

Kajian Perilaku Pada Ruang Bermain Anak Di Perumahan Mitra Indah Utama

JULIUS JUDHI, NUNIK HASRIYANTI*) dan ANDI ZULESTARI

*Jurusan Teknik Arsitektur Politeknik Negeri Pontianak,
Jalan Ahmad Yani Pontianak 78121*

**)Alamat koresponden, email: nayla_koe@yahoo.com, andiez@yahoo.com*

Abstract: *The existence of open space design for children's playroom is increasingly not accommodated properly. Though the development of children is very important from the aspect of motor utilizing the outdoor space as their playroom. On the playroom these children can develop their creativity in a variety of types of games that are the hallmark of the children, such as flying kites, play bikes, playing hide and seek, play sand, skate, play soccer, and play run. All of these types of games are not allowed to be played in doors, so the existence of a child's play is crucial. Types of games available in the children's play ground in the housing should be planned as possible based on the character of the behavior of children as the main actor in a playing the open so that in one location playroom can be used to accommodate a wide variety of games available.*

Keywords: *open space, behavior, playing, children, housing*

Perkembangan kota yang pesat menyebabkan banyak masalah, salah satu diantaranya adalah terjadinya perubahan fungsi lahan. Tindakan yang sering dilakukan oleh pemerintah adalah dengan mengubah fungsi lahan terbuka menjadi lahan terbangun sehingga menyebabkan semakin berkurangnya keberadaan ruang terbuka di perkotaan. Akibatnya adalah hilangnya fasilitas umum yang diperuntukkan untuk kepentingan publik (masyarakat) yang biasa digunakan oleh warga, dan diantara fungsi ruang terbuka yang semakin menghilang adalah fasilitas bermain anak-anak. Keberadaan ruang terbuka publik yang berfungsi sebagai ruang bermain anak-anak semakin menghilang dan berkurang manfaatnya dikarenakan fungsinya yang sudah berubah menjadi fungsi publik lainnya. Begitu juga yang terjadi di Perumahan Mitra Indah Utama yang berlokasi di Jalan Parit Haji Husein 2 Kota Pontianak, ruang terbuka yang ada dominan dimanfaatkan oleh orang-orang dewasa dan orang tua untuk berolahraga. Secara kebetulan memang sebenarnya ruang terbuka yang disediakan oleh perumahan di Mitra Indah Utama memang sudah berbentuk sebuah lapangan yang diberi perkerasan beton.

Situasi yang memprihatinkan ini memaksa anak-anak bermain di tempat bermain khusus dan tidak menggunakan tempat bermain di ruang terbuka yang merupakan sebuah ruang publik yang nyaman, karena memang tidak ada lagi ruang terbuka untuk bermain. Dari pengamatan survey banyak anak-anak bermain bola di jalanan beraspal, bermain sepeda roda di ujung jalan, bermain sepeda di jalan lingkungan dan bagi anak-anak yang masih balita hanya diperbolehkan bermain di dalam lingkungan halaman rumah mereka saja.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *Place-centered Mapping* (pemetaan berdasarkan tempat) dan pendekatan *Person-centered Mapping*. Dalam teknik ini langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat sketsa dari tempat atau setting, meliputi seluruh unsur fisik yang diperkirakan mempengaruhi perilaku pengguna ruang tersebut. Peneliti menggunakan peta dasar yang telah dibuat sebelumnya dan peneliti harus akrab dengan situasi tempat atau area yang akan diamati. Langkah berikutnya adalah membuat daftar perilaku yang akan diamati serta menentukan simbol atau tanda sketsa dari setiap perilaku. Kemudian peneliti mencatat berbagai perilaku yang terjadi dalam tempat tersebut dengan menggambarkan simbol-simbol pada peta dasar yang telah disiapkan. Metode *Person-centered Mapping* menekankan pada pola pergerakan manusia pada periode waktu tertentu. Tahap pertama yang harus dilakukan dengan teknik ini adalah memilih sampel orang atau sekelompok manusia yang akan diamati perilakunya. Tahap berikutnya adalah mengikuti pergerakan dan aktivitas yang dilakukan oleh orang atau sekelompok orang yang akan kita amati tersebut.

Wilayah penelitian adalah kompleks Perumahan Mitra Indah Utama 4. Pengamatan diarahkan pada aktifitas anak-anak bermain yang terjadi di ruang-ruang terbuka dan ruang publik yang ada di dalam kompleks perumahan tersebut, serta lingkungan fisik yang membentuk dan mempengaruhi suasana ruang-ruang publik di dalam perumahan tersebut. Tahapan pelaksanaan penelitian terdiri dari pengamatan ke obyek penelitian terkait dengan gambar *mapping* sketsa perilaku oleh responden terhadap obyek, penyusunan *mapping* dengan tabel dan data lewat sketsa gambar, menganalisa data dengan kajian pustaka dan teori yang telah disusun. Waktu penelitian dilakukan pada pagi hari pukul 08.00 – 11.00, siang hari pukul 11.00 – 15.00, sore hari pukul 15.00 – 17.00 dan malam hari pukul 17.00 – 19.00. Waktu pengamatan diambil pada waktu yang paling ramai (*peak time*) dan timbulnya perilaku anak dalam bermain di ruang-ruang terbuka yang dapat diamati oleh peneliti secara maksimal pada titik yang akan diteliti. Responden adalah anak-anak usia sekolah dengan rentang usia 5 – 12 tahun yang menghuni kompleks perumahan Mitra Indah Utama 4. Sedangkan obyek penelitiannya adalah ruang-ruang terbuka yang dimanfaatkan oleh anak-anak untuk bermain yang berada di dalam kompleks perumahan tersebut.

Adapun cara yang digunakan dalam pengamatan *Place Centered Mapping* dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut: 1) Identifikasi terhadap sampel obyek pengamatan (anak-anak) dan diusahakan melalui kerja sama (dalam pencatatan data dirahasiakan terhadap obyek pengamatan) pengalaman dalam melakukan pergerakan dan aktivitas, 2) Komunikasi dengan obyek untuk mengetahui kesan yang dirasakan dan dilakukan juga dengan pihak yang dianggap relevan (Ketua RT/RW, ibu rumah tangga), 3) Pencatatan dan pengamatan perilaku dilakukan oleh

obyek dari titik awal gerak yang ditentukan sampai titik akhir perjalanan yang ditentukan. Pengamatan dilakukan bertahap satu jam pada hari pertama, dua jam berikutnya sampai akhir 8 jam pengamatan dari satu hari ke hari berikutnya dengan pengamatan pada waktu jam-jam sibuk, 4) Pengamatan dilakukan pada objek yang berlainan pada lokasi yang telah ditentukan dimana pergerakan dan aktivitas objek semakin banyak dan mengesankan disitulah penelitian dirasa perlu untuk dilakukan, 5) Pemetaan garis arah gerakan dan kegiatan objek anak-anak pada ruang bermain mereka. *Super imposed* dari beberapa garis-garis tersebut merupakan indikasi tingkat akumulasi dari terkumpulnya pengguna aktifitas yaitu anak-anak bermain dari spot-spot pada segmen yang telah ditentukan, 6) Pencatatan titik-titik dimana terjadi perilaku yang dilakukan oleh pengguna ruang-ruang terbuka yang terkait dengan aktifitas bermain anak-anak di dalam perumahan, 7) Melakukan perekaman hubungan antara waktu, tempat dan frekuensi anak-anak yang melakukan gerakan dan aktifitas antara perilaku, anak-anak terhadap atribut ruang luar, 8) Analisa hasil rekaman data dan informasi dengan teori-teori tentang ruang terbuka, perilaku manusia dan lingkungan yang ada pada kajian pustaka, dan 9) Penyusunan kesimpulan dan temuan untuk kemudian dibuat konsep dan model ruang bermain anak yang representatif di dalam lingkungan perumahan.

Adapun aktivitas pengguna ruang terbuka dan ruang publik di dalam kompleks perumahan, indikator yang dapat diukur adalah: 1) Jenis Aktivitas, yang meliputi ragam/jenis dan sifat kegiatan, 2) Waktu aktifitas, yang meliputi alokasi waktu dan frekuensi beraktifitas, dan 3) Perilaku spasial, meliputi sikap dan tingkah laku pengguna.

HASIL

Tahapan penelitian yang sudah dilakukan disesuaikan dengan jadwal yang sudah dibuat. Survey awal sebagai tahapan penelitian dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan kajian teori sebagai dasar peneliti untuk melakukan pendataan di lapangan. Adapun variabel-variabel yang dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian ruang terbuka sebagai ruang bermain anak ini adalah: 1) Identifikasi kependudukan untuk mendapatkan data jumlah penduduk terutama anak-anak, usia, lama tinggal (struktur dan kompilasi penduduk), 2) Identifikasi kondisi fisik ruang bermain anak dengan variabel fungsi ruang terbuka dan jenis ruang terbuka, 3) Identifikasi jenis aktivitas penghuni dengan variabel pendukungnya yaitu jenis permainan, waktu penggunaan, frekuensi penggunaan, lokasi bermain, 4) Analisis aktivitas bermain anak-anak dengan variabelnya jenis aktivitas dan pergeseran jenis permainan, dan 5) Analisis ruang bermain anak dengan melakukan pemetaan perilaku berdasarkan variabel tempat bermain, usia anak, pola/alur

anak bermain, jenis permainan. Variable terpilih yang digunakan untuk mempermudah dalam pendataan dan pemetaan di lapangan pada tahapan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Variabel Penelitian

Sasaran	Variabel Terpilih	Indikator	Parameter
Identifikasi Kependudukan	- Jumlah penduduk - Usia - Lama Tinggal	Teridentifikasinya kondidi kependudukan	- Jumlah jiwa - Tahun
Identifikasi kondisi fisik ruang bermain anak	- Jenis ruang bermain - Luas ruang bermain - Waktu penggunaan - Frekuensi penggunaan	Teridentifikasinya kondisi ruang bermain anak dan ruang publik yang ada	- Tipe, karakter - Ada atau tidak - Luas - Pagi, siang, sore, malam - Jarang, sering, rutin, insidental - Cuaca
Identifikasi jenis aktivitas penghuni	- Jenis aktivitas bermain anak - Jenis aktivitas orang dewasa - Jenis permainan - Lokasi aktivitas	Teridentifikasinya jenis aktivitas anak-anak dan orang dewasa	- Pelaku - Jenis aktivitas - Lokasi
Observasi aktivitas bermain anak-anak	- Jenis aktivitas - Pergeseran jenis permainan	Diketahuinya pengaruh jenis aktivitas penghuni dan ruang publik yang ada	- Ragam aktivitas anak bermain - Perubahan jenis permainan - Jenis permainan
Observasi perilaku anak-anak bermain dengan pemetaan berdasarkan tempat dan pemetaan berdasarkan pergerakan anak bermain	- Tempat bermain - Usia anak - Pola/alur permainan - Jenis permainan	Diketahuninya gambaran perilaku dalam peta, identifikasi jenis dan frekuensi perilaku serta menunjukkan kaitan perilaku dengan perancangan fisik ruang bermain	- Ruang bermain - Waktu - Cuaca - Frekuensi bermain - Jenis permainan

Tabel 2. Ruang Bermain Anak di Perumahan Mitra Indah Utama 4

No	Lokasi Bermain	Jenis Kelamin	Prosentase penggunaan
1	Lapangan	Anak perempuan dan anak laki-laki	50% s/d 60%
2	Jalan	Anak laki-laki dan anak perempuan	30% s/d 40%
3	Halaman Rumah	Anak perempuan	20% s/d 30%

Sumber: Pengamatan Lapangan dan Hasil Analisa, 2012.

Tabel 3. Jenis permainan anak-anak dan pola aktifitas di ruang bermain di Perumahan Mitra Indah Utama 4

No	Jenis Permainan	Pola Aktivitas
1.	Sepak Bola	Berkumpul - mencari tempat – menendang – menangkap – melempar – menyingkir - menyundul – mengambil – menggiring - berkumpul – selesai
2.	Bersepeda	Berhenti – berkunjung – memapah sepeda - mengayuh – berkumpul – selesai
3.	Lompat Tali	Berkunjung – berkumpul – mencari tempat – melompat - berhenti – menyingkir – berkumpul – selesai
4.	Petak Umpet	Berkunjung – berkumpul – mencari tempat – menjaga – bersembunyi – berlari – berjalan perlahan – berkumpul – selesai
5.	Berlari-lari	Berkunjung – berkumpul – mencari tempat– berlari – berjalan perlahan – berkumpul – selesai
6.	Bermain Sepatu Roda	Berkumpul - mencari tempat – bersepatu roda – berhenti – selesai

Sumber: Hasil Analisa, 2012

Tabel 4. Pemetaan aktifitas anak-anak bermain berdasarkan lokasi dan jenis permainannya

No.	Jenis Permainan	Analisa	Solusi
1.	Sepak Bola		
	a. Lapangan / ruang terbuka	Kondisi fisik area ini sebagian besar dengan perkerasan sehingga anak-anak yang bermain bola tidak becek, hanya luasannya yang kurang besar, sehingga untuk melakukan permainan secara bersamaan (bermain bola, bermain sepeda, bermain lari-lari dan bermain petak umpet, anak-anak harus bergantian.	Mengolah area ini menjadi lebih fungsional dan efektif sehingga dapat mengakomodasi aktivitas sepak bola dengan cara perbaikan perkerasan karena kecenderungan anak-anak di area perumahan bermain di tempat yang kering serta <i>buffer</i> untuk nyaman dan keamanan
	b. Halaman Rumah	Halaman rumah yang luasnya tidak memadai untuk anak-anak bermain bola, sehingga terbatas hanya untuk permainan yang tidak memerlukan area yang luas.	Pemanfaatan lapangan/ruang terbuka dengan pengolahan kembali sebagai tempat bermain sepakbola anak
	c. Jalan	Lebar jalan yang terbatas dan mengganggu kenyamanan sirkulasi kendaraan bermotor	Mengembalikan fungsi jalan sebagai area sirkulasi kendaraan dan Pemanfaatan Lapangan/Ruang terbuka

	serta membahayakan keselamatan jiwa anak-anak	dengan pengolahan kembali sebagai tempat bermain sepakbola bagi anak
2. Bersepeda		
a. Ruang Terbuka	Kondisi lapangan yang berumput terkadang kurang dirasa nyaman bagi anak-anak untuk bersepeda karena perkerasan yang lunak.	Pengolahan ruang dengan alur lintasan bersepeda pada area ini yang dihasilkan dengan permainan material keras (keramik atau perkerasan) dan ,material lunak (rumput) menutupi permukaan tanahnya.
b. Halaman Rumah	Beberapa rumah masih memungkinkan bagi anak-anak untuk bermain sepeda terutama bagi anak usia 2- 5 tahun dengan pertimbangan untuk pengawasan orang tua dan keamanan anak. Namun bagi anak yang berusia 6 – 12 tahun mereka membutuhkan ruang gerak bersepeda yang nyaman, fleksibel dan area yang luas untuk mereka beraktifitas. Luasan yang sempit membatasi ruang gerak bersepeda	Memfaatkan lapangan atau ruang terbuka dengan menyediakan ruang dan jalur untuk bersepeda dan pengolahan tapak dengan menggunakan penggabungan material keras (beton) dan material lunak (rumput
c. Jalan	Mengganggu kenyamanan sirkulasi kendaraan karena aktivitas bersepeda yang tidak menentu, membahayakan keselamatan	Pemanfaatan lapangan/ruang terbuka di perumahan dengan pengolahan kembali untuk mengakomodasi kegiatan bersepeda
3. Petak Umpet		
a. Lapangan/Ruang Terbuka	Perlu pengolahan secara maksimal untuk menampung aktivitas bermain Petak umpet anak-anak	Pengolahan ruang dengan kolom-kolom dan sejenisnya untuk bersembunyi
b. Halaman Rumah	Terlalu sempit untuk jumlah anak-anak yang ingin bermain bersama.	Pemanfaatan Ruang terbuka dengan pengolahan kembali untuk mengakomodasi kegiatan bermain Petak Umpet
c. Jalan	Mengganggu kenyamanan sirkulasi kendaraan, butuh ruang untuk menunjang aktivitas	Mempertegas fungsi jalan sebagai area sirkulasi kendaraan dan Pemanfaatan

	bersembunyi, membahayakan keselamatan anak	Ruang terbuka dengan pengolahan kembali untuk menampung aktivitas bermain Petak Umpet anak
4. Berlari-lari		
a. Lapangan/Ruang Terbuka	Perlu pengolahan secara maksimal untuk menampung aktivitas berlari-lari anak-anak	Pengolahan ruang dengan 46 alur lintasan pada area ini yang dihasilkan dengan permainan material keras (keramik atau perkerasan) dan ,material lunak (rumput) menutupi permukaan tanahnya.
b. Halaman Rumah	Terlalu sempit untuk jumlah anak-anak yang ingin bermain bersama.	Pemanfaatan Ruang terbuka dengan pengolahan kembali untuk mengakomodasi kegiatan berlari-lari
c. Jalan	Mengganggu kenyamanan sirkulasi kendaraan, butuh ruang untuk menunjang aktivitas berlari-lari, membahayakan keselamatan anak	Mempertegas fungsi jalan sebagai area sirkulasi kendaraan dan Pemanfaatan Ruang terbuka dengan pengolahan kembali untuk menampung aktivitas berlari-lari anak
5. Bermain Layangan		
a. Lapangan/Ruang Terbuka	Aktivitas ini tidak rutin namun butuh ruang yang luas dan lapang untuk menunjang bermain layangan	Pemanfaatan Ruang terbuka dengan pengolahan kembali untuk mengakomodasi kegiatan bermain layangan
b. Halaman Rumah	Tidak ada	Tidak ada
c. Jalan	Mengganggu kenyamanan sirkulasi kendaraan, butuh ruang untuk menunjang aktivitas menaikkan, berlari-lari, mengejar layangan putus, membahayakan keselamatan anak	Mempertegas fungsi jalan sebagai area sirkulasi kendaraan dan Pemanfaatan Ruang terbuka dengan pengolahan kembali untuk menampung aktivitas bermain layangan
6. Bersepatu Roda		
a. Jalan	Aktivitas bermain sepatu roda merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan anak untuk bergerak secara bebas, sehingga permainan ini membutuhkan ruang yang luas	Dibutuhkan ruang di lapangan terbuka yang memiliki area dengan kenyamanan tinggi seperti teduh, tidak becek, perkerasan yang aman untuk bersepatu roda.

hanya areanya harus bersih dan aman bagi anak untuk mengekspresikan ide dan kreatifitas serta keinginan untuk berlari dengan sepatu roda.

Sumber : Hasil Analisa, 2012

PEMBAHASAN

Persyaratan ruang bermain di Perumahan Mitra Indah Utama 4 sudah cukup terpenuhi hanya dari segi dimensi ruang yang cukup luas walaupun pembagian area dan fungsinya belum jelas karena hanya berupa lapangan terbuka saja. Lapangan sebagai ruang bermainnya sudah berupa perkerasan dan tidak teduh karena kurangnya vegetasi. Selain itu, anak-anak yang memanfaatkan lapangan bermain ini pun lebih didominasi oleh anak-anak dari permukiman di belakang kompleks perumahan. Ini disebabkan jarak lapangan bermain yang dekat dengan permukiman dibandingkan dengan anak-anak kompleks perumahan Mitra Indah Utama 4 yang lokasi rumahnya di bagian depan kompleks. Dan karena posisinya yang tidak dapat dijangkau secara fisik, hanya anak-anak yang rumahnya berada tidak jauh dari lapangan bermain saja yang dapat dengan mudah menjangkaunya (jaraknya kurang lebih 10-20 meter dari lapangan), dan orangtuanya pun dapat dengan mudah mengawasinya dari depan rumahnya. Sedangkan bagi anak-anak yang rumahnya berada jauh dari lapangan bermain, mereka terkadang masih bermain di lapangan ini, hanya terbatas dengan waktu bermain. Hal ini dikarenakan ada kekhawatiran dari orangtua dalam hal pengawasan jika anaknya bermain terlalu jauh dari rumah sehingga anak-anak tersebut akan melanjutkan aktifitas bermain mereka di depan rumah masing-masing dengan memanfaatkan halaman rumahnya ataupun bermain di jalan depan rumah mereka.

Perumahan Mitra Indah Utama 4 bersebelahan dengan permukiman penduduk sehingga lokasi ruang bermain yang terletak diantara perumahan dan permukiman, menyebabkan anak-anak dari permukiman lebih mendominasi ruang bermain/lapangan. Sedangkan anak-anak dalam lingkungan perumahan yang seharusnya lebih berhak untuk menggunakan lapangan/ruang bermain ini harus mengalah untuk menunggu anak-anak kampung yang lokasinya bersebelahan dengan perumahan selesai bermain.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pemetaan di lokasi lapangan bermain dan kawasan Perumahan Mitra Indah Utama 4 ini, yang dilakukan pada pagi hari, siang hari dan sore hari, ternyata anak-anak bermain paling banyak di waktu sore hari. Karena di pagi hari sebagian besar anak-anak melakukan aktifitas sekolah, dan di siang hari anak-anak ini baru pulang sekolah sehingga mereka beristirahat terlebih dahulu. Baru pada sore harinya mereka bermain di lapangan bermain di depan mushola dan sebagian memanfaatkan ruang jalan untuk bermain.

Beberapa permainan yang dominan dilakukan oleh anak-anak di perumahan ini adalah bermain sepeda, bermain petak umpet, bermain layangan, bermain bola, dan bermain sepatu roda. Dapat dilihat bahwa karakter bermain mereka lebih bersifat permainan yang memanfaatkan alam sebagai alat permainan dan area terbuka sebagai sarana untuk tempat bermain. Dapat digambarkan juga anak-anak di kompleks perumahan ini masih butuh ruang terbuka untuk mereka bermain di luar rumah.

Aktifitas anak bermain dominan dilakukan di lapangan yang sudah mengalami perkerasan. Dan perkerasan lapangan di perumahan ini sudah berupa lapangan untuk berolahraga basket dan bulutangkis. Namun ada beberapa anak yang memanfaatkan ruang jalan dan halaman rumah sebagai tempat bermain mereka seperti bermain sepeda, bermain petak umpet, dan bermain sepatu roda di jalan. Anak laki-laki lebih dominan melakukan permainan di lapangan, sedangkan anak perempuan lebih memilih untuk bermain di jalan dan halaman rumah.

Anak laki-laki lebih suka dengan permainan yang sifatnya petualangan dan menantang, sehingga mereka selalu mendominasi area-area terbuka untuk melakukan permainan mereka (bermain layangan, bermain bola dan bermain sepeda). Selain faktor dari jenis permainan, pemilihan lokasi-lokasi ruang bermain anak juga dikarenakan faktor jarak lokasi terhadap rumah tinggal mereka. Anak-anak yang bermain sepatu roda lebih memilih ruang jalan sebagai tempat bermain mereka dikarenakan jaraknya yang dekat dengan rumah mereka. Sehingga lebih aman dan nyaman untuk bermain di depan rumah mereka sampai di pintu gerbang perumahan.

Anak-anak bermain lebih banyak memanfaatkan ruang-ruang di area lapangan terbuka. Anak-anak tersebut mulai datang bermain rata-rata pada pukul 14.00 wib (2 siang) hingga sore hari menjelang senja pukul 17.00 wib (5 sore). Hal ini dikarenakan antara rentang waktu itulah mereka merasa nyaman untuk bermain di lapangan terutama pada sore hari, dimana jumlah anak yang datang bermain semakin bertambah banyak. Hal ini disebabkan karena sinar matahari sudah tidak panas lagi dan jenis permainan yang mereka mainkan pun semakin beragam (bermain bola, bermain petak umpet, bermain sepeda).

Pergeseran Jenis Permainan. Permainan sepakbola dan berlari-lari yang membutuhkan ruang yang luas cukup terakomodir di lapangan sebagai area bermain. Hanya bermain layangan dan berlari-lari terkadang masih menggunakan ruang jalan sebagai tempat bermain, walaupun terkadang mereka ingin melakukan permainannya di lapangan sehingga mereka harus menunggu anak-anak laki-laki yang lebih besar (usia 10-12 tahun) yang bermain bola berhenti sejenak dan anak-anak yang bermain layangan dapat berpindah tempat untuk bermain di lapangan. Beberapa jenis permainan seperti berlari-lari, sepakbola, bermain layangan membutuhkan ruang yang cukup luas dan terbuka namun terkendala oleh kondisi ruang terbuka atau ruang publik pada perumahan

Mitra Indah Utama 4 yang belum terolah dan sangat bergantung dari cuaca. Berdasarkan karakter dan perilaku anak usia sekolah khususnya yang berumur 3 sd. 5 tahun membutuhkan fasilitas bermain yang standar sehingga dapat menampung aktivitas bermain anak di lingkungan perumahan, kebutuhan fasilitas bermain yang tidak terakomodasi oleh perumahan ini antara lain bermain seluncuran, bermain pasir, bermain panjat-panjatan, bermain puteran dan bermain ayunan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyediaan ruang bermain anak adalah: 1) Dimensi ruang yang mencukupi (*comfortibility*), 2) Ruang bermain sebaiknya dapat dijangkau dengan mudah secara fisik (*Physical Accesibility*) maupun visual/mudah dipantau orang tua (*visual Accesibility*) sehingga terjamin keamanannya, 3) Ruang bermain yang nyaman, misalnya ditumbuhi oleh rumput dan teduh, tidak berdebu dan tidak panas, dan 4) Letak ruang bermain dalam perumahan dapat dicapai dari segala arah baik bagi rumah di bagian depan, bagian tengah maupun di bagian belakang.

Selain itu jenis permainan yang ada di ruang bermain anak di perumahan harus direncanakan sebaik mungkin berdasarkan karakter perilaku anak-anak sebagai pelaku utama dalam bermain di ruang terbuka sehingga dalam satu lokasi ruang bermain dapat dipergunakan untuk menampung berbagai macam permainan yang ada yaitu bermain bola, bermain sepeda, bermain pasir, bermain seluncuran, bermain lari-larian, bermain layangan, bermain jungkat-jungkit, dan bermain petak umpet.

Saran

Ruang terbuka sebagai ruang bermain anak, sudah seharusnya disediakan oleh sebuah pengembang perumahan untuk melengkapi kebutuhan prasarana perumahan. Berdasarkan pengamatan dan pemetaan perilaku yang sudah dilakukan pada lingkungan perumahan Mitra Indah Utama 4, maka selanjutnya dapat dibuatkan sebuah konsep ruang bermain anak yang dapat menampung berbagai jenis permainan anak-anak di lingkungan perumahan, sehingga anak-anak tidak lagi bermain di jalan dan di tempat-tempat publik lainnya yang fungsinya bukan untuk ruang bermain anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Aci dan Setiawan. 2006. Space for Children in The City. Lesson from Yogyakarta.

- Chaplin, F. Stuart. Jr., and Edward J. Kaiser, 1979. *Urban Land Use Planning, 3rd ed.*, Urbana: University of Illinois Press.
- Christine, 2007. Ruang Publik Sebagai Tempat Bermain Bagi Anak-Anak : Studi Pengembangan The Urban Zoo Bagi Kawasan Pecinan di Singapura. *Jurnal Dimensi Teknik Arsitektur Universitas Kristen Petra*. Vol. 35 No. 1.
- Hakim, Rustam dan Hardi Utomo. 2003. *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap, Prinsip-Prinsip dan Aplikasi Desain*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryadi, Setiawan, 1995. *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*, Dirjen Depdikbud, Jakarta.
- Kepmen Kimpraswil No. 534/KPTS/M/2001 tentang Pedoman Penentuan Standar Pelayanan Minimal Bidang Penataan Ruang, Perumahan dan Permukiman dan Pekerjaan Umum.
- Moore, G.T., 1989. *Pengakajian Lingkungan Perilaku, (Terj), dalam Pengantar Arsitektur, Editor Snyder dan Catanesse*. Jakarta: Erlangga.
- Purwanto, Edi, 2001. Seminar Nasional “Psikologi Ruang dalam Arsitektur dan Kota”, Semarang.
- Rapoport, Amos, 1980. *Human Aspects of Urban Form Towards A Man – Environment Approach to Urban Form and Design*. New York : Pergamon Press.
- Saptorini, Hastuti, 2007. Karakter Atraktif Dalam Perancangan Taman Petualangan Anak. *Jurnal Dimensi Arsitektur Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan – Universitas Kristen Petra*.
- Saragih, J.F. Bobby. 2004. Konsep Desain Tempat Bermain Anak. Seminar Nasional “Kota Ramah Anak, Jakarta.
- Suryo, Wahyu Kusumo. 2010. Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga. Tesis Tidak Diterbitkan. Program Pascasarjana Universitas Diponegoro Semarang.