



Identifikasi Pilihan Tempat Bermain Anak pada Lingkungan Permukiman Terencana dan Tidak Terencana

Dhini Dewiyanti¹, Tri Widiyanti Natalia², Dianna Astrid Hertoety³

^{1,2} Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

³ Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan, Universitas Kebangsaan Republik Indonesia, Bandung

Diterima 15 September 2022 | Disetujui 12 Oktober 2022 | Diterbitkan 15 Desember 2022 |
| DOI <http://doi.org/10.32315/jlbi.v11i4.61> |

Abstrak

Lingkungan permukiman yang baik, biasanya akan menyediakan ruang yang dapat digunakan anak untuk bermain, baik berupa ruang yang direncanakan (seperti *playground*) maupun yang tidak sengaja terbentuk. Pada beberapa kasus, banyak permukiman yang tidak menyediakan ruang untuk dapat digunakan oleh anak, sehingga anak harus melakukan penjelajahan ruang bermain ke permukiman lain di sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan identifikasi ruang bermain eksploratif yang dipilih oleh anak. Penelitian kualitatif dipilih dengan melakukan pengamatan secara intensif dengan metode partisipatif selama dua tahun pada permukiman berdampingan antara permukiman terencana dan tidak terencana. Lokasi pengamatan berada di kawasan permukiman Kampung Padi, Kompleks Dosen UNPAD Cigadung 1, dan PERUMNAS Sadang Serang, Bandung. Hasil analisis ditemukan adanya ruang yang dipilih anak pada permukiman terencana dan ruang-ruang tidak terduga serta klasifikasi jenis permainan yang dilakukan pada anak. Kesimpulan memperlihatkan bahwa anak-anak lebih menyukai ruang-ruang yang tidak sengaja terbentuk sebagai akibat tidak adanya ruang pada permukiman.

Kata-kunci: identifikasi, pilihan ruang bermain, permukiman terencana, permukiman tidak terencana.

Identification of Playgrounds Preferred by Children in Planned and Unplanned Settlements

Abstract

An excellent residential environment will usually provide a space that children can use to play, either in the form of planned space, such as a playground, or one that is accidentally formed. However, in some cases, many settlements do not provide space for children to use, so children have to explore the playroom in other surrounding settlements. This study aims to identify the exploratory play space chosen by children. Qualitative research was selected by conducting intensive observations with participatory methods for two years on adjoining settlements between planned and unplanned settlements. The observation locations were in the residential area of Kampung Padi, Cigadung 1 Lecturer Complex, and PERUMNAS Sadang Serang, Bandung. The analysis results found that there were spaces chosen by children in planned settlements and unexpected spaces, as well as the classification of the types of games performed on children. The conclusion shows that children prefer spaces that are accidentally formed as a result of the absence of space in the settlement.

Keywords: identification, choice of play space, planned settlement, unplanned settlement.

Kontak Penulis

Dhini Dewiyanti
Program Studi Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia, Bandung
Jl. Dipati Ukur 112-119, Bandung 40132
E-mail: tri.widiyanti@email.unikom.ac.id



Pendahuluan

Realita bahwa tidak semua lingkungan permukiman di kota-kota besar, memiliki taman yang diperuntukkan bagi tempat bermain anak, membuat sejumlah anak-anak di lingkungan permukiman memilih untuk bermain pada lokasi-lokasi seadanya. Beberapa anak pada akhirnya cenderung untuk melakukan eksplorasi menjelajahi ruang-ruang sekitar yang dianggap menarik untuk mereka [1], [2]. Pada usia tertentu dalam perkembangan anak, keinginan untuk mengeksplorasi ruang dan menjelajahi lingkungan dalam radius tertentu memang merupakan hal yang wajar [3]. Namun, sebagian besar anak, terutama untuk permukiman tidak terencana, memilih untuk mencari ruang bermain, diakibatkan oleh ketiadaan ruang komunal di lingkungan permukimannya. Hal inilah yang membuat sejumlah anak memilih permukiman di sekitarnya, untuk kegiatan bermain. Terkadang, anak-anak yang berasal dari lingkungan permukiman tidak terencana juga bermain di jalan atau fasilitas publik lainnya, yang bahkan tidak diperuntukkan sebagai ruang bermain. Fenomena anak-anak yang menjelajah ruang untuk bermain, menjadi topik yang menarik untuk dikaji.

Pengamatan awal mengarahkan peneliti pada bentuk permukiman yang sifatnya berdempetan antara permukiman terencana dengan permukiman tidak terencana, masih memberi kesempatan terhadap adanya kegiatan bermain anak yang sifatnya bermain menjelajah. Bermain menjelajah merupakan jenis permainan dengan menjelajahi lingkungan sekitarnya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya, jenis permainan ini dapat membantu perkembangan kognitif anak. Contoh bermain menjelajah antara lain bermain petak umpet, di mana seorang anak akan mencari tempat baru yang merupakan tempat bersembunyi teman lainnya. Contoh bermain menjelajah lainnya antara lain bermain kejar-kejaran, di mana anak dapat mengeksplorasi ruang secara luas, termasuk lingkungan di sekitarnya yang lebih luas yang memungkinkan mereka untuk bermain dari satu tempat ke tempat lain secara berpindah pindah untuk menemu-kenali setiap ruang baru.

Pengertian permukiman terencana dalam penelitian ini merujuk pada bentuk-bentuk permukiman yang pengadaannya dilakukan oleh pengembang perumahan, baik pemerintah maupun swasta. Permukiman terencana biasanya memiliki konsep penataan yang terencana dengan mempertimbangkan

adanya sejumlah fasilitas pendukung bermukim seperti: keberadaan taman lingkungan, ruang bermain, posyandu, balai warga, bahkan beberapa lingkungan memiliki rumah ibadah dan sekolah. Sedangkan permukiman tidak terencana merujuk pada pengertian permukiman yang bertumbuh seiring dengan kebutuhan masyarakat, dan pengadaannya dilakukan secara individu oleh masyarakat sendiri. Biasanya permukiman yang tidak terencana tidak memiliki fasilitas yang lengkap seperti halnya permukiman terencana. Ketiadaan fasilitas inilah yang membuat anak-anak cenderung untuk mencari tempat bermainnya, baik yang sifatnya alam atau ruang terbuka [4]–[7], *playground* [8], maupun ruang-ruang lainnya seperti gang dan jalan [2], [9]–[11].

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tempat-tempat yang disukai oleh anak-anak ketika melakukan penjelajahan geografis untuk bermain ke lingkungan permukiman sekitarnya. Eksplorasi geografis sebagai pilihan tempat bermain anak, merupakan fenomena yang sudah jarang terjadi di masa kini. Faktor izin orang tua yang memiliki pertimbangan bahwa jalan saat ini sangat berbahaya bagi anak, membuat anak tidak mendapatkan izin untuk bermain ke luar [2]. Padahal eksplorasi bermain ketika menjelajahi lingkungan merupakan pembelajaran yang baik bagi anak [12], [13]. Pilihan tempat bermain yang disukai oleh anak-anak, memberikan pemahaman kepada orang dewasa untuk merencanakan ruang yang sesuai dengan kebutuhan anak. Pilihan tempat bermain yang disukai oleh anak, juga akan menjadi landasan dasar untuk melakukan studi mendalam mengenai ruang berbau pada studi lanjut.

Keberadaan taman lingkungan sebetulnya dapat menjadi alternatif yang juga dapat digunakan untuk anak bermain. Namun beberapa penelitian menemukan bahwa ternyata taman lingkungan dalam kawasan permukiman tidak memperlihatkan fungsi yang optimal dalam mewadahi kegiatan interaksi sosial warganya, sekaligus juga jarang digunakan oleh anak sebagai pilihan tempat bermain karena tidak sesuai dengan kebutuhan, bagi warga dewasa maupun untuk anak [14]. Jiwa eksplorasi membuat anak kreatif untuk mencari tempat-tempat bermain yang dapat dijangkau dari area tempat tinggalnya, yang dirasakan sesuai dengan kebutuhan diri dan kelompoknya [4].

Pentingnya penelitian ini ditunjukkan dengan sejumlah penelitian yang menyatakan pentingnya ruang luar dengan berbagai peran: 1) dapat

memfasilitasi anak dalam hal mengasah kemampuan sensorik dan kesehatannya [15]; 2) melatih faktor meta-kognitif anak [16]; 3) kemampuan pengaturan diri; 4) kemampuan berempati dan sosialisasi [14], dan berbagai macam keuntungan lainnya. Anak, ruang, dan kemajuan zaman, membuat penelitian dalam ranah ini senantiasa menarik untuk digali secara lebih intensif karena faktor anak dengan berbagai rentang usia, gender, latar belakang sosial-budaya-ekonomi membuat setiap lokasi memiliki karakteristik tersendiri bagi anak. Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memperkuat jejaring penelitian ruang bermain yang ramah anak, yang wajib dilihat dari kacamata anak, bukan kacamata orang dewasa.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian awal untuk penelitian selanjutnya, oleh karena itu penelitian ini merupakan penelitian eksploratif, untuk menggali tempat favorit bermain bagi anak-anak di Permukiman terencana dan tidak terencana yang letaknya berdampingan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif [17], [18]. Untuk mendapatkan tujuan penelitian mengenai tempat bermain bagi anak-anak pada permukiman terencana dan tidak terencana yang letaknya berdampingan, dilakukan Teknik pengumpulan data melalui Teknik Observasi, wawancara dan *mapping* yang dilakukan secara intensif pada area *public space* di kawasan permukiman terencana dan tidak terencana yang letaknya berdampingan. Kawasan permukiman terencana yang diamati yaitu Perumahan Cigadung dan Perumahan Kampung Padi, Dago dan Perumahan Nasional Sadang Serang. Ketiga Permukiman tersebut dipilih karena memiliki karakter hunian yang sama yakni terletak berdampingan dengan permukiman tidak terencana. Selain itu, ketiga Permukiman tersebut dipilih karena memiliki kesamaan berdasarkan karakteristik hunian lingkungan di sekitar. Karakteristik masing-masing permukiman tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Karakteristik Hunian Penelitian

	Kampung Padi	Perumahan Cigadung	Perumnas Sadang Serang
Lokasi	Jalan Kampung Padi, Dago, Bandung	Jalan Cigadung, Bandung	Jalan Sadang Serang, Bandung
Kedaaan Alam	Berkontur	Berkontur	Tidak Berkontur

Karakteristik Penghuni	Homogen, Kelompok Usia Lansia	Heterogen, Kelompok Usia Produktif dan Anak-anak	Heterogen, Kelompok Usia Lansia, Usia Produktif dan Anak-anak
Hunian	Melingkupi dan dilingkupi oleh Permukiman	Dilingkupi oleh Permukiman	Dekat dengan Permukiman
Karakteristik Lingkungan Sekitar	Tidak terencana dengan batas yang tidak jelas	Tidak Terencana dengan batas yang tidak jelas dan berbatasan dengan area Pesantren	tidak terencana dan jelas dibatasi oleh jalan

Berikut gambaran lokasi dari ketiga Permukiman yang akan diteliti, ketiga permukiman tersebut letaknya berdampingan dengan permukiman yang tidak terencana. Gambar 1 menunjukkan lokasi dan gerbang atau akses masuk pada masing-masing Permukiman terencana.



Gambar 1 Lokasi dan gerbang masuk permukiman terencana

Metode Analisis Data

Observasi terhadap tempat (*Place*) pada ketiga permukiman tersebut dilakukan secara terstruktur menggunakan *Observing Environmental Behavior* dengan instrumen *maps* [19]. Observasi dilakukan dari tahun 2020 hingga tahun 2022, pada momen-momen tertentu di saat anak-anak ramai bermain di area tersebut. Pada tahun 2022, akan terlihat area favorit bermain anak pada ketiga permukiman tersebut berdasarkan jumlah banyaknya titik (tanda) pada *mapping* yang telah dilakukan. Pada tahun 2021 saat awal pandemi berlangsung, kegiatan pengamatan sejenak terhenti karena adanya kekhawatiran terhadap penyebaran virus. Namun setelah keadaan dirasakan sedikit aman, ketika sudah terlihat kembali Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia 11 (4), Desember 2022 | 200

kegiatan anak bermain, pengamatan dilakukan kembali namun tetap banyak dilakukan dalam jarak jauh untuk tetap menjaga protokol kesehatannya.

Metode analisis data menggunakan analisis distribusi. Dari observasi selama 2 tahun, akan terlihat jumlah titik terbanyak pada area yang dijadikan tempat bermain anak pada permukiman terencana dan tidak terencana. Setelah didapatkan tempat favorit bermain anak di ketiga permukiman tersebut, selanjutnya dilakukan analisis deskripsi mengenai tempat bermain favorit anak. Analisis deskripsi dilakukan berdasarkan keadaan ruang-ruang *existing* di lapangan yang sering dijadikan sebagai area bermain. Selain analisis tersebut, dilakukan juga analisis koinciden untuk melihat hubungan kedekatan antara tempat favorit bermain anak-anak (ruang alami dan ruang buatan) dengan permukiman terencana atau tidak terencana berdasarkan gender. Hasil analisis tersebut dianalisis berdasarkan studi literatur dari penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya.

Hasil dan Pembahasan

1. Ruang yang Disukai Anak

Bermain bagi anak adalah sebuah kebutuhan, bahkan bermain adalah bagian dari belajar berbagai hal untuk mendukung tumbuh kembangnya. Jenis permainan dan lokasi bermain kadang di luar perkiraan orang dewasa. Anak-anak yang tumbuh besar di suatu lingkungan tertentu biasanya memanfaatkan fitur-fitur yang ada di sekitar rumahnya sebagai ruang bermain. Berbaurnya anak-anak dari permukiman terencana dan yang tidak terencana untuk bermain bersama ternyata meninggalkan jejak ruang yang dapat dinyatakan sebagai ruang bermain yang paling disukai anak. Hal ini senada dengan apa yang dikatakan oleh Senda dan Talarowsky [8], [20], [21], bahwa ruang-ruang tertentu, walaupun tidak direncanakan sebagai tempat bermain anak, akan tetap memperlihatkan tanda bahwa ruang tersebut disukai oleh anak. Bisa berupa jejak kaki, bungkus makanan, atau permen, bahkan alat permainan mereka yang tertinggal.

Pada permukiman yang terencana, ditemukan beberapa ruang yang menjadi tempat anak-anak mengekspresikan dirinya, apakah dalam bentuk permainan dengan atau tanpa alat, ataupun permainan yang melatih fisik dan kognitif mereka. Dari 3 (tiga) lokasi yang dijadikan objek penelitian ditemukan beberapa tempat yang paling disukai anak, yaitu bermain di jalan kompleks perumahan

dan bermain di sekitar pos satpam seperti diperlihatkan pada Gambar 2. Terkadang orang tua bahkan penjaga kompleks ikut terlihat bermain bersama dalam kegiatan bersama anak-anak tersebut. Pada momen ini, terjadi kegiatan pengasuhan ataupun transfer pola bermain dari orang dewasa kepada anak-anak, sehingga beberapa jenis permainan tradisional pun diperkenalkan kepada anak-anak. Anak juga merasa aman ketika bermain pada area ini.



Gambar 2 Pos jaga sebagai tempat bermain

Bermain di jalan (ruang aksesibilitas) ini paling disukai karena memiliki kedekatan dengan ruang gerak anak-anak, ketika mereka bergerak menuju satu lokasi bermain satu ke lokasi yang lainnya lagi. Ruang aksesibilitas menjadi pilihan anak untuk sekedar mengobrol, bermain sepeda, bermain kejar-kejaran ataupun permainan yang disebabkan adanya kegiatan hari besar seperti pada Gambar 3. Gambar tersebut memperlihatkan, anak-anak yang sedang menjalani sekolah daring, tetap melakukan kegiatan ibadah salat Jumat ke masjid. Anak-anak dari lokasi permukiman tidak terencana melakukan kegiatan salat di masjid permukiman terencana, melalui jalan lintas, sambil melakukan kegiatan bermain.



Gambar 3 Jalan sebagai tempat bermain

Jalan permukiman sebagai tempat bermain, sebagaimana pendapat Ekawati dan Tranter,

menjadi pilihan favorit anak setelah jalan raya dianggap berbahaya untuk anak-anak [2], [9]. Kondisi lalu lintas yang relatif lebih sepi menjadikan jalan, terutama kondisi jalan yang memiliki kemiringan lahan, menjadi tantangan bagi anak-anak terutama untuk anak laki-laki.

Di permukiman Cigadung dan Sadang Serang, anak-anak menyenangi ruang bermain yang lebih bervariasi seiring dengan fasilitas yang tersedia di lokasi tersebut, di antaranya lapangan GSG, halaman masjid dan area *playground*. Sedangkan di permukiman Kampung Padi, lahan yang belum terbangun menjadi tempat bermain layangan ataupun berpetualang bagi anak-anak.

Selain ruang-ruang yang telah direncanakan tersebut di atas, ternyata ada ruang-ruang lain yang tidak terduga menjadi tempat paling disukai anak baik di perumahan Kampung Padi, Cigadung dan Sadang Serang, yaitu ruang sekitar jalan tembus dan lahan berlebih pinggir Jalan. Ruang-ruang ini tidak terduga disukai anak-anak karena ternyata menjadi ruang yang dapat diakses anak-anak menuju ruang lain, juga anak merasa memiliki otoritas atas ruang tersebut seperti yang terlihat pada Gambar 4. Sebetulnya, jalan tembus tersebut merupakan lahan kosong yang masih belum terbangun. Lahan kosong ini memungkinkan dua jenis permukiman saling berbaur satu sama lain.



Gambar 4 Jalan tembus antar permukiman

Jejak-jejak bermain anak-anak di ketiga permukiman ini menunjukkan akan kebutuhan ruang *outdoor* yang luas, yang dapat mengakomodasi kebutuhan pergerakan dinamis anak-anak. Sifat anak yang mudah bosan dan menyenangi hal-hal baru juga mendorong mereka menemukan ruang-ruang yang mampu membangkitkan imajinasi dan kreativitas mereka. Inilah yang disebut dengan bermain bagi anak. Ruang kosong dengan berbagai fitur alam yang

menantang, membuat anak sangat kreatif dalam melakukan permainan. Secara terinci, ruang pilihan anak ketika bermain pada ketiga permukiman penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Ruang yang digunakan anak untuk bermain

Kelompok Ruang	Ruang Digunakan Anak	Kampung Padi	Cigadung	Perumahan Sadang Serang	Perumnas
Ruang pada Permukiman Terencana	Jalan	✓	✓	✓	
	Pos Satpam	✓	✓	✓	
	Playground		✓	✓	
	Brandgang	✓	✓		
Ruang Tidak Terduga	Lapangan GSG		✓	✓	
	Halaman Masjid		✓	✓	
	Lahan Belum Terbangun	✓	✓		
	Sawah/ Kebun	✓	✓		
Ruang Tidak Terduga	Tepi Sungai	✓		✓	
	Rawa		✓		
	Jalan Tembus	✓	✓	✓	
	Lahan Berlebih Pinggir Jalan	✓	✓	✓	

2. Jenis Permainan Berdasarkan Kelompok Ruang

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, maka ada sekitar kurang lebih terdapat 15 jenis permainan yang sering dilakukan anak-anak pada setiap harinya, atau pada waktu-waktu istimewa (peristiwa tertentu) seperti hari kemerdekaan atau hari besar keagamaan. Ada klasifikasi jenis permainan yang dilakukan anak-anak di tiga lokasi penelitian, yaitu jenis permainan yang sifatnya bergerak dan tidak bergerak, serta permainan yang menggunakan alat dan tanpa alat.

Permainan yang bergerak tanpa alat, seperti bermain petak umpet, sekedar kejar-kejaran, ataupun permainan tradisional semacam gobak sodor, tampak sering dilakukan anak-anak di jalan ataupun di lahan yang belum terbangun. Sedangkan permainan yang cenderung berpetualang atau eksplorasi lingkungan banyak dilakukan di lahan yang belum terbangun, di sekitar sawah ataupun sungai dan rawa yang ada di sekitar permukiman Kampung Padi dan Cigadung. Gambar 5 memperlihatkan peran jalan permukiman sebagai

tempat bermain anak yang bersifat bergerak. Anak-anak berlarian, kemudian diam pada tempat tertentu untuk bermain jenis permainan tertentu, kemudian bergerak kembali sambil berjalan atau berlarian.



Gambar 5 Jalan sebagai fasilitas jenis permainan bergerak dengan atau tanpa alat

Permainan yang bergerak dengan menggunakan alat, seperti bermain bola dan layangan, bermain sepeda cenderung dilakukan di jalan, sedangkan untuk bermain kelereng anak cenderung memilih ruang yang lebih tertata seperti di *playground* atau di halaman masjid.

Permainan yang tidak bergerak tanpa alat seperti mengobrol/ berbincang dengan rekan atau komunitasnya, bahkan dengan pengasuh atau orang tuanya sering dilakukan anak-anak di lahan berlebih di pinggir jalan, di area jalan tembus dan yang paling sering adalah di sekitar pos satpam.

Permainan yang tidak bergerak dengan alat seperti membaca buku, mendengarkan musik dan bermain *game* di *handphone* dilakukan anak-anak di sekitar pos satpam, sekitar halaman masjid dan sebagian di *brandgang*. Tabel 3 memperlihatkan klasifikasi jenis permainan anak berdasarkan kelompok ruang yang ada.

Tabel 3 Klasifikasi jenis permainan yang dilakukan Anak-anak

Kelompok Ruang	Ruang Yang Digunakan Anak	Jenis Permainan														
		Bergerak Tanpa Alat			Bergerak dengan Alat			Tidak Bergerak Tanpa	Tidak Bergerak dengan Alat		Pada Event tertentu					
		Kejar-kejaran	Petak Umpet	Eksplorasi/Petualangan	Gobak sodor	Bermain Bola	bermain sepeda	Bermain Layangan	Bermain Kelereng	Mengobrol	Sandiwara /boneka	Membaca Buku	Dengar musik/ main game hp	Balap Karung	lomba makan kerupuk	Permainan lainnya
Ruang pada Permukiman Terencana	Jalan	v	v		v	v	v	v						v		
	Pos Satpam									v	v	v	v			
	Playground								v		v		v			
	Brandgang										v	v				
	Lapangan GSG		v		v	v							v	v	v	v
	Halaman Masjid		v		v	v			v			v	v	v	v	v
	Lahan Belum Terbangun		v	v			v		v	v					v	v
Ruang Tidak Terduga	Sawah/ Kebun			v												
	Tepi Sungai		v	v												
	Rawa			v												
	Jalan Tembus	v	v				v			v			v			
	Lahan Berlebih Pinggir Jalan			v						v			v		v	v

Sedangkan permainan yang bersifat petualangan/ eksplorasi lebih banyak dilakukan tempat yang lebih alami seperti tepi sungai, sawah ataupun rawa dan jika dilakukan di permukiman yang terencana, maka lahan yang belum terbangun menjadi pilihan mereka. Untuk permainan yang tidak bergerak, baik dengan atau tanpa alat lebih banyak dilakukan di ruang-ruang terencana, seperti pos satpam, *brandgang*, halaman masjid ataupun *playground*.

3. Karakteristik Ruang berdasarkan Kelompok Ruang

Permainan yang dilakukan anak-anak sangat beragam di lokasi yang bervariasi. Berdasarkan jenis permainan serta lokasi bermain yang biasa digunakan anak-anak, dapat terlihat karakteristik ruang yang disebabkan adanya kolaborasi antara fungsi ruang serta aktivitas yang ditampungnya.

Dari kelompok ruang yang direncanakan (ruang buatan), alam buatan, serta lingkungan alami

Tabel 4 Hubungan Kelompok Ruang dan Karakteristik ruang

Kelompok Ruang Berdasarkan kondisi <i>Existing</i>	Karakter Ruang Bermain	Ruang Bermain
Ruang Buatan	Ruang berbagi	Lahan berlebih pinggir jalan, Jalan Tembus
	Ruang bergerak	Jalan, <i>Brandgang</i> , jalan tembus
	Ruang tetap	Halaman GSG, halaman masjid, <i>playground</i> , area pos jaga
	Ruang tidak tetap	lahan kosong
Alam Buatan	Ruang berbagi	Sawah, Kebun
	Ruang bergerak	Tepi sawah, Tepi kebun
	Ruang tetap	Sawah, Kebun, Rawa
	Ruang tidak Tetap	Lahan Belum Terbangun
Lingkungan Alami	Ruang berbagi	Tepi Sungai
	Ruang bergerak	Tepi Sungai
	Ruang tetap	Tepi Sungai, Rawa, Gradasi Kontur
	Ruang tidak tetap	Tidak ditemukan

Ruang dengan karakteristik tersebut di atas, ternyata menjadi daya tarik anak-anak untuk aktivitas bermain mereka. Ruang-ruang tersebut tidak sekedar menampung kegiatan bermain, namun secara tidak langsung memberikan pengalaman yang berharga juga edukasi yang terkadang tidak disadari baik untuk proses tumbuh kembang anak-anak. Dengan bermain anak-anak belajar banyak hal, di antaranya mengenal fenomena alam, flora fauna, nasionalisme serta kesadaran akan nilai-nilai spiritual. Kecerdasan intelektualnya terbangun melalui latihan kognitif, kecerdasan *relationship*, dan sportivitasnya dan juga terstimulasi perasaannya sehingga memiliki

terdapat setidaknya ada ruang-ruang dengan karakteristik yang berbeda, antara lain ruang berbagi, ruang bergerak, ruang tetap dan ruang tidak tetap. Ruang berbagi adalah ruang yang digunakan secara bersama antara fungsi yang sebenarnya dengan aktivitas bermain, seperti jalan dan lahan pinggir yang berlebih, sawah, kebun. Ruang bergerak adalah ruang yang di dalamnya terdapat aktivitas pergerakan dari satu lokasi ke lokasi yang lainnya, di antaranya adalah jalan, *brandgang*, jalan tembus. Ruang tetap dan tidak tetap adalah ruang yang secara perencanaan telah ditetapkan sebagai fungsi tertentu, seperti halaman masjid, halaman GSG, sawah, kebun dan *playground*. Ruang tetap pada lingkungan alami, merupakan ruang *existing* geografis, seperti sungai dan rawa. Tabel 4 memperlihatkan hubungan kelompok ruang dengan karakteristik ruang dalam permukiman terencana.

empati yang akan membangun kecerdasan sosialnya.

Dengan bermain petualangan ataupun bermain sandiwara, anak-anak akan mendapatkan kecerdasan spasial. Bermain bola, sepeda ataupun bermain layangan, akan menstimulasi kecerdasan kinestesis. Sedangkan berdiamnya anak di suatu tempat dengan mengobrol ataupun melakukan aktivitas tidak bergerak lainnya pun memberikan kecerdasan interpersonal ataupun intrapersonal. Dengan berbagai permainan yang dilakukan di luar ruangan dan menggabungkan kedua kondisi permukiman terencana dan tidak terencana,

ternyata memberi banyak manfaat yaitu menstimulasi kecerdasan majemuk bagi anak-anak.

Tabel 5 menjelaskan unit penunjang dan kemanfaatan permainan yang dilakukan anak-anak di tiga lokasi penelitian.

Tabel 5 Manfaat Jenis Permainan dan Ruang Terpilih

Bermain	Kemanfaatan	Pola Manfaat	Ruang-Ruang yang Digunakan	
Style Bermain / Cara dan Gaya Bermain	Unit Penunjang Permainan	Kedekatan komunal	Bersama teman sebaya: mencari tempat bermain	Pos Satpam, Jalan kompleks, Jalan Tembus, halaman masjid, <i>play ground</i>
		Unit keluarga	Orang tua dan pengasuh: bermain sandiwara	Pos satpam, halaman masjid, jalan, jalan tembus
		Tempat edukasi	Mengenal flora dan fauna, mengenal prinsip gravitasi, fenomena alam dll	Lahan belum terbangun, tepi sungai, sawah/kebun,
		Kegiatan wilayah/ <i>special event</i>	Perayaan hari kemerdekaan, bulan Ramadhan, awal tahun baru Hijriah, Jumatan: bermain di hari kegiatan perayaan tersebut	Halaman masjid, lapangan GSG, jalan kompleks,
		Kemanfaatan Permainan	Latihan (kognitif dan motorik)	Berlari, kejar-kejaran, layangan, bermain bola, petak umpet, lompat tali, kelereng, gobak sodor, membaca
	Kreativitas		Bermain petualangan, petak umpet, sandiwara	Tepi sawah, kebun, lahan belum terbangun, jalan, <i>brandgang</i> , halaman masjid,
	Perasaan		Sandiwara, boneka, mendengar musik	Pos satpam, halaman masjid, lapangan GSG
	Keterbukaan / <i>relationship</i>		Bermain layangan dan/atau bermain bola dengan lawan main di permukiman berbeda	Lapangan GSG, Jalan, lahan belum terbangun, halaman masjid
	Kerjasama dan sportifitas		Sandiwara, gobak sodor, bermain bola	Lapangan GSG, Halaman Masjid, Jalan, lahan belum terbangun

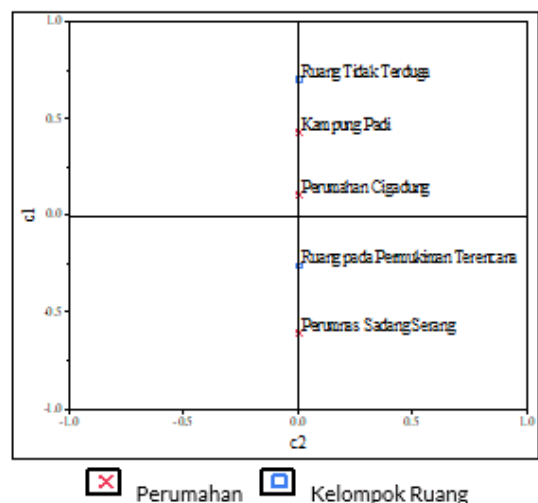
4. Hubungan Kecenderungan Kedekatan Tempat Bermain

Gambar 6 menunjukkan hubungan koinsiden antara kelompok ruang bermain anak dengan permukiman terencana dan tidak terencana. Dari hasil analisis dapat dilihat bahwa pada permukiman terencana dalam hal ini Perumahan Kampung Padi dan Perumahan Cigadung, anak-anak cenderung lebih sering bermain pada ruang tidak terduga. Hal ini karena pada kedua permukiman terencana tersebut masih terdapat banyak unsur alami seperti sawah, tepi sungai, lahan terlantar dan jalan tembus yang merupakan ruang tidak terduga untuk menjadi tempat bermain anak.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya [22], [23] yang mengatakan bahwa anak-anak cenderung lebih senang bermain pada area yang masih terdapat unsur alam, karena pada area tersebut anak-anak dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar secara luas.

Sedangkan pada permukiman tidak terencana, yakni Permukiman Nasional Sadang Serang, anak-anak cenderung lebih senang bermain pada ruang pada Permukiman Terencana seperti Jalan dan *Playground*. Jalan menjadi tempat favorit bagi

anak-anak saat bermain, hal ini karena jalan merupakan ruang yang dinamis dan memiliki aspek fisik yang dapat mewadahi semua kegiatan jenis permainan anak, baik permainan *high tension* maupun *low tension*. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya [9], [22] yang menunjukkan bahwa jalan menjadi tempat bermain bagi anak-anak.

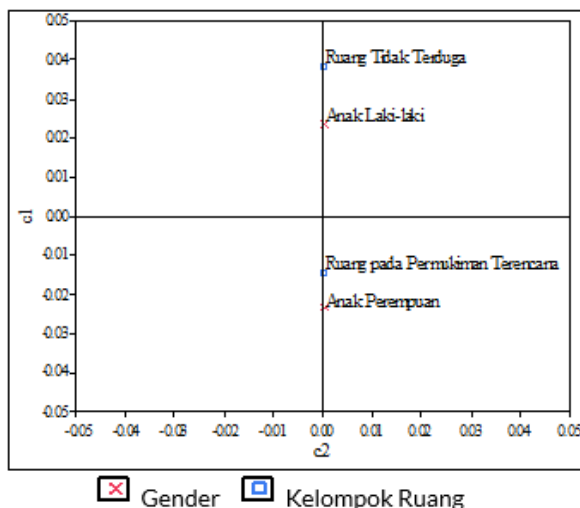


Gambar 6 Analisis Koinsiden antara ruang bermain anak dengan permukiman

5. Kaitan Ruang Bermain dengan Faktor Gender

Gambar 7 menunjukkan hubungan koinsiden antara ruang bermain anak dengan jenis kelamin anak-anak. Dari hasil analisis dapat dilihat bahwa anak dengan jenis kelamin perempuan cenderung bermain di ruang pada Permukiman Terencana, sedangkan anak laki-laki cenderung lebih sering bermain pada ruang tidak terduga.

Hal ini karena anak laki-laki memiliki saraf motorik kasar yang lebih kuat dibandingkan perempuan seperti pernyataan Enokizono [23], sehingga anak laki-laki lebih mampu untuk menguasai kemampuan motorik seperti mengeksplorasi lingkungan sekitar secara luas. Ruang alami dominan dengan unsur alam yang merupakan ruang tidak terduga dan akan lebih menstimulasi anak laki-laki untuk mengeksplorasi berbagai aktivitas permainannya.



Gambar 7 Analisis koinsiden antara ruang bermain dengan gender

Kesimpulan

Eksplorasi geografis anak-anak untuk bermain ke lingkungan permukiman lain memperlihatkan kurangnya ruang bagi fasilitas anak untuk bermain. Pilihan bermain ke permukiman terencana juga memperlihatkan bahwa anak-anak lebih menyukai ruang-ruang yang tidak sengaja terbentuk, dan memang bukan direncanakan sebagai ruang untuk bermain. Banyak ruang tidak terduga yang dipilih oleh anak untuk bermain, dan justru memperlihatkan kreativitas bermain. Kesempatan bermain dengan melakukan eksplorasi ruang pada lingkungan permukiman lain menunjukkan pula bahwa perlu adanya campur tangan manusia dewasa, para

pengembang permukiman, pihak aparat kampung atau permukiman untuk senantiasa menyediakan fasilitas bermain yang bukan saja ruang yang direncanakan, namun juga hendaknya memperhatikan celah-celah ruang tidak terduga yang diminati anak. Mempertimbangkan desain yang seolah tidak didesain, sepertinya punya peran juga terhadap kepentingan anak untuk digunakan sebagai tempat bermain.

Penelitian ini masih jauh dari sempurna karena masih dilakukan pada tiga permukiman saja. Masih diperlukan penelitian lanjut yang lebih mendalam, guna mendapatkan kesimpulan yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- [1] P. J. Tranter and K. Malone, "Geographies of environmental learning: An exploration of children's use of school grounds," *Child. Geogr.*, vol. 2, no. 1, pp. 131-155, 2004, doi: 10.1080/1473328032000168813.
- [2] P. Tranter, "Children's play in their local neighborhoods: rediscovering the value of residential streets," *Play. Recreat. Heal. well being*, pp. 1-26, 2016.
- [3] R. Wilson, *Nature and Young Children*. 2018.
- [4] C. Pérez-del-Pulgar *et al.*, "The relationship between residential proximity to outdoor play spaces and children's mental and behavioral health: The importance of neighborhood socio-economic characteristics," *Environ. Res.*, vol. 200, 2021, doi: 10.1016/j.envres.2021.111326.
- [5] L. Wood and K. Martin, "What makes a good play area for children?," *Cent. Built Environ. Heal.*, pp. 1-8, 2010.
- [6] E. Yuniastuti and H. S. Hasibuan, "Green Open Space, Towards A Child-Friendly City (A Case Study in Lembah Gurame Park, Depok City, Jakarta Greater Area, Indonesia)," *IOP Conf. Ser. Earth Environ. Sci.*, vol. 328, no. 1, pp. 0-8, 2019, doi: 10.1088/1755-1315/328/1/012016.
- [7] J. Acolin, A. Hajat, P. S. Nurius, and L. J. Lengua, "Playgrounds are for children: Investigating developmentally-specific 'Green Space' and child mental health," *SSM - Ment. Heal.*, vol. 2, p. 100087, 2022, doi: 10.1016/j.ssmmh.2022.100087.
- [8] M. Talarowski, D. A. Cohen, S. Williamson, and B. Han, "Innovative playgrounds: use, physical activity, and implications for health," *Public Health*, vol. 174, pp. 102-109, 2019, doi: 10.1016/j.puhe.2019.06.002.
- [9] S. A. Ekawati, "Children - Friendly Streets as Urban Playgrounds," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 179, pp. 94-108, 2015, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.02.413.

- [10] A. Rolalisasi and D. Soemarwanto, "Gang sebagai Tempat Aktivitas di Permukiman Perkotaan Referensi Kampung di Kota Surabaya," *NALARs*, vol. 19, no. 1, p. 19, 2019, doi: 10.24853/nalars.19.1.19-28.
- [11] J. Tranter, P. and Doyle, "RECLAIMING THE RESIDENTIAL STREET AS PLAY SPACE," *Int. Play J.*, vol. 4, pp. 81–97, 1996.
- [12] S.-A. Muñoz, "Children in the Outdoors: A literature review," *Sustain. Dev. Res. Cent.*, pp. 1–39, 2009.
- [13] M. F. Orellana, "Space and place in an urban landscape: Learning from children's views of their social worlds.," *Vis. Sociol.* 14(1), 73–89, vol. 14, no. 1, pp. 73–89, 1999.
- [14] A. Moulay and N. Ujang, "Legibility of neighborhood parks and its impact on social interaction in a planned residential area," *Archnet-IJAR*, vol. 10, no. 1, pp. 184–194, 2016, doi: 10.26687/archnet-ijar.v10i1.686.
- [15] U. Tranter, Paul-Canberra, *Play, Recreation, Health and Well Being*, no. November. 2015.
- [16] D. Whitebread, P. Coltman, H. Jameson, and R. Lander, "Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play?," *Educ. Child Psychol.*, vol. 26, no. 2, pp. 40–52, 2009.
- [17] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 2008.
- [18] W. J. (2007). L. S. P. Creswell, W. J. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design*. 2007.
- [19] J. Zeisel, "Observing Environmental Behavior-- in Inquiry by design: tools for environment- behavior research / J. Zeisel.," no. April, p. Chaper 8, 2016.
- [20] M. Senda, *Play Space For Children*. Tokyo: Ichigaya Publishing Co.,Ltd, 1998.
- [21] M. Senda, *Design of children's play environments*. New York: McGraw-Hill., 1992.
- [22] S. Othman and I. Said, "Affordances of Cul-de-sac in Urban Neighborhoods as Play Spaces for Middle Childhood Children," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 38, no. December 2010, pp. 184–194, 2012, doi: 10.1016/j.sbspro.2012.03.339.
- [23] T. Enokizono *et al.*, "Quantitative assessment of fine motor skills in children using magnetic sensors," *Brain Dev.*, vol. 42, no. 6, pp. 421–430, 2020, doi: 10.1016/j.braindev.2020.03.004.