

Naskah Serap 1 UGM

by Dhini Dewiyanti

Submission date: 27-May-2023 09:18AM (UTC+0700)

Submission ID: 2102859877

File name: MAKALAH-dhini-serap_UGM_1.doc (326.5K)

Word count: 3862

Character count: 24420

POLA BERMAIN ANAK SEBAGAI PERTIMBANGAN PERENCANAAN LINGKUNGAN

¹Dhini Dewiyanti Tantara

Abstrak

Ruang yang humanis, datang dari sebuah perencanaan yang juga humanis. Sedemikian pentingnya peran perencanaan sehingga dibutuhkan adanya suatu kondisi, pengorganisasian dan ketaatan (komitmen) untuk melaksanakan sebuah perancangan arsitektur yang manusiawi. Humanisme arsitektur menempatkan prioritas manusia mendapatkan “wadah” dan “lingkungan” yang membuatnya berkembang sebagai manusia, tidak terkecuali anak. Anak merupakan generasi penerus yang wadahnya lingkungan, ia harus diciptakan secara positif. Lingkungan binaan tempat manusia hidup, diciptakan oleh manusia dewasa. Secara universal, anak tumbuh dengan karakter budaya yang spesifik dalam lingkungan yang diciptakan oleh manusia dewasa.

Papalia (1995) seorang ahli perkembangan manusia dalam bukunya *Human Development* mengatakan bahwa anak berkembang dan belajar dengan cara bermain. Dalam jiwa setiap anak, terdapat keinginan untuk berpetualang atau bereksplorasi yang merupakan perkembangan dari bentuk permainan. Saat usia Sekolah Dasar (SD), pengaruh lingkungan semakin kuat terhadap perkembangan anak, seiring dengan keinginan untuk bereksplorasi dan berpetualang yang semakin meningkat. Aktivitas petualangan mampu membantu anak untuk mengembangkan kemampuan mereka menjadi pribadi yang lebih mandiri, peduli, dan kreatif.

Hasil penelitian pola bermain sejumlah anak SD pada kawasan permukiman di kota Bandung menunjukkan bahwa ternyata jalan merupakan ruang favorit anak-anak untuk bermain. Diharapkan dengan memahami karakteristik ruang yang disukai oleh anak-anak selama berpetualang di jalan, mampu menggali nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan manusia dewasa dalam menggali ruang-ruang positif bagi tumbuh kembang anak. Kecenderungan pola-pola perilaku dan pola ruang dalam lingkungan permukiman yang terencana dan tidak terencana, serta rumusan kriteria karakteristik pola petualangan anak untuk anak usia Sekolah Dasar, pada akhirnya menggambarkan pola kecenderungan pola bermain dan berpetualang, serta karakteristik ruang yang disukai anak pada lingkungan permukiman dengan karakteristik rona lingkungan tertentu. Pola ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut pada berbagai karakteristik lingkungan permukiman, untuk dapat menciptakan masterplan pembangunan berkelanjutan (*sustainable development*) yang lebih memanusiakan manusia, dalam konteks tulisan ini adalah anak.

Kata Kunci : *Pola Bermain, Permukiman Terencana dan Tidak Terencana, Pola Area Lingkungan*

Pendahuluan.

Bermain merupakan kehidupan yang penting bagi perkembangan seorang anak. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kreatifitas, kemampuan bersosialisasi, serta menumbuhkan kepekaan. Dalam bermain, terkadang mereka tidak membutuhkan mainan, kebanyakan pola permainan dibangun dari unsur kreatifitas. Saat usia SD, anak sudah mulai berinteraksi dengan lingkungan lain di luar keluarga inti. Mereka mulai berinteraksi dengan lingkungan sekolah, tempat mereka tinggal, dan sebagainya. Anak mulai suka berpetualang/bereksplorasi, tapi bukan lagi di rumah. Saat usia mereka memasuki golongan usia timbal balik (Lihat Tabel 1), rumah dan benda-benda di dalamnya bukan lagi hal yang menarik, aktivitas bermain berpetualang mulai diminati mereka. Aktivitas

¹ Dhini Dewiyanti Tantara, Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM),
Jl. Dipati Ukur 112-114, Bandung 40132, dhinitan@yahoo.co.id

petualangan mampu membantu anak untuk mengembangkan kemampuan mereka menjadi pribadi yang lebih mandiri, peduli, dan kreatif. Berpetualang bagi anak adalah melakukan eksplorasi di lingkungan tempat tinggal serta area sekolahnya. Seorang anak membutuhkan banyak kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengenal lingkungan fisik dan ruangan. Kesempatan ini diperoleh melalui bermain dan berpetualang. Dengan berpetualang, anak mendapat pengalaman melalui dirinya sendiri, baik secara fisik-motorik, kecerdasan, dan sosial emosionalnya yang diperlukan dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka. Sehingga melalui bermain dan menjelajah, anak memiliki kesempatan meningkatkan kompetensi dirinya secara langsung. Pengalaman menjelajah dan “belajar menemukan hal baru” secara nyata menimbulkan perasaan yang positif terhadap belajar pada anak. Dengan demikian, anak belajar berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa untuk mempelajarinya. Tulisan ini mencoba mengangkat sebuah gagasan untuk mempertimbangkan anak berdasar kebutuhan mereka, dalam mendesain sebuah lingkungan.

Metoda Penelitian

Penelitian dilakukan pada sejumlah Sekolah Dasar yang berada dalam lingkungan permukiman, baik yang terencana maupun tidak terencana. Rona lingkungan, haruslah merupakan area permukiman yang masih menawarkan potensi alami seperti: sungai, kontur, tata hijau dan tawaran alam lain. Karena menyangkut pola berpetualang dalam bermain, maka diambil sejumlah sampel murid yang berusia 9 – 10 tahun (kelas V), karena memang usia tersebut merupakan usia dimana pola berpetualang seseorang muncul dan berkembang. Selain itu, supaya murni merupakan kegiatan anak, maka dipilih anak yang berjalan kaki menuju pulang dan tidak disertai orang dewasa. Dalam hal ini, dilakukan metoda kerjasama yang melibatkan guru, karyawan sekolah serta orang tua siswa yang terlibat. Melalui sejumlah wawancara baik terstruktur maupun tidak terstruktur, kuesioner, serta teknik pengamatan dan penguntitan, didapatkan sejumlah gambaran ruang bermain yang disukai anak-anak.

Pola Bermain Dipengaruhi oleh Lingkungan

Pada dasarnya lingkungan bermain anak-anak dapat dibagi dalam empat kategori: yaitu lingkungan bermain formal (sekolah), lingkungan bermain dalam rumah, lingkungan bermain terstruktur (*playground*), dan lingkungan bermain yang informal. Lingkungan bermain yang informal itulah yang kadangkala tidak terduga oleh manusia dewasa. Hanya anak-anak itu sendiri yang mengetahui mengapa mereka menyukai lingkungan tersebut. Lingkungan bermain yang informal, walaupun tidak terdesain secara khusus, hendaknya juga menjadi perhatian bagi manusia dewasa.

Jean Piaget mengatakan bahwa anak berkembang dan tumbuh sesuai dengan perkembangan usia (yang mempengaruhi kemampuan kognitifnya) dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang baik adalah lingkungan fisik yang masih memiliki unsur alami (potensi-potensi alam seperti: vegetasi, topografi, sungai, pegunungan, laut, dan sebagainya). Oleh sebab itu, anak yang tumbuh dalam kekayaan rona lingkungan yang masih memiliki unsur alami, akan berbeda dengan anak yang dibesarkan dalam lingkungan yang sudah padat.

Dalam lingkungan binaan, peran makna arsitektural dari suatu unsur lingkungan menjadi penting. Makna tersebut mempengaruhi perilaku manusia, di mana reaksi manusia terhadap lingkungannya akan sangat bergantung pada makna lingkungan yang ditangkap oleh manusia itu sendiri.

Dalam rona lingkungan yang sama, belum tentu perilaku lingkungan yang dihasilkan manusia akan sama, karena makna lingkungan yang ditangkap setiap manusia akan berbeda (Altman, Irwin). Rentang usia anak dan remaja akan sangat mempengaruhi perkembangan pola pikir, yang pada akhirnya akan sangat berpengaruh pada makna yang akan ditangkap oleh seorang anak. Dengan ketrampilan dan pengetahuan berdasarkan rentang umur tersebut, anak melakukan aktivitas bermain untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya mengenai dunia dan dirinya sendiri. Karenanya kajian mengenai jenis permainan dan ruang yang dibutuhkan sesuai dengan tahapan perkembangan usia perlu untuk dikaji lebih lanjut. Tahap perkembangan anak yang harus diperhatikan dalam desain dapat dilihat dalam tabel berikut:

	TAHAP EGOSENTRIS	TAHAP SPESIFIK PARTISIPATIF	TAHAP TIMBAL BALIK	TAHAP KEAKRABAN
	USIA 2-4 tahun	USIA 5-8 tahun	USIA 9-11 tahun	USIA 11-14 tahun
KONSEP SOSIALISASI	<ul style="list-style-type: none"> Bersikap egosentris (berinteraksi dengan lingkungan seperti ia memahami dirinya (berpikir dan berperasaan) Melalui ekspresi wajah, sudah dapat mengenali adanya emosi 	<ul style="list-style-type: none"> Bersikap interaksi dengan lingkungan yang dimotivasi oleh kebutuhan yang spesifik dari dirinya sendiri Sudah dapat menjustifikasi baik/ tidak, pintar/tdk, dsb. 	<ul style="list-style-type: none"> Bersikap interaksi yang mulai dilandasi oleh kebutuhan untuk saling memberi dan menerima Sudah ada kesadaran akan adanya perbedaan sosial, rasial, status ekonomi. 	<ul style="list-style-type: none"> Bersikap interaksi yang dilandasi oleh percaya dan berbagi emosi dengan teman-temannya Biasanya bersikap antagonis, tidak kooperatif, dan membangkang terhadap lingkungan dewasa

	TAHAP EGOSENTRIS	TAHAP SPESIFIK PARTISIPATIF	TAHAP TIMBAL BALIK	TAHAP KEAKRABAN
	USIA 2-4 tahun	USIA 5-8 tahun	USIA 9-11 tahun	USIA 11-14 tahun
KONSEP PIKIR	<ul style="list-style-type: none"> Berpikir secara masif (semua adalah dirinya) dan total (kau dan aku adalah saya) /self concept 	<ul style="list-style-type: none"> Berpikir secara partisipatif (aku, dia, kau adalah grup saya, yang lain bukan dari grup saya) tetapi tidak berdasarkan perbedaan status 	<ul style="list-style-type: none"> Berpikir partisipatif-selektif, berdasarkan jenis kelamin, rasial, sosial-ekonomi Di sisi lain mulai muncul toleransi thd orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> Dpt mengevaluasi berbagai hal sesuai dgn empirisnya. Seiring perkembangan nalar yg pesat berkaitan dgn kemampuan indra mata
KONSEP JENIS KELAMIN	<ul style="list-style-type: none"> Sudah dapat membedakan jenis kelamin dan ciri-cirinya 	<ul style="list-style-type: none"> Pada anak laki-laki konsep perbedaan lebih jelas & tegas, dibanding anak perempuan 	<ul style="list-style-type: none"> Pemisahan konsep perbedaan sangat jelas terlihat dimana pada anak laki-laki yang lebih merasa berperan penting dibanding anak perempuan 	<ul style="list-style-type: none"> Permusuhan antara jenis kelamin mulai terlihat dengan munculnya perdebatan antara mereka
KONSEP WAKTU	<ul style="list-style-type: none"> Baru mengenal konsep siang dan malam berdasarkan skedul kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal hari, bulan, musim, tahun tanpa mengetahui durasi 	<ul style="list-style-type: none"> Sudah mengenal durasi, periode dan bahkan periode sejarah 	<ul style="list-style-type: none"> Konsep waktunya sudah lengkap
KONSEP KEINDAHAN	<ul style="list-style-type: none"> Respon terhadap warna tanpa mengetahui nama Mengenal irama 	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menyebut warna & sangat menyenangi warna cerah dan desain sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> Apa yang disebut indah adalah apa yg disenangi oleh kelompok shg penilaian pribadi sangat diabaikan 	<ul style="list-style-type: none"> Mulai bisa memilah keindahan berdasarkan pribadi dan indah secara umum
KONSEP RUANG	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal jarak tetapi, jarak tidak lebih dari dua inci di mana hubungan posisi posisi anak dengan lingkungan bersifat topologis yang berhubungan dengan: near, far, order, disclosic Landmark adalah ibu (yg sebenarnya bergerak) tetapi bagi anak statis. Pengenalan pengenalan vertikal&horisontal secara sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> Sudah dapat mengetahui jarak metrik, komposisi konfigurasi Prinsip kanan-kiri, depan-belakang sudah benar. Mengenal adanya landmark secara tidak sadar. Pengenalan konsep-konsep geometric order. Sudah tertarik untuk mengenali tempat 	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan jarak dengan alat (mistar, timbangan, dsb.) mulai mengetahui secara akurat: meter, kg, dsb. Kesadaran akan landmark diiringi dengan menyebutkan artikulasi bentuk obyeknya Konsep-konsep diagonal Sudah dapat mengenali adanya hubungann ruang ruang spatial dan menyebut tempat secara akurat Dapat menyebut ruang/tempat lengkap dengan kondisi geografi/konteks lingkungan sekitarnya 	<ul style="list-style-type: none"> Dapat membandingkan obyek/ruang satu dengan lainnya Konsep direction sudah terkuasai
KONSEP FANTASI	<ul style="list-style-type: none"> Belum ada pemahaman bahwa apa yang dirasakan orang lain akan berbeda dengan dirinya 	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki sikap h4ip fisiogomis, dimana anak secara langsung memberikan atribut/sifat lahiriah atau materil (sifat konkrit benda) pada setiap penghayatannya. 	<ul style="list-style-type: none"> Fantasi masih ada sudah sedikit berkurang dan mulai mencoba dengan dunia nyata yang lebih menantang 	<ul style="list-style-type: none"> Fantasi tinggal sedikit dan mulai muncul sikap untuk dihargai orang lain dengan cerita yang dibesar-besarkan
KONSEP BERMAIN	<ul style="list-style-type: none"> bermain soliter bermain pengamat bermain paralel 	<ul style="list-style-type: none"> bermain pengamat bermain asoiatif bermain kooperatif (sensomotorik, simbolik) 	<ul style="list-style-type: none"> bermain pengamat, asoiatif (sensomotorik, fisik, dan simbolik) bermain partisipasi (games, simulasi, olah persepsi, aksi & peran) 	<ul style="list-style-type: none"> bermain partisipasi (games)
<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Bermain soliter : anak bermain sendiri Bermain pengamat : anak bermain sambil mengamati teman bermain Bermain paralel : beberapa anak bermain dengan sa7a yang sama, tetapi bermain sendiri-sendiri. Bermain asoiatif : beberapa anak bermain bersama dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi. Pola permainan ini biasanya menghasilkan jenis permainan: <ol style="list-style-type: none"> Bermain sensomotorik: melihat matahari terbenam, meraba kucing, dan sebagainya. Bermain fisik: balap lari, balap sepeda, dan sebagainya. Bermain simbolik : bermain pura-pura atau bersandiwara Bermain partisipasi : bersifat kompetisi, dapat dikategorikan sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> Permainan (games): bermain berdasarkan peraturan yang ada. Simulasi: model dari situasi yang aktual atau khayal: bertenda di halaman, perang-perangan, dsb Olah persepsi (brain teasers): teka-teki, penelusuran jejak, pembagian wilayah, yang dibantu dengan media: pohon, rumput, tekstur material, dan sebagainya. Aksi dan peran (role plays): menekankan aksi memimpin dan dipimpin, serta belajar ber- dealing dengan rekan, seperti: monopoli, dan sebagainya. 				




Tabel 1. Perkembangan Pola Pikir Anak Sesuai Kategori Usia

2
Lingkungan Sebagai Sumber Belajar

Sebagai makhluk hidup, anak selain berinteraksi dengan orang atau manusia lain juga berinteraksi dengan sejumlah makhluk hidup lainnya dan benda-benda mati. Makhluk hidup tersebut antara lain adalah berbagai tumbuhan dan hewan, sedangkan benda-benda mati antara lain udara, air, dan tanah. Manusia merupakan salah satu anggota di dalam lingkungan hidup yang berperan penting dalam kelangsungan jalinan hubungan yang terdapat dalam sistem tersebut. Senda (1998), membagi klasifikasi lingkungan bermain anak yang mendidik, dalam kategori:

1. Lingkungan alami: adalah lingkungan yang kaya akan unsur-unsur alam seperti: pohon, sungai, dan sebagainya.
2. Lingkungan dalam ruang terbuka (*open space*)
3. Jalan
4. Ruang anarki: ruang yang tidak direncanakan dan muncul sesuai imajinasi anak, dan yang muncul biasanya berupa permainan "keras" seperti: kejar-kejaran, berkelahi, dan sebagainya.
5. Ruang-ruang tersembunyi (*secret hide out space*): ruang rahasia yang hanya diketahui kelompok anak tertentu
6. Ruang bermain yang memang direncanakan.

Dari pengamatan yang dilakukan pada beberapa lingkungan permukiman terencana (kawasan Antapani, Wates) dan permukiman tidak terencana (Lingawastu, Sekeloa, dan Balubur) didapatkan kegiatan bermain yang dilakukan anak selama di dalam lingkungan sekolah, berjalan pulang dan beberapa saat setelah sampai di rumah:

	AKTIFITAS YANG MUNCUL	RUANG	Jenis Kelamin (%) / Lama Bermain (menit)		ILUSTRASI
			Laki-Laki	Perempuan	
SELAMA BERADA DI LINGK. SEKOLAH					
1	Bermain bola	JALAN/SEKOLAH	80/0-10	0/0	
2	Bermain Bekel	JALAN/SEKOLAH	0/0	90/0-30	
3	Bermain sepeda	JALAN/SEKOLAH	30/0-10	0/0	
4	Bermain <i>game watch</i>	JALAN/SEKOLAH	800-120	0/0	
5	Bermain kejar-kejaran	JALAN/SEKOLAH	80/0-30	40/0-10	
6	Bersenda gurau	JALAN/SEKOLAH	60/0-10	80/0-10	
7	Duduk-duduk	JALAN/SEKOLAH	0/0	60/0-30	
8	Memanjat	LAPANGAN	60/0-10	0/0	
9	Jajan	WARUNG/JALAN	80/0-10	80/0-10	
10	Melihat teman bermain	LAPANGAN	60/0-10	20/0-10	
11	Bermain dengan pintu	LAPANGAN	50/0-10	20/0-10	
12	Bermain dengan pagar sekolah	LAPANGAN	50/0-10	10/0-10	
13	Bermain dengan tiang bendera	LAPANGAN	40/0-10	20/0-10	
SELAMA DALAM PERJALANAN PULANG					
1	Mampir ke warung	WARUNG	80/0-10	100/0-10	
3	Mampir ke rumah teman	RUMAH	200-180	40/0-120	
4	Bercanda dengan teman	JALAN	70/0-10	100/0-10	
5	Kejar-kejaran	JALAN	80/0-10	10/0-10	
6	Mengobrol di persimpangan	JALAN	100/0-10	100/0-10	
7	Mampir ke pos hansip	JALAN	40/0-10	0/0	
8	Bermain dengan anjing/kucing/burung	JALAN	70/0-10	90/0-10	
9	Melihat ikan/kura-kura di rawa	JALAN	40/0-10	40/0-10	
10	Melihat tanaman	JALAN	90/0-10	80/0-10	
11	Melihat dan melempari sungai	JALAN	30/0-10	30/0-10	
12	Menonton orang memancing	JALAN	80/0-30	40/0-30	
13	Menonton orang bekerja (bengkel/bangunan)	JALAN	50/0-60	0/0	
14	Membuat PR	POS	80/0-30	0/0	
15	Bermain dengan anak kecil	JALAN	40/0-10	80/0-10	
16	Mengobrol dengan orang yang dikenal	JALAN	40/0-10	80/0-10	
17	Berjalan sambil melompati selokan	JALAN	100/0-10	30/0-10	
18	Berjalan sambil bermain dengan kerikil	JALAN	80/0-30	20/0-10	
19	Berjalan sambil menyentuh pagar/ tembok	JALAN	100/0-10	30/0-10	
20	Berjalan sambil bermain di jembatan	JALAN	50/0-10	40/0-10	
SETELAH SAMPAI DI RUMAH					
1	Keluar lagi untuk bermain	JALAN	100/0-240	40/0-150	
2	Main basket/volley/sepakbola/bulu tangkis	LAPANGAN	500-120	0/0	
3	Main <i>playstation</i> /dingdong	RUMAH	80/0-180	0/0	
4	Main ke rumah teman	RUMAH	300-180	80/0-240	
5	Main masak-masakan/ rujakan	JALAN	0/0	40/0-120	
6	Main lompat tali	JALAN	0/0	50/0-120	
7	Kejar-kejaran	JALAN	30/0-60	0/0	
8	Berkumpul di masjid	MASJID	50/0-30	60/0-30	
9	Bermain sepeda	JALAN	40/0-80	0/0	
10	Main di sungai/ rawa	SUNGAI/RAWA	40/0-60	10/0-10	
11	Duduk-duduk di luar	RUMAH	40/0-15	80/0-30	
12	Melihat teman bermain	JALAN	50/0-30	50/0-10	
13	Main ke luar lingkungan	JALAN	75/0-30	22/0-240	
14	Mengemis di persimpangan	JALAN	100-240	20/0-240	

Tabel 2. Kegiatan Bermain Yang Muncul Pada Rona Lingkungan

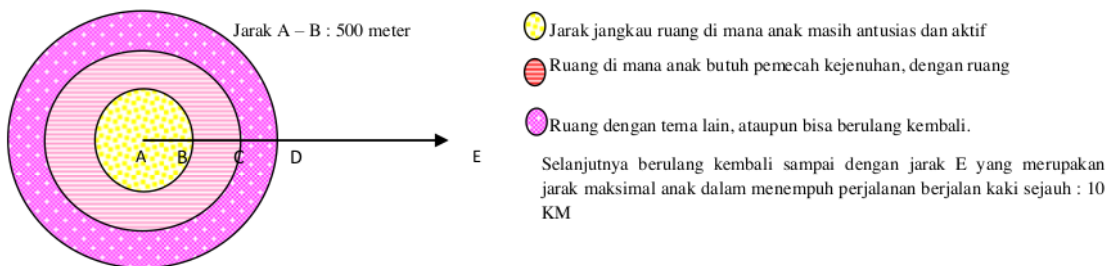
Pengamatan menunjukkan bahwa jalan menawarkan kreatifitas bermain yang cukup besar dan sangat menarik anak-anak. Di jalan, anak-anak menemukan petualangan bermain bersama teman mulai dari kegiatan positif sampai yang kurang baik (mengemis). Dan dalam keadaan bersama-sama teman, kegiatan kreatifitas muncul, tidak muncul pada anak yang pulang sekolah sendiri. Dari kategori berdasar aspek aktifitas sesuai penggolongan usia, maka didapatkan aspek fisik yang sesuai dengan kemampuan anak berdasar kategori umur (Dewiyanti, Dhini, 2000):

PERTIMBANGAN ASPEK FISIK	TAHAP EGOSENTRIS	TAHAP SPESIFIK PARTISIPATIF	TAHAP TIMBAL BALIK	TAHAP KEAKRABAN
	USIA 2-4 tahun	USIA 5-8 tahun	USIA 9-11 tahun	USIA 11-14 tahun
PENGEMBANGAN DAYA SOSIALISASI	<ul style="list-style-type: none"> Belum membutuhkan 	<ul style="list-style-type: none"> ruang besar: ruang luar atau ruang dalam yang memungkinkan kerjasama dan berkenalan 	<ul style="list-style-type: none"> ruang kerjasama dalam bentuk petualangan dan pencarian yang masih dibimbing. Butuh ruang dengan unsur berlari, melempar, menendang & kerjasama 	<ul style="list-style-type: none"> ruang petualangan tanpa bimbingan, pencarian jejak, menemukan ruang diskusi
PENGEMBANGAN KONSEP PIKIR	<ul style="list-style-type: none"> ruang dengan permainan warna yang menarik, dengan warna komplementer 	<ul style="list-style-type: none"> ruang dengan bentuk-bentuk dasar geometri yang kuat 1 ruang sederhana dan tidak menakutkan 	<ul style="list-style-type: none"> ruang dengan ruang gerak aman, karena ada keinginan bergerak bebas tanpa pengawasan, tetapi menantang variasi ruang karena anak mudah bosan 	<ul style="list-style-type: none"> ruang dengan karakter berbeda-beda yang dapat dipilih anak sesuai keinginan. Ruang bernuansa menantang
BERDASAR JENIS KELAMIN	Belum mutlak	<ul style="list-style-type: none"> butuh ruang bersama agar dapat berbau antara laki-laki dan perempuan 	<ul style="list-style-type: none"> butuh ruang yang memungkinkan ada kerjasama antar laki-laki dan perempuan, untuk belajar menghargai 	<ul style="list-style-type: none"> - butuh ruang yang memungkinkan terjadinya diskusi
MELATIH KONSEP KONSEP WAKTU	Belum membutuhkan	<ul style="list-style-type: none"> ruang luar, melihat matahari dan bulan ruang mempelajari waktu/ jam/ hari 	<ul style="list-style-type: none"> ruang keliling untuk perjalanan yg kemudian berkumpul sesuai kesepakatan waktu. 	<ul style="list-style-type: none"> Tidak mutlak
MELATIH KONSEP KETIDAKAN	Belum membutuhkan	<ul style="list-style-type: none"> ruang dengan warna cerah ruang dengan bentuk geometris sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> ruang dengan warnabiru, hitam, coklat untuk laki-laki dan merah, kuning, pink, oranye untuk anak perempuan ruang dengan karakter heroik untuk anak laki-laki dan lembut atau lucu untuk anak perempuan 	<ul style="list-style-type: none"> dengan bentuk alam yang bervariasi: gunung, danau, rawa, sungai, jurang dan sebagainya. Ruang dengan variasi tanaman, bunga
BERDASAR KEMAMPUAN KONSEP RUANG	Belum mutlak	<ul style="list-style-type: none"> ruang sederhana yang belum terlalu jauh landmark masih harus berupa obyek yang terlihat dari jangkauan mata, supaya ada perasaan aman jangkauan ruang masih sebatas kanan, kiri, depan, belakang 	<ul style="list-style-type: none"> ruang mengalir yang sederhana/ flowing butuh banyak tengaran/ landmark sebagai pengenalan daerah landmark bisa berupa berupa obyek menarik dan berbeda sudah bisa mengenali satu blok wilayahnya 	<ul style="list-style-type: none"> ruang dengan hirarki berbeda dan bersekuens ruang berzoning sudah berani keluar dari bloknya
BERDASAR KONSEP FANTASI	<ul style="list-style-type: none"> ruang dengan fantasi awal seperti: bentuk binatang, tanaman, buah. 	<ul style="list-style-type: none"> ruang dengan fantasi tinggi seperti: bentuk binatang, tanaman, buah, futuriostik, dan sebagainya 	<ul style="list-style-type: none"> ruang fantasi realistik yang lebih ke arah teknologi, sistem 	<ul style="list-style-type: none"> ruang nyata, butuh pembuktian, sehingga ruang dengan fasilitas uji-coba
MENAMPUNG KONSEP BERMAIN	<ul style="list-style-type: none"> ruang indoor, dipenuhi mainan, warna lembut atau kontras. 	<ul style="list-style-type: none"> lapangan kecil dengan ayunan, perosotan, jungkat jungkit, lompat jauh dan sebagainya lapangan pasir dan rumput track lari 	<ul style="list-style-type: none"> lapangan kasti, bola track lari lapangan basket mini lapangan dengan variasi tanaman dan bunga guna bermain sandiwara 	<ul style="list-style-type: none"> aula lapangan olah raga

Tabel 3. Aspek Fisik Yang Dibutuhkan Sesuai Kategori Usia

Dari hasil pengamatan, ditemukan bahwa secara gender, ternyata *range* (jarak tempuh) bermain anak laki-laki lebih panjang dibanding anak perempuan, dimana jangkauan berjalan anak laki-laki berkisar pada 8, 9 km, sedangkan anak perempuan berkisar pada 8,2 km, di mana jangkauan bermain yang paling pendek adalah 2,5 km. Jangkauan bermain ini akan semakin panjang pada usia anak yang lebih tua. (Dewiyanti, Dhini, 2000)

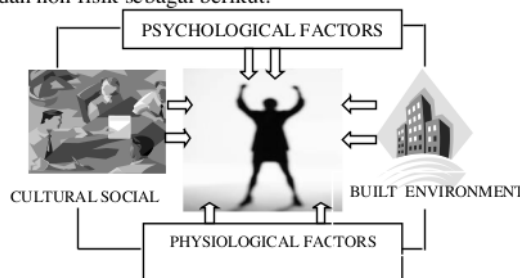
Jarak jangkauan anak dalam keadaan antusias dan aktif berada pada 500 meter, sesudah itu anak akan merasa jenuh dan memerlukan pergantian suasana lingkungan yang sama sekali berbeda dari tema sebelumnya. Pada titik-titik jenuh biasanya ditempatkan kolam, rawa, tata hijau, bahkan satwa piaraan mampu menggugah ketertarikan anak. Dari hasil pengamatan terhadap pola bermain anak dalam lingkungan permukiman, dapat digambarkan kebutuhan ruang dalam pola tapak sebagai berikut:



Gambar 1. Kebutuhan Ruang pada Pola Tapak

Karakteristik Fisik Lingkungan

Melalui pola kecenderungan perilaku bermain anak, pada akhirnya didapatkan suatu gambaran karakteristik fisik dari lingkungan bermain yang disukai anak-anak, yang mau tidak mau juga membawa muatan-muatan yang bersifat non fisik. Kedua faktor fisik dan non fisik tersebut akan saling berhubungan satu dengan lainnya. Bahkan tidak jarang, faktor non fisik mendominasi pola karakteristik yang bersifat fisik. Dalam hal ini Synder membuat hubungan antara faktor fisik dan non fisik sebagai berikut:



Gambar 2. Hubungan Fisik dan Non Fisik

Karakteristik fisik dapat mendefinisikan lingkungan bermain melalui elemen-elemen pembentuk ruang yang bersifat arsitektural. Sedangkan karakteristik non fisik dilihat melalui unsur-unsur yang mempengaruhi timbulnya perilaku, misalnya: makna atau nilai bagi pengguna, yang mempengaruhi bentuk arsitekturalnya. Karakteristik fisik dan non fisik tersebut meliputi:

1. Karakteristik fisik:
 - Letak/posisi lingkungan bermain dalam *neighborhood*.
 - Bentuk/tipe/jenis lingkungan bermain
 - Jarak jangkau, baik dari rumah maupun sekolah
 - Dimensi lingkungan bermain
 - Kualitas lingkungan bermain: menyangkut material, warna, tekstur, cahaya, dan sebagainya.
 - Cara pencapaian lokasi bermain
2. Karakteristik non fisik:
 - Makna dan nilai yang dimiliki lingkungan bermain bagi anak.
 - Aktifitas yang diwadahi oleh lingkungan bermain tersebut

- Pengguna lingkungan dari aspek: usia, jenis kelamin, sosial dan ekonomi
- Waktu penggunaan
- Aturan yang ada, dalam hal ini adalah faktor ijin/tidak dari orang tua

PENUTUP

Secara diagram, pola bermain anak berhubungan sebagai berikut:

LOKASI	KARAKTERISTIK NON FISIK		KARAKTERISTIK FISIK LINGK. BERMAIN
	KARAKTERISTIK ANAK	FAKTOR LAIN	
Lokasi Tempat Tinggal	▪ jenis kelamin	▪ AKTIFITAS	▪ Letak/posisi
	▪ status ekonomi	▪ WAKTU	▪ Bentuk/tipe/jenis
	▪ latar belakang orang tua	▪ MAKNA & NILAI	▪ Jarak jangkau
	▪ struktur keluarga	▪ ATURAN/IJIN	▪ Dimensi
	▪ Kegiatan ekstra kurikuler		▪ Kualitas: warna, material, tekstur, cahaya, dan sebagainya
			▪ Cara pencapaian

Mengandung 3 unsur analisis yang dijabarkan oleh Synder sebagai berikut:

1. Ruang spasial lingkungan (alami dan buatan):
 - ❖ Elemen alami: vegetasi dan kehidupan alam, iklim, topografi, tanah.
 - ❖ Elemen arsitektur: elemen yang membentuk ruang, elemen yang menentukan kualitas ruang, elemen yang mengatur ruang (order space), elemen estetis
2. Pola perilaku (aktifitas sosial, ekonomi, serta aturan yang berlaku dalam masyarakat)
3. Persepsi (makna dan kegunaan ruang bagi pengguna)

Sehingga, berdasarkan alur aktifitas (*flow of activity*) dapat ditentukan suatu konsep dari karakteristik ruang sebagai berikut:

RUANG SPASIAL (Snyder)	BANGUNAN SEKOLAH	LINGKUNGAN PERMUKIMAN
Elemen yang membentuk ruang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ bentuk dan konfigurasi ruang ▪ sirkulasi ▪ konstruksi dan material (warna & tekstur) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ nodes ▪ pusat lingkungan dan aktifitas ▪ konsep pedestrian dan jalan ▪ ruang tidak terduga ▪ material
Elemen yang menentukan kualitas ruang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ skala, proposi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ skala, proposi ▪ jarak
Elemen yang menentukan order ruang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ kontinuitas ruang, sekuens ▪ ruang terbuka 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ruang terbuka ▪ sekuens
Elemen estetis	<ul style="list-style-type: none"> ▪ fasade ▪ perabot ruang luar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ perabot jalan ▪ penunjang
Elemen alami	<ul style="list-style-type: none"> ▪ lansekap ▪ lingkungan sekitar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ lansekap ▪ topografi ▪ potensi sungai ▪ kehidupan satwa

Dalam hal ini, peran dari para perancang permukiman sebaiknya:

1. Menyadari bahwa, ternyata dalam rentang usia 9 – 10 tahun, kebanyakan anak sudah tidak lagi menyukai ruang bermain yang memang disediakan secara khusus seperti halnya playground. Mereka sudah tertantang untuk melakukan kegiatan bermain petualang, mencari tempat baru, tempat tersembunyi, tidak monoton dan kreatif. Para perancang hendaknya menyikapi ruang-ruang “tersembunyi” tersebut, sehingga tidak membahayakan anak-anak. Dalam hal ini diperlukan bentukan ruang yang responsif terhadap lingkungan

seperti bentukan *aerodinamis*, *setback* bangunan dan sebagainya sehingga dapat menciptakan ruang tersembunyi, dengan orang dewasa tetap dapat mengawasi tanpa anak menyadarinya.

2. Menggunakan rancangan-rancangan simbolis yang sekaligus bersifat fungsional baik dari segi keruangan maupun pendidikan.
3. Menerapkan ekspresi arsitektur yang terikat ke dalam interkoneksi antara faktor-faktor sosio-kultur, ekonomi serta lingkungan.
4. Menerapkan konsep-konsep multiguna yang pada penerapannya dapat ditata sesuai kebutuhannya, serta disposisi ruang sehingga dapat dimulti-fungsikan.
5. Menerapkan konsep ruang yang fleksibel, dalam artian dapat dikembangkan sesuai dengan konteks **ruang dan waktu di masa yang akan datang**.
6. Mempertimbangkan integrasi dengan kombinasi sistem transportasi dan tata guna lahan dalam menentukan peruntukan tapak.
7. Mengoptimalkan KLB dan perhitungan secara cermat KDB, sehingga tetap tersedia lahan bermain dengan berbagai kepentingan usia berdasarkan kapasitas penduduk.
8. Mempertimbangkan jarak jangkauan sekolah, dan jarak antar sekolah dalam satu kawasan lingkungan permukiman.
9. Mengoptimalkan potensi tapak dan potensi alam.
10. Menciptakan *nodes* dengan besaran ruang yang memadai disertai dengan elemen eksterior yang menarik serta cukup aman bagi anak-anak. Titik keramaian dan aktivitas juga menarik perhatian anak. Ciptakan lingkungan yang positif bagi tumbuh kembang anak, seperti kegiatan: wirausaha lingkungan yang melibatkan penghuni kompleks, memancing, memelihara binatang dan sebagainya, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu anak yang positif.
11. Menerapkan konsep pedestrian disertai kebijakan penggunaan kendaraan publik. Demikian pula halnya dengan rancangan multifungsi hendaknya terkonfigurasi dengan skala jarak pejalan kaki.

Tulisan ini masih membutuhkan perjalanan panjang untuk dapat dikategorikan sebagai rujukan perancangan yang mampu menampung karakteristik pola bermain pada berbagai rentang usia, berbagai rona lingkungan, serta berbagai latar belakang pelaku.

DAFTAR PUSTAKA

1. Altman, Irwin ; Stokol, Daniel (1987) Handbook of Environmental Psychology, John Willey & Sons, Inc.
2. Bell, Paul ; Fisher, Jeffrey ; Looms, Ross (1978) Environmental Psychology, W.B Saunders Company.
3. De Chiara, Joseph ; Koppelman, Lee (1975) Manual of Housing Planning and Design Criteria, Prentice Hall, Inc.
4. Dewiyanti, Dhini (2000) Karakteristik Ruang Bermain sebagai Tanggapan Anak Terhadap Lingkungan, Institut Teknologi Bandung.
5. Hall, Edward T() The Hidden Dimension, Doubleday & Co. Inc.
6. Mio (1999) Dunia Bermain Anak, Gita Print, Bandung.
7. Senda Mitsuru (1998) Play Space for Children, Ichigaya Publications.
8. Snyder James C. ; Catanese, Anthony J. (1979) Introduction to Architecture, Mc. Graw – Hill Book Company.

Naskah Serap 1 UGM

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.unikom.ac.id Internet Source	16%
2	id.scribd.com Internet Source	2%
3	forumdiskusi.fkip.ut.ac.id Internet Source	<1%
4	mathjournalism.blogspot.com Internet Source	<1%
5	karyailmiah.unisba.ac.id Internet Source	<1%
6	kumparan.com Internet Source	<1%
7	core.ac.uk Internet Source	<1%
8	journal.walisongo.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On