



DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, J. (2019). Strategi coping stres dalam mengatasi problema psikologis. *Jurnal At-Taujih Bimbingan dan Konseling Islam*, 2(2), 37-48. <http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/>
- Badan Pusat Statistik Provinsi D.I. Yogyakarta. (n.d.). Proyeksi penduduk menurut kelompok umur dan jenis kelamin di D.I. Yogyakarta (x 1000), 2017-2025. Diakses pada 5 Februari 2025, dari <https://yogyakarta.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTc0IzI=/proyeksi-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin-di-d-i-yogyakarta-x-1000-2017-2025.html>
- Carr, D. (2011). *Aesthetics, emotions and educational engagement*. *Educational Philosophy and Theory*, 43(2), 123-136. <https://doi.org/10.1111/j.1469-5812.2009.00548.x>
- Extrada, E., Darmawan, E., & Suyono, B. (2014). Taman bertema indoor Trans Studio Semarang. *Imaji*, 3(4), 699-708.
- Gifford, R. (2014). *Environmental Psychology: Principles and Practice*. *Optimal Books*.
- Harmunisa, Y. R. (2023). Perilaku anak terhadap penggunaan fasilitas bermain di Taman Bungkul Surabaya. *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 7(4). <https://e-jurnal.ukri.ac.id/index.php/arcade/article/view/3234>
- Hikmah, N., Fauziah, N. K., Septiani, M., & Lasari, D. M. (2022). Healing sebagai strategi coping stress melalui pariwisata. *Indonesian Journal of Tourism and Leisure*, 3(2), 113-124. <https://doi.org/10.36256/ijtl.v3i2.308>
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Imammudin, A. H. (2016). Taman Hiburan Tematik (Theme Park) di Yogyakarta (*Tugas akhir Sarjana, Universitas Atma Jaya Yogyakarta*). Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). Interaktif. Diakses pada 5 Februari 2025, dari <https://kbbi.web.id/interaktif>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). Taman. Diakses pada 5 Februari 2025, dari <https://kbbi.web.id/taman>



Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (n.d.). Kategori usia. Ayo Sehat. Diakses pada 5 Februari 2025, dari <https://ayosehat.kemkes.go.id/kategori-usia>

KumparanNEWS. (2021, Juni 16). Viral aksi ibu-ibu adu mulut dengan komunitas skateboard dan BMX di Serang. Kumparan. Diakses dari <https://kumparan.com/kumparannews/viral-aksi-ibu-ibu-adu-mulut-dengan-komunitas-skateboard-dan-bmx-di-serang-1vx9i6Mzj8q>

Kusumawardani, Intan Putri & Hermawan, Hary, 2017. "Kajian Tema Wisata Edukasi Di Sindu Kusuma Edupark Dari Perspektif Pemasaran Pariwisata," OSF Preprints 25yez, Center for Open Science.

Kwon, J., & Iedema, A. (2022). Body and the senses in spatial experience: The implications of kinesthetic and synesthetic perceptions for design thinking. *Journal of Interior Architecture and Design*, 7(1), 1-20. Colorado State University, Fort Collins, CO, United States.

Mutohharoh, A. (2022). Self healing: Terapi atau rekreasi? *Journal of Sufism and Psychotherapy*, 2(1). <http://e-journal.uingusdur.ac.id/index.php/jousip/article/view/701>
<https://doi.org/10.28918/jousip.v2i1.701>

Paputungan, F. (2023). Karakteristik Perkembangan Masa Dewasa Awal. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 3(1), 1-10.
<https://journals.ubmg.ac.id/index.php/JEaC/article/download/1139/423>

Riyanti, A., & Lesmana, A. C. (2022). Pengembangan daya tarik wisata di Kaliurang Yogyakarta. *JITHOR*, 5(1), 115. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/Jithor>

Schubert, T., & Koelsch, S. (2019). The interplay of emotion and cognition in spatial experience: Evidence from music, visual art, and architecture. *Cognition and Emotion*, 33(7), 1309-1321. doi:10.1080/02699931.2018.1485756.

Siby, R., & Kasingku, J. D. (2024). Pengaruh rekreasi sebagai sarana pendidikan dalam meningkatkan kesehatan mental siswa. *Jurnal Educatio*, 10(2), 416-424.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.7851>



- Suryana, N. A. (2022). Strategi coping mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir di masa pandemi COVID-19. *Empati: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 11(2), 157-167. <https://doi.org/10.15408/empati>
- Tualaka, T. M. C. (2023). Pola aktivitas pemanfaatan waktu luang dan kegiatan rekreasi di ruang publik Taman Nostalgia Kupang. *Langkau Betang: Jurnal Arsitektur*, 10(2), 50. <https://doi.org/10.26418/lantang.v10i2.63889>
- Uzzell, D. L., & Murdock, A. (2016). The role of physical space in emotional experience: A case study of design and emotion. *Journal of Environmental Psychology*, 45, 134-143. doi:10.1016/j.jenvp.2016.01.003.
- Wadu, F. H. E. R. (2020). Wahana hiburan theme park di Kabupaten Gowa (*Tugas akhir Sarjana, Universitas Hasanuddin*). Universitas Hasanuddin.
- Wijaya, I. B. A. (2022). Studi penerapan prinsip interaktif pada desain interior. *MINTAKAT: Jurnal Arsitektur*, 23(2), 97-110. Universitas Merdeka Malang.
- Zhou, B. (2020). Storytelling in extended reality (XR) for spatial experiences: Best practices and relevant strategies for using augmented reality (AR) in exhibitions [Master's thesis]. Berlin.