

**KAJIAN TAMAN BERMAIN RAMAH ANAK DI PERUMAHAN  
BUKIT BARUGA ANTANG MAKASSAR**

*STUDY OF CHILD FRIENDLY PLAYGROUND IN PERUMAHAN BUKIT  
BARUGA ANTANG MAKASSAR*

**SYARIFA AJRINAH**

D042 171 012



**PROGRAM STUDI MAGISTER ARSITEKTUR  
DEPARTEMEN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
GOWA  
2021**

**KAJIAN TAMAN BERMAIN RAMAH ANAK DI PERUMAHAN  
BUKIT BARUGA ANTANG MAKASSAR**

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi  
Arsitektur

Disusun dan diajukan oleh

SYARIFA AJRINAH  
D042 171 012

kepada

**DEPARTEMEN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
GOWA  
2021**



**LEMBAR PENGESAHAN (TESIS)**

**KAJIAN TAMAN BERMAIN RAMAH ANAK  
DI PERUMAHAN BUKIT BARUGA ANTANG MAKASSAR**

Disusun dan diajukan oleh:

**SYARIFA AJRINAH**

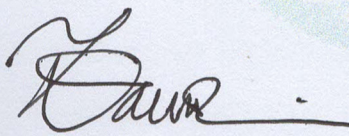
**D042 17 1 012**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka  
Penyelesaian Studi Program Magister Program Studi Teknik Arsitektur  
Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 01 September 2021  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

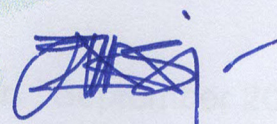
**Menyetujui**

**Pembimbing Utama,**

**Pembimbing Pendamping,**



Dr. Ir. Idawarni Asmal, MT  
Nip. 19650701 199403 2 001



Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST., MT  
Nip. 19690612 199802 1 001

**Ketua Program Studi,**

**Dekan Fakultas/Sekolah Pascasarjana,**



Dr. Ir. Mohammad Mochsen Sir, ST., MT.  
Nip. 19690407 199603 1 003



Prof. Dr. Ir. Muhammad Arsyad Thaha, MT.  
Nip. 19601231 198609 1 001



## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syarifah Ajrinah  
Nomor Mahasiswa : D042 17 1 012  
Program Studi : Magister Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, September 2021

Yang Menyatakan



Syarifah Ajrinah

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan Taufiknya, akhirnya Penulis dapat menyelesaikan proposal tesis yang berjudul **KAJIAN TAMAN BERMAIN RAMAH ANAK DI PERUMAHAN BUKIT BARUGA ANTANG MAKASSAR**. Proposal ini diajukan sebagai bagian dari tugas akhir dalam rangka menyelesaikan studi di Program Magister Teknik Arsitektur Universitas Hasanuddin

Dalam penyelesaian penulisan tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih setulusnya kepada:

1. Tim Pembimbing yang terdiri dari: Dr. Ir. Idawarni Asmal, MT. dan Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST., MT yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan ide, saran dan kritiknya.
2. Tim Penguji, yang terdiri dari: Afifah Harisah, ST., MT., Ph.D; Dr. Ir. Nurul Nadjmi, ST., MT.; Dr. Eng. Ir. Nasruddin Junus, ST., MT yang telah memberikan masukan dalam penyempurnaan tesis ini.
3. Ketua Program Studi S2 Teknik Arsitektur Universitas Hasanuddin beserta staff yang telah memberikan dukungan dan perhatian kepada penulis.
4. Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Hasanuddin yang telah yang sangat nyaman selama penulis menempuh pendidikan.
5. Dosen-dosen Magister Arsitektur Universitas Hasanuddin
6. Teman-teman mahasiswa Magister Teknik Arsitektur UNHAS khususnya teman-teman angkatan 2017 atas dukungan dan bantuannya.
7. Kepada orang tua saya perhatian, pengertian, dukungan dan do'anya selama ini.
8. Segenap direksi dan staf perusahaan PT. Baruga Asrinusa Development atas dukungan dan pengertiannya selama ini.

9. Semua pihak yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal ini.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan dalam tesis ini. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan agar tesis ini dapat menjadi lebih baik.

Makassar, Agustus 2021

Syarifa Ajrinah

## ABSTRAK

Syarifa Ajrinah. Kajian Taman Bermain Ramah Anak Di Perumahan Bukit Baruga Antang Makassar

Anak-anak merupakan salah satu aspek yang harus dipertimbangkan dalam perencanaan infrastruktur perumahan. Bukit Baruga merupakan salah satu perumahan di Kota Makassar yang berkonsep *green living*, yang mengutamakan ketersediaan ruang terbuka di tiap kawasan perumahan. Namun, hal ini belum bersinergi dengan ketersediaan taman bermain bagi anak di tiap klusternya. Perumahan ini hanya memiliki 4 taman bermain anak yang masih digabung dengan fasilitas lainnya. Penyediaan taman bermain ramah anak di lingkungan perumahan penting untuk mendukung tumbuh kembang anak.

Penelitian ini akan menjelaskan penerapan prinsip-prinsip taman ramah anak terkait dengan keamanan, kenyamanan dan keindahannya di Perumahan Bukit Baruga. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian *mix methode*, dengan penggalan data melalui observasi langsung, kuesioner, *in depth interview* dan dokumentasi kemudian menganalisis hasil yang peroleh di lapangan berdasarkan prinsip-prinsip taman ramah anak.

Hasil penelitian menunjukkan taman bermain yang ada di Perumahan Bukit Baruga berkategori belum sesuai dengan kriteria taman bermain ramah anak. Berdasarkan penelitian, dari segi keamanan dan kenyamanan taman bermain masih perlu ditingkatkan, dengan penggunaan pita kejut pada jalan sekitar taman bermain dan juga pengadaan cctv untuk memantau kondisi taman. Dengan mewujudkan taman bermain ramah anak di Perumahan Bukit Baruga, taman bermain tak lagi menjadi area sisa tetapi menjadi ruang yang didesain dengan tepat yang akhirnya dapat menjadi contoh bagi pengembang perumahan lain untuk menciptakan taman bermain yang lebih ramah terhadap anak.

Kata kunci; Taman, Taman bermain, Ramah Anak, Bukit Baruga

## **ABSTRACT**

Syarifa Ajrinah. Study of Child-Friendly Playgrounds in Bukit Baruga Housing Estate Antang, Makassar

Children are one of the aspects that must be considered in housing infrastructure planning. Bukit Baruga is one of the housing estates in Makassar City with a green living concept, which prioritizes the availability of open space in each residential area. However, this has not been in synergy with the availability of playgrounds for children in each cluster. This housing only has four children's playgrounds which are still combined with other facilities. The provision of child-friendly gardens in residential areas is essential to support children's growth and development.

This study will explain applying the principles of a child-friendly park related to its safety, comfort and beauty in Bukit Baruga Housing. This research was conducted using mixed-method analysis, by extracting data through direct observation, questionnaire, in-depth interview and documentation danthen analyze the results obtained in the field based on child-friendly principles.

The results of the study show that the playground in Bukit Baruga Housing is categorized as not in accordance with the criteria for a child-friendly playground. Based on research, in terms of the safety and comfort of the playground, it still needs to be improved, with the use of shock tape on the roads around the playground and also the provision of CCTV to monitor the condition of the park. By realizing a child-friendly playground at Bukit Baruga Housing, the playground is no longer a residual area but becomes a properly designed space that can eventually become an example for other housing developers to create a more child-friendly playground.

*Keywords: Parks, Playgrounds, Child Friendly, Bukit Baruga*



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	ii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
5. Batasan Penelitian .....	5
6. Sistematika Penulisan .....	6
7. Alur Pikir Penelitian .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Taman .....	8
B. Taman Bermain Anak .....	9
C. Kategori Bermain Anak .....	13
D. Faktor Penting Dalam Perancangan Taman Bermain Anak.....	16
E. <i>Universal Design</i> Pada Taman Bermain .....	28
F. Karakteristik Taman Bermain .....	31
G. Konsep Ramah Anak ( <i>Child Friendly Space</i> ) .....	36

H.	Perumahan.....	42
I.	<i>Good Public Space Index</i> .....	44
J.	Sintesa Teori.....	48
K.	Penelitian Terdahulu .....	55
L.	Kerangka Konseptual.....	62
BAB III METODE PENELITIAN .....		63
A.	Paradigma Penelitian .....	63
B.	Jenis Penelitian .....	63
C.	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	64
D.	Variable penelitian.....	67
E.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	69
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	70
G.	Alat-alat Penelitian dan Teknik Operasional.....	71
H.	Teknik Operasional .....	71
I.	Definisi Operasional .....	71
J.	Indikator Penelitian.....	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		80
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	80
1.	Gambaran Umum Kota Makassar .....	80
2.	Gambaran Umum Perumahan Bukit Baruga .....	83
B.	Tinjauan Khusus Taman Bermain di Perumahan Bukit Baruga ..	84
1.	Karakter umum fisik taman bermain di Perumahan Bukit Baruga .....	88
2.	Aktivitas bermain anak di taman bermain kawasan Perumahan Bukit Baruga .....	108

3.	Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan taman bermain .....	111
4.	Penerapan prinsip-prinsip taman bermain ramah anak di Perumahan Bukit Baruga.....	116
5.	Persepsi Terhadap Ruang Bermain Anak .....	132
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		135
1.	Kesimpulan.....	135
2.	Saran.....	136

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sintesa Teori.....	49
Tabel 2. Penelitian terdahulu .....	56
Tabel 3. Indikator penelitian dalam prinsip-prinsip penerapan ramah anak .....	75
Tabel 4 Jumlah penduduk berdasarkan kelompok umur dan jenis kelamin di Kota Makassar 2020 .....	82
Tabel 5. Ketersediaan Taman Bermain Perumahan Bukit Baruga .....	88
Tabel 6. Karakter fisik taman bermain Bromo.....	91
Tabel 7. Pengguna dan aktivitasnya di Taman Bromo.....	92
Tabel 8. Durasi kegiatan bermain anak di Taman Bromo .....	93
Tabel 9. Karakter fisik taman bermain Muria .....	94
Tabel 10. Pengguna dan aktivitasnya di Taman Muria .....	96
Tabel 11. Durasi kegiatan bermain anak di Taman Muria.....	96
Tabel 12. Karakter fisik taman bermain Wijaya.....	98
Tabel 13. Pengguna dan aktivitasnya di Taman Wijaya .....	99
Tabel 14. Durasi kegiatan bermain anak di Taman Wijaya.....	100
Tabel 15 Karakter Fisik Taman Tanamatoa.....	102
Tabel 16. Karakter umum taman bermain anak.....	104
Tabel 17. Jenis aktivitas bermain anak.....	108
Tabel 18. Pemenuhan kriteria taman bermain ramah anak taman Perumahan Bukit Baruga.....	117



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur pikir penelitian.....	7
Gambar 2. Kerangka konseptual penelitian .....	62
Gambar 3. Peta Sulawesi .....	65
Gambar 4. Lokasi Perumahan Bukit Baruga Antang .....	65
Gambar 5. Masterplan Perumahan Bukit Baruga .....	66
Gambar 6. Peta wilayah Kota Makassar .....	81
Gambar 7. Lokasi Perumahan Bukit Baruga Antang .....	84
Gambar 8. Posisi taman bermain Perumahan Bukit Baruga.....	86
Gambar 9. Taman bermain Tana Matoa cluster Mahameru .....	87
Gambar 10. Taman bermain Muria cluster Mahameru .....	87
Gambar 11 Lapangan bulu tangkis cluster Borneo .....	87
Gambar 12. Masterplan Perumahan Bukit Baruga .....	89
Gambar 13. Siteplan Cluster Mahameru.....	89
Gambar 14. Kondisi eksisting Taman Bromo.....	90
Gambar 15. Denah eksisting Taman Bromo .....	91
Gambar 16. Titik aktivitas anak di Taman Bromo .....	92
Gambar 17. Kondisi eksisting Taman Muria .....	94
Gambar 18. Denah eksisting Taman Muria .....	95
Gambar 19. Titik aktivitas anak di Taman Muria.....	95
Gambar 20. Kondisi eksisting Taman Wijaya .....	97
Gambar 21. Denah eksisting Taman Wijaya.....	98
Gambar 22. Titik aktivitas anak di Taman Wijaya .....	99
Gambar 23. View eksisting Taman Tana matoa .....	101

Gambar 24. Denah eksisting Taman Tanamatoa .....	101
Gambar 25. Denah eksisting Taman Borneo.....	103
Gambar 26. Aktivitas umum anak Perumahan Bukit Baruga .....	109
Gambar 27. Anak bermain sepeda di kawasan Perumahan Bukit Baruga .....	110
Gambar 28. Anak bermain petak umpet .....	110
Gambar 29. Anak bermain Bola.....	110
Gambar 30. Anak bermain sepeda Cluster Mahameru.....	111
Gambar 31. Belajar (menghafal) Cluster Borneo.....	111
Gambar 32. Jarak tempuh rumah dengan taman yang ada.....	112
Gambar 33. Letak taman bermain yang dikelilingi oleh rumah-rumah...	113
Gambar 34. Akses masuk Taman Bromo .....	114
Gambar 35. Grafik perolehan pemenuhan kriteria taman .....	126
Gambar 36. Kondisi jalan sekitar Taman Wijaya .....	127
Gambar 37. Area duduk dan permainan.....	128
Gambar 38. Area swafoto .....	129

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Anak dan kegiatan bermain adalah satu hal yang tidak bisa dipisahkan. Banyak manfaat yang didapatkan oleh anak dari aktivitas bermain. Dengan bermain, anak dapat belajar dan berinteraksi serta mengenal lingkungan sekitar. Selain itu memberikan stimulus pada otak dan berdampak pada perkembangan fungsi kognitif serta fisik anak yang berkaitan dengan daya tahan tubuh terhadap penyakit. Kegiatan bermain sendiri bisa dilakukan di dalam dan juga di luar ruangan seperti di taman sekitar tempat tinggal. Dengan bermain di luar ruangan, anak tidak hanya terbantu untuk belajar berinteraksi tetapi juga dapat mengenal alam dan mempelajari lingkungan tempat tinggalnya secara langsung. Oleh sebab itu, taman bermain di kawasan perumahan menjadi salah satu sarana yang penting yang harus pengembang perumahan sediakan.

Dengan kemajuan teknologi dan tingkatan kejahatan terhadap anak yang semakin meningkat, orang tua mulai mengurangi aktivitas anak di luar rumah. Alasan tindakan kejahatan dan keamanan menjadi pertimbangan krusial yang mempengaruhi orang tua untuk mengurangi aktivitas anak di luar rumah. Karena alasan tersebut, menjadikan pengetahuan anak akan lingkungan sekitar, bermain, bergaul dan berinteraksi menjadi berkurang. Taman bermain di perumahan yang disediakan pihak pengembang bisa menjadi pilihan yang tepat untuk mendukung aktivitas bermain anak. Pemerintah juga telah menekankan penyediaan fasilitas yang mendukung pada sebuah perumahan (Deborah, 2013).

Anak-anak menjadi salah satu poin penting yang harus dipikirkan pada suatu perencanaan sarana prasana baik itu yang bersifat semi publik yang mana hanya dapat diakses orang tertentu atau bersifat publik yang

dapat diakses oleh semua orang. Anak akan menjadi generasi penerus keberlanjutan peradaban kota dan manusia. Menurut Nuryanti (2008), fase anak-anak ada tahap perkembangan yang istimewa karena memiliki kebutuhan intelektual, edukasi, serta bentuk tubuh yang berbeda dengan manusia dewasa.

Pembagian usia anak di Indonesia menurut Departemen Kesehatan Indonesia yaitu balita dengan rentang usia 0–5 tahun dan anak-anak dengan rentang usia 6–11 tahun. Memasuki usia 6 tahun keatas merupakan periode anak-anak mulai ingin bermain mandiri dengan teman seusianya. Menurut Piaget (1980), pada periode ini, anak belajar mengerti hal-hal apa yang bisa dilakukan dan apa yang tidak bisa dilakukan berdasarkan perintah orang tua, anak mulai mengerti dan mengembangkan konsep aturan bermain, anak mulai belajar bertanggung jawab dan bermain secara kelompok dengan teman seusianya, serta keinginan untuk menguji kemampuan, bereksperimen, melatih keterampilan dan berekspresi juga mulai meningkat pada periode ini. Akan tetapi kelemahannya emosi mereka masih labil dan belum dapat berpikir dengan bijak (Nurdiani, 2012).

Pemerintah telah mengatur tentang ketersediaan taman bermain yang harus disediakan oleh pihak pengelola atau pengembang perumahan. Karena taman bermain dibutuhkan oleh anak untuk menjadi sarana pembelajaran agar anak dapat tumbuh dan berkembang kearah lebih baik. Fakta dilapangan ditemukan hampir semua tempat bermain secara fisik disatukan dengan fasilitas lain perumahan, contohnya sarana olah raga, taman kanak-kanak, fasilitas ibadah dalam satu ruang terbuka (*open space*) (Saragih, 2004).

Taman dan taman bermain merupakan bagian dari ruang terbuka publik yang bersifat fasilitas umum yang diperuntukkan untuk melakukan kegiatan fungsional dan bisa digunakan oleh masyarakat secara langsung dalam periode waktu tertentu maupun tidak langsung dalam periode waktu tidak tertentu (Carr dkk, 1992).



Pemerintah Indonesia sendiri telah membuat berbagai undang-undang dan kebijakan yang mengatur mengenai kesamaan hak anak dan orang dewasa baik hal dalam bersosialisasi, bermain, seni budaya dan hal lainnya.

Perumahan Bukit Baruga merupakan salah satu perumahan skala menengah ke atas di timur Kota Makassar, dengan mengusung konsep “*Green Living*” dengan jargonnya “Harmoni kehidupan” Bukit Baruga menjadi perumahan dengan luasan kurang lebih 300ha, yang berusaha selaras dengan alam. Hal ini terlihat dari kawasannya yang hijau, asri, sejuk dan nyaman serta aman (Bukitbaruga.co.id)

Dengan jumlah warga kurang lebih 3000 jiwa yang menghuni kawasan ini tentu terdapat anak-anak diantara populasi tersebut. Namun kenyataan di lapangan pihak pengelola belum menyediakan sarana bermain anak secara maksimal. Kondisi saat ini anak-anak bermain di jalan dan hanya sedikit yang bisa menggunakan taman bermain yang ada untuk bermain. Taman atau ruang terbuka publik yang adapun umumnya hanya mengakomodir kebutuhan orang dewasa seperti lapangan bulu tangkis dan pos untuk pertemuan warga. Adapun taman bermain yang tersedia cenderung terabaikan, banyak bagian dari permainan yang sudah tak layak digunakan, penataannya pun cenderung tidak memperhatikan keselamatan anak. Sedangkan berdasarkan SNI 03-1733-1989, tentang tata cara perencanaan kawasan perumahan kota, dimana disebutkan bahwa setiap unit RT atau kawasan dengan penduduk 250 jiwa dibutuhkan minimal satu taman dengan luas minimal 250 m<sup>2</sup> yang dapat memberikan kesegaran pada lingkungan tersebut, baik udara segar maupun cahaya matahari dan pelayanan kegiatan sosial sekaligus taman bermain anak.

Seperti anak-anak pada umumnya, anak-anak di perumahan ini cenderung melakukan permainan diluar ruangan seperti bermain bola, bersepeda, berlari, bermain ayunan dan petak umpet. Namun aktivitas beberapa aktivitas itu dilakukan di jalan kawasan perumahan yang tentunya sangat membahayakan keselamatan anak, hal ini tentu terkait

dengan belum terakomodirnya kebutuhan anak. Penerapan "*Green Living*" oleh pihak pengembang diharapkan mampu mengakomodasi kebutuhan terhadap taman bermain perumahan yang ramah anak. Namun nyatanya penyediaan taman tersebut belum maksimal.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka perlu dilakukan penelitian berupa mengkaji tingkat keamanan dan keselamatan serta keterkaitannya dengan prinsip-prinsip taman bermain ramah anak di Perumahan Bukit Baruga Antang.

## **B. Rumusan Masalah**

Taman bermain ramah anak lebih mengacu pada ketersediaan taman bermain yang aman dan nyaman bagi anak sehingga anak dapat mengembangkan kreatifitasnya. Perumahan Bukit Baruga memiliki kawasan hijau yang luas dengan 15 kluster, hanya beberapa kluster saja memiliki taman bermain anak. Anak-anak merupakan salah satu bagian dari penghuni dan pengguna sarana dan prasana perumahan. Melihat anak-anak sebagai salah satu poin penting dalam perencanaan dan pengelolaan sarana dan prasana perumahan, maka dianggap perlu mengkaji ketersediaan taman bermain apakah ramah bagi anak atau tidak. Berdasarkan hal tersebut maka disusunlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik taman bermain anak yang ada di Perumahan Bukit Baruga?
2. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi penggunaan taman bermain ramah anak di Perumahan Bukit Baruga?
3. Bagaimana penerapan prinsip-prinsip taman bermain ramah anak terkait tingkat keamanan dan keselamatan di Perumahan Bukit Baruga?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menguraikan karakteristik taman bermain anak yang terbentuk di Perumahan Bukit Baruga.
2. Menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan taman bermain ramah anak pada Perumahan Bukit Baruga.
3. Mengevaluasi dan menganalisis penerapan prinsip-prinsip taman bermain ramah anak terkait tingkat keamanan dan keselamatan di Perumahan Bukit Baruga.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui karakteristik taman bermain anak yang terbentuk di Perumahan Bukit Baruga.
2. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan taman bermain ramah anak pada kawasan perumahan.
3. Mengetahui kualifikasi dan penerapan taman bermain ramah anak di Perumahan Bukit Baruga.
4. Sebagai pertimbangan dan acuan bagi pengelola Perumahan Bukit Baruga khususnya dan pengembang perumahan lain pada umumnya untuk lebih memperhatikan kebutuhan anak sebagai penghuni perumahan dalam hal penyediaan taman bermain yang ramah bagi anak agar taman bermain tak lagi berupa ruang sisa dari perumahan yang tidak direncanakan dengan baik sesuai dengan kebutuhan anak.

### **5. Batasan Penelitian**

Adapun batasan penelitian ini menganalisis kriteria yang berhubungan dengan taman bermain ramah anak dan sejauh manapenerapannya di Perumahan Bukit Baruga Antang Makassar

dengan melihat potensi jumlah penghuni perumahan termasuk anak dalam pengembangan dan pengelolaan kedepannya.

## **6. Sistematika Penulisan**

### **1. Bab I Pendahuluan**

Meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, lingkup penelitian, dan sistematika penulisan penelitian serta alur pikir.

### **2. Bab II Kajian pustaka**

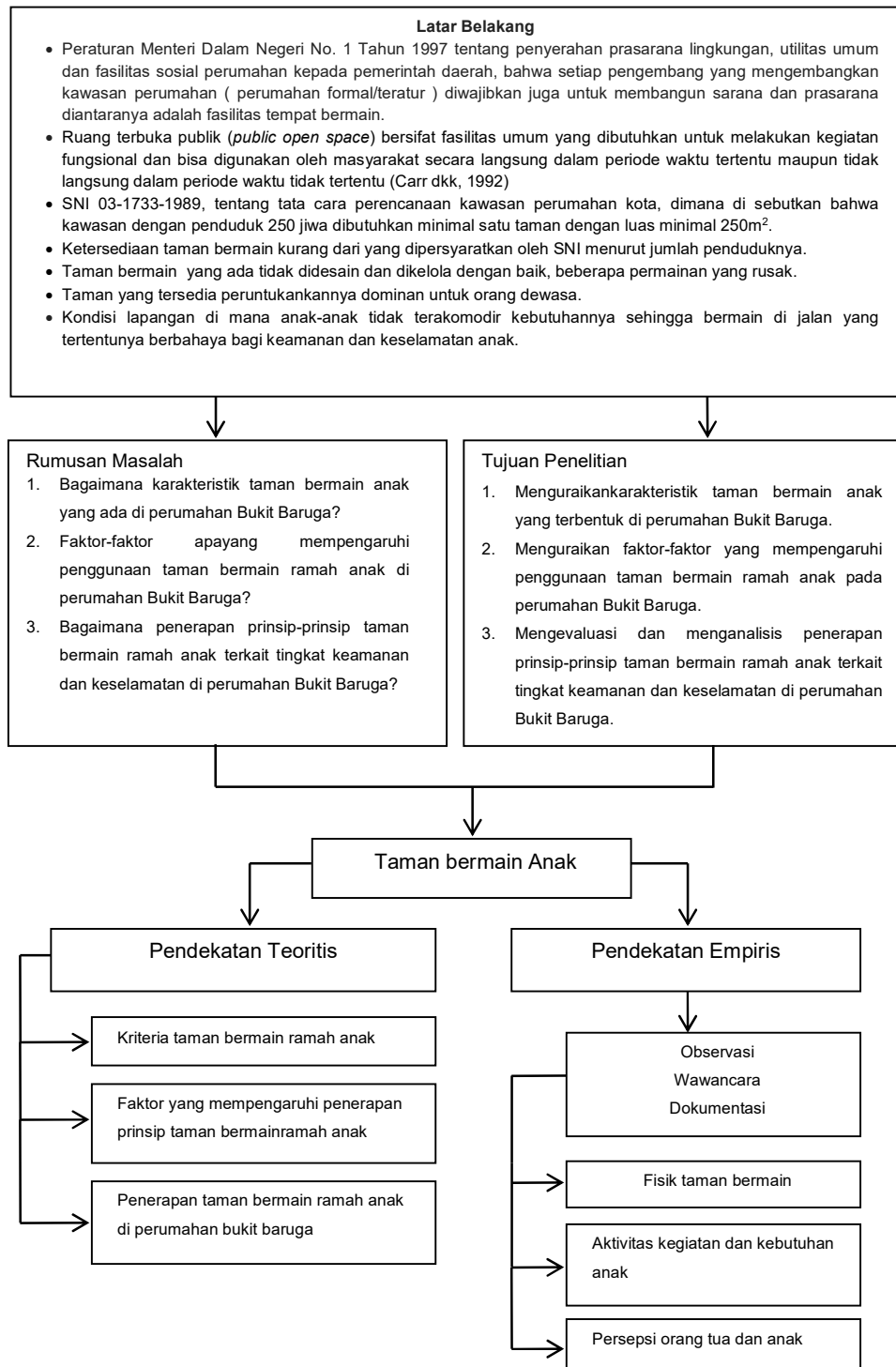
Menguraikan tentang berbagai teori atau informasi ilmiah yang berkaitan dengan objek penelitian yang dikaji atau diteliti. Selain menyajikan berbagai asas atau pendapat yang berhubungan dan benar-benar bermanfaat sebagai bahan untuk melakukan analisis terhadap fakta atau kasus dan menjawab permasalahan berdasarkan teori yang diteliti.

### **3. Bab III metode penelitian**

Meliputi jenis penelitian, lokasi penelitian, populasi, teknik sampel, responden, teknik pengumpulan data, tahapan penelitian yang dilakukan, awali pengumpulan data dengan metode wawancara dan perekaman data, serta studi literatur, khususnya dalam mengungkapkan data tentang taman bermain di Perumahan Bukit Baruga, metode analisis, variabel, dan definisi operasional.



## 7. Alur Pikir Penelitian



**Gambar 1. Alur pikir penelitian**

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Taman**

Taman sebagai ruang publik yang bersifat sarana milik umum yang diperuntukkan untuk melakukan kegiatan fungsional dan bisa digunakan oleh masyarakat secara langsung dalam periode waktu tertentu maupun tidak langsung dalam periode waktu tidak tertentu (Carr dkk, 1992).

Laurie (1986) menyatakan taman adalah sebidang tanah yang dipergunakan untuk memperoleh rasa senang, rasa gembira, dan rasa nyaman. Sedangkan Nazaruddin (1994) menjelaskan taman merupakan sebuah lahan terbuka dengan luasan tertentu yang di dalamnya ditanami berbagai jenis pohon, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan atau dikreasikan dengan bahan lainnya. Umumnya dipergunakan untuk olahraga, bersantai, bermain dan sebagainya. Dalam KKBI taman merupakan suatu tempat yang menyenangkan yang ditanami bunga-bunga dan sebagainya.

Jadi secara umum, taman adalah sebuah tempat atau ruang yang terdiri elemen material buatan dan alami yang saling mendukung satu sama lain yang sengaja dirancang dan dibangun oleh manusia berfungsi sebagai tempat penyegaran dalam dan luar ruangan.

Menurut Scarlet dalam Kajian Daya Dukung Lingkungan Hidup Kota Surabaya (2017) Jenis taman terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Taman publik aktif

Taman publik aktif adalah taman yang difungsikan sebagai tempat bermain, berekreasi dan olahraga, dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti taman bermain dan lapangan olahraga.

2. Taman publik pasif

Taman publik pasif adalah taman yang hanya berfungsi penunjang estetika dan penghijauan, hingga pada umumnya dipasang pagar

sebagai pengaman dibagian luar untuk menjaga keindahan tanaman di dalam taman.

Berdasarkan sifat kepemilikannya Unterman dan Small (1986) mengelompokkan taman menjadi tiga kategori yaitu:

1. Taman publik (umum) adalah taman yang dapat digunakan oleh semua orang.
2. Taman semi publik adalah taman yang dimiliki perseorangan atau kelompok yang dapat digunakan semua orang secara bersama-sama.
3. Taman pribadi yaitu taman milik perseorangan yang tidak dapat dimanfaatkan secara umum.

Taman dapat dibedakan berdasarkan fungsi dan peruntukan dibentuknya sebuah taman. Berikut jenis taman berdasarkan fungsinya:

- Taman penghijauan
- Taman bermain
- Taman baca
- Taman buru
- Taman nasional
- Taman wisata atau rekreasi

## **B. Taman Bermain Anak**

Sama seperti orang dewasa, hak beristirahat dan menggunakan waktu luang, bersosialisasi, bermain, berkreasi, dan berekreasi juga dimiliki oleh anak. Telah sangat tegas tertuang dalam Undang-undang Perlindungan Anak yang menyatakan pemerintah berperan memberikan dukungan penyediaan fasilitas, misalnya tempat pendidikan, tempat bermain, sarana olahraga, dan tempat rekreasi.

Menurut Baskara (2011) taman bermain anak adalah tempat yang ditujukan bagi anak-anak untuk bermain tanpa hambatan demi memperoleh kesenangan, keriang, kegembiraan sertadan sebagai cara

untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, fisik, termasuk kemampuan emosinya.

Pemerintah telah mendorong penyediaan tempat bermain untuk perumahan baru melalui kebijakan yang telah dikeluarkan. Tetapi banyak pihak pengembang perumahan mengindahkan aturan tersebut. Penyediaan tanah kosong, yang kemudian dimanfaatkan sebagai tempat bermain tidak dirancang secara khusus untuk taman bermain anak. Saat anak-anak menggunakannya untuk bermain, mereka harus bersaing dengan orang dewasa yang juga menjadikannya sebagai sarana bersosialisasi dan berolahraga. Hal ini seringkali membuat anak beralih ke permainan *indoor yang* menjadikan kegiatan fisik dan mengasah kemampuan bersosialisasi menjadi berkurang.

Senda dalam Chairunnisa (2011) mengemukakan bahwa terdapat empat elemen yang menyusun lingkungan bermain anak, antara lain: waktu bermain, tempat bermain, teman atau grup bermain, dan metode bermain.

Senda (1992) juga menjelaskan lingkungan bermain bagi anak dikategorikan enam tipe ruang, yakni:

1. *Nature space*

Elemen yang vital yang mengajarkan akan pelajaran emosional dan kenyataan hidup, tentang menemukan makhluk hidup, melihat kelahiran dan kematian. Unsur alam seperti berbagai jenis tanaman, air dan unsur alam lainnya mengisi ruang ini yang menjadi syarat pokok dan berpengaruh untuk membentuk taman bermain anak.

2. *Open space*

Tempat ini merupakan tempat terbuka yang mampu menampung aktivitas anak yang aktif bergerak, dimana anak-anak dapat berlari sekuat tenaga.

3. *Street space*

Tempat ini terbentuk dari kegiatan anak yang bertemu, bergerak dan berinteraksi dengan anak lainnya.



4. *Adventure/anarchy space*

Imajinasi dan kreatifitas anak dapat terstimulasi melalui permainan dengan tempat bersifat berantakan dan ramai.

5. *Hideout space*

Tempat ini adalah tempat yang dibentuk secara mandiri oleh anak sebagai persembunyian karena setiap anak memiliki ruang privasi sendiri yang orang lain tidak perlu tau.

6. *Play structure space*

Tempat yang sengaja dibentuk dan dilengkapi peralatan bermain berukuran besar yang dirancang khusus untuk bermain anak

Dalam seminar nasional “Kota Ramah Anak” Saragih (2017) mengemukakan bahwa jenis permainan aktif cenderung lebih dikenal oleh anak yang tinggal di perumahan sederhana, baik itu berupa *games* maupun olahraga. Aktivitas bermain memiliki keterkaitan dengan usia, gender, dan jenis permainannya. Oleh karenanya perlu memastikan kecukupan dimensi taman yang merupakan bagian dari *comfortibility* dan pemisahan area yang tidak didasarkan oleh gender dan usia. Namun lebih didasarkan pada jenis permainan (*dissitiation activity*) saat mendesain ruang bermain yang peruntukkannya sesuai untuk anak.

Taman bermain pada perumahan merupakan bagian dari ruang terbuka hijau perumahan. Menurut Tata Cara Perencanaan Lingkungan Perumahan di Perkotaan (2004) ruang hijau terbuka yaitu areal yang di dominasi penghijauan berfungsi sebagai pendukung fungsi ekologis dan peyangga kehidupan wilayah perkotaan.

Menurut Setiawan (2005) taman bermain merupakan bagian dari ruang publik yang penting sebab pasangan muda yang memiliki anak adalah populasi yang dominan dari pengguna perumahan. Setiawan juga menjelaskan ada beberapa unsur yang terkait dengan taman bermain anak antara lain:

1. Lokasi taman bermain dari sisi pengawasan. Anak akan lebih mudah diawasi saat lokasi taman bermain berada di tengah dan dilingkari

oleh rumah. Sebaliknya taman yang terletak di batas kawasan perumahan peluang pertemuan antara penghuni dan orang luar lebih mungkin terjadi.

2. Memperhatikan skala ruang dalam taman bermain.
3. Mempertimbangkan luas taman bermain. Taman bermain yang sempit maka ruang gerak anak terbatas ketika bermain dan jika terlalu luas maka orang tua akan kesulitan mengawasi anak-anaknya.
4. Memperhatikan kepuasan berbagai unsur usia dengan mengkombinasikan taman bermain dengan berbagai aktivitas.

Menurut Kier (1979) untuk menghasilkan taman bermain yang ideal sebagai ruang publik ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi antara lain:

1. *Image and identity*
2. *Attraction and destination*
3. Ketenangan (*amenities*)
4. *Flexible design*
5. *Sensational strategy*
6. Akses

Dalam penyediaan ruang dan alat permainan Senda dalam Chairunnisa (2011) mensyaratkan tujuh poin penting untuk mendapatkan kepuasan taman bermain yaitu:

1. Dalam permainan terdapat jalur sirkulasi.
2. Permainan variatif sehingga dapat menimbulkan keragaman kegiatan bermain namun tetap aman bagi anak.
3. Berpola dinamis tidak monoton
4. Penyediaan simbolik untuk sebuah tempat yang tinggi.
5. Mempunyai ruang untuk anak mengalami berpetualang konstan mengikuti sebuah pola yang terus mengalir dan konsisten.
6. Terdapat tempat berkumpul dan bersosialisasi baik skala yang kecil atau besar.

7. Tidak terisolir, bersifat umum dan berkesinambungan serta memiliki urutan dari pengalaman yang dialami.

### C. Kategori Bermain Anak

Menurut UU Perlindungan Anak 2014 pasal 1 ayat, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Hal ini juga tertuang di dalam Konvensi Hak-Hak Anak PBB 1989. Sedangkan, Departemen Kesehatan Indonesia membagi usia anak Indonesia dengan kategori balita dengan rentang usia 0-5 tahun dan anak-anak dengan rentang usia 6-11 tahun.

Menurut Hurlock (1978), bermain ialah kegiatan memberikan perasaan senang kepada anak, sedangkan permainan adalah suatu kegiatan yang menciptakan rasa senang atas kegiatan yang dilakukan atau dimainkan.

Parten dalam Tedjasaputra (2011) meninjau dari sisi tingkah laku sosial, ada 6 jenis permainan yang biasanya dilakukan anak usia 0 sampai 5 tahun antara lain:

1. Permainan bebas (*unoccupied play*).

Anak-anak belum terlibat dalam kegiatan bermain. Anak-anak hanya mengamati sekelilingnya. Anak tidak berinteraksi dengan siapa pun atau apa pun. Saat anak terlibat dalam permainan bebas, dia mengeksplorasi lingkungan melalui mengamati, bergerak, menggeliat, dan meraih. Anak itu tidak memiliki tujuan untuk mencapai tujuan. Jenis permainan ini biasanya dimulai ketika anak berusia 0-1,5 tahun.

2. Bermain mandiri (*solitary play*).

Jenis permainan ini biasanya dimulai ketika anak berusia 2-3 tahun Masa dimana anak bermain sendiri dengan sedikit atau tanpa refrensi siapapun baik anak lain atau orang dewasa. Anak diberikan keleluasaan untuk mengerjakan apa yang mereka kehendaki dan anak akan merasa puas dengan pengalaman mereka.

3. Permainan mengamati (*onlooker play*).

Anak mengamati anak-anak lain bermain, sementara dia tidak ikut bermain. Tidak hanya memperhatikan anak lain, ketika orang dewasa bermain mereka juga akan memperhatikannya

4. Permainan paralel (*parallel play*).

Anak-anak sama-sama bermain, akan tetapi tidak ada interaksi atau kontak antara anak.

5. Permainan asosiatif (*assosiative play*).

Permainan asosiatif dimulai antara usia tiga atau empat tahun. Dalam permainan ini, anak terlibat dengan apa yang dilakukan orang lain. Anak mulai berbicara satu sama lain dan terlibat satu sama lain tetapi mengerjakan permainan masing-masing. Biasanya, bentuk permainan ini berhenti pada usia lima tahun. Fase ini membantu anak mengembangkan keterampilan bersosialisasi

6. Permainan berkelompok (*cooperative play*).

Fase awal anak mengenal kerja tim. Biasanya terjadi usia empat atau lima tahun. Anak bermain dengan orang lain dengan tujuan yang sama.

Senda dalam Chairunnisa (2011) menyebutkan tantangan adalah elemen utama dalam suatu perlengkapan permainan. Semakin sulit tantangan permainan semakin besar hasrat anak untuk mengembangkan permainan.

Menurut Bell (1997) Anak-anak bermain dengan cara yang berbeda pada usia yang berbeda, hal ini perlu ketika mempertimbangkan bagaimana memberikan kesempatan bermain, karena jika tidak, beberapa kelompok umur mungkin akan frustrasi. Berbagai tahapan permainan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Permainan fungsional mendominasi permainan dari sampai 2 tahun, dan umumnya dimulai dengan tindakan sederhana dan berulang. Anak-anak mempelajari apa yang dilakukan tindakan yang berbeda, dan mereka mengulanginya sampai sempurna. Nanti mereka senang

dengan hasil aksi mereka. Kegiatan sederhana berupa berbagai motorik dan benda yang akan dibawa, dijatuhkan, atau dilempar harus memenuhi tahap awal. Belakangan, permainan seperti itu tetap penting, tetapi dimasukkan ke dalam permainan yang lebih kompleks. Tingkat keterampilan yang diperlukan untuk menguasai fungsi baru lebih tinggi.

2. Permainan konstruktif berkembang dari permainan fungsional. Alih-alih hanya mengulangi tindakan, anak mulai menggunakan bahan dengan cara yang lebih kreatif: misalnya, membangun istana pasir yang belum sempurna daripada hanya mengisi dan mengosongkan ember pasir. Aspek konstruktif dapat dipelihara dengan menyediakan materi yang memungkinkan anak-anak membangun, menghancurkan, mengubah, dan membangun kembali. Harus ada bahan dan peralatan yang memadai untuk digunakan oleh sejumlah anak pada suatu waktu. Lingkungan alam penuh dengan bahan potensial untuk permainan yang konstruktif.
3. Permainan simbolik. Begitu anak memasuki fase bisa berbicara, mereka mulai menggunakan kata-kata dan gambar dalam permainan. Dunia imajinasi dan situasi imajiner berkembang, di mana mereka dapat mengeksplorasi konflik dan kebutuhan. Ini membantu mengembangkan pemahaman tentang lingkungan dan bagaimana itu dapat dikelola. Tanpa pengalaman ini, kapasitas mereka untuk mengantisipasi dan beradaptasi dengan keadaan yang berubah menjadi berkurang.
4. Bermain peran. Hal ini diyakini memberikan kontribusi sosial, kreatif dan keterampilan kognitif. Anak itu berpura-pura menjadi orang yang berbeda dalam situasi yang berbeda bersama dengan orang lain. Situasinya mungkin sudah dialami oleh anak-anak, atau sepenuhnya dibuat-buat.
5. Aturan bermain. Anak-anak pada akhirnya akan mampu mengatur pengalaman mereka ke dalam konsep logis, dan mereka menjadi

tertarik pada game dengan aturan. Ini berkisar dari permainan papan hingga permainan tim di lapangan olahraga. Anak-anak dapat membuat aturan mereka sendiri, tetapi kecuali mereka diawasi atau memiliki cara tertentu untuk mematuhi aturan, perselisihan dapat terjadi dan frustrasi dapat berkembang. Game aturan menjadi populer sejak usia sekitar 6 tahun.

6. Permainan kooperatif adalah jenis permainan yang paling berkembang (lihat di atas). Permainan ini membutuhkan kesempatan dan fasilitas seperti area terbuka atau bangunan yang dapat menampung beberapa anak sekaligus. Kesendirian tetap merupakan aset yang berharga, dan anak-anak mungkin ingin pergi ke tempat yang sepi sendiri untuk merenungkan berbagai hal atau melakukan aktivitas sendiri.

#### **D. Faktor Penting Dalam Perancangan Taman Bermain Anak**

Berdasarkan Marcus dan Francis dalam Chairunnisa (2011) mensyaratkan beberapa poin yang harus dipenuhi dalam perancangan taman baik itu taman sebagai penghijauan ataupun taman sebagai taman bermain di suatu perumahan, yakni:

- a. Penentuan tempat

Taman mampu dicapai tanpa harus berkendara dengan jangkauan empat blok atau lebih, yaitu sekitar 200 m atau lebih. Sebaiknya berada di tempat yang berpotensi adanya pengguna, seperti: permukiman yang ramai, pusat kegiatan, pertokoan dan transportasi.

- b. Tata Letak

Tiga hal mendasar terkait tata letak, yaitu:

- a. *Corner lots*, yaitu berada sudut atau pojok suatu lahan.
- b. *Mid-block lots*, yaitu berada bagian tengah suatu lahan yang diapit oleh perumahan, biasanya kurang terlihat dari jalan.

- c. *Through-block lots*, yaitu berada sepanjang lahan dengan menghubungkan dua jalan atau menghubungkan dua kawasan perumahan dimana anak-anak dan orang dewasa dapat berjalan secara langsung antara rumah dan sekolah, toko, atau rumah teman.
- c. Pintu masuk  
Berupa pintu masuk kecil yang tanpa memasukinya aktivitas yang terjadi di dalam taman dapat terlihat.
- d. Batas  
Lebih dari satu sisi taman dibatasi oleh jalan, perumahan atau properti.
- e. Fungsi kawasan  
Mengutamakan ruang untuk pengguna dibandingkan ruang visual dan untuk area estetis harus memiliki lebih dari satu fungsi.
- f. Kawasan bermain  
Memiliki minimal satu alat bermain untuk anak. Adapun standar alat permainan didasarkan pada SNI 03-6968-2003 dijelaskan untuk anak dengan usia 1-5 tahun perlengkapan mainan yang dibutuhkan berupa panjatan, area bermain pasir, ayunan, ruang terbuka dengan rumput sebagai penutup permukaan, terdapat area pengawasan orang tua, jalan jalan, dan area pekerasaan untuk sepeda atau kereta dorong. Sedangkan untuk anak usia 6-12 tahun perlengkapan permainan berupa ayunan, panjatan, seluncuran, jungkat jungkit. Selain itu tersedia area untuk berlari, lompat-lompat, berguling dan kegiatan fisik lainnya.  
Adapun standar untuk luncuran dan ayunan memiliki standar masing berdasarkan SNI SNI 03-6968-2003.
- Untuk anak usia 1-5 tahun panjang maksimal luncuran 2 m, kemiringan 25° dengan tinggi maksimal 1,5m dan untuk ayunan sendiri tinggi maksimal 2 m dengan jarak tempat 25 cm dari permukaan.

- Untuk anak usia 6-12 tahun luncuran 3 m, kemiringan 40° dengan tinggi maksimal 2,5 m dan untuk ayunan sendiri tinggi maksimal 3 m dengan jarak tempat 25 cm dari permukaan.

g. Jenis vegetasi

Semua jenis vegetasi harus dapat berpeluang dimanfaatkan oleh anak. Selain itu harus kuat, tahan diinjak-injak, cepat tumbuh dan tidak mengandung racun.

h. Permukaan

Menggunakan aspal atau material perkerasan lainnya untuk sirkulasi utama, sedangkan untuk permukaan jalan kecil dan area duduk menggunakan beton atau aspal, dan di tempat mendaki atau lebih tinggi digunakan rumput.

i. Perlengkapan

Menyediakan keran air minum, lampu, meja dan kursi, tempat sampah, dan toilet jika memungkinkan.

Keberadaan taman di dalam suatu perumahan sangat dibutuhkan sebagai sebuah tempat rekreasi dan bersosialisasi, yang bisa dimanfaatkan oleh berbagai kelompok umur. Taman bermain menjadi suatu tempat yang nyaman bagi orang tua untuk mengawasi anak-anaknya bermain, beraktivitas dan berkreasi.

Menurut Alamo (2005) dalam perancangan taman bermain anak yang aman dan nyaman terdapat beberapa faktor penting yang harus diperhatikan yaitu:

1. Aspek keamanan

Aspek ini bertujuan untuk memastikan keamanan anak yang bermain dan memudahkan pengawasan orang tua atau pendamping. Adapun elemen-elemennya antara lain:

- a. Lokasi dilengkapi pagar.
- b. Penataan letak berdasarkan pembagian aktivitas, kelompok umur dan jenis permainan untuk memudahkan pengawasan.



- c. Keamanan alat bermain dan permukaan materialnya
  - d. Keamanan konstruksi dan sambungan dari alat bermain
  - e. Material/ bahan bertekstur halus jika bersentuhan langsung dengan kulit anak.
2. Aspek kenyamanan, bertujuan untuk memberikan rasa nyaman kepada anak-anak saat bermain. Adapun elemen-elemennya antara lain:
- a. Lokasi  
Kenyamanan iklim mikro dan pemanfaatan area yang ternaungi oleh vegetasi atau bangunan.
  - b. Tata letak
    - Kebebasan anak bergerak dan menentukan jenis permainan,
    - Terdapat area yang ternaungi atau tidak serta terbuka
    - Tersedia tempat istirahat.
  - c. Peralatan permainan  
Semua anak termasuk anak berkebutuhan khusus mampu menggunakan dengan nyaman.
  - d. Konstruksi,  
Tercipta keharmonisan antara estetika dengan fasilitas pendukung.
  - e. Material/ bahan,  
Durabilitas, higienis dan kemudahan dalam perawatan.

Selain memperhatikan aspek keamanan dan kenyamanan, warna menjadi bagian yang tidak boleh dilupakan berkaitan dengan anak-anak. Anak-anak sangat menyukai warna-warna, khususnya warna-warna cerah. Sanyoto (2005) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman mata. Menurut Brewster dalam Mardiyah (2014) jika disederhanakan warna-warna yang ada di alam dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori, yaitu:

### 1. Warna primer

Warna primer disebut juga warna dasar. Warna primer ada tiga yaitu merah (seperti darah), biru (seperti langit atau laut), dan kuning (seperti kuning telur). Hasil dari pencampuran dua warna primer menghasilkan warna sekunder.

### 2. Warna sekunder

Warna Sekunder adalah..warna yang diperoleh dengan mencampurkan dua warna..primer. dengan konsentrasi perbandingan satu banding satu. Untuk menghasilkan jingga maka dicampurkan merah dan kuning, biru dan kuning menghasilkan warna hijau, dan ungu dihasilkan dari pencampuran warna biru dan merah.

### 3. Warna tersier

Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dengan mencampurkan satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga. Istilah warna tersier awalnya merujuk pada warna–warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna.

### 4. Warna netral

Warna netral adalah warna yang dihasilkan dengan mencampurkan ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Pada sistem warna cahaya akan menghasilkan warna putih atau kelabu, sedangkan dalam sistem warna seperti pigmen atau cat akan menghasilkan coklat, kelabu, atau hitam. Warna netral sering muncul sebagai penyeimbang warna–warna kontras di alam.

Pada tahap awal perkembangan anak, mata anak belum dapat bekerja seperti orang dewasa. Anak belum mampu membedakan warna yang lebih muda, tetapi warna cerah dapat dilihat dengan jelas. Sebab itu, warna-warna terang dan cerah terlihat lebih atraktif bagi mata anak-anak. Adapun makna dari warna menurut Astarina (2012) antara lain:

1. Merah melambangkan kedinamisan, semangat, stimulatif, aktif, kekuatan, kehangatan, agresif. Bila terlalu banyak, warna ini dapat menimbulkan kemarahan, tekanan, ketidaksabaran, intimidasi, dendam dan kesan agresi.
2. Kuning termasuk warna yang paling menarik perhatian. Warna kuning bermakna, kehangatan, keceriaan dan energi.
3. Biru merupakan warna yang bisa diterima mata dengan nyaman, yang bermakna ketenangan, aman, penerimaan, kesabaran. Namun suatu tempat bermain yang didominasi warna biru akan keaktifan anak menurun atau kurang bersemangat.
4. Hijau sering diasosiasikan dengan alam, memberikan natural, alamiah, kesejukan, dan menenangkan. Ruang yang didominasi hijau, akan membuat anak menjadi malas, sehingga untuk menetralsir dapat dikombinasikan dengan merah atau oranye.
5. Oranye bermakna kepercayaan diri, keramahan, kesan ceria.

Menurut Baskara (2011) taman bermain dapat mempengaruhi penggunaannya, karena itu ada beberapa aspek yang menjadi perhatian dalam pengendalian perancangan taman bermain anak yaitu:

1. *Keselamatan/safety*  
Aspek keselamatan bertujuan memberikan jaminan resiko kecelakaan untuk memastikan anak-anak selamat saat bermain dan menggunakan alat bermain.
2. *Kesehatan/healthy*  
Aspek kesehatan bertujuan memberikan jaminan tidak mengancam kesehatan anak-anak karena bermain di taman bermain. Penggunaan material/bahan yang tidak tepat menjadi salah satu penyebab terganggunya kesehatan anak-anak di taman bermain.
3. *Kenyamanan/comfort*  
Bertujuan untuk membangun rasa nyaman kepada anak saat bermain. Ruang gerak, interkoneksi alat bermain, jumlah alat bermain, visual

lingkungan, penggunaan bahan yang sesuai dan pengaruh lingkungan sekitar (termasuk keteduhan) menjadi aspek penentu kenyamanan anak.

4. Kemudahan/*flexibility*

Bertujuan untuk memberikan kemudahan pergerakan dan berkegiatan bagi semua anak-anak. Agar anak dengan keterbatasan fisik maupun mental mudah melakukan aktivitas permainan, penyediaan alat bermain hendaknya berdasarkan kesetaraan hak untuk semua anak-anak.

5. Keamanan/*security*

Aspek keamanan bertujuan untuk menjamin keamanan anak saat bermain. Selain itu juga menjamin keamanan orang tua atau pendamping serta memudahkan orang untuk mengawasi agar terhindar dari ancaman/bahaya seperti terjadinya penculikan anak.

6. Keindahan/*aesthetic*

Pemenuhan estetika dan daya tarik visual taman bermain agar keharmonisan antar taman dan kawasan dapat terpenuhi untuk mengoptimalkan karakter dari kawasan.

Selain itu menurut Baskara (2011) untuk mencapai tujuan taman bermain terdapat beberapa elemen dalam antara lain:

1. Lokasi

Penataan elemen lokasi didasari pada persoalan perletakan lokasi bermain yang dapat terusik oleh kegiatan di luar taman bermain atau sebaliknya saat anak bermain mengganggu area di luar taman bermain (misalnya suara anak-anak saat bermain). Penataan taman bermain juga berpatokan pada parameter yang menggunakan taman bermain yaitu anak-anak yang belum paham terhadap situasi atau kondisi sekitarnya. Adapun prinsip perancangan untuk elemen pengendalian lokasi yakni:

a. Prinsip keselamatan

- 1) Lokasi taman bermain anak menggunakan ruang publik yang tidak memicu resiko atau ancaman terhadap keselamatan anak.
  - 2) Lokasi yang dipilih meminimalkan ancaman/konflik saat anak menuju taman bermain.
  - 3) Lokasi taman bermain berpagar dan tidak mudah dipanjat oleh anak-anak.
- b. Prinsip kesehatan
- 1) Lokasi taman bermain tidak ditempatkan pada area yang tingkat gangguan kesehatannya tinggi terutama polusi udara, air, bunyi dan penciuman (bau) yang dapat mempengaruhi anak ketika bermain.
  - 2) Lokasi seharusnya bukan tempat yang rentan terganggu dengan suara anak-anak saat bermain.
- c. Prinsip kenyamanan
- 1) Penentuan lokasi taman bermain disesuaikan dengan kebutuhan dan persetujuan pemangku kebijakan setempat.
  - 2) Aktivitas yang terjadi di luar kawasan tidak mengganggu taman bermain.
  - 3) Kenyamanan iklim mikro taman bermain dengan memanfaatkan bagian yang ternaungi oleh vegetasi/struktur bangunan.
- d. Prinsip kemudahan
- 1) Lokasi taman bermain mudah dicapai oleh anak-anak dari semua latar belakang dan kemampuan (termasuk anak disabilitas) dengan aksesibilitas yang memadai.
  - 2) Pengarah menuju lokasi dan gerbang taman bermain tidak sulit dilihat dan dibedakan.
- e. Prinsip keamanan
- 1) Pembatasan akses masuk untuk meminimalkan kejahatan, kontrol dan melindungi anak-anak dari gangguan fisik dari luar kawasan.

2) Membatasi pergerakan dari dalam ataupun dari luar kawasan taman bermain anak dengan pagar yang secara fisik.

f. Prinsip keindahan

Penetapan lokasi taman bermain mempertimbangkan kenyamanan visual anak-anak terkait dengan keindahan lingkungan sekitar.

2. Tata letak (*layout*)

Penataan elemen tata letak berdasarkan persoalan kesalahan tata letak fasilitas permainan sehingga terjadi konflik antar jenis permainan yang mengakibatkan resiko kecelakaan dan terganggunya kenyamanan saat bermain. Prinsip perancangan untuk elemen pengendalian tata letak adalah:

a. Keselamatan

1) Tata letak taman bermain berdasarkan zonasi aktivitas bermain pasif aktif, golongan usia dan variasi permainan. Penzoningan diperlukan untuk memastikan antar kegiatan bermain tidak saling mengganggu.

2) Penempatan fasilitas bermain berdasarkan pada pergerakan dan sebisa mungkin meminimalkan terjadinya benturan antara anak dengan alat bermain yang bergerak seperti ayunan, jungkat jungkit dan peralatan bermain lainnya.

b. Kenyamanan

1) Memastikan anak-anak bebas bergerak dari satu area permainan ke area permainan lainnya.

2) Anak-anak bebas memilih permainan.

3) Pembagian area terbuka yang terkena matahari langsung dan area ternaungi.

4) Terdapat fasilitas area istirahat yang dapat digunakan anak untuk beristirahat setelah bermain atau berfungsi sebagai ruang tunggu untuk orang tua atau pendamping

5) Ketersediaan fasilitas yang melindungi ketika hujan atau kondisi alam lainnya.

c. Kemudahan

- 1) Semua anak baik mendapatkan kemudahan sirkulasi baik datar ataupun menanjak atau menurun dengan ramp.
- 2) Papan pengarah di dalam taman bermain tidak sulit dilihat dan mudah dikenali.

d. Keamanan

Penataan letak taman bermain yang memungkinkan orang dewasa dengan mudah mengawasi anak yang bermain.

e. Keindahan

Tata letak memvisualkan keindahan kawasan sekitar taman sehingga pada posisi tertentu pengguna taman bermain dapat merasakan keindahan pemandangan di dalam ataupun di luar taman bermain.

3. Peralatan permainan

Unsur yang paling krusial dan penting untuk dikendalikan adalah peralatan permainan sebab anak-anak akan berkumpul disekitarnya. Sebagian besar kecelakaan terjadi di lokasi peralatan permainan. Agar resiko kecelakaan dapat diminimalkan upaya pengendalian sangat diperlukan. Adapun prinsip perancangan pada unsur pengendalian peralatan permainan yaitu:

a. Keselamatan

- 1) Penggunaan bahan alas yang bisa meminimalkan benturan saat anak jatuh dari alat bermain.
- 2) Untuk setiap alat bermain, dimensi minimum dan maksimum ruang gerak anak harus diatur dengan baik.
- 3) Peralatan permainan harus memiliki pelindung samping dan bawah jika berbeda tinggi dengan permukaan alas permainan.
- 4) Menghindari desain yang memungkinkan bagian tubuh anak terjepit.

b. Kenyamanan

- 1) Alat bermain harus dapat digunakan oleh semua anak-anak dengan nyaman. Selain itu terdapat fasilitas tambahan bagi anak-anak disabilitas.
- 2) Terdapat perbedaan pemilihan material/bahan pada bagian yang ternaungi dan tidak ternaungi.
- 3) Menghindari bentuk yang terlalu rumit sehingga menyulitkan pemeliharaan.

c. Kemudahan

Semua anak-anak mudah mengerti dan menggunakan peralatan permainan.

d. Keindahan

- 1) Alat bermain memiliki bentuk yang dapat membangkitkan imajinasi anak-anak.
- 2) Memperhatikan kondisi fisik dan topografi kawasan taman bermain dengan peralatan permainan

4. Konstruksi

Penataan dan perencanaan konstruksi berdasarkan pada masalah kekuatan alat bermain dan kemampuan menahan beban ketika anak bermain. Prinsip perancangan pada pengendalian tata letak yaitu:

a. Keselamatan

- 1) Konstruksi taman bermain berstandar SNI seperti pembebanan, Struktural rangka, pondasi dan ketinggian.
- 2) Meminimalkan tonjolan pada pemasangan sambungan peralatan permainan.
- 3) Perhitungan kekuatan konstruksi bahan harus lebih besar dari kapasitas maksimum anak-anak yang bermain dalam satu waktu.

b. Keindahan

Memperhitungkan desain struktur agar menciptakan keharmonisan keindahan dengan fasilitas taman lainnya serta kawasan sekitar.

5. Material/ Bahan



Pemilihan material berdasarkan sensitifitas bahan dan material terhadap tubuh anak maupun orang dewasa. Anak-anak akan banyak kontak langsung dengan material yang digunakan dengan menyentuh, melihat dan membau benda disekitarnya. Adapun prinsip perancangan elemen material yaitu:

a. Keselamatan

- 1) Bahan yang intensitasnya tinggi kontak langsung dengan kulit anak-anak harus bertekstur halus.
- 2) Material injakan harus mampu meminimalkan terjadinya slip saat anak-anak bermain.
- 3) Material pegangan untuk tangan tidak licin dan tidak mudah slip serta memiliki dimensi yang memudahkan tangan anak berpegangan dengan kuat.
- 4) Bagian sudut atau ujung serta pojok harus memiliki bentuk lengkung yang tinggi dan menghindari bentuk sudut dan tajam.

b. Kesehatan

- 1) Menggunakan material yang tidak mengandung racun seperti pestisida atau bahan kimia lainnya yang berbahaya bagi tubuh anak secara jangka pendek atau panjang.
- 2) Bahan pelindung korosi harus memiliki durabilitas tinggi agar sulit lepas dan terhirup yang dapat mengancam kesehatan anak-anak.

c. Kenyamanan

- 1) Menggunakan bahan yang memiliki konduksifitas panas yang rendah pada area dengan intensitas sinar matahari tinggi.
- 2) Memilih material yang memiliki durabilitas, higienis dan mudah dalam pemeliharaan.

Sedangkan menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak terdapat 13 persyaratan dalam pengembangan ruang bermain ramah anak (RBRA) yang harus dipenuhi yaitu:

1. Lokasi

2. Pemanfaatan
3. Kemudahan
4. Material
5. Vegetasi
6. Penghawaan udara
7. Peralatan bermain
8. Keselamatan
9. Keamanan
10. Kesehatan / kebersihan
11. Kenyamanan
12. Pencahayaan
13. Pengelolaan.

Selain 13 persyaratan diatas, terdapat 8 prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan RBRA yaitu tidak berbayar, tidak diskriminatif, kepentingan utama untuk anak, partisipasi anak, keamanan dan keselamatan, kenyamanan, kreatifitas dan inovatif serta kesehatan.

### **E. *Universal Design* Pada Taman Bermain**

Karena merupakan sarana milik bersama, permainan pada taman bermain tidak hanya memperhatikan pengguna dengan kondisi fisik normal, tetapi juga memperhatikan pengguna dengan kebutuhan khusus. Hal ini dapat diwujudkan dengan konsep *universal design*. *Universal design* adalah konsep yang dapat digunakan secara umum tanpa memandang umur, tingkat disabilitas atau faktor lainnya. Menurut Mace (1997) pendekatan *universal design* mampu untuk mewadahi semua kalangan pengguna. Ada 7 prinsip-prinsip penting dalam penerapan *universal design* sebagai berikut, yaitu:

1. Setiap orang dapat menggunakan (*equitable use*)

Artinya desain bisa digunakan dan dapat dikomersialkan kepada pengguna dengan berbagai kemampuan. Dengan prinsip sebagai berikut:

- a. Semua pengguna dapat menggunakan sarana yang sama, sebisa mungkin identik, atau mendekati.
  - b. Desain tidak boleh bermaksud untuk mengucilkan atau memberikan pandangan negatif sekelompok pengguna manapun atau memberikan *privilege* kepada sebuah kelompok.
  - c. Ketersediaan kebebasan pribadi, rasa aman dan keselamatan bagi semua pengguna.
  - d. Desain yang atraktif untuk semua pengguna.
2. Fleksibilitas dalam penggunaan (*flexibility in use*)
- Artinya berbagai ragam pengguna dan *ability* tiap pengguna diakomodasi oleh desain. Dengan prinsip sebagai berikut:
- a. Desain digunakan berulang kali oleh setiap orang.
  - b. Pengguna tangan kanan maupun tangan kiri harus diakomodasi dengan baik oleh desain
  - c. Fleksibilitas desain agar dapat digunakan meskipun pengguna memakai cara yang tidak biasa atau tidak terduga.
3. Sederhana dan intuitif (*simple and intuitive use*)
- Artinya dilihat dari sisi pengalaman dan *ability* pengguna, desain mudah digunakan dan dimengerti. Dengan prinsip sebagai berikut:
- a. Desain dibuat mudah dimengerti
  - b. Kompetensi awal pengguna dan naluri semua kemampuan pengguna disesuaikan dengan desain.
  - c. Berbagai jenis huruf khusus dan jenis bahasa dapat diakomodasi.
  - d. Di tempat-tempat strategis diletakkan informasi penting
  - e. Setelah dilakukan proses desain diadakan evaluasi.
4. Informasi mudah dipahami (*perceptible information*)
- Artinya produk desain memberikan informasi pendukung yang penting untuk pengguna yang menyesuaikan dengan kemampuan pengguna. Adapun prinsipnya:
- a. Untuk menunjukkan keterangan penting secara jelas digunakan jenis marka yang berbeda (gambar, tulisan, tekstur).

- b. Informasi penting dengan sekitarnya diberikan perbedaan yang cukup kontras.
  - c. Karena kemampuan pengguna yang berbeda-beda, keterangan penting harus mudah dimengerti, mudah dibaca dan memilih instruksi atau posisi yang jelas.
  - d. Elemen yang ada dapat dijelaskan dengan gambar sehingga mudah untuk membedakannya.
  - e. Untuk memudahkan pengguna dengan keterbatasan sensorik, informasi penting yang disajikan dibuat dengan berbagai teknik dan bentuk agar mudah dipahami.
5. Toleransi kesalahan (*tolerance for error*)
- Artinya dampak dan konsekuensi kecelakaan dari tindakan disengaja atau tidak disengaja dapat diminimalkan. Adapun prinsipnya:
- a. Elemen diatur untuk meminimalkan bahaya dan kesalahan mulai dari elemen yang paling sering digunakan, yang paling mudah diakses atau unsur membahayakan.
  - b. Tersedianya tanda peringatan bahaya.
  - c. Tersedianya tanda pengaman jika terjadi gagal fungsi.
  - d. Mencegah hilangnya kesiagaan dalam setiap aktivitas yang disadari.
6. Hanya memelurkan sedikit usaha (*low physical effort*)
- Artinya desain mengutamakan efisiensi dan kenyamanan serta meminimalkan resiko kecelakaan dengan usaha fisik minimal. Adapun prinsipnya:
- a. Desain dapat digunakan dalam posisi tubuh normal.
  - b. Desain digunakan dengan cara yang umum
  - c. Desain dapat digunakan dengan mudah dan dalam sekali gerakan tanpa perlu berulang-ulang.
7. Memperhatikan ukuran dan ruang dalam pendekatan dan penggunaan (*size and space for approach and use*)

Artinya Penggunaan ukuran ruang dalam desain yaitu dengan melakukan pendekatan melalui postur, ukuran dan mobilitas pengguna.

Adapun prinsipnya:

- a. Disetiap desain bentuk dan batas harus yang tegas dan jelas.
- b. Setiap bagian dibuat dengan memperhatikan kenyamanan pengguna baik saat duduk atau berdiri.
- c. Variasi ukuran tangan dan ukuran grip dapat diakomodasi.
- d. Kebutuhan minimum standar ruang harus diperhatikan.

## **F. Karakteristik Taman Bermain**

Taman bermain merupakan salah satu ruang terbuka publik. Adapun karakteristik taman bermain dapat di tinjau dari fungsi, bentuk, golongan, tipe dan pengguna.

### **1. Fungsi taman bermain**

Segala bentuk kegiatan yang tercipta di dalam ruang publik mengarah pada fungsinya sebagai pusat berinteraksi sosial antar publik ataupun interaksi publik dengan lingkungan. Menurut Rustam dalam Yuniarman (2016) ada beberapa fungsi dari ruang publik yaitu:

- a. Fungsi umum
  - Tempat bermain dan berolah raga, tempat bersantai, tempat interaksi sosial baik secara individu ataupun kelompok, tempat peralihan dan tempat menunggu.
  - Sebagai ruang terbuka yang berfungsi untuk memperoleh udara segar dari alam.
  - Sebagai media penghubung dari tempat yang satu ke tempat yang lain.
  - Sebagai pembatas atau jarak di antara massa bangunan.
- b. Fungsi ekologis
  - Menyegarkan udara, penyerapan air hujan, pengendali banjir, menstabilkan ekosistem.
  - Pelembut arsitektur bangunan.

## 2. Bentuk taman

Taman bermain sebagai suatu wujud ruang publik. Menurut Krier dalam Yuniarman (2016) terdapat dua bentuk ruang publik yakni:

- Bentuk memanjang (*the street*) yaitu ruang yang memiliki dimensi lebih panjang pada kedua sisinya dibandingkan sisi lainnya. Ruang yang berbentuk seperti ini memiliki kecenderungan membentuk pola sirkulasi linear, satu arah, sejajar. Pada umumnya ruang publik yang memiliki bentuk seperti ini adalah jalan, sungai, koridor, dan lain-lain.
- Bentuk persegi (*the square*) yaitu ruang yang mempunyai ukuran yang hampir sama pada seluruh sisinya, cenderung membentuk pola sirkulasi ke segala arah, acak, organik. Pada umumnya ruang publik seperti ini berbentuk lapangan, taman, dan lain-lain.

Secara karakteristik, geometris keduanya memiliki bentuk yang sama namun yang membedakan adalah pola fungsi dan sirkulasinya.

## 3. Tipe

Menurut Trancik dalam Yuniarman (2016) menyebutkan terdapat dua tipe ruang dengan karakter yang berbeda yang menjadi pembentuk elemen lingkungan yaitu:

- Ruang keras (*hard space*) adalah ruang yang dibentuk oleh dinding-dinding arsitektural dan sering kali difungsikan sebagai tempat berkumpul untuk aktivitas sosial.
- Ruang lunak (*soft space*) adalah ruang yang didominasi dan dibentuk oleh elemen lingkungan alamiah.

Menurut Arifin (2006), perlu melakukan penataan dan pemilihan secara detail terkait elemen-elemennya dalam perancangan taman, agar taman dapat fungsional dan estetis. Menurut Purwanto (2007) ada beberapa elemen yang dapat digunakan pada taman yaitu:

- a) Material lunak

Merupakan material yang bersifat lembut atau lunak biasanya bersifat alami seperti rerumputan, semak, berbagai perdu dan pepohonan.

b) Material keras

Merupakan material berupa bahan yang bersifat keras dan buatan seperti lampu-lampu taman, patung dan alat bermain.

4. Pengguna

Keberhasilan suatu ruang publik termasuk masuk taman bermain berkaitan erat dengan penggunanya, seberapa sering ia dikunjungi dan dimanfaatkan seluruh fasilitas serta layanannya. Menurut Smith (1989), karakter pengunjung dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu karakteristik sosial ekonomi dan karakter pola kunjungan.

a. Karakter sosial ekonomi meliputi :

- Gender yang terdiri laki-laki dan perempuan
- Klasifikasi umur, yaitu umur orang yang menjadi objek survey
- Kota atau daerah asal adalah daerah tempat tinggal pengunjung
- Tingkat pendidikan pengunjung
- Status pekerjaan pengunjung
- Status perkawinan pengunjung
- Penghasilan perbulan pengunjung

b. Karakteristik pola kunjungan

Karakteristik pola kunjungan merupakan alasan utama perjalanan adalah motif atau tujuan utama dilakukannya perjalanan tersebut meliputi :

- Tujuan atau maksud kunjungan yang merupakan tujuan utama melakukan kunjungan.
- Frekuensi kunjungan adalah banyaknya kunjungan ke objek wisata yang pernah dilakukan oleh pengunjung

- Teman seperjalanan adalah orang yang bersama-sama dengan pengunjung melakukan kunjungan.
- Lama waktu kunjungan adalah jumlah waktu yang dihasilkan pengunjung selama berada di ruang publik.
- Waktu kunjungan
- Besar pengeluaran adalah jumlah pengeluaran atau biaya selama melakukan perjalanan.

c. Aktivitas

Menurut Sunaryo (2010), saat melakukan aktivitas, seseorang akan melakukan suatu pergerakan, baik berupa gerakan diam di tempat maupun gerakan berpindahan dari satu tempat ke tempat lain. Mobilitas orang-orang untuk menuju suatu tempat akan memunculkan titik-titik lokasi (*nodes*) yang mempresentasikan poin spesifik, atau lebih dikenal sebagai *preference point*. Titik-titik tersebut mempunyai urutan yang berbeda antara titik yang satu dengan titik yang lain. Secara tidak langsung akan tercipta titik primer, sekunder dan tersier, yang nantinya dihubungkan oleh jalur pergerakan (*path*). Pola bentukan kegiatan orang-orang disuatu tempat dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- Berkumpul, jika disuatu tempat dilakukan kegiatan secara bersama-sama, menjadi satu kesatuan atau tidak terpisah
- Berpencar, apabila kegiatan disuatu tempat dilakukan oleh orang-orang secara terpisah
- Statis, apabila kegiatan yang dilakukan di suatu tempat tidak menimbulkan pergerakan berupa perpindahan tempat (tidak aktif)
- Bergerak, apabila kegiatan yang dilakukan orang-orang menimbulkan peralihan, perpindahan tempat ataupun kedudukan (mengandung dinamika).

d. Jenis kegiatan



Whyte (1980) menjelaskan banyak ruang publik yang seolah-olah sengaja dirancang untuk dilihat tetapi tidak disentuh. Ruang-raung ini rapi, bersih, dan kosong, seolah-olah mengatakan, "tidak ada orang, tidak masalah!" Tetapi menurut Whyte, ketika ruang publik kosong, dirusak, atau digunakan terutama oleh orang-orang yang tidak diinginkan, ini umumnya merupakan indikasi bahwa ada sesuatu yang sangat salah dengan desainnya, atau pengelolaannya, atau keduanya. Kegiatan mengisi ruang dibedakan menjadi dua berdasarkan sifatnya yakni:

- Kegiatan bersifat terorganisasi (*laten*) adalah kegiatan yang biasanya terjadi dengan perencanaan sedemikian rupa, tidak tersetiap hari, bukan kegiatan utama hanya berfungsi untuk mendukung kegiatan utama seperti lomba atau pameran.
- Kegiatan bersifat spontan (*manifest*) adalah kegiatan menjadi pembiasaan atau terjadi terus menerus baik secara langsung atau tidak langsung. Contoh olahraga, berjalan, bersantai, dan membuang sampah pada tempatnya.

e. Frekuensi

Menurut Hakim (2002), frekuensi adalah banyaknya kegiatan (rekreasi) yang dikerjakan seseorang dalam jangka waktu tertentu. Dengan mengetahui frekuensi rekreasi yang dilakukan oleh pengguna maka akan diketahui seberapa sering penggunaan ruang terbuka atau taman. Penggunaan suatu ruang publik atau taman dapat dikatakan sukses apabila tempat tersebut dapat digunakan oleh pengguna dan menjadi bagian dari kehidupan mereka, baik secara personal maupun kolektif.

f. Interaksi

Terkait hubungan dengan pengguna lain. Dengan siapa pengguna dan melakukan interaksi di taman bermain

### **G. Konsep Ramah Anak (*Child Friendly Space*)**

Merujuk undang-undang penataan ruang adalah proses sistematis perencanaan, pemanfaatan, dan pengendalian suatu ruang. Hal ini bertujuan untuk mendukung kegiatan sosial dan keberlangsungan hidup. Penyediaan ruang publik diberbagai tingkatan mulai dari skala desa hingga kota merupakan suatu hal yang penting. Contohnya dilingkunga RT/RW dilayani oleh ruang terbuka, berupa taman bermain anak dan taman lingkungan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 1 Tahun 1997 tentang Penyerahan Prasarana Lingkungan, Utilitas Umum dan Fasilitas Sosial Perumahan Kepada Pemerintah Daerah, bahwa setiap pengembang yang mengembangkan kawasan perumahan (perumahan formal/teratur) diwajibkan juga untuk membangun sarana dan prasarana diantaranya adalah fasilitas tempat bermain. Namun realitanya nyaris semua taman bermain, khususnya yang berada di perumahan rumah sederhana taman bermain digabung dengan fasilitas lainnya, misalnya olah raga, taman kanak kanak, fasilitas ibadah dalam satu ruang publik.

Dalam Undang-undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, terdapat lima konteks bagi penyelenggaraan perlindungan anak, yaitu: agama, kesehatan, pendidikan, sosial, dan perlindungan khusus. Selama ini, perencanaan fasilitas perumahan dalam penyediaan taman bermain terkesan acuh terhadap pemenuhan hak-hak anak ini. Stigma bahwa hak-hak anak tersebut, orang tua yang harusnya kewajiban tersebut selain membesarkan dan memelihara anak.

Dengan disahkannya Undang-undang Perlindungan Anak, hak-hak anak telah menjadi kewajiban publik (masyarakat dan negara) terkait realisasinya. Tidak terkecuali bagi perencana yang selama ini bersinggungan dengan kebutuhan umum. Program penyediaan fasilitas yang sesuai bagi anak harusnya menjadi perhatian serius untuk menghasilkan anak-anak yang sehat dan berkualitas. Perencanaan kota

yang “ramah anak” akan menjamin kebebasan bagi anak-anak untuk melakukan berbagai aktivitas mereka.

Dalam skala perumahan, perumahan harus memiliki fasilitas pergerakan yang ramah bagi anak. Misalnya, anak dapat menggunakan pedestrian dan angkutan umum yang aman dan nyaman bagi anak. Selain itu, tersedianya jembatan penyeberangan pada jalan padat lalu lintas di tempat-tempat yang sering dikunjungi oleh anak, seperti taman kota dan sekolah-sekolah. Pergerakan anak dimanapun harus bisa memberikan rasa aman melalui perancangan kawasan yang melindungi anak dari tindakan kriminal.

Selain itu memberikan layanan kesehatan yang mudah dijangkau, baik dari sisi pencapaian dan sisi kemampuan ekonomi keluarga. Penyusunan tatanan layanan kesehatan menjadi kewajiban pemerintah dalam penyediaannya agar tercipta layanan kesehatan yang bisa dijangkau secara geografis, berkualitas dan murah.

Anak-anak perlu ikut berpartisipasi dan berkontribusi dalam perencanaan kota, sehingga apa yang mereka inginkan dapat diwadahi. Anak-anak yang memasuki masa remaja mulai memiliki pendapat sendiri tentang keinginan maupun pandangan seperti apa kota yang mereka inginkan. Walaupun demikian, perencana perlu untuk menggali keinginan anak sesuai fase tumbuh kembang anak, melalui teknik yang mudah diakses oleh anak.

Dalam skala lebih besar, Kota Ramah Anak diawali oleh penelitian Kevin Lynch tahun 1971-1975. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan kota yang terbaik bagi anak ialah yang mempunyai komunitas yang kuat secara fisik dan sosial, komunitas yang mempunyai aturan yang jelas dan tegas, yang memberikan kesempatan pada anak melalui fasilitas pendidikan untuk mempelajari dan menyelidiki lingkungan dan dunia mereka. ([www.kemenppa.go.id](http://www.kemenppa.go.id))

#### 1. *Child Friendly City* (Kota Layak Anak)

Menurut Lynch dalam Widiyanto (2012) konsep *Child-Friendly City* (CFC) yang di Indonesia dikenal dengan Kota Layak Anak (KLA), awal mulanya merupakan proyek hasil inisiasi UNESCO dengan program *Growing Up City*. Argentina, Australia, Mexico dan Polandia merupakan empat negara yang dipilih sebagai proyek tahap awal. Tujuan dari program ini adalah mengetahui bagaimana sekelompok anak-anak usia belasan tahun menggunakan dan menilai *spatial space* sekitarnya.

Pada tahap berikutnya, UNICEF mulai memperkenalkan secara global konsep *Child-Friendly City* (KLA) dengan maksud menciptakan suatu kondisi yang menginspirasi hak-hak anak melalui peraturan, program-program dan struktur pemerintahan setempat. (Widiyanto, 2012).

Dengan *Child Friendly City*, pemerintah di suatu kota dapat menjamin atas hak-hak anak, dibidang kesehatan, hukum, pendidikan, dan perlindungan terhadap diskriminasi, serta keikutsertaan anak dalam perencanaan kota tempat tinggalnya, mengenal budaya dan lingkungannya, kebebasan bermain, dan lingkungan yang bersih dari polusi. (Widiyanto, 2012).

Riggio (2004) menjelaskan kota ramah anak pada dasarnya bertujuan untuk menjamin hak anak untuk:

- a. Memberikan kontribusi berupa keputusan terkait kota mereka.
- b. Mengemukakan pendapat tentang pandangan seperti apa kota yang diinginkan.
- c. Mengambil peran di dalam keluarga, masyarakat dan lingkungan sosial.
- d. Mendapatkan akses pelayanan dasar seperti kesehatan, pendidikan dan tempat tinggal
- e. Memiliki air minum bersih dan sanitasi yang layak
- f. Menjamin perlindungan dari tindakan eksploitasi, kekerasan dan pelecehan

- g. Rasa aman ketika berjalan sendirian di jalan
- h. Bertemu teman dan bermain
- i. Memiliki ruang hijau untuk tanaman dan hewan peliharaan
- j. Hidup di lingkungan yang sehat, bebas polusi dan berkelanjutan
- k. Keikutsertaan dalam kegiatan sosial dan kebudayaan
- l. Didukung, dicintai dan diperhatikan
- m. Kesetaraan dengan warga lain untuk memperoleh akses pelayanan tanpa memandang etnis, agama, ekonomi, gender atau keterbatasan (*disability*).

Di Indonesia sendiri telah digalakkan konsep Kota Layak Anak melalui Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan Nomor 02 Tahun 2009 mengenai Kebijakan Kabupaten/Kota Layak Anak yang memuat indikator Kota Layak Anak di Indonesia, antara lain kesehatan, pendidikan, perlindungan, infrastruktur, lingkungan hidup dan pariwisata yang merupakan indikator umum, sedangkan indikator khusus terkait dengan kebijakan mengenai Kota Layak Anak.

## 2. *Child Friendly Space*

*Child friendly space* (CFS) adalah intervensi yang digunakan oleh lembaga kemanusiaan untuk meningkatkan akses anak-anak ke lingkungan yang aman dan mempromosikan kesejahteraan psikososial mereka. Beberapa program CFS berfokus pada pendidikan informal atau kebutuhan lain yang berkaitan dengan anak-anak. Namun, semua CFS berusaha menyediakan tempat yang aman di mana anak-anak dapat berkumpul untuk bermain, bersantai, mengekspresikan diri, merasa didukung dan belajar keterampilan untuk menghadapi tantangan yang mereka hadapi. (Snider, 2018)

CFS umumnya dirancang untuk anak laki-laki dan perempuan di bawah usia 18 tahun. Dalam beberapa konteks budaya, ruang atau jadwal kegiatan terpisah mungkin diperlukan untuk anak laki-laki dan perempuan sehingga anak perempuan dapat berpartisipasi penuh dan memenuhi kebutuhan mereka yang berbeda. Beberapa CFS

ditargetkan untuk anak-anak dari usia tertentu, seperti ruang ramah bayi yang dirancang untuk ibu dan bayi, atau untuk orang muda di atas usia 18 tahun. (Snider, 2018)

CFS ialah suatu pendekatan program hak anak untuk mendukung kesejahteraan anak-anak di tengah keadaan darurat Unicef.org (2011). Tahun 1999 adalah awal digunakannya CFS dengan tujuan memberikan perlindungan kepada anak-anak dengan penyediaan ruang yang aman dan pengawasan terhadap kegiatan, dengan upaya peningkatan akan kesadaran risiko bagi anak-anak dan mengajak masyarakat untuk mulai menghadirkan lingkungan yang protektif.

Dalam *A Practical Guide to Developing Child Friendly Spaces*, CFS merupakan wadah yang dirancang dan dijalankan secara bersama-sama, dimana anak-anak yang terkena dampak bencana alam atau perang mendapatkan lingkungan yang aman dan terintegrasi seperti permainan, rekreasi, pendidikan, kesehatan dan dukungan psikososial dapat disampaikan dan informasi tentang layanan/dukungan yang diberikan.

Umumnya CFS mengacu pada program jangka pendek hingga jangka menengah dan sering dilaksanakan dari tenda dan/atau bangunan non permanen. Contohnya di sekolah, di bawah pohon atau bangunan kosong UNICEF (2011). Selain menetapkan standar minimum, UNICEF terlibat dalam pembentukan dan koordinasi.

Ada enam prinsip utama CFS yang digunakan untuk perencanaan, pengembangan dan operasional ruang ramah anak menurut UNICEF.

- a. *CFS are secure and "safe" environments for children* (CFS adalah lingkungan yang aman dan melindungi anak-anak)

Dalam situasi yang berbahaya anak-anak membutuhkan dukungan cepat dan lingkungan yang aman. Semua pihak yang terlibat harus berkomitmen untuk memastikan bahwa dalam

keadaan darurat anak-anak aman dan terlindungi setiap saat. CFS menyediakan sistem yang aman dan dukungan bagi anak-anak serta keluarganya selama masa krisis. CFS selalu berfokus pada keamanan lingkungan. Keamanan harus menjadi pertimbangan dalam desain fisik dan operasional CFS.

- b. *CFS provide a stimulating and supportive environment for children* (CFS menyediakan lingkungan yang merangsang dan mendukung pertumbuhan anak)

Dalam situasi krisis, anak-anak perlu merasakan bahwa mereka memiliki kesempatan untuk belajar, bermain dan melihat lingkungan, aktif secara fisik dan menerima stimulasi dan dukungan dari orang sekitarnya untuk tumbuh dan berkembang.. CFS memastikan anak-anak memiliki kebebasan untuk melakukan kegiatan yang diinginkan. Fokus CFS adalah menyediakan material yang tepat, alat, dan objek bermain yang cukup untuk menghindari risiko kompetisi, perkelahian, dan frustrasi di kalangan anak-anak.

- c. *CFS are built on existing structures and capacities within a community* (CFS dibangun di dalam struktur dan kapasitas yang ada di masyarakat)

Program CFS dalam keadaan darurat akan sukses jika diintegrasikan pada kapasitas yang ada pada struktur masyarakat, masyarakat sipil dan organisasi pemerintah. CFS dikembangkan dengan memahami situasi yang ada, kehidupan keluarga dan anak-anak.

- d. *CFS use a fully participatory approach for the design and implementation* (CFS menggunakan pendekatan partisipatif sepenuhnya untuk desain dan implementasi)

CFS memberikan ruang bagi siapa saja untuk berkontribusi dan memberikan masukan dan penyelesaian masalah dalam mendukung keberlanjutan program.

- e. *CFS provide or support integrated services and programmes* (CFS menyediakan layanan dukungan dan program yang terintegrasi)  
Fokus CFS adalah mengintegrasikan sektor pendidikan, keamanan dan kesehatan serta lain seperti air dan sanitasi.
- f. *CFS are inclusive and non-discriminatory* (CFS bersifat inklusif dan tidak diskriminatif)  
CFS bersifat inklusif dan pendekatan non-diskriminatif dimana semua anak memiliki kesempatan yang untuk berpartisipasi tanpa melihat strata sosial, gender, kemampuan fisik, bahasa, suku, orientasi seksual, dan kepercayaan.

## H. Perumahan

Berdasarkan Pasal 1 angka (1) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman, yang dimaksud dengan perumahan adalah kumpulan rumah sebagai bagian dari permukiman, baik perkotaan maupun perdesaan, yang dilengkapi dengan prasarana, sarana, dan utilitas umum sebagai hasil upaya pemenuhan rumah yang layak huni.

Dalam pendekatan teknis, perumahan harusnya berorientasi terhadap kepuasan penghuni, adapun syarat-syaratnya berikut :

1. Memenuhi persyaratan kekuatan dan keamanan terkait struktur dan konstruksi rumah
2. Memenuhi persyaratan kesehatan dan kenyamanan terkait material yang digunakan.
3. Prasarana/infrastruktur yang memenuhi standar kenyamanan, kesehatan dan keamanan lingkungan.

Sebagaimana yang tertuang dalam *general comment* No. 4 pasal 11 ayat (1) Kovenan Internasional Hak-Hak Ekonomi Sosial dan Budaya mengenai hak atas tempat tinggal yang layak. Beberapa kriteria perumahan yang layak adalah sebagai berikut;



1. Jaminan perlindungan hukum  
Perlindungan hukum mengambil banyak bentuk, diantaranya penyewaan akomodasi (publik dan swasta), perumahan kolektif, kredit, perumahan darurat, pemukiman informal, termasuk penguasaan tanah dan properti. Meskipun ada beragam jenis perlindungan hukum, setiap orang harus memiliki tingkat perlindungan hukum yang menjamin perlindungan hukum dari pengusiran paksa, pelecehan, dan ancaman lainnya.
2. Ketersediaan layanan, bahan-bahan baku, fasilitas, dan infrastruktur.  
Tempat tinggal yang layak harus memiliki fasilitas tertentu yang penting bagi kesehatan, keamanan, kenyamanan dan nutrisi.
3. Keterjangkauan  
Biaya pengeluaran seseorang atau rumah tangga yang bertempat tinggal harus pada tingkat tertentu dimana pencapaian dan pemenuhan terhadap kebutuhan dasar lainnya tidak terancam atau terganggu.
4. Layak huni  
Tempat tinggal yang memadai haruslah layak dihuni, artinya rumah yang memenuhi persyaratan keselamatan bangunan, dan kecukupan minimum luas bangunan, serta kesehatan penghuni. Selain itu pemenuhan kebutuhan tampilan bangunan, kebutuhan luasan ruang dalam dan luar, kebutuhan kesehatan dan kenyamanan, serta kebutuhan akan keamanan dan keselamatan
5. Aksesibilitas  
Tempat tinggal yang layak harus dapat diakses oleh semua orang yang berhak atasnya.
6. Lokasi  
Tempat tinggal yang layak harus berada di lokasi yang terbuka terhadap akses pekerjaan, pelayanan kesehatan, pendidikan, pusat kesehatan anak, dan fasilitas penting lainnya yang bersifat umum.
7. Kelayakan budaya

Cara rumah didirikan, material yang digunakan, dan kebijakan-kebijakan yang mendukung kedua unsur tersebut harus memungkinkan pernyataan identitas budaya dan keragaman tempat tinggal.

Dapat disimpulkan perumahan adalah sekumpulan unit rumah yang dilengkapi dengan fasilitas dan utilitas umum yang didasarkan pada kriteria dan syarat tertentu.

### **I. *Good Public Space Index***

Seseorang butuh berinteraksi dengan orang atau dalam suatu kelompok sosial. Perumahan wajib mempersiapkan ruang yang digunakan secara umum agar interaksi antar penghuninya tetap terjalin. Ruang-ruang ini sendiri terbentuk baik lingkungan alami dan buatan (Carmona et al, 2008) dengan persyaratan utama yaitu kemudahan akses. Parkinson (2012) membedakan sifat publik dan privat berdasarkan beberapa gagasan, antara lain:

1. Publik
  - a. Ruang bersifat bebas dan dapat diakses oleh siapa saja.
  - b. Dapat memberikan manfaat dan pengaruh pada tiap penggunanya.
  - c. Terdapat kelompok orang atau grup yang berpotensi untuk bertanggung jawab untuk mengelola dan membuat aturan.
  - d. Status kepemilikan oleh pemerintah atau masyarakat.
2. Privat
  - a. Ruang yang memiliki akses terbatas.
  - b. Manfaat dan pengaruhnya hanya ditujukan untuk perorangan atau kelompok tertentu.
  - c. Status kepemilikan oleh perorangan tertentu.

Taman bermain anak sebagai sebuah ruang publik mestinya keberadaannya sepatutnya menjalankan semua langkah-langkah untuk menjadi ruang publik yang baik. Menurut Carr (1992), ruang publik yang baik paling tidak harus memiliki tiga kriteria berikut antara lain:

1. Responsif, dalam artian mampu mengakomodasi (merespon) setiap kebutuhan dasar manusia sebagai pengunjungnya. Kebutuhan dasar yang dimaksud ialah, yang secara umum diinginkan oleh setiap orang. Misalnya tempat duduk, peneduh, makanan dan minuman, toilet, dan sebagainya.
2. Demokratis, artinya RTP tersebut aksesibel untuk setiap kalangan: anak-anak, muda, dewasa, lansia, tanpa memandang suku, gender, harta/kekayaan, dan sejenisnya. Bahkan seharusnya juga dapat memungkinkan bagi kaum difabel untuk mengaksesnya. Sehingga, ini menguatkan fungsi dari RTP itu sendiri sebagai wadah interaksi sosial oleh sebenar-benarnya setiap kalangan masyarakat.
3. Bermakna, yakni menghadirkan kenangan atau kesan tersendiri, yang dapat diingat oleh orang-orang yang pernah berkunjung ke sana.

Salah satu metode yang cukup sering dan terbilang efektif dalam mengukur kualitas suatu ruang publik ialah *Good Public Space Index* (GPSI). GPSI ini dianggap lebih sistematis dan terukur karena bersifat kuantitatif sehingga menghindari penilaian secara subyektif dari surveyor. Adapun pada pelaksanaannya, dianjurkan untuk mengamati objek setiap hari selama tujuh hari berturut-turut, pada pagi, siang, sore dan malam hari

Dalam pengukuran menggunakan GPSI ini, terdapat empat variabel. Di antaranya:

1. *Intensity of use* (jumlah orang yang beraktivitas di dalam ruang terbuka); Jumlah ini berbanding lurus dengan kualitas ruang terbuka publik, karena semakin banyak pengunjung (orang yang mengaksesnya), menandakan bahwa semakin ruang terbuka publik tersebut demokratis untuk para pengguna. Rumusnya adalah sebagai berikut.

$$IU = \frac{\text{Rata - rata jumlah orang}}{\text{Jumlah tertinggi}}$$

2. *Intensity of social use* (jumlah keberadaan kelompok pengguna di ruang terbuka); Hal yang dihitung di sini ialah bukanlah jumlah kelompok dalam suatu waktu di ruang terbuka publik, melainkan jumlah orang yang terlibat di dalam kelompok-kelompok pengguna ruang terbuka publik tersebut. Dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$ISU = \frac{\text{Jumlah orang yang terlibat dalam kelompok}}{\text{Jumlah tertinggi}}$$

3. *People's duration of stay* (durasi/ lama orang melaksanakan aktivitas); Ini juga berbanding lurus dengan kualitas ruang terbuka publik, di mana semakin lama orang tinggal dalam suatu ruang terbuka publik, maka menandakan semakin nyaman atau baik ruang terbuka publik tersebut. Rumusnya sebagai berikut.

$$PDS = \frac{\text{Rata - rata durasi aktivitas}}{\text{Durasi terpanjang}}$$

4. *Temporal diversity of use* (sebaran aktivitas yang terjadi pada suatu kurun waktu amatan); Pertanyaan yang dijawab oleh variabel ini ialah, "ada berapa banyak aktivitas pengguna dalam suatu kurun waktu dalam ruang terbuka publik?" Dihitung melalui rumus berikut.

$$\text{Simpson's Diversity Index} = 1 - D$$

$$D = \frac{N(N - 1)}{\text{Total } n(n - 1)}$$

Dimana:

$n$  = the amount of particular activities

$N$  = the total amount of activities in all categories

5. *Variety of use* (keberagaman aktivitas); Jika variabel keempat menghitung jumlah aktivitas, maka variabel kelima ini khusus

menghitung keberagaman aktivitas di dalamnya. Umumnya aktivitas tersebut dikelompokkan menjadi empat: *process activity* (misalnya berjalan-jalan, bersepeda), *physical activity* (misalnya berbicara, bermain, berdagang), *transitional activity* (misal duduk, berdiri, mengamati), serta *other activity* (memancing, berswafoto, dll). Rumus untuk menghitungnya ialah:

$$\text{Simpson's Diversity Index} = 1 - D$$

$$D = \frac{N(N - 1)}{\text{Total } n(n - 1)}$$

Dimana:

*n = the amount of particular activities*

*N = the total amount of activities in all categories*

6. *Diversity of users* (keberagaman karakteristik pengguna). Variabel ini melihat keberagaman pengguna yang mengakses suatu ruang terbuka publik. Biasanya dipisahkan dari gender dan usia (0-5 tahun, 6-15 tahun, 16-20 tahun, dst). Sama seperti dua variabel sebelumnya, pengukuran *diversity of users* ini juga menggunakan rumus *Simpson's Diversity Index*:

$$\text{Simpson's Diversity Index} = 1 - D$$

$$D = \frac{N(N - 1)}{\text{Total } n(n - 1)}$$

Dimana:

*n = the amount of particular activities*

*N = the total amount of activities in all categories*

Berdasarkan variable-variabel tersebut, diperoleh angka yang kemudian akan dijumlahkan. Hasil akhir tersebut dapat mencerminkan kualitas ruang terbuka publik yang diamati, dengan keterangan sebagai berikut:

0 – 0,20 berarti sangat rendah, 0,21 – 0,40 berarti rendah, 0,41 – 0,60 berarti cukup, 0,61 – 0,80 berarti tinggi dan 0,81 – 1 berarti sangat tinggi.

#### **J. Sintesa Teori**

Berdasarkan beberapa teori diatas maka dapat ditarikan beberapa teori yang akan di gunakan sebagai variabel dalam melakukan penelitian terkait taman bermain di Perumahan Bukit Baruga sebagai berikut:

**Tabel 1. Sintesa Teori**

	<b>Kriteria</b>	
Baskara (2011)	Keselamatan	Lokasi taman bermain anak menggunakan ruang publik yang mengancam keselamatan anak.
		Lokasi yang dipilih meminimalkan gangguan/konflik saat anak menuju taman bermain
		Lokasi Taman bermain secara fisik terlindungi dengan pagar yang tidak mudah di panjat oleh anak-anak.
		Tata letak taman bermain berdasarkan zonasi aktivitas bermain pasif aktif, golongan usia dan variasi permainan
		Penempatan fasilitas bermain berdasarkan pada pergerakan dan meminimalkan terjadinya benturan antara anak dengan alat bermain yang bergerak seperti ayunan, jungkat jungkit dan peralatan bermain lainnya
		Penggunaan bahan alas yang mampu meminimalkan benturan saat anak jatuh dari peralatan permainan.
		Pengaturan dimensi minimum dan maksimum pada ruang gerak untuk setiap peralatan permainan anak-anak saat bermain.
		Alat bermain harus memiliki pelindung samping dan bawah jika berbeda tinggi dengan permukaan alas permainan.
		Menghindari desain yang memungkinkan bagian tubuh anak terjepit.
		Konstruksi taman bermain sesuai dengan standar SNI terkait beban, rangka, pondasi, dan ketinggian.
		Meminimalkan tonjolan pada pemasangan sambungan peralatan permainan.
		Perhitungan kekuatan konstruksi bahan harus lebih besar dari kapasitas maksimal anak-anak yang bermain dalam satu waktu
		Bahan yang intensitasnya tinggi kontak langsung dengan kulit anak-anak harus memiliki tekstur yang halus

		Material injakan harus mampu meminimalkan terjadinya slip saat anak- bermain
		Material pegangan untuk tangan tidak licin dan tidak mudah slip serta memiliki dimensi yang memudahkan tangan anak berpegangan dengan kuat
		Bagian sudut atau ujung serta pojok harus memiliki bentuk lengkung yang tinggi dan menghindari bentuk sudut dan tajam
Kesehatan		Lokasi taman bermain tidak ditempatkan pada area yang membahayakan kesehatan anak terutama polusi udara, air, bunyi, penciuman (bau) yang dapat mempengaruhi aktivitas bermain anak.
		Lokasi harus dihindari pada area yang sensitif terhadap suara yang ditimbulkan anak – anak bermain
		Menggunakan material yang tidak mengandung racun seperti pestisida atau bahan kimia yang berbahaya bagi tubuh anak secara jangka pendek atau panjang
		Bahan pelindung karat logam harus memiliki durabilitas tinggi agar tidak mudah lepas dan terhirup yang dapat membahayakan kesehatan anak-anak
Keamanan		Pembatasan akses masuk untuk meminimalkan kejahatan, kontrol dan melindungi anak-anak dari gangguan fisik dari luar kawasan.
		Membatasi pergerakan dari dalam ataupun dari luar kawasan taman bermain anak dengan pagar yang secara fisik
		Penataan letak taman bermain yang memungkinkan orang dewasa dengan mudah mengawasi anak yang bermain.
Kenyamanan		Memastikan anak-anak bebas bergerak dari satu area permainan ke area permainan lainnya
		Anak-anak bebas memilih permainan
		Pembagian area terbuka yang terkena matahari langsung dan area ternaungi
		Terdapat fasilitas area istirahat yang dapat digunakan anak untuk beristirahat setelah bermain atau berfungsi sebagai ruang tunggu untuk orang tua atau pendamping
		Ketersediaan fasilitas yang melindungi ketika hujan atau kondisi alam lainnya.



		Alat bermain harus dapat digunakan oleh semua anak-anak dengan nyaman. Selain itu disediakan fasilitas tambahan bagi anak-anak disabilitas
		Terdapat perbedaan pemilihan material/bahan pada bagian yang ternaungi dan tidak ternaungi
		Menghindari desain yang terlalu rumit sehingga menyulitkan pemeliharaan
		Menggunakan bahan yang mudah menghantarkan panas pada area dengan intensitas sinar matahari tinggi.
		Memilih material yang memiliki daya tahan tinggi, higienis dan mudah dalam pemeliharaan.
	Keindahan	Penetapan lokasi taman bermain mempertimbangkan kenyamanan visual anak-anak terkait dengan keindahan lingkungan sekitar
	Keindahan	Tata letak memvisualkan keindahan kawasan sekitar taman sehingga pada posisi tertentu pengguna taman bermain dapat merasakan keindahan pemandangan di dalam ataupun di luar taman bermain.
	Keindahan	Alat bermain memiliki bentuk yang dapat membangkitkan imajinasi anak-anak
	Keindahan	Memperhatikan kondisi fisik dan topografi kawasan taman bermain dengan peralatan permainan
	Keindahan	Memperhitungkan desain struktur agar tercipta keselarasan estetika dengan fasilitas taman lainnya serta lingkungan wilayah sekitar.
	Kemudahan	Lokasi taman bermain mudah dicapai oleh anak-anak dari semua latar belakang dan kemampuan (termasuk anak dengan keterbatasan fisik dan mental) dengan aksesibilitas yang memadai.
	Kemudahan	Petunjuk arah menuju lokasi dan gerbang taman bermain tidak sulit dilihat dan dibedakan
	Kemudahan	Semua anak baik mendapatkan kemudahan sirkulasi baik datar ataupun menanjak atau menurun dengan ramp.
	Kemudahan	Papan informasi di dalam taman bermain tidak sulit dilihat dan mudah dikenali
	Kemudahan	Semua anak-anak mudah mengerti dan menggunakan peralatan permainan
Senda		Dalam permainan terdapat jalur sirkulasi

dalam Chairunnisa (2011)	Permainan variatif sehingga dapat menimbulkan keragaman kegiatan bermain namun tetap aman bagi anak
	Berpola dinamis tidak monoton
	Penyediaan simbolik untuk sebuah tempat yang tinggi
	Mempunyai bagian dimana anak dapat merasakan pengalaman berpetualang secara kontinu mengikuti sebuah pola yang terus berputar dan berkelanjutan.
	Terdapat ruang untuk tempat berkumpul dan bersosialisasi baik skala yang kecil atau besar
	Tidak terisolir, bersifat terbuka dan berkelanjutan serta memiliki urutan dalam pengalaman berjalan.
	Terdapat berbagai jenis permainan seperti perosotan, permainan memanjat, atau puntiruan seperti keretaan atau pesawatan.
Marcus dan Francis dalam Chairunnisa (2011)	Protektif, stimulatif dan mengembangkan potensi anak.
	Mempertimbangkan ketinggian dan garis pandang anak
	Menggunakan bahan lunak dan alami seperti rumput/pasir, kenyamanan dan keamanan dari alat permainan dan lingkungan sekitar ruang bermain
	Jenis permainan yang dimainkan variatif dan elemen-elemen yang ada dapat difungsikan untuk bermain.
	Anak yang lebih kecil dan anak yang lebih besar bermain terpisah
	Taman dapat dicapai tanpa berkendara dengan jangkauan empat blok atau lebih, yaitu sekitar 200 m atau lebih
	Berada di area yang berpotensi adanya pengguna, seperti: kawasan hunian yang ramai, pusat kegiatan, pertokoan, dan transportasi.
	Akses masuk berupa pintu masuk kecil yang tanpa memasukinya aktivitas yang terjadi di dalam taman dapat terlihat
	Lebih dari satu sisi taman dibatasi oleh jalan, perumahan, atau property
	Mengutamakan ruang untuk pengguna dibandingkan ruang visual dan untuk area estetis harus

		memiliki lebih dari satu fungsi
		Mempunyai setidaknya satu perlengkapan bermain untuk anak
		Semua jenis vegetasi harus bisa berpotensi dimanfaatkan oleh anak. Selain itu harus kuat, tahan diinjak-injak, cepat tumbuh dan tidak beracun
		Menggunakan aspal atau material perkerasan lainnya untuk sirkulasi utama, sedangkan untuk permukaan jalan kecil dan area duduk menggunakan beton atau aspal, dan di tempat mendaki atau lebih tinggi digunakan rumput.
		Ketersediaan keran minum, lampu, meja dan tempat duduk, tempat sampah, dan toilet jika memungkinkan.
Setiawan (2005)		Lokasi taman bermain diletakan di tengah dan dilingkari oleh rumah agar mudah dalam pengawasan.
		Memperhatikan skala ruang dalam taman bermain
		Mengkombinasikan taman bermain untuk berbagai aktivitas untuk memuaskan semua kelompok umur
		Luasan taman bermain memadai tidak luas karena sulit dipantau tidak sempit agar anak bebas bergerak.
Bell (1997)		Penyediaan permainan berdasarkan kelompok umur anak.
Lynch (1981)		Ketersediaan serta kecukupan air, udara, makanan, dan energi.
		Tingkat keselamatan yang dilihat dari keamanan terhadap pencemaran lingkungan, wabah penyakit dan berbagai bahaya.
		Kesesuaian lingkungan dengan kebutuhan manusia terkait temperatur, pergerakan, sensori, dan fungsi tubuh.
		Memenuhi standar kesehatan dan keragaman genetik dari spesis-spesis yang ditinjau dari segi ekonomi bermanfaat untuk manusia;
		Terjalin suatu interaksi antara individu.
		Tingkat kesesuaian dan keserasian antara perilaku / aktivitas sehari-hari,

		Keragaman akses.
		Keadilan dan pengawasan akses bagi tiap-tiap kelompok yang berbeda dalam suatu populasi.
		Memiliki pengontrolan yang pasti, responsif, serasi dengan penghuninya
Alamo (2005)	Keamanan	Lokasi dilengkapi pagar
		Penataan letak berdasarkan zonasi aktivitas; kelompok umur dan jenis permainan untuk memudahkan pengawasan
		Keamanan peralatan permainan dan permukaan materialnya
		Keamanan konstruksi dan sambungan dari peralatan permainan
		Material/ bahan bertekstur halus jika bersentuhan langsung dengan kulit anak
	kenyamanan	Kenyamanan iklim mikro dan pemanfaatan area ternaungi oleh vegetasi/struktur bangunan
		Kebebasan anak bergerak dan menentukan jenis permainan
		Terdapat area yang ternaungi atau tidak serta terbuka
		Tersedia tempat istirahat
		Semua anak termasuk anak berkebutuhan khusus mampu menggunakan dengan nyaman
		Tercipta kesatuan estetika dengan fasilitas bermain lainnya
		Berdaya tahan tinggi, higienis dan mudah dalam perawatan

### **K. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu diperlukan untuk mengetahui sejauh mana penelitian mengenai orientasi dan disorientasi sehingga dapat dilihat perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penulis merangkum beberapa judul tugas akhir dan jurnal yang relevan dengan penelitian ini

Tabel 2. Penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti	Tahun Terbit	Locus Penelitian	Judul	Permasalahan	Tujuan	Metode	Hasil Penelitian
1	Aruni Hanin, Dyah Widiyastuti	2018	Yogyakarta	Kajian Lingkungan Perumahan Untuk Aktivitas Bermain Di Kelurahan Sorosutan Sebagai Implementasi Kota Layak Anak Di Kota Yogyakarta	Perilaku bermain anak pada umumnya dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal (keluarga) maupun eksternal (lingkungan). bagaimana perilaku bermain anak yang ada di Kelurahan Sorosutan yang ditinjau melalui karakteristik keluarga, karakteristik anak, dan kondisi lingkungan perumahan tempat tinggalnya..	Untuk mengetahui pengaruh lingkungan tempat tinggal yang ramah bagi aktivitas bermain anak dengan membandingkan antara kebutuhan bermain anak yang dapat dilihat dari perilaku bermain anak dengan kondisi lingkungan tempat tinggalnya.	Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. diolah dengan menggunakan SPSS dan Microsoft Excel>Data primer diperoleh langsung dari objek yang diteliti melalui wawancara terstruktur dengan kuesioner semi terbuka serta observasi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi lingkungan perumahan tergolong padat dan heterogen yang membentuk perilaku bermain anak pada masing-masing lingkungan perumahan yang berbeda. Jenis tempat bermain yang digunakan anak berupa <i>open space</i> , <i>street space</i> , <i>play structure space</i> , dan <i>individual play space</i> . Persepsi masyarakat terhadap masing-masing aspek kualitas tempat bermain anak menunjukkan bahwa secara keseluruhan tempat bermain anak belum ramah anak.
2	Handajani Asriningpuri, Agnes Yusnia	2017		Kajian Kebutuhan Ruang Bermain Anak di Lingkungan Hunian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketidaksesuaian perencanaan pembangunan dengan peraturan;</li> <li>• Kondisi pengolahan dan pengelolaan dimensi lahan;</li> <li>• Utilitaas dan sanitasi tidak sesuai persyaratan;</li> <li>• Kurangnya kesadaran pihak</li> </ul>	Memberikan gambaran pedoman pembangunan sarana dan prasarana yang disyaratkan untuk lingkungan perumahan	Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. melalui pengamatan lapangan, penyebaran kuissioner	Ruang publik tidak direncanakan sesuai kebutuhan, disediakan hanya sebatas tanah/ruang sisa yang tidak terjual oleh pengembang. Ruang bermain anak hanya dibutuhkan sekitar 5% dari luas lahan perumahan, maka jika perencanaan dan

					<p>pengembang perumahan dalam hal mempertimbangkan kebutuhan sarana bermain anak2;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurangnya kesadaran pemerintah tentang manfaat ruang terbuka khususnya ruang bermain anak.</li> </ul>			<p>pembangunan dilakukan sesuai kebutuhan maka lingkungan perumahan yang dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang sesuai dengan persyaratan, akan berdampak positif bagi penghuninya sekarang nanti dan dimasa mendatang.</p>
3	Reza Adji R., Lily Mauliani, Finta Lissimia	2017		Penerapan Konsep Ramah Anak Pada Rumah Susun Sederhana	<p>Dampak buruk dari rumah susun terhadap tumbuh kembang anak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan bangunan rumah susun ramah anak berdasarkan pada faktor keamanan, kesehatan, kenyamanan dan ketersediaan sarana dan fasilitas bermain dan olah raga khususnya bagi anak-anak penghuni rumah susun.</li> <li>• Mendapatkan informasi terkait ruang dalam dan luar rumah susun dari beberapa jurnal terdahulu.</li> <li>• Mengidentifikasi metode pembangunan rumah susun ramah anak yang</li> </ul>	<p>Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu metode penelitian yang menggunakan metode deskriptif dikombinasikan dengan metode perencanaan dan perancangan.</p>	<p>Konsep penzoningan pada lahan yang akan dibuat Rumah Susun Ramah Anak, yang dibagi menjadi empat bagian yaitu zona servis, zona hunian, zona edukatif dan zona wisata</p>	

						aman dan nyaman agar dapat mewedahi tumbuh kembang anak		
4	Riela Provi Drianda , Isami Kinoshita, Fani Deviana	2014	Jepang	Perencanaan Lingkungan Perkotaan Yang Aman Dari Ancaman Kriminalitas Terhadap Anak: Sebuah Studi Kasus Dari Negeri Jepang	Isu keselamatan dan keamanan anak di jepang terkait dengan aktivitas dan pergerakan harian anak di ruang perkotaan yang membuat orang tua khawatir untuk membiarkan anak-anaknya berada di ruang publik sendirian.	Mengetahui upaya dan intervensi yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah Jepang untuk meningkatkan keamanan lingkungan dari ancaman kriminalitas terhadap anak di ruang publik	Data yang digunakan di dalam artikel ini berasal dari penelitian kontinu mengenai Kota Ramah Anak yang dilakukan dari tahun 2007 sampai 2014. Menggunakan metode campuran. Mempelajari dokumen kebijakan dan perencanaan yang terkait dengan upaya pencegahan kriminalitas terhadap anak, mengumpulkan data melalui kuesioner tertutup, <i>focus group discussion</i> , wawancara dengan para narasumber seperti orang tua murid, kepala sekolah, komisi pendidikan kota, tokoh masyarakat dan aparat pemerintah yang menangani masalah keamanan di lingkungan kota dan melakukan observasi langsung ke lokasi penelitian meliputi Tokyo, Chiba dan Kanagawa. Lalu area di luar Tokyo yakni wilayah Izu, Nara, Niigata, Iwate, Kumamoto, Hokkaido.	Upaya yang dilakukan oleh masyarakat Jepang untuk meningkatkan keamanan lingkungan dari ancaman kriminalitas terhadap anak dilakukan secara paralel dan masif. Selain melaksanakan intervensi terhadap ruang fisik, masyarakat Jepang juga melakukan intervensi lain secara bersamaan yakni penggunaan alat-alat teknologi dan aksi komunitas untuk pencegahan tindak kriminal terhadap anak seperti aksi patroli dan edukasi kontinu terhadap anak terkait cara menjaga keselamatan dirinya dari calon pelaku kejahatan.
5	Saraswati T. Wardhani,	2015	Bandung	Identifikasi Kualitas	Ruang terbuka publik berupa taman bermain	Penelitian ini dilakukan dengan	Penelitian ini menggunakan studi kasus	Berdasarkan analisis kualitas dengan <i>good</i>

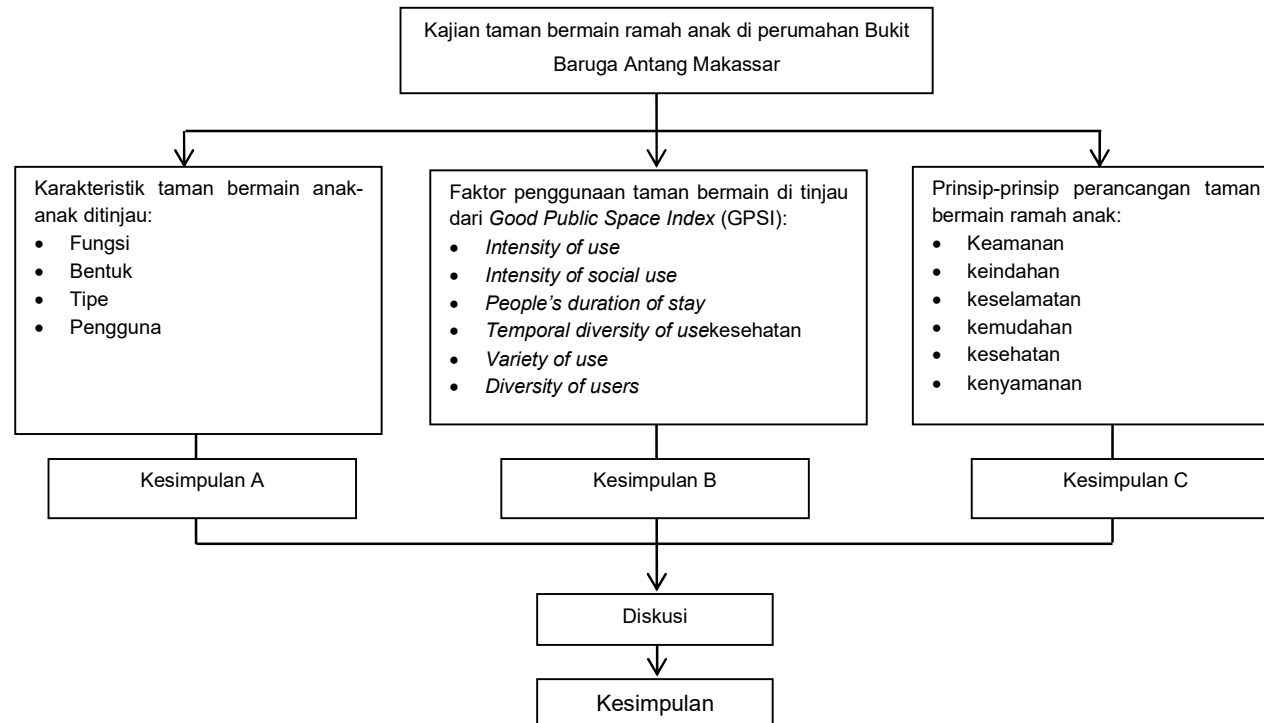


	Devi Hanurani, Nurhijrah, Ridwan			Penggunaan Ruang Terbuka Publik pada Perumahan di Kota Bandung	yang direncanakan di perumahan Green City View belum sesuai jumlah warga kondisi taman sudah tidak terawat dan layak pakaitidak ada batas pengaman antara tempat bermain anak dengan jalan. dan menjadikan jalan sebagai ruang publik tidak direncanaan	tujuan mengevaluasi kondisi ruang terbuka publik yang ada pada perumahan di Kota Bandung sehingga diperoleh identifikasi kualitas ruang tersebut berdasarkan penggu-naannya	( <i>case study</i> ) dua perumahan dengan tujuan membandingkan ketersediaan ruang terbuka publik serta penggunaannya. Analisa data penelitian dijelaskan menggunakan pendekatan deskriptif. Analisa penggunaan ruang terbuka publik di perumahan Green City View dan Puri Dago dilakukan menggunakan parameter dari <i>Good Public Space Index</i>	<i>public space index</i> , kualitas ruang terbuka publik pada perumahan Puri Dago dan GCV, dinilai belum cukup baik. Hal ini karena hanya beberapa variabel penggunaan yang memiliki nilai yang tinggi (mendekati 1), yaitu tingkat aktivitas sosial pada ruang terbuka publik. Sehingga dilihat berdasar keseluruhan variabel, fungsi ruang terbuka publik sebagai ruang sosial pada kedua perumahan telah terpenuhi dengan cukup baik. Ruang terbuka publik yang tidak terencana pada perumahan GCV, memiliki kualitas penggunaan yang lebih baik dibandingkan ruang terbuka publik terencana pada perumahan Puri Dago. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain suatu ruang terbuka publik tidak selalu menentukan kualitas penggunaannya. Namun, hal ini bukanlah menjadi pembenaran untuk tidak memenuhi syarat dalam pemenuhan dan perencanaan ruang terbuka publik di perumahan akan tetapi,
--	----------------------------------	--	--	--	---	---	---	---

								lebih kepada perencanaan dan perancangan suatu ruang terbuka publik yang dapat mempertimbangkan kebutuhan dan perilaku penghuni perumahan.
6	Wahyu Suryo Kusumo	2010	Salatiga	Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak Di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga	Anak-anak bermain di tempat-tempat yang bukan tempat bermain sehinggamembahayakan keselamatan mereka seperti di jalan. Selain itu, konflik kepentingan orang dewasa dengan anak-anak akan kebutuhan ruang yaitu sebagai tempat sosialisasi dan olah raga dengan tempat bermain anak. Pengembang hanya menyediakan ruang terbuka dan tidak bertanggung jawab terhadap pengelolaan dan pemanfaatannya.	Untuk mengkaji perubahan pemanfaatan ruang bermain anak di perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga.	Pendekatan rasionalistik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif.	Perubahan pemanfaatan ruang bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asriyang terjadi dipengaruhi dan disebabkan jumlah penghuni dengan ruang publik. konsep mix use menjadi jalan untuk mengakomodir kebutuhan tiappenghuni.
7	Wira Fazri Rosyidin, Sri Giyanti, dan Siti Dahlia	2017	Jakarta	Analisis Spasial Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) "Puspita" Sebagai Urban Resilience Di	Banyaknya permasalahan sosial yang disebabkan penataan wilayah yang belum relevan, sehingga menghasilkan masalah-masalah turunan seperti kurang berkembangnya anak dalam interaksi sosial yang berdampak pada	Untuk mengetahui hasil dari pemetaan sosial dari pembangunan RPTRA dengan pendekatan analisis spasial dengan aspek teori ketahanan masyarakat.	Metode pendekatan deskriptif kualitatif yang digunakan dapat menceritakan tentang keberadaan ruang dan bangunan RPTRA sebagai obyek penelitian, terhadap lingkungan sekitar dan persepsi masyarakat terhadap lingkungan RPTRA	Pembangunan ruang publik, telah meningkatkan kualitas masyarakat di Jakarta. RPTRA Puspita sebagai bagian dari peruntukan ruang terbuka terbuka hijau dan ruang budidaya sebagai wujud pengembangan dan pemeliharaan taman

				Kelurahan Pesanggrahan Jakarta Selatan	kualitas hidup di Jakarta		Puspita di Kelurahan Pesanggrahan sebagai responden. menggunakan hasil data lapangan dan didukung gambar serta hasil survey di masyarakat dengan validasi data mengacu pada data keruangan Kota Jakarta Selatan.	lingkungan dengan fungsi sebagai sarana olahraga, rekreasi dan sosial bagi masyarakat sehingga memiliki nilai ekologi, sosial dan estetis.
8	Syarifa Ajrinah	2021	Makassar	Kajian Taman bermain ramah anak di Perumahan Bukit Baruga Antang Makassar	Kondisi taman bermain yang tidak anak sehingga ada cenderung bermain di jalan yang bisa membahayakan keamanan dan keselamatan anak di Perumahan Bukit Baruga Antang	Untuk mengkaji kriteria dan faktor yang mempengaruhi penerapan prinsip bermain ramah anak. Mengevaluasi dan menganalisis kondisi taman bermain anak di Perumahan Bukit Baruga Antang	Pendekatan fenomenologi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode <i>mixed method</i> .	

## L. Kerangka Konseptual



**Gambar 2.** Kerangka konseptual penelitian