

DESAIN TAMAN LANSIA DAN TAMAN REKREASI RW 14 KELURAHAN SEKELOA

TRI WIDIANTI NATALIA¹, FIRMAN IRMANSYAH², MUHAMMAD FACHRI
KHADAFI AKBAR³, HASNA SAFFANAH RIDWAN⁴, LUVITA AYUNI DEWI⁵,
DHINI DEWIYANTI⁶

Program Studi Teknik Arsitektur^{1,2,3,4,5,6}
Universitas Komputer Indonesia
e-mail: tri.widianti@email.unikom.ac.id

ABSTRACT

This vacant land in RW 14 Sekeloa Village is a land that is being planned to be built as an elderly and recreational park by the community of RW 14 Sekeloa Village. There are many elderly people and children in RW 14, which is the background for the local community to build an elderly and children's recreation park due to the lack of attention to the elderly and children in RW 14. In this case, RW 14 plans to build an elderly and children's park at 13 points in RW 14 with different areas. This journal will discuss one land that has great potential to be used as an elderly and children's park. This park will contain facilities that support activities for the elderly and children, such as swings, pergolas, garden chairs, and others. The purpose of this writing is as a form of report from the Community Service activities carried out by the UNIKOM Team in assisting the design of alternative designs for elderly parks and children's recreation parks in RW 14 Sekeloa Village. The implementation method uses a collaborative and passive approach where this method will involve the surrounding community directly in the application of the design of the elderly and children's recreation park. The results of this community service are design projections in the form of alternative design concepts for elderly parks and children's recreation areas which are carried out in accordance with the hopes of the community of RW 14 Sekeloa, namely SAE (healthy, natural and economical). It is hoped that the elderly and children's recreation park RW 14 Sekeloa Village will be able to accommodate all community activities, especially the elderly and children in RW 14 Sekeloa Village so that the design of functions and activities can be integrated with each other.

Key words: Park, Elderly, Recreation.

ABSTRAK

Keberadaan lahan kosong dan terlantar di RW 14 Kelurahan Sekeloa, menjadikan lahan ini direncanakan untuk dibangun taman lansia dan taman rekreasi oleh masyarakat RW 14 Kelurahan Sekeloa. Penghuni usia lansia dan anak-anak yang mendominasi RW 14 Kelurahan Sekeloa menjadi latar belakang masyarakat setempat untuk membangun taman lansia dan rekreasi anak. Dalam hal ini, RW 14 merencanakan untuk membangun taman lansia dan taman anak di 13 titik RW 14 dengan luasan yang berbeda-beda. Pada jurnal ini akan membahas satu lahan yang memiliki potensi yang besar untuk dijadikan taman lansia dan taman anak. Taman ini akan berisi fasilitas-fasilitas yang mendukung kegiatan untuk lansia dan juga anak yaitu berupa ayunan, pergola, kursi taman, dan lainnya. Tujuan dari penulisan ini adalah sebagai bentuk laporan dari kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan oleh Tim UNIKOM

dalam membantu mendampingi perancangan alternatif desain taman lansia dan taman rekreasi anak pada RW 14 Kelurahan Sekeloa. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan kolaboratif dan partisipatif yang dimana metode ini akan melibatkan masyarakat sekitar secara langsung dalam penerapan desain taman lansia dan rekreasi anak. Hasil pengabdian masyarakat ini merupakan proyeksi desain berupa konsep perancangan alternatif desain taman lansia dan rekreasi anak yang dilakukan sesuai dengan harapan masyarakat RW 14 Kelurahan Sekeloa, yakni buruan SAE (sehat, alami dan ekonomis). Diharapkan Taman lansia dan rekreasi anak RW 14 Kelurahan Sekeloa ini mampu mawadahi seluruh kegiatan masyarakat terutama lansia dan anak di RW 14 Kelurahan Sekeloa sehingga desain fungsi dan kegiatan dapat terintegrasi satu sama lain.

Kata kunci : Taman, Lansia, Rekreasi.

PENDAHULUAN

RW 14 merupakan salah satu Rukun Warga (RW) di Kelurahan Sekeloa, Kecamatan Coblong, Kota Bandung. RW 14 memiliki lokasi yang strategis dan berada di tengah kota. Pemukiman ini berpotensi untuk menjadi tempat tinggal yang lebih baik bagi masyarakatnya. Namun, untuk memastikan bahwa masyarakat merasa bahagia dan puas dengan lingkungan mereka, diperlukan konsep pembangunan yang tepat. Salah satu faktor penting dalam menentukan tingkat kebahagiaan masyarakat adalah tersedia atau tidaknya fasilitas publik yang memadai.

Warga RW 14 didominasi oleh kelompok usia lansia dan anak-anak. Hal ini dapat menjadi peluang dan tantangan tersendiri bagi pemerintah setempat dalam mengelola pembangunan RW 14. Warga lansia adalah salah satu golongan yang membutuhkan perhatian dan perlindungan dari masyarakat sehingga mempengaruhi kesehatan dan kualitas hidup mereka.

Begitupun dengan anak-anak perlunya perhatian lebih dan fasilitas yang mendukung tumbuh kembang yang bersifat edukasi. Maka pada Pengabdian Masyarakat ini akan membantu menyediakan ruang publik berupa taman rekreasi lansia dan taman bermain anak. Yang bermanfaat bagi warga lansia dan juga

anak-anak dalam rangka membantu masyarakat meningkatkan kualitas hidupnya.

Fasilitas rekreasi tersebut meliputi taman, lapangan olahraga, dan tempat wisata yang membantu warga lansia menikmati aktivitas luar ruangan dan memperkaya hidup mereka sehingga bagian dari terapi individual atau kelompok. Di taman ini, warga lansia dapat menemukan kesempatan untuk bergabung dengan kelompok sosial dan berpartisipasi dalam kegiatan bersama.

Taman warga lansia adalah solusi untuk membantu warga lansia menjalani hidup yang lebih bahagia dan terlayani. Dan dengan adanya taman bermain anak memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain dapat membantu meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak-anak, taman ini juga dapat membantu menjaga kesehatan dan kebugaran anak-anak.

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kolaboratif dan partisipatif untuk menjelaskan pembangunan lingkungan RW 14 Kelurahan Sekeloa. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan untuk melibatkan masyarakat secara aktif dan memastikan bahwa hasil pembangunan sesuai dengan kebutuhan dan harapan masyarakat.

Pendekatan ini memfokuskan pada kerjasama antara berbagai pihak, seperti pemerintah, masyarakat, dan lembaga swasta, dalam mengatasi masalah dan membangun

lingkungan. Dengan menjalin kerjasama dengan berbagai pihak, RW 14 Kelurahan Sekeloa dapat memperoleh kontribusi yang berkualitas dan profesional dalam pembangunan taman rekreasi dan taman bermain anak. Kerjasama ini juga dapat memberikan kesempatan bagi mahasiswa sebagai wadah riset yang aplikatif untuk memberikan manfaat dan berpartisipasi dalam proses pembangunan dalam memperoleh pengalaman yang berharga.

METODE PELAKSANAAN

Metode

Metode yang dipakai dalam kegiatan pengabdian masyarakat berupa pendekatan Kolaboratif dan partisipatif. Metode kolaboratif merupakan pendekatan yang memfokuskan pada kerjasama antar berbagai pihak, seperti pemerintah, masyarakat dan lembaga swasta dalam mengatasi pembangunan lingkungan.

Dengan metode ini diharapkan dapat meningkatkan sinergi dan kerjasama antar berbagai pihak untuk mengatasi masalah dan membangun lingkungan yang berkualitas. Sedangkan metode partisipatif merupakan metode pendekatan masyarakat yang diajak untuk berperan dan di didorong untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan.

Masyarakat berperan aktif dalam kegiatan ini karena, (1) masyarakat mengetahui sepenuhnya tentang masalah dan kepentingan/kebutuhan mereka, (2) memahami tentang keadaan sosial dan ekonomi di lingkungannya, (3) masyarakat mampu menganalisis sebab akibat dari berbagai kejadian yang terjadi di masyarakat, (4) masyarakat mampu merumuskan solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, (5) masyarakat mampu memanfaatkan fasilitas untuk kegiatan produktifitas dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Metode dengan teknik partisipatif membutuhkan survei dengan melibatkan warga dengan adanya *interview*, diskusi formal, dan rapat dengan warga yang akan dilakukan sebagai metode pengabdian

masyarakat ini. Melalui metode pendekatan ini akan menjadikan partisipasi masyarakat menjadi lebih optimal yang dimana partisipasi masyarakat menyangkut: (1) tahapan kegiatan yang harus dilakukan, (2) Analisis yang harus dikerjakan, (3) menyusun proses pembangunan yang dibutuhkan oleh masyarakat, dan (4) implementasi dan program/proyek pembangunan yang telah ditetapkan.

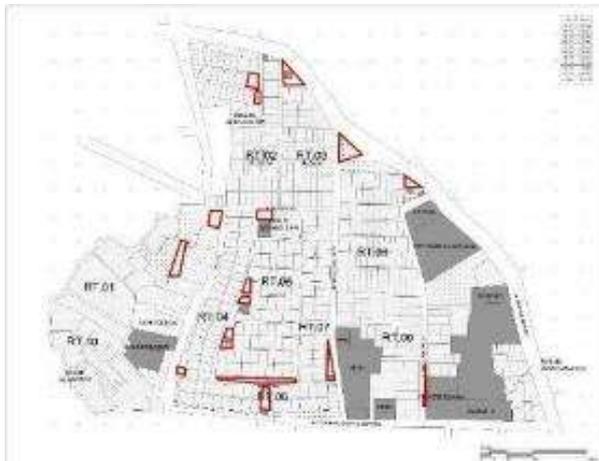
Tahapan Kegiatan

1. Tahap pertama, berupa survei yang dilakukan untuk mengumpulkan data dari berbagai karakteristik ruang publik, karakteristik aktifitas dan pola pengguna ruang publik pada setiap pemukiman yang akan dijadikan sampel penelitian. Observasi meliputi kegiatan sistematis yang nantinya akan melibatkan peneliti sebagai pengamat sekaligus partisipan untuk lebih mengenali situasi dengan baik. Hasil tahap ini menghasilkan data berupa foto dan video.
2. Tahap kedua, observasi deskriptif atau melakukan kegiatan berupa pengamatan di area penelitian dengan mencari potensi dan permasalahan serta eksisting yang berada pada area tapak.
3. Tahap ketiga, perancangan desain, pada tahap ini dilakukan perancangan desain dengan beberapa alternatif desain berdasarkan hasil survei dan observasi yang akan diterapkan pada tapak.
4. Tahap keempat, observasi terseleksi atau melakukan observasi di area penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dengan menggunakan FGD (Focus Group Discussion) atau diskusi kelompok terfokus yang digunakan untuk mendapatkan data dari responden melalui sebuah diskusi.

Tahap kelima adalah rekomendasi dan penulisan laporan, pada tahap ini merupakan tahap terakhir dari proses penelitian yang dimana hasil analisis dari tahapan yang sudah dilakukan akan dimasukkan kedalam penyusunan laporan akhir dari perancangan.

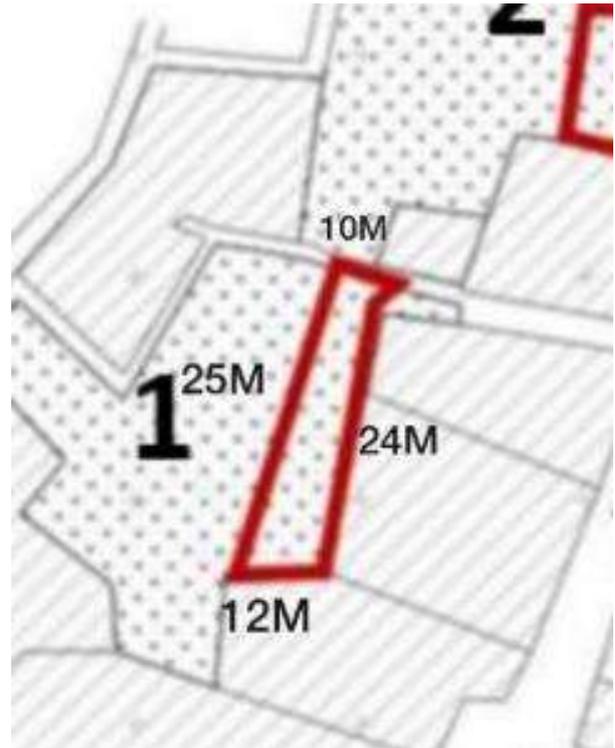
HASIL DAN PEMBAHASAN

Site untuk taman lansia dan taman rekreasi ini terletak di RW 14 Kelurahan Sekeloa. Gambar 1 menunjukkan letak lokasi *site* yang berada di wilayah pemukiman dengan ukuran yang cukup luas.



Gambar 1. Lokasi *Site*
Sumber: Pedoman Buku RW 14

Terdapat beberapa *site* yang tersedia untuk di bangun beberapa fasilitas yang memadai untuk warga. Pada jurnal ini yang akan dibahas adalah *site* 1 karena lahan ini dinilai cukup besar dan berpotensi dapat dijadikan fasilitas-fasilitas untuk taman lansia dan taman rekreasi. Lokasi *site* 1 yang digunakan untuk taman lansia dan taman rekreasi terletak di antara pemukiman warga. *Site* memiliki bentuk memanjang. Gambar 2 menunjukkan ukuran *site* yang cukup luas dan lokasi *site* 1.



Gambar 2. Dimensi dan lokasi *site* 1
Sumber: Pedoman Buku RW 14

Pengabdian Masyarakat yang dilakukan pada taman rekreasi dan taman lansia pada RW 14 Kelurahan Sekeloa ini diantaranya adalah membuat beberapa gambar konsep. Gambar konsep tersebut diantaranya mencakup tata letak antar ruang, sirkulasi pada area taman, *hardscape* dan *softscape*, serta fasilitas pada area taman.

POTENSI PADA *SITE*

Site ini terletak di sebuah kontur yang cukup landai. Gambar 3 menunjukkan lokasi *site* secara langsung dengan *site* yang terdapat hamparan rumput di atasnya.



Gambar 3. Eksisting Site
Sumber: Data Pribadi

Site ini memiliki berbagai macam potensi didalamnya. Letaknya yang berada di kontur membuat letak site ini memiliki sebuah view diatas pemukiman warga yang dapat memanjakan para pengguna taman. Letaknya yang berada di kontur tertinggi dan diatas pemukiman warga menjadikan area ini cocok untuk bermain anak seperti layang-layang. Pada site tidak terdapat eksisting, hanya berupa hamparan rumput yang dapat membuat keleluasan dalam perancangan desain.

Letak site ini berada ditengah pemukiman warga sehingga aksesibilitas untuk menuju site cukup mudah untuk warga sekitar. Site ini memiliki bentuk yang memanjang sehingga sirkulasi pada area taman ini akan mudah untuk perancangan desain.

TATA LETAK ANTAR RUANG



Gambar 4. Perspektif taman
Sumber: Dokumen Pribadi

Tata letak pada taman bermain dan taman lansia perlu mempertimbangkan dari aspek keselamatan serta kenyamanan bagi pengguna [1]. Hal ini dikarenakan pengguna taman merupakan sekelompok masyarakat

yang rentan akan kegiatan-kegiatan yang bersifat outdoor [2]. Gambar 4 menunjukkan siteplan dengan peletakan fasilitas untuk lansia dan rekreasi yang menunjukan kaidah aspek kenyamanan dan keselamatan karena perletakan antar fasilitas yang tidak terlalu berdekatan sehingga dapat terhindar dari benturan.

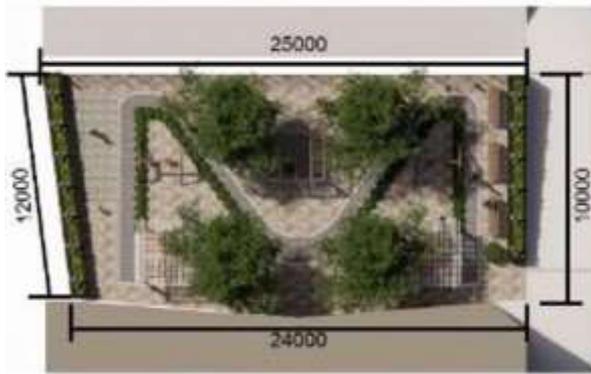


Gambar 5. Perspektif taman
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 5 menunjukkan peletakan pergola yang berhadapan dengan ayunan untuk anak. Hal ini bertujuan dengan mempertimbangkan agar para orangtua dapat mengawasi anak secara langsung sehingga dapat menjaga sang anak dari cedera yang dapat sewaktu-waktu datang. Perletakan tempat sampah yang berada di dekat entrance masuk taman dapat memudahkan pengangkut sampah untuk mengambil sampah.

SIRKULASI PADA AREA TAMAN

Sebuah taman harus memiliki sebuah sirkulasi yang dapat melewati semua fasilitas didalamnya. Sirkulasi pada area taman harus memenuhi aspek kebersihan dan tidak adanya penghalang pada area sirkulasi [3]. Gambar 6 menunjukkan sirkulasi pada taman melewati seluruh fasilitas yang ada pada area taman.



Gambar 6. *Siteplan* taman
Sumber: Dokumen Pribadi

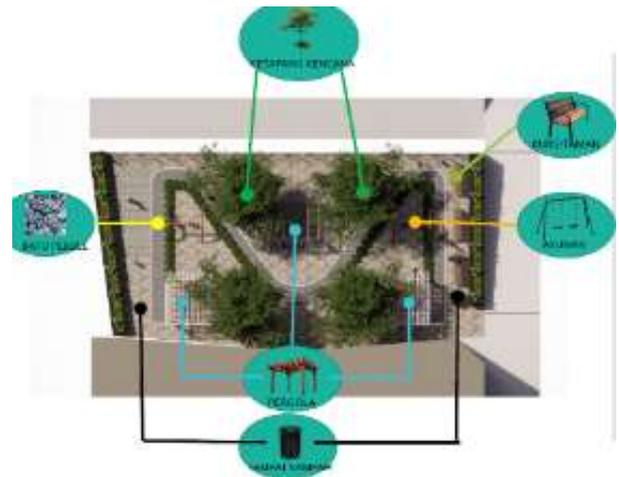
Sirkulasi pada area taman ini berupa sirkulasi linear dengan pola zigzag dengan tujuan untuk mengefektifkan serta memaksimalkan ruang pada area taman. Gambar 7 menunjukkan sirkulasi utama pada taman ini menggunakan batu pebble yang berfungsi sebagai elemen estetis yang menarik secara visual serta berfungsi sebagai alat pijat kaki karena permukaannya yang halus [4].



Gambar 7. Perspektif suasana
Sumber: Dokumen Pribadi

HARDSCAPE DAN SOFTSCAPE

Pada sebuah taman terdapat dua elemen didalamnya, yaitu *hardscape* dan *softscape*. *Hardscape* pada area taman berupa sebuah fasilitas/elemen keras tidak hidup yang dapat menunjang kebutuhan pengguna taman. Sedangkan *softscape* berupa fasilitas atau elemen hidup seperti bunga, pohon dan lainnya [5]. Gambar 8 menunjukkan *hardscape* dan *softscape* pada perancangan desain yang berfungsi untuk menunjang kebutuhan pengguna.



Gambar 8. *Hardscape* dan *Softscape*
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikut *Hardscape* yang digunakan pada perancangan konsep:

1. Kursi taman



Gambar 9. Kursi taman
Sumber: <https://www.ruparupa.com/p/soleil-bangku-taman-cast-iron-3-dudukan.html>

Terdapat tiga buah kursi taman dengan desain memiliki sandaran. Kursi taman pada taman ini berfungsi sebagai tempat beristirahat pengunjung taman. Kursi taman diletakkan pada berbagai tempat secara merata agar pada setiap bagian *site* pengunjung dapat menggunakan kursi taman untuk beristirahat.

2. Pergola



Gambar 10. Pergola taman
Sumber:

<https://www.pixelsquid.com/png/pergola-1187935977016923272>

Terdapat tiga buah pergola dengan penggunaan material berupa kayu. Penggunaan material kayu berfungsi agar taman memiliki kesan alami. Pergola pada taman ini didalamnya terdapat kursi dan meja untuk tempat berteduh serta tempat berdiskusi untuk para lansia.

3. Ayunan



Gambar 11. Ayunan anak

Sumber: <https://www.pngegg.com/id/png-eteyk>

Terdapat dua buah ayunan dengan 2 tempat duduk yang saling berdampingan. Ayunan pada taman ini terbuat dari besi dengan penggunaan warna mentah. Ayunan pada taman ini terletak di samping kanan dan kiri taman. Ayunan ini bertujuan untuk rekreasi anak.

4. Tempat sampah



Gambar 12. Tempat sampah

Sumber: <https://www.pngegg.com/id/png-eteyk>

Terdapat dua buah tempat sampah pada *entrance* dan *exit* kanan dan kiri taman. Penempatan tempat sampah yang berada di area *entrance* dan *exit* bertujuan untuk pengunjung agar membuang sampah ketika hendak masuk dan keluar dari area *site*. Selain itu, penempatan tempat sampah yang berada di *entrance* dan *exit* ini bertujuan untuk mempermudah saat pengangkutan sampah oleh truk sampah.

5. Perkerasan batu pebble



Gambar 13. Batu Pebble

Sumber:

<https://www.flamboyanasri.com/2019/02/harga-jual-batu-gravelbatu-kerikil.html>

Perkerasan batu pebble ini terletak di sirkulasi utama pada taman. Batu pebble ini berfungsi sebagai elemen estetis yang menarik secara visual serta berfungsi sebagai alat pijat kaki karena permukaannya yang halus. Batu pebble pada taman ini menggunakan warna asli dari batu pebble.

Berikut *Softscape* yang digunakan pada perancangan konsep:

1. Ketapang kencana



Gambar 14. Ketapang Kencana

Sumber: <https://sampaijauh.com/tag/pohon-ketapang-kencana>

Terdapat empat buah ketapang kencana yang terletak di tengah taman. Hal ini bertujuan sebagai peneduh untuk area taman sehingga area taman tidak akan panas dan menjadi sejuk. Selain itu, pohon ketapang kencana pada taman ini berfungsi untuk menyejukan taman karena pohon ketapang yang bersifat menyerap polusi.

2. Tanaman Buxus



Gambar 15. Eugenia

Sumber: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210309173547-277-615651/7-tanaman-hias-yang-dapat-dibentuk-dengan-cara-topiari>

Taman ini terletak di area tengah taman sebagai tanaman pengisi dan hias. Tanaman ini memiliki bentuk bulat mengikuti sirkulasi utama pada taman. Buxus pada taman ini berfungsi sebagai pagar pembatas antar ruang antara sirkulasi pedestrian dengan perkerasan taman.

KENDALA DAN SOLUSI PERANCANGAN

Dalam proses perancangan alternatif desain ini perancang tidak banyak menemui berbagai kesulitan, tetapi yang menjadi tantangan adalah ketika melakukan perancangan desain harus menggabungkan elemen fasilitas untuk anak dan lansia. Poin utama dalam mendesain sebuah taman, terutama untuk anak kecil dan juga lansia adalah pemilihan fasilitas yang dapat digunakan oleh kedua kelompok masyarakat tersebut. Perancang mengalami sedikit kesulitan dalam penentuan fasilitas yang diperlukan karena kedua kelompok masyarakat tersebut cukup rentan ketika berada di area *outdoor*. Selain itu, kendala pada proses ini adalah mengenai pendanaan yang masih kurang. Hal ini bisa terjadi karena terdapat banyak lahan yang perlu di revitalisasi sehingga memerlukan biaya yang cukup besar. Kurangnya respon masyarakat terhadap PKM ini menjadi sebuah kendala sehingga cukup menyulitkan dalam proses perancangan.

Untuk menyikapi masalah tersebut maka dalam proses perancangan digunakan fasilitas yang dapat digunakan dengan aman oleh kedua kelompok lansia dan anak-anak. Selain itu dalam peletakan fasilitas perlu mempertimbangkan aspek keselamatan serta kenyamanan bagi pengguna sehingga jarak antar fasilitas sedikit berjauhan agar tidak adanya benturan yang terjadi. Selain itu, untuk menyikapi masalah pendanaan dan kurangnya respon masyarakat pada kegiatan PKM ini dapat dilakukan dengan melakukan presentasi secara berkala terhadap instansi serta para warga sehingga pihak-pihak tersebut dapat terjun secara langsung untuk menyelesaikan kegiatan PKM ini.

KESIMPULAN

Pengabdian Masyarakat yang dilakukan di RW 14 Kelurahan Sekeloa ini adalah membuat beberapa gambar konsep taman lansia dan taman rekreasi. Konsep tersebut diantaranya konsep *hardscape softscape*, sirkulasi pada area taman, tata letak fasilitas dan potensi dari *site*. Pelaksanaan kegiatan pendampingan pembangunan taman lansia dan taman rekreasi di RW 14 Kelurahan Sekeloa ini melibatkan berbagai macam elemen didalamnya, mulai dari masyarakat, tokoh masyarakat, dan tenaga ahli.

Hasil yang didapatkan dari pendampingan pembangunan taman lansia dan taman rekreasi ini adalah konsep tata letak yang perlu mempertimbangkan aspek keselamatan dan kenyamanan pengguna. Konsep sirkulasi pada area taman memaksimalkan pengguna agar melewati seluruh fasilitas taman serta *hardscape softscape*. Fasilitas tersebut perlu mempertimbangkan kebutuhan kesehatan kelompok lansia dan anak-anak yang menjadi pengguna utama pada taman ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada Divisi Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat (DP2M) Universitas Komputer Indonesia yang telah berkontribusi pada kegiatan pengabdian masyarakat dari aspek pendanaan dan bantuan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amini, D. R., & Pamungkas, S. T, "Keamanan Bagi Pengguna Lanjut Usia Di Taman Lansia Surabaya", *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*. Vol 3 No.1. 4. 2017.
2. Avenzoar, A., Elviana, E., & Utomo, H. P, "Arahan Penataan Jalur Sirkulasi Guna Menunjang Walkability Pengunjung Pada Taman Kota di Surabaya", *Langkau Betang: Jurnal Arsitektur*. Vol 7 No.2. 121-133. 2020.
3. Baskara, M, "Prinsip pengendalian perancangan taman bermain anak di ruang publik", *Jurnal Lanskap Indonesia*. Vol 3 No.1 .27. 2011.
4. Cnnindonesia.com. Diakses pada 1 September 2023 Pukul 15.10 WIB, dari world wide web <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210309173547-277-615651/7-tanaman-hias-yang-dapat-dibentuk-dengan-cara-topiari>
5. Flamboyanasri.com. Diakses pada 1 September 2023 Pukul 14.23 WIB, dari world wide web <https://www.flamboyanasri.com/2019/02/harga-jual-batu-gravelbatu-kerikil.html>
6. Hasibuan, M., Refi, S., & Syhadat, R. M. (2020). BUKU PANDUAN PRAKTIS ELEMEN *HARDSCAPE* PADA TAMAN LINGKUNGAN.
7. Pixelsquid.com. Diakses pada 1 September 2023 Pukul 13.50 WIB, dari world wide web <https://www.pixelsquid.com/png/pergola-1187935977016923272>

8. Pngegg.com. Diakses pada 1 September 2023 Pukul 13.58 WIB, dari world wide web <https://www.pngegg.com/id/png-eteyk>
9. Pngegg.com. Diakses pada 1 September 2023 Pukul 13.58 WIB, dari world wide web <https://www.pngegg.com/id/png-eteyk>
10. Pngegg.com. Diakses pada 1 September 2023 Pukul 14.12 WIB, dari world wide web <https://www.pngegg.com/id/png-zytcd>
11. Sampaijauh.com. Diakses pada 1 September 2023 Pukul 14.43 WIB, dari world wide web <https://sumpaijauh.com/tag/pohon-ketapang-kencana>
12. Ruparupa.com. Diakses pada 1 September 2023 Pukul 12:36 WIB, dari world wide web <https://www.ruparupa.com/p/soleil-bangku-taman-cast-iron-3-dudukan.html>
13. Wardiningsih, S., Putra, P. T., Syahadat, R. M., & Nurisjah, S, “*Streetscape beautification*, penggunaan patung pada lanskap jalan di Provinsi Bali”, *IKRAITH-Teknologi*. Vol 2 No.2. 20-26. 2018.