

Taman Air Ramah Anak di Kota Pelaihari

by Nurgisdarani Basri

Submission date: 26-Jan-2021 12:44PM (UTC+0700)

Submission ID: 1494548317

File name: A68_JURNAL_H1B115024_NURGISDARANI_BASRI_-_NURGISDARANI_BASRI.pdf (662.22K)

Word count: 2599

Character count: 16082

**TAMAN AIR RAMAH ANAK
DI KOTA PELAIHARI****Nurgisdarani Basri**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
h1b115024@mhs.ulm.ac.id

Akbar Rahman

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
arzhi_teks@ulm.ac.id

ABSTRAK

Taman Air Ramah Anak di Kota Pelaihari dirancang dengan Standar Ruang Bermain Ramah Anak agar anak dapat bermain dengan aman dan nyaman, serta belajar mengenal air sejak dini. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah "Arsitektur Perilaku" dengan perilaku anak sebagai pertimbangan utama desain. Pendekatan desain menggunakan "Pendekatan Psikologi" dengan psikologi anak sebagai pendekatan utama dalam desain ini. Mempertimbangkan pengunjung yang datang sangat beragam maka konsep program yang digunakan adalah "Flexibility". Elemen dan ruang taman dibuat dengan beragam fungsi dan bentuk mengikuti konsep program yang telah ditentukan. Diharapkan dengan adanya taman ini anak-anak dapat bermain dengan aman dan nyaman serta dapat belajar mengenal air sejak dini dengan menyenangkan.

Kata kunci: Taman Air, Ruang Bermain, Ramah Anak, Arsitektur Perilaku, Psikologi Anak

ABSTRACT

The Child Friendly Water Park in Pelaihari City is designed with Child Friendly Playroom Standards so that children can play safely and comfortably, and learn to recognize water from an early age. The method used in this design is "Behavioral Architecture" with children's behavior as the main design consideration. The design approach uses a "Psychological Approach" with child psychology as the main approach in this design. Considering the number of visitors who come, the concept of the program used is "Flexibility". Garden elements and spaces are made with various functions and forms following a predetermined program concept. It is hoped that with this park children can play safely and comfortably and can learn to recognize water from an early age with fun.

Keyword : Water Park, Playroom, Kid Friendly, Behavioral Architecture, Child Psychology

PENDAHULUAN

Masyarakat lebih banyak mengetahui keuntungan ruang terbuka hijau secara sosial. Ruang terbuka hijau juga memiliki peran penting secara fisik berhubungan

dengan iklim mikro kawasan yang berguna secara ekologis. Adanya vegetasi dan penghijauan pada ruang terbuka hijau akan memperbaiki iklim mikro sehingga dapat membuat udara bergerak menjadi lebih baik,

menahan angin kencang akibat perubahan cuaca secara signifikan, terjadinya perubahan suhu udara menjadi lebih sejuk, pengurangan polutan udara, dan pengurangan karbon dioksida sehingga oksigen akan banyak dihasilkan.

Vegetasi yang banyak dapat mengurangi suhu panas luar ruangan. Taman yang berdekatan dengan area perairan terasa lebih sejuk di siang hari dan terasa lebih hangat di malam hari (Rahman, 2017). Air yang memanas karena sinar matahari akan memiliki tekanan udara yang rendah. Pohon-pohon yang berperan sebagai vegetasi akan memiliki tekanan udara yang tinggi. Udara yang memiliki tekanan lebih tinggi akan mengarah ke tempat dimana ada udara bertekanan rendah. Sehingga sirkulasi angin pada taman akan berhembus ke berbagai arah sehingga akan menyejukkan taman dan menimbulkan rasa nyaman bagi pengunjung taman.

Gerakan Revolusi Hijau ditetapkan pada tanggal 30 April 2018 di dalam Peraturan Daerah Provinsi Kalimantan Selatan Nomor 7 Tahun 2018. Pemerintah Kota Pelaihari memiliki program Kabupaten Ramah Anak sebagai salah satu upaya peningkatan nilai kota. Untuk mewujudkan program pemerintah tersebut maka taman-taman di kota Pelaihari akan diperbaiki agar dapat memenuhi Standar Ruang Bermain Ramah Anak. Salah satu taman yang akan diperbaiki secara keseluruhan adalah Taman Kijang Kencana.

PERMASALAHAN

Pemerintah Kota Pelaihari ingin memperbaiki Taman Kijang Kencana agar dapat menjadi ruang terbuka hijau yang memenuhi standar Ruang Bermain Ramah Anak. Pada Taman tersebut dibuat berbagai macam media air sebagai penghias taman yang nantinya akan menjadi salah satu ciri khas Kota Pelaihari. Taman tersebut juga mempunyai edukasi untuk anak-anak dan area rekreasi yang rindang. Dapat disimpulkan bahwa rumusan permasalahan pada perancangan taman ini adalah

“Bagaimana rancangan Taman Air Anak-Anak yang dapat memberikan keamanan dan kenyamanan bagi pengunjung sesuai Standar Ruang Bermain Ramah Anak?”

TINJAUAN PUSTAKA

A. Taman

Arifin et al (2008) berpendapat bahwa taman kota adalah taman umum dalam skala kota yang peruntukannya sebagai fasilitas untuk rekreasi, olahraga, dan sosialisasi masyarakat kota yang bersangkutan.

Taman edukasi yang dilengkapi dengan fasilitas dan juga sarana yang tepat pada taman tersebut dapat menunjang tingkat edukasi pada taman tersebut bagi penggunaannya. Berikut merupakan elemen pendukung taman sesuai dengan persyaratan Ruang Bermain Ramah Anak, yaitu :

- a. Ada rambu dan marka yang jelas dan mudah terbaca serta mudah terlihat.
- b. Terdapat papan khusus untuk pengumuman-pengumuman di samping papan informasi dan papan sertifikasi RBA. Papan pengumuman dapat diisi/ditempel informasi/ pengetahuan yang berkaitan dengan anak, permainan, kesehatan, dll.
- c. Penggunaan vegetasi/ tumbuhan/ tanaman endemik lokal pada lokasi *indoor* dan/atau *outdoor* sebagai usaha dari Pengembangan ilmu pengetahuan dan Konservasi.
- d. Vegetasi/ tumbuhan/tanaman diberi keterangan.
- e. Unsur vegetasi/ tumbuhan/ tanaman bisa digunakan juga sebagai perangkat bermain.
- f. Ada papan yang berisi peraturan yang jelas tentang tata-tertib bermain untuk *indoor* dan *outdoor*.
- g. Harus ada panduan/ user manual yang dipasang pada papan keterangan tentang tata cara penggunaan dan manfaat perabot bermain anak.

- h. Tersedianya ruang yang juga bisa digunakan untuk bermain yang bersifat seni.
- i. Ada CCTV, peluit/kentongan/sirine keamanan dan papan informasi tentang sistem keamanan RBA dan perabotannya.
- j. Terdapat tempat sampah yang terorganisir seperti terdapat pemisah antara organik, non organik.
- k. Terdapat papan penanda larangan merokok di sekitar area bermain.

Taman air dapat diwujudkan dengan adanya kolam, air mancur, air terjun buatan, dan berbagai hal yang menggunakan media air sebagai unsur utama pembentuk estetika. Kedalaman air yang tidak terlalu dalam pada taman sangat diperhitungkan apalagi jika taman tersebut ditujukan untuk anak-anak.

B. Ruang Bermain Ramah Anak

Terdapat beberapa persyaratan dalam perencanaan Ruang Bermain Ramah Anak yang dibahas dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2014 yang membahas mengenai Standardisasi dan Penilaian Kesesuaian, yaitu : Lokasi, Material, Kemudahan, Penghawaan Udara, Keselamatan, Kesehatan atau Kebersihan, Pencahayaan, Pemanfaatan, Vegetasi, Peralatan Bermain, Keamanan, Kenyamanan, dan Pengelolaan.

Ada pula beberapa ketentuan dalam pengembangan Ruang Bermain Ramah Anak, yaitu kepentingan terbaik untuk anak, aman dan selamat, partisipasi anak, kreatif dan inovatif, non diskriminatif, nyaman, sehat. dan gratis

Tahap pertumbuhan anak yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam meningkatkan kecerdasan dan kepandaian anak. Kegiatan di luar ruangan sangat penting untuk perkembangan kognitif, fisik, sosial dan psikologis (emosional anak), serta perkembangan spiritual. (Mustapa dkk, 2015, dalam Aji 2016). Oleh karena itu ruang bermain yang terencana akan mendukung perkembangan anak.

Pengalaman dalam berinteraksi sosial dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak dalam kegiatan kelompok dengan teman sebayanya. Anak-anak belajar cara-cara mendekati orang yang jarang atau bahkan belum pernah ditemuinya. Sikap yang akan ditunjukkan anak yaitu sikap malu-malu atau berani, sikap menjauhkan diri atau bersikap. Anak-anak cenderung membawa kebiasaan-kebiasaan sosial tersebut dalam seluruh kehidupan sehari-harinya.

C. Psikologi Anak

Terdapat beberapa perkembangan psikologi anak antara lain sebagai berikut:

1. Tahapan *Trust and Mistrust*

Anak akan belajar mengenai sifat kepercayaan dan ketidakpercayaan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak.

2. Tahap *Autonomy and Shame and Doubt*

Anak akan mulai diajari untuk mandiri secara perlahan serta mengatasi rasa malu ataupun ragu.

3. Tahapan *Initiative and Guilt*

Anak diharapkan sudah bisa melakukan beberapa aktivitasnya secara mandiri. Anak akan diajarkan dan diberitahu jika melakukan kesalahan serta belajar untuk mengatasi perasaan bersalah yang ia rasakan.

D. Arsitektur Perilaku

Perilaku manusia bisa menjadi pertimbangan terbentuknya arsitektur tapi bentuk arsitektur yang telah dirancang juga dapat membentuk perilaku manusia. Dunia anak sebagian besar digunakan untuk bermain dan menjadi kebutuhan dasar anak. Manfaat bermain bagi anak adalah mengembangkan kreativitas, karakter, sensorik dan motorik, kognitif, moral dan etika, kesadaran diri, bahasa dan juga sebagai terapi. Maka seharusnya anak lebih banyak bermain dan bersosialisasi agar anak terus berkembang. Permainan yang dimaksud adalah permainan *outdoor*

maupun *indoor* secara individu atau berkelompok. Permainan yang dilakukan juga harus mengandung pembelajaran untuk anak. Perilaku sosial anak saat bermain dengan anak-anak lain akan membuat orang tua mengetahui karakter anak.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Taman berada di Kecamatan Pelaihari yang memiliki batas-batas wilayah yaitu : Kecamatan Tambang Ulang (Sebelah Utara), Kecamatan Panyipatan (Sebelah Selatan), Kecamatan Bajuin (Sebelah Timur), dan Kecamatan Takisung (Sebelah Barat)

- Lokasi Tapak : Taman Kijang Kencana
- Alamat Tapak : Jalan Pancasila, Kelurahan Karang Taruna, Kecamatan Pelaihari, Kabupaten Tanah Laut
- Luas Tapak : 5940 m²
- Jenis Tanah Tapak : Tanah Keras
- Kontur Tanah : Berkontur
- Fungsi Tapak : Taman Kota
- GSB Utara Tapak : 5 meter
- GSB Selatan, Timur, Barat Tapak : 3 meter



Keterangan :

- Kediaman Bupati Tanah Laut
- Kediaman Wakil Bupati Tanah Laut
- Balaiung Tuntung Pandang
- Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa
- TK Al-Qur'an Plus Waladun Sholeh
- Penitipan Anak
- BRI Cabang Pelaihari
- Mini Cell
- Gor Berseri Pelaihari
- Lapangan Basket
- Lapangan Voli

Gambar 1. Situasi Taman Kijang Kencana
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

B. Konsep Rancangan

1. Pelaku

Pelaku yang akan beraktivitas pada tapak terdiri dari 3 golongan yaitu Pengunjung, Penjual, dan Pengelola.

- Pengunjung
 - Anak-Anak
 - Dewasa
 - Orang Tua
- Penjual
- Pengelola

2. Aktivitas

Terdapat berbagai aktivitas yang akan terjadi pada tapak, yaitu :

- Kegiatan bermain
- Kegiatan mengerjakan tugas
- Kegiatan melihat-lihat pemandangan
- Kegiatan bersantai
- Kegiatan menemani anak-anak bermain
- Kegiatan berjalan-jalan santai
- Kegiatan makan dan minum
- Kegiatan pengawasan area taman
- Kegiatan pelayanan informasi
- Kegiatan pelayanan penitipan barang
- Kegiatan pelayanan parkir
- Kegiatan pengelolaan taman

3. Luas Ruang

Tabel 1. Luasan Ruang Keseluruhan

Nama Bangunan/Ruang	Jumlah Luasan
Area Bermain dan Permainan Air	934.13 m ²
Area Penjualan	128.74 m ²
Area Makan	288.3 m ²

Bangunan Pengelola	62.5 m ²
Bangunan Servis	100 m ²
Selasar Penghubung	276.51 m ²
Area Bermain Outdoor	173.58 m ²
Area Bermain Indoor	100.3 m ²
Jumlah Luasan	2064.06 m²

Sumber: Analisis Pribadi (2020)

4. Ruang Bermain Anak

Ruang bermain anak terbagi menjadi beberapa bagian yang memiliki kriteria tertentu yaitu ketinggian, lantai, ruang, dan alat bermain. Berikut kriteria masing-masing bagian area bermain anak yaitu :

- 1) Ketinggian
 - a. Apabila menggunakan tangga, tinggi antar tangga maksimal "10 cm"
 - b. Apabila terdapat perbedaan tinggi, area bermain harus dilengkapi dengan ramp.
 - c. Tangga dan ramp dilengkapi dengan pegangan tangga dengan berbagai ketinggian.
- 2) Lantai
 - a. Lantai ruang bermain tidak boleh licin dan tidak boleh keras.
 - b. lantai ruang bermain dilapisi dengan karpet busa bergambar agar aman apabila anak terjatuh dan menarik perhatian anak agar aktif bermain.
- 3) Ruang
 - a. Ruang bermain indoor tetap menggunakan penghawaan alami, pencahayaan alami saat siang hari dan pencahayaan buatan saat malam hari.
 - b. Ruang bermain indoor dibatasi oleh pagar pengaman yang transparan dan aman apabila anak berlarian dan menabrak pagar pengaman tersebut.
 - c. Ruang bermain indoor diberi kesan terbuka agar tidak mengganggu pandangan dan mempermudah orang tua dalam mengawasi anaknya.
 - d. Kolom pada area bermain harus berbentuk bulat dan diberi busa

pengaman agar menjaga keamanan anak.

- e. Perabot-perabot tambahan pada area bermain anak harus terbuat dari bahan yang tidak terlalu keras, tumpul atau diberikan busa pengaman.
- 4) Alat bermain
 - a. Alat bermain pada area bermain anak terbuat dari bahan yang memiliki lisensi SNI, tidak berbahaya apabila anak terbentur saat terjatuh atau diberikan tambahan busa pengaman.
 - b. Setiap alat bermain di area bermain anak diberikan keterangan umur dan berat anak yang dibolehkan untuk menggunakan alat bermain tersebut.

HASIL

Konsep program *flexibility* dipilih dengan berbagai pertimbangan, yaitu :

1. Pengunjung taman yang sangat beragam
2. Area taman yang harus bisa diakses oleh semua jenis pengunjung
3. Para pengunjung akan datang pada waktu yang beragam
4. Para pengunjung mengunjungi taman dengan tujuan yang beragam



Gambar 2. Konsep Program Flexibility

Sumber: Analisis Pribadi (2020)

A. Konsep Ekspansibilitas

Zona taman terbagi menjadi dua yaitu zona taman terencana dan zona nyaman tak terencana yang menjadi area terbuka untuk publik. Pada zona tak terencana anak-anak akan diperbolehkan menggunakannya untuk bermain dengan kreativitasnya masing-masing. Pada zona ini

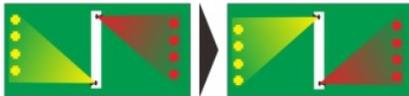
akan terbentuk sendiri area bermain menyesuaikan kreativitas dari anak-anak yang bermain pada taman ini.



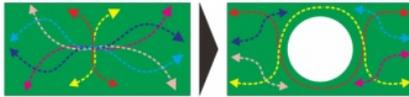
Gambar 3. Zona Terencana dan Tak Terencana
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

B. Konsep Konvertibilitas

Elemen tempat duduk akan memudahkan bagi pengunjung untuk memilih view taman yang diinginkan. Elemen taman rerumputan yang bisa digunakan pengunjung untuk jalan pintas akan memiliki fungsi berbeda saat diberikan karpet sebagai pembatas ruang.



Gambar 4. Perbedaan Arah Duduk yang Menentukan View Taman yang Dilihat
Sumber: Analisis Pribadi (2020)



Gambar 5. Perubahan Arah Sirkulasi Dikarenakan Terbentuknya Ruang Baru
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

C. Konsep Versaltililitas

Perbedaan penggunaan ruang di waktu yang berbeda. Saat pagi hari area terbuka taman digunakan untuk olahraga sedangkan saat sore hari area terbuka taman digunakan untuk bersantai.



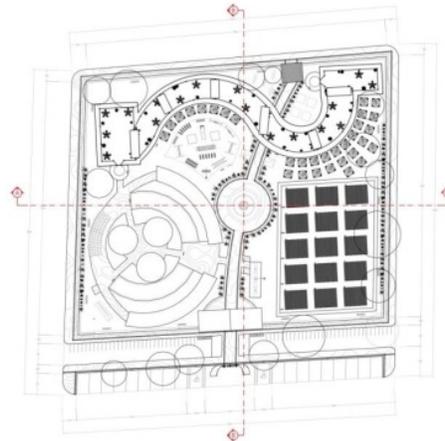
Gambar 6. Perbedaan Fungsi Ruang Dengan Perbedaan Perabot
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

Terdapat berbagai ruang yang terbentuk pada taman, yaitu :

1. Bangunan Pengelola (ruang keamanan, ruang panel, ruang

informasi, dan ruang penyimpanan barang)

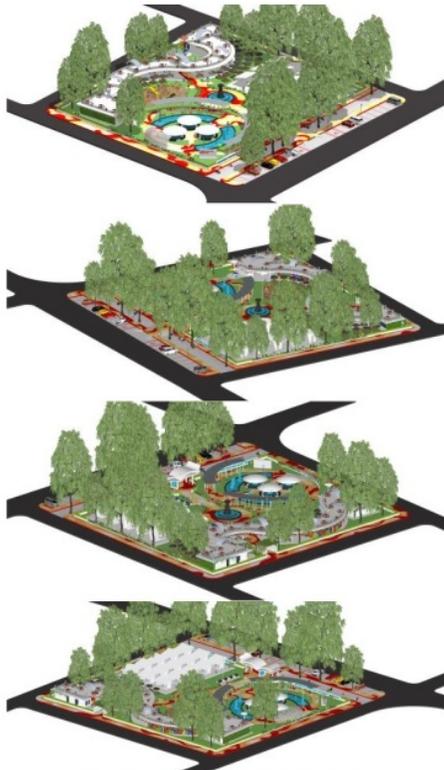
2. Bangunan Servis (ruang toilet perempuan, ruang toilet laki-laki, ruang toilet keluarga, ruang toilet difabel, lavatory, ruang tunggu)
3. Selasar Penghubung Bangunan Pengelola dan Bangunan Servis (area makan, area bermain indoor)
4. Area Penjualan (outlet penjualan, area makan)
5. Area bermain outdoor (ruang bermain permainan tradisional, ruang bermain permainan modern)
6. Area Bermain dan Permainan Air (permainan air, jalur skuter, area bermain air



Gambar 7. Site Plan
Sumber: Analisis Pribadi (2020)



Gambar 8. Tampak Atas
Sumber: Analisis Pribadi (2020)



Gambar 9. Perspektif Eksterior
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

KESIMPULAN

Konsep program yang dipilih untuk menyelesaikan permasalahan desain adalah konsep *Flexibility*. Taman harus bisa diakses dengan aman dan nyaman oleh anak-anak namun kenyamanan orang tua dalam mendampingi juga harus diperhatikan. Oleh karena itu, elemen-elemen taman selain menarik untuk anak-anak juga harus menarik bagi pendamping anak, yaitu remaja dan dewasa.

Air dipilih sebagai media utama taman, yang juga menjadi media edukasi yang akan ditampilkan pada taman ini. Iklim mikro kawasan juga menjadi pertimbangan melihat kondisi kawasan yang memiliki intensitas cahaya matahari yang tinggi serta

curah hujan yang tak menentu. Pada hasil perancangan ini diharapkan agar anak-anak akan lebih senang dalam bermain dan bersosialisasi, serta para pengunjung lainnya akan mendapatkan relaksasi atau dapat melepas penat setelah berkunjung ke taman ini.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Almudjimin, EA. Budianto, C. Santoso, H. *Fleksibilitas Artspace Dengan Lahan Minim (Studi Kasus Semeru Art Gallery)*. Malang : Universitas Brawijaya. [Internet]. [dunduh 2 Juli 2020]. Tersedia di: <https://pdfs.semanticscholar.org/dbc4/50d403c44a8a4e1cf47c79483ff5357f40c4.pdf>
- Kurniati, Rizki. Broto, D. Pujo. 2019. *Pengembangan Model Gerak Dasar Renang Berbasis Permainan Untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. Motion. 10(1): 10-21. [Internet]. [dunduh 1 Juli 2020]. Tersedia di: <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/motion/article/download/1625/1501>
- Rahman, A. Kojima, S. 2017. *Study of Indoor and Outdoor Thermal Comfort for Public Space and Houses in Around River Case Study : Banjarmasin City, Indonesia*. Advances in Engineering: an International Journal. 2(1): 29-41. [Internet]. Tersedia di: <https://www.researchgate.net/publication/327164039>
- Universitas Atma Jaya Yogyakarta. *Kajian Umum Tinjauan Taman Edukasi*. [Internet]. [dunduh 23 Agustus 2020]. Tersedia di: <http://ejournal.uajy.ac.id/11352/3/TA141592.pdf>
- Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. *Kajian Teori*. [Internet]. [dunduh 2 Juli 2020]. Tersedia di: http://etheses.uin-malang.ac.id/2115/6/08410137_Bab_2.pdf

Website

- Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia. 2017. *Peraturan Daerah Provinsi Kalimantan Selatan Nomor 7 Tahun 2018 tentang Gerakan Revolusi 18 au*. [Internet]. Tersedia di: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/103167/perda-prov-kalimantan-selatan-no-7-tahun-2018> diakses pada 12 September 2019.
- Genpi. 2019. Bangun Ruang Bermain Ramah Anak, Ada 13 Syarat Lho. [Internet]. Tersedia di: <https://www.genpi.co/berita/9828/bangun-ruang-bermain-ramah-anak-ada-13-syarat-lho> diakses pada 26 September 2019.
- Image Bali Arsitek dan Kontraktor. 2019. *Pengertian dan Cara Membuat Taman Air*. [Internet]. Tersedia di: <http://imagebali.net/detail-artikel/1238-pengertian-dan-cara-membuat-taman-air.php> diakses pada 26 September 2019.
- Kabupaten Kota Layak Anak (KLA). 2017. *Konsep Desain Tempat Bermain Anak*. [Internet]. Tersedia di: <http://www.kla.id/konsep-desain-tempat-bermain-anak/> diakses pada 26 September 2019.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. 2019. KEMEN PPA : *Terapkan 13 Syarat RBRA, 4 Taman Ini Ramah Anak*. [Internet]. Tersedia di: <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/2354/kemen-pppa-terapkan-13-syarat-rbra-4-taman-ini-ramah-anak> diakses pada 26 September 2019.
- Nutriclub. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini yang Perlu Diketahui Mama*. [Internet]. Tersedia di: <https://www.nutriclub.co.id/article-balita/rutinitas-anak/rutinitas-anak-perilaku/psikologi-perkembangan-anak-usia-dini-yang-perlu-diketahui-mama> diakses pada 24 Juni 2020.

Taman Air Ramah Anak di Kota Pelabuhan

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet Source	2%
2	www.nutriclub.co.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	1%
4	Submitted to Napier University Student Paper	1%
5	www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id Internet Source	1%
6	desyavrilsenseikireina.wordpress.com Internet Source	1%
7	www.fokusbatulicin.com Internet Source	1%
8	jurnal.umj.ac.id Internet Source	1%
9	repository.ub.ac.id Internet Source	1%

10	www.kla.id Internet Source	1%
11	jurnal.unismabekasi.ac.id Internet Source	1%
12	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%
13	www.kemenpppa.go.id Internet Source	<1%
14	web.kominfo.go.id Internet Source	<1%
15	Yuliani Sepe Wangge, Wilhelmina Donata Timu. "Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Running Dictation Pada Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri Mautenda", Jurnal Kiprah, 2020 Publication	<1%
16	media.neliti.com Internet Source	<1%
17	www.stc.or.id Internet Source	<1%
18	Wiwin Indrayanti. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesejahteraan Masyarakat di Provinsi Riau Tahun 2008-2017", Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan	<1%

Bisnis, 2020

Publication

19	repository.uph.edu Internet Source	<1%
20	kemenpppa.go.id Internet Source	<1%
21	peraturan.bpk.go.id Internet Source	<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On