



Gambar 9. Analogi Bentuk Edukatif. (Sumber: Analisa Penulis, 2025)

Bangunan perpustakaan dengan bentuk "bukaan buku" (atap melengkung dan fasad berlipat menyerupai halaman buku), unit peraga berbentuk puzzle modular yang saling terhubung simbolis, dan bangunan pengelola dengan susunan vertikal panel beton meniru formasi buku berdiri - menciptakan narasi visual yang konsisten tentang pembelajaran melalui bahasa desain yang playful namun terstruktur. (Mencakup: konsep bentuk, fungsi simbolik, dan kesatuan).

Analisa Utilitas Taman

Elemen utilitas taman dirancang secara terintegrasi dengan pendekatan user-centric, dimana paving dan tactile paving membentuk sirkulasi aksesibel (lebar 1.5m, material anti-slip) yang terhubung dengan kursi taman berkanopi pergola untuk rest areas, didukung lampu LED solar panel (50-100 lux) untuk night usability (Suwitno 2022).



Gambar 10. Utilitas (Sumber: Analisa Penulis, 2025)

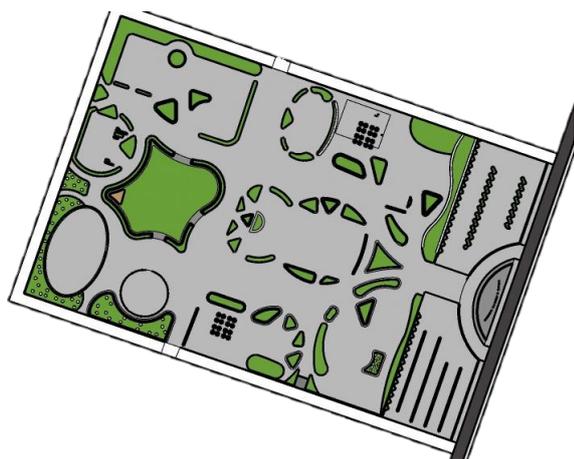
Sistem penanda *visual-taktil* dan *trash container* terpilah menciptakan loop sirkulasi yang aman dan higienis, dengan seluruh elemen mengadopsi material tahan vandalisme dan warna kontras untuk visual guidance anak, memenuhi standar inklusif Permen PUPR No.14/2017 melalui hierarki utilitas yang responsif terhadap kebutuhan pengguna difabel maupun anak-anak.

Psychology Environment

Penerapan prinsip psikologi lingkungan (*environmental psychology*) dalam desain taman bermain edukatif bertujuan untuk menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendorong perkembangan emosional, kognitif, dan sosial anak melalui interaksi dengan lingkungan terancang. Dari stimulasi sensorik hingga pembentukan hubungan sosial, setiap elemen dirancang berbasis bukti (*evidence-based design*) untuk memaksimalkan potensi perkembangan anak, sekaligus menciptakan ikatan emosional antara pengguna dan lingkungannya (Hidayati 2017).

Desain Produk Arsitektur

Desain taman bermain edukatif ini dibangun berdasarkan pendekatan *cluster-based zoning* yang memisahkan area berdasarkan fungsi dan kelompok usia. Zona motorik kasar dilengkapi permainan panjat dan perosotan, zona sensorik menampilkan taman aromatik dengan beragam tekstur, sedangkan zona kognitif menyajikan permainan sains interaktif seperti *water play* dan *puzzle raksasa*.



Gambar 11. Master Plan. (Sumber: Produk Desain Penulis, 2025)

Pola cluster sengaja dipilih sebagai pendekatan utama dalam perancangan taman bermain edukatif karena kemampuannya menjawab kompleksitas kebutuhan pengguna secara terstruktur (Salshabila dan Sukmawati 2021). Pola cluster bukan sekadar pembagian fisik, tetapi kerangka konseptual yang menyatukan aspek fungsional, pedagogis, dan estetika. Dengan pendekatan ini, taman bermain menjadi ruang yang

terorganisir, aman, dan kaya stimulus—sekaligus memudahkan adaptasi terhadap perkembangan kurikulum edukasi di kemudian hari



Gambar 12. Tampak Depan. (Sumber: Produk Desain Penulis, 2025)



Gambar 13. Tampak Perspektif. (Sumber: Produk Desain Penulis, 2025)

Bentuk arsitektur taman mengadopsi analogi literasi melalui bangunan utama berbentuk "buku terbuka" dengan atap melengkung dan fasad berlipat, didukung elemen dekoratif seperti puzzle 3D dan susunan buku vertikal. Utilitas dirancang secara terpadu dengan sistem pencahayaan LED solar panel di sepanjang jalur utama, kursi taman berkanopi pergola untuk area istirahat, serta *trash container* terpilah yang ditempatkan secara strategis (Adiani, Anam, dan Sofiyon 2023).



Gambar 14. Wahana Interaktif. (Sumber: Produk Desain Penulis, 2025)

Lanskap taman dirancang responsif terhadap kondisi tapak dengan memanfaatkan vegetasi peneduh seperti Tanjung dan Ketapang Kencana untuk menciptakan iklim mikro yang nyaman, sekaligus berfungsi sebagai peredam kebisingan dari jalan raya terdekat. Nilai edukasi diperkuat melalui interaksi langsung anak dengan elemen alam, seperti kebun sensorik dan kolam kecil untuk belajar ekosistem.



Gambar 15. Tampak Atas. (Sumber: Produk Desain Penulis, 2024)

Desain ini tidak hanya mematuhi regulasi aksesibilitas (Permen PUPR No. 14/2017) dan proporsi ruang terbuka hijau (UU No. 26/2007), tetapi juga menciptakan ruang bermain yang merangsang kreativitas, sosialisasi, dan pemahaman lingkungan pada anak, menjadikannya sebagai model taman edukatif yang holistik dan inklusif berbasis Arsitektur (Azizah et al. 2023).

PENUTUP

Data demografis menunjukkan tingginya jumlah anak usia 0–14 tahun, namun belum didukung oleh fasilitas bermain yang memadai. Melalui pendekatan psikologi lingkungan dan *design-based research*, dirancanglah taman bermain edukatif dengan zonasi berdasarkan kelompok usia, integrasi unsur pembelajaran, serta pemanfaatan material ramah anak dan disabilitas. Hasil desain ini menunjukkan bahwa taman dapat berfungsi tidak hanya sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai ruang belajar informal yang aman dan menyenangkan. Partisipasi masyarakat melalui *co-design* turut memperkuat nilai lokalitas dan keberlanjutan ruang. Oleh karena itu, taman bermain edukatif ini berpotensi menjadi model pengembangan ruang publik anak yang adaptif terhadap kebutuhan perkembangan anak di Tolitoli.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, Pemerintah Kabupaten Tolitoli, serta seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan desain dan pengumpulan data pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adiani, Ningroom, Choirul Anam, dan Riski Sofiyani. 2023. "Hasil Transformasi Bentuk Tokoh Jatayu dalam Bentuk 3 Dimensi Digital Melalui Analisis Analogi Bentuk." *Nirmana*. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.79-88>.

Agustina, Yuniar, Ramdan Yusuf, dan Dwi Purnomo. 2024. "REDESAIN RUANG TERBUKA PUBLIK DI TOLITOLI (STUDI KASUS TAMAN KOTA GAUKAN MUHAMMAD BANTILAN)." *ANALOGI: Arsitektur, Lingkungan Binaan & Planologi* 2 (1): 37–44. <https://doi.org/10.56630/analogi.v2i1.489>.

Ahwal, dan Moh. Mudassir Ali. 2024. "PENERAPAN ARSITEKTUR VERNAKULAR PADA

RANCANGAN MUSEUM SEJARAH DAN BUDAYA DI KABUPATEN TOLITOLI." *ANALOGI: Arsitektur, Lingkungan Binaan & Planologi* 2 (1): 29–36. <https://doi.org/10.56630/analogi.v2i1.705>.

Alawiah, Novianti Jamilatul, dan Ghifari Yuristiadhi Masyari Makhasi. 2021. "STRATEGI ADAPTASI TAMAN PINTAR YOGYAKARTA MENGHADAPI PANDEMI COVID-19." *Jurnal Gama Societa*. <https://doi.org/10.22146/jgs.66673>.

Ali, Moh. Mudassir, Amar Akbar Ali, dan Suparman. 2022. "EVALUASI PEMANFAATAN RUANG TERBUKA HIJAU PUBLIK DI KECAMATAN BAOLAN KABUPATEN TOLITOLI." *KATALOGIS* 10 (1): 35–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.22487/katalogis23022019.2022.v10.i1.pp35-42>.

Ali, Moh Mudassir, dan Syahrul Munir. 2024. "MODERNISASI PASAR TRADISIONAL SUSUMBOLAN DI KABUPATEN TOLITOLI MELALUI PENDEKATAN DESAIN ARSITEKTUR." *Jurnal Ilmiah Arsitektur*, 14 (2): 164–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.32699/jiars.v14i2.8019>.

Antara. 2021. "Taman Pintar Yogyakarta." Republik. 2021. <https://rejogja.republika.co.id/berita/qz5zxd330/taman-pintar-yogyakarta-dibuka>.

Author. 2024. "Ina-Geoportal Indonesia." Badan Informasi Geospasial. 2024. <https://tanahair.indonesia.go.id/portal-web/webmap>.

Azizah, Gusriyani Nur, Dhini Dewiyanti, Tri Widiyanti Natalia, dan Nova Chandra Aditya. 2023. "EFEKTIVITAS TAMAN BERMAIN/PLAYGROUND INDOOR PADA APARTEMEN HEGARMANAH BANDUNG." *Jurnal Arsitektur ARCADE*. <https://doi.org/10.31848/arcade.v7i1.1104>.

BPS Kabupaten Tolitoli. 2024. *Kabupaten Tolitoli Dalam Angka 2024*. Diedit oleh BPS Kabupaten Tolitoli. Kabupaten Tolitoli, Sulawesi Tengah: BPS Kabupaten Tolitoli. <https://tolitolikab.bps.go.id/id/publication/2024/02/28/e87254ec5eb989f0c5a9bd16/kabupaten-toli-toli-dalam-angka-2024.html>.

Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil. 2025. "Sebaran Jumlah Penduduk Kecamatan Baolan." Baolan, Tolitoli.

Eko, J E. 2018. "Fasilitas Bermain dan Belajar Anak Anak dan Remaja di Surabaya." *eDimensi Arsitektur Petra*.

Gorczyany, Gilda. 2025. "Pengalaman Edukatif di Kidzania Jakarta: 70 Profesi untuk Anak." Bisik.id. 2025. <https://www.bisik.id/read/pengalaman-edukatif-di-kidzania-jakarta-70-profesi-untuk-anak-1738497007989>.

Hibbard, Steve. 2019. "Clemyjontri Park: Where Kids Have Fun." The Connection. 2019.

- <https://www.connectionnewspapers.com/news/2019/may/07/clemyjontri-park-where-kids-have-fun/>.
- Hidayati, Tri Suci. 2017. "Penerapan Psikologi Arsitektur pada Fasilitas Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar di Kota Surakarta." *ARSITEKTURA*.
<https://doi.org/10.20961/arst.v15i2.15312>.
- Jarvis, Pam. 2019. "A place to play." In *Perspectives on Play*.
<https://doi.org/10.4324/9781351258128-11>.
- "Jenis dan Fungsi Vegetasi." 2024. Shutterstock. 2024. <https://www.shutterstock.com/image-photo/isolated-trees-on-white-background-collection-567465091>.
- Junaidi, dan Khoiruman. 2023. "Kebijakan Perlindungan Anak." *JURNAL PUSAKA*.
<https://doi.org/10.35897/ps.v13i01.1000>.
- Kusuma, I Gusti Ngurah Agung Putra, Naniek Kohdrata, dan Ni Wayan Sri Sutari. 2021. "KONSEP DESAIN TAMAN BERMAIN RAMAH ANAK DI LAPANGAN KAPTEN MUDITA BANGLI." *Jurnal Vastukara: Jurnal Desain Interior, Budaya, dan Lingkungan Terbangun* 1 (1): 1–13.
<https://doi.org/10.59997/vastukara.v1i1.155>.
- Maulidyah, Septi. 2023. "EVALUASI LANSKAP KAMPUS ITERA SEBAGAI LINGKUNGAN YANG SEHAT." *Arsitekta: Jurnal Arsitektur dan Kota Berkelanjutan*.
<https://doi.org/10.47970/arsitekta.v5i02.478>.
- Nirkomala. 2022. "Tempat bermain anak di Taman Sangkareang, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat." *ANTARA*. 2022.
<https://mataram.antaranews.com/berita/197945/di-sejumlah-ruang-terbuka-hijau-di-mataram-akan-dibangun-taman-bermain-anak>.
- Nisa, Maghifratun, Mirza Irwansyah, dan Zuhadi Sahputra. 2023. "Faktor yang Mempengaruhi Kelayakan Fasilitas Ruang Bermain Anak di Taman Pelangi Kota Sigli Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur dan Perencanaan*.
<https://doi.org/10.24815/jimap.v6i4.21224>.
- Permana, Rizal Dian, dan Anak Agung Sagung Alit Widyastuty. 2021. "Pola Persebaran Wisata Taman Dan Lingkungan Di Kota Surabaya." *Jurnal Plano Buana*.
- Prasandya, Km. Deddy Endra, Made Wina Satria, dan Ni Wayan Nurwarsih. 2023. "DESAIN RUANG PUBLIK MASA DEPAN: STUDI RUANG PUBLIK INDOOR DAN OUTDOOR DI BALI." *Jurnal Pengembangan Kota*.
<https://doi.org/10.14710/jpk.11.1.71-81>.
- Purwono, R Rudi. 2020. "Kajian Adaptasi Disain Arsitektur Setelah Masa Pandemi Covid-19." ... *ARSITEKTUR DAN ARSITEKTUR LANSKAP*
- Salshabila, Andi Sofie Febrina, dan Annisa Mu'awanah Sukmawati. 2021. "Kelayakan Ruang Terbuka Hijau Publik Berdasarkan Karakteristik Fisik Ruang (Studi di Taman Kota Gajahwong, Kota Yogyakarta)." *Ruang*.
<https://doi.org/10.14710/ruang.7.2.74-86>.
- Sutadi, Imran, Moh. Mudassir Ali, dan Mohammad Rosid. 2023. "REDESAIN PONNDOK PESANTREN SIROJUL MA'RUF DAPALAK DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR ISLAM KABUPATEN TOLITOLI." *ANALOGI: Arsitektur, Lingkungan Binaan & Planologi* 1 (1): 6–10.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.56630/algi.v1i1.348>.
- Suwitno. 2022. "Peningkatan Kualitas Keamanan di Pondok Pesantren Khairul Ummah Pekanbaru Melalui Pembuatan Penerangan Berteknologi Surya dan LED." *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*.
<https://doi.org/10.37859/jpumri.v6i2.3985>.
- Swastiani, Sari Yoga, Naniek Kohdrata, dan I Nyoman Gede Astawa. 2022. "Desain taman bermain anak berbasis daya kembang kognitif anak di Taman Kota Sewaka Dharma." *Jurnal Arsitektur Lansekap*.
<https://doi.org/10.24843/jal.2022.v08.i02.p03>.