

PLACEMAKING RUANG BERMAIN ANAK BAWAH JEMBATAN PERKOTAAN DI KALIBATA KOTA JAKARTA SELATAN

Brillianty Aptareka¹, Rini Darmawati²
¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia
¹Surel: 19512193@students.uii.ac.id

ABSTRAK: *Jembatan merupakan salah satu infrastruktur di perkotaan sebagai penghubung fisik antar wilayah dan sirkulasi bagi manusia atau kendaraan. Pemanfaatan ruang di bawah Jembatan Kalibata akibat dari kebutuhan ruang publik salah satunya ruang bermain anak ditengah keterbatasan lahan. Tempat bermain yang tersedia kurang ramah anak sehingga mereka beralih menciptakan ruang bermainnya sendiri di area sirkulasi kendaraan atau di dekat sungai yang membahayakan anak – anak. Keadaan di sepanjang bawah jembatan memiliki perbedaan kondisi fisik yang mempengaruhi perbedaan aktivitas bermain yang dilakukan. Penulisan ini didasari terdapatnya pola atau sistem keruangan yang ada di bawah Jembatan Kalibata sehingga bertujuan untuk mengetahui konsep placemaking di bawah Jembatan Kalibata. Metode menggunakan deskriptif kualitatif melalui pengamatan langsung, wawancara, studi literatur, place-centered map, dan analisis. Temuan penelitian ini adalah faktor - faktor atau elemen - elemen yang membentuk placemaking ruang bermain anak di bawah Jembatan Kalibata, yakni faktor lahan luas, adanya elemen peneduh, kesamaan aktivitas dan keramaian membentuk defensible space. Sebagai ruang bermain adanya alat permainan, elemen alami dan buatan, serta interaksi sosial seusianya. Dalam meningkatkan kualitas placemaking ruang bermain anak, adanya alat permainan yang mendukung, elemen alami dan buatan untuk kenyamanan bermain, sirkulasi dan aksesibilitas mudah dijangkau, sosiabilitas suasana bersahabat, daya tarik inderawi, dan dinamis mendorong anak bermain aktif di masa perkembangannya.*

Kata kunci: bawah jembatan, perkotaan, placemaking, ruang bermain anak

PENDAHULUAN

Perkotaan selalu mengalami perkembangan di berbagai aspek, salah satunya adalah pembangunan. Hal ini dapat menimbulkan minimnya lahan kosong dan ruang terbuka untuk publik sehingga terbentuk spontanitas ruang dari masyarakat di tempat – tempat bebas yang beresiko dalam memenuhi segala kebutuhan aktivitas mereka, termasuk ruang bermain anak. Seringkali ditemui fenomena pembangunan kota yang mengabaikan partisipasi anak sebagai elemen sosial kota. Tempat bermain anak dibuat sekadarnya tanpa fasilitas yang mendukung untuk menjamin kebutuhannya saat bermain. Anak berperan penting dalam pembentukan generasi suatu bangsa. Kualitas perkembangannya dapat ditentukan dengan memenuhi hak – hak dasarnya melalui area atau tempat mereka bermain. Monks (1999) mengemukakan bahwa apabila anak hidup dalam suatu lingkungan tertentu, maka ia akan memperlihatkan pola tingkah laku yang khas dari lingkungan tersebut. Adaptasi tersebut dapat menciptakan ruang dari keterbatasan yang menjadikan ruang bermain anak penting dalam permukiman maupun perkotaan.

Jembatan Kalibata merupakan salah satu infrastruktur di Jakarta Selatan sebagai penghubung fisik antar wilayah, keterbatasan lahan menyebabkan masyarakat memanfaatkan ruang sisa di sepanjang bawah jembatan untuk melakukan kegiatan sosial seperti berkumpul, bersantai, dan bermain. Perbedaan kondisi fisik di bawah jembatan mempengaruhi aktivitas bermain yang dilakukan anak - anak. Sebelum sering terjadi banjir, sungai yang berada tepat di bawah jembatan, digunakan untuk berenang yang membahayakan keselamatan mereka sehingga disediakan tempat bermain anak agar

dapat beralih bermain dengan alat permainan. Akan tetapi, kondisi tempat bermain yang tersedia kurang luas, berdebu, dan dominan perkerasan yang menyebabkan kurang ramah anak. Akibatnya, minat anak - anak bermain di tempat tersebut kian menurun. Mereka lebih tertarik membuat ruang bermain sendiri di area sirkulasi kendaraan dan dekat sungai. Pamadi (2016) mengemukakan bahwa kota ramah anak adalah kota yang menjamin hak setiap anak sebagai warga kota untuk melindungi dan memfasilitasi anak tumbuh secara layak. Maka dari itu, menurut pakar pendidikan, pentingnya menyediakan tempat bermain anak pada masa perkembangannya akan memahami lingkungan sekitarnya dengan cara bermain. Mereka melihat lingkungan sekitarnya sebagai potensi untuk dinikmati dengan caranya sendiri. Hal tersebut menjadi alasan penelitian ini untuk mengetahui kualitas ruang bermain anak di bawah jembatan dengan konsep *placemaking* yang dibutuhkan agar tercipta ruang bermain anak yang ramah anak. Rumusan pertanyaan pada penelitian sebagai dasar dalam pengkajian ini yakni bagaimana pembentukan *placemaking* di bawah Jembatan Kalibata ditinjau faktor - faktor dan elemen - elemen yang ada, sebagai ruang bermain anak sehingga tujuan penelitian ini adalah mengetahui pembentukan *placemaking* di bawah Jembatan Kalibata ditinjau faktor - faktor dan elemen - elemen yang ada, sebagai ruang bermain anak.

STUDI PUSTAKA

Placemaking

Rapaport (1998) menjelaskan *placemaking* merupakan suatu pendekatan untuk pengembangan, pembangunan, dan optimalisasi ruang public. Pendekatan tersebut, dalam perancangan arsitektur menjadi sebuah prinsip pembetulan ruang dengan mengutamakan interaksi antar manusia, interaksi manusia dengan bangunan, dan interaksi bangunan dengan konteks lingkungan. Dengan pendekatan *placemaking*, kualitas suatu tempat dalam lingkup lingkungan dapat meningkat karena bertujuan untuk 'memperbaiki ruang' bagi masyarakat akibat kurangnya ruang public. Cara manusia dalam menemukan pribadi mereka ke tempat dimana mereka tinggal adalah dengan mengubah suatu tempat tersebut disebut sebagai *Placemaking* (Schneekloth, L. dan Shibley, R.G., 1995). Dovey (1985) mengutarakan bahwa adanya hubungan antara manusia dengan sebuah makna melalui *place*. Bohl (2002) mengungkapkan *Place* tidak hanya dapat dipandang secara fisik, tetapi juga memberikan penggunanya pengalaman ruang yang dapat dirasakan oleh mereka, terdapat empat yang menjadi komponen utama dalam *placemaking*, yaitu 1) sosiabilitas, 2) pengguna dan aktivitas, 3) aksesibilitas dan keterkaitan 4) kenyamanan dan citra.

Karakter Anak

Anak pada usia dini merupakan sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 - 8 tahun yang dikatakan oleh NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children*). Anak di umurnya tersebut, merupakan sekelompok anak yang berproses dalam pertumbuhan dan juga perkembangan. Menurut Kartono (2003) Perkembangan adalah perubahan - perubahan psikofisis dari hasil pematangan sebuah proses dari fungsi - fungsi psikis dan fisis pada anak yang dipengaruhi oleh factor lingkungan dan proses belajar di waktu tertentu untuk menuju pada tahap kedewasaan. Pada umur ini para ahli biasa menyebut dalam sebutan anak pada masa emas (*Golden Age*) yang terjadi dalam perkembangan manusia hanya satu kali. Fisik, kognitif, sosioemosional, bahasa, dan kreativitas merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia ini perlu diarahkan dengan seimbang sebagai bentuk dasar yang sesuai guna untuk membentuk diri yang sempurna (Priyanto 2014). Orang tua merupakan salah satu lingkungan yang sangat berperan untuk anak pada usia dini. Terdapat aspek perkembangan anak yang saling berkaitan dan dapat dijadikan sebagai panduan (Papilia, 1993), yaitu:

1. Perkembangan fisik, meliputi pertumbuhan, perubahan fisik dan sosial.

Pada usia ini, anak mulai melakukan segala sesuatu sendiri dan

mengenal kemampuan diri. Perkembangan fisik erat kaitannya dengan gerak dan otot tubuh.

2. Perkembangan intelektual, pada tahap perkembangan ini, anak mulai belajar untuk mengenal dan mengingat benda yang ada di sekitarnya. Semakin sering melihat suatu benda, semakin mudah bagi anak untuk mengingatnya.
3. Perkembangan kepribadian dan sosial, seorang anak juga dapat belajar saling menghargai satu sama lain. Selain itu anak juga belajar untuk saling berkomunikasi, bertukar informasi, mengungkapkan pikiran dan emosinya kepada temannya.

Ruang Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang penting untuk anak - anak, terutama pada tahap perkembangannya karena kegiatannya yang dilakukan secara berulang - ulang dapat melatih keterampilan dan mengembangkan ide dengan kemampuannya sendiri. Menurut Senda (1992) bahwa pusat kehidupannya bagi anak - anak adalah bermain. Oleh karena itu, perlunya merencanakan dan menyediakan tempat bermain anak yang nyaman dan aman. Synder (1982) dan Hurlock (1978) mengemukakan bahwa sebuah fasilitas tempat bermain anak terdapat 3 komponen yaitu:

1. Ruang spasial terdapat dua elemen, mencakup alami (vegetasi, kondisi topografi, udara, dll.) dan arsitektur (warna, dimensi ruang, bentuk, dll.)
2. Dimensi social, budaya dan ekonomi mencakup strata masyarakat, budaya local, kemampuan ekonomi, dan lain - lain.
3. Persepsi anak mencakup cara penggunaan dan makna ruang bermain bagi anak.

Perkotaan dan Kota Ramah Anak

Kota merupakan suatu permukiman yang besar, padat, dan permanen dengan kelompok dan individu yang beragam dari segi social. Menurut Adisasmita (2006) menyatakan bahwa kota dapat didefinisikan sebagai suatu wilayah dengan adanya pemusatan penduduk dengan beragam aspek sosial, budaya, ekonomi serta administrasi pemerintahan. Pembangunan ruang kota bertujuan 1) memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap tempat tinggal dan tempat usaha dalam segi kualitas maupun kuantitas. 2) memenuhi kebutuhan suasana kehidupan yang tenang, damai, aman dan sejahtera. Konsep kota ramah anak yang diperkenalkan UNICEF bertujuan untuk menciptakan suatu kondisi yang menginspirasi hak - hak anak melalui tujuan, kebijakan, program - program dan struktur pemerintahan local (*Child Friendly Cities, 2011*). Riggio (2002) menyusun indikator yang mengatakan bahwa kota layak anak memiliki dasar tujuan yaitu 1) dapat berkontribusi untuk mengambil keputusan tentang kota tempat tinggalnya 2) dapat mengutarakan pendapat 3) berpartisipasi dalam keluarga dan kehidupan sosialnya 4) memperoleh akses pelayanan dasar seperti kesehatan, tempat tinggal dan pendidikan 5) mendapat air minum yang sehat dan sanitasi yang memadai 6) terlindungi dari kekerasan, eksploitasi serta pelecehan 7) aman berjalan di jalanan 8) bertemu teman dan bermain 9) memiliki ruang hijau untuk tanaman dan hewan peliharaan 10) bertempat tinggal di lingkungan yang sehat dan bebas polisi 11) berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan kebudayaan 12) memperoleh dukungan, cinta dan kasih sayang 13) tidak dibeda-bedakan dengan memandang suku, agama, finansial, jenis kelamin dan keterbatasan (*disability*).

Jembatan Kalibata

Pembangunan Jembatan Kalibata dibangun sejak zaman Belanda di tahun 1940an yang terbuat dari kayu. Lokasi Jembatan Kalibata berada di Kelurahan Rawajati, Kecamatan

Pancoran, Jakarta Selatan. Jembatan Kalibata merupakan infrastruktur penghubung fisik antar wilayah dari Jalan Dewi Sartika, Jakarta Timur menuju Kalibata atau Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Jembatan tersebut kemudian ditinggikan dan dibangun kembali pada tahun 2009 dan selesai di tahun 2011 akibat sering meluapnya Sungai Ciliwung yang memiliki panjang kurang lebih 400-meter dan lebar 8 meter. Menurut Kepala Seksi Jalan Tak Sebidang Dinas Binamarga DKI Jakarta, bahwa dulu dibangun jembatan dengan besi pondasi jembatan dan kerangka beton yang padat dan tinggi karena sungai Sungai Ciliwung memiliki kedalaman cukup tinggi. Dampak dari pembangunan tersebut, masyarakat sekitar merespon dengan melakukan peralihan fungsi lapak di bawah jembatan seperti parkir, taman bermain, rute alternatif, dsb.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kawasan perkotaan bawah Jembatan Kalibata, Kelurahan Rawajati, Kecamatan Pancoran, Jakarta Selatan. Di bawah Jembatan Kalibata, terdapat tempat bermain anak yang kurang ramah anak sehingga anak - anak tidak tertarik dan lebih memilih bermain di area sirkulasi kendaraan dan dekat Sungai Ciliwung. Lokasi tersebut ramai dikunjungi anak - anak pada sore hari di setiap harinya.



Gambar 1 Peta Lokasi Jembatan Kalibata
Sumber: Google Maps, 2021

Metode yang digunakan dengan pendekatan deskriptif kualitatif mengumpulkan berbagai informasi dan data. Teknik pengumpulan data dibagi menjadi dua bagian, yaitu

1. Data primer
 - a. Survey Lapangan (Observasi)

Survey lapangan (Observasi) dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data berupa dokumentasi (foto, video, catatan, dll.) yang dibutuhkan melalui pengamatan langsung di lokasi, kemudian dikategorikan dan menelaah seluruh data.
 - b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari masyarakat yang dituju mengenai lokasi, kegiatan anak – anak, dan lingkungan sekitar. Setelah itu, melakukan sinkronisasi hasil wawancara dengan kondisi di lapangan.
2. Data sekunder
 - a. Studi literatur

Studi literatur dilakukan dengan pengumpulan data melalui referensi dari berbagai buku, jurnal penelitian, maupun tulisan - tulisan lain yang terkait kemudian dikaji dan disimpulkan.
 - b. *Place-centered map*

Place-centered map dilakukan dengan mengamati perilaku anak – anak dan kondisi lingkungan yang ada di lokasi kemudian melakukan pemetaan untuk dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jembatan Kalibata, Jakarta Selatan

Jembatan Kalibata berlokasi di kawasan perkotaan Kelurahan Rawajati, Kecamatan Pancoran, Jakarta Selatan. Jembatan tersebut merupakan infrastruktur penghubung fisik antar wilayah dari Jalan Dewi Sartika, Jakarta Timur menuju Kalibata atau Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Panjang dari Jembatan Kalibata kurang lebih 400-meter dan lebar 8 meter. Sejak zaman Belanda di tahun 1940an, Jembatan Kalibata awalnya hanya terbuat dari kayu kemudian diperbaharui dan ditinggikan akibat banjir karena dibawahnya terdapat sungai Ciliwung. Sebelum tersedianya area bermain di sepanjang jembatan, anak – anak sering bermain dan berenang di Sungai Ciliwung, yang sangat berbahaya bagi keselamatan mereka. Akibat banjir yang sering terjadi, mereka beralih bermain di lahan kosong yang merupakan sisa ruang dekat sungai. Jembatan Kalibata berada diantara tiga kelurahan, yaitu Kelurahan Cililitan, Kelurahan Cawang, dan Kelurahan Rawajati. Anak – anak yang bermain di bawah jembatan berasal dari ketiga kelurahan tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan, sisa – sisa ruang kosong di bawah jembatan yang menjadi lokasi bermain anak berada di sepanjang Jembatan Kalibata dan ditepi Sungai Ciliwung. Akses sirkulasi jalan untuk mencapai lokasi melalui Jalan Raya Kalibata. Beberapa lokasi dibagi menjadi tiga titik yang digunakan anak – anak bermain yaitu Area Taman Bermain, Area Bersama dan Area Dekat Sungai.



Gambar 2 Titik Lokasi Ruang Bermain Anak
Sumber: Brillianty, 2021

Dari ketiga titik lokasi yang menjadi ruang bermain anak, memiliki perbedaan kondisi dan suasana di masing – masing tempat. Semua lokasi tersebut secara status bukan kepemilikan pribadi, melainkan digunakan sebagai ruang publik. Di titik pertama, yaitu Area taman bermain biasanya digunakan oleh anak – anak dari Kelurahan Rawajati karena letaknya yang dekat dengan rumah. Rata – rata mereka menuju ke tempat tersebut dengan cara berjalan dan naik sepeda. Lingkungan area taman bermain anak selalu ramai karena dikelilingi oleh toko – toko kelontong, warung makan, dan permukiman warga.



Gambar 3 Kondisi Area Taman Bermain Anak
Sumber: Brillianty, 2021

Di titik kedua, yaitu merupakan area bersama. Lahan ini biasanya digunakan untuk kendaraan memutar balik dan terdapat pangkalan angkot di sekitarnya. Sisa ruang kosong

ini selain sebagai sirkulasi kendaraan digunakan oleh warga dan anak – anak sebagai tempat berkumpul, bersosialisasi, dan bermain. Lingkungan area tersebut, terdapat ruko dan kantor yang sudah tidak digunakan. Rata – rata anak menuju ke lokasi ini dengan cara berjalan, naik sepeda atau motor. Pada pagi dan siang hari, lokasi ini cenderung sepi dibandingkan dengan Area Taman Bermain karena puncak anak – anak bermain di sore hari.



Gambar 4 Kondisi Area Bersama

Sumber: Brillianty, 2021

Titik ketiga berada di area dekat sungai, lokasi ini merupakan sisa lahan yang berada di tepian Sungai Ciliwung menjadi satu – satunya ruang terbuka hijau dengan vegetasi. Lingkungan pada area ini, terdapat permukiman warga Cililitan di sepanjang jalan dan pabrik disebaliknya. Saat sore hari, area ini menjadi tempat paling banyak dikunjungi oleh masyarakat dari berbagai kalangan karena tempatnya yang mendukung untuk bersantai dengan *view* sungai. Rata – rata anak menuju tempat ini dengan cara berjalan kaki, bersepeda atau bermotor.



Gambar 5 Kondisi Area Dekat Sungai

Sumber: Brillianty, 2021

Ruang Bermain Anak di bawah Jembatan Kalibata

a. Area Taman Bermain



Gambar 6 Suasana Area Taman Bermain

Sumber: Brillianty, 2021

Pada area taman bermain menjadi tempat anak – anak bermain dengan umur kurang lebih 4 - 5 tahun yang perlu didampingi orang tua. Area tersebut memiliki fasilitas perosotan, ayunan, dan tangga majemuk yang membuat anak – anak menjadi lebih aktif dan saling berinteraksi dengan teman lainnya. Selain itu, terdapat tempat duduk, kolam kecil dan pagar dari bilah bambu dicat warna - warni yang menarik untuk anak - anak. Sayangnya,

tempat tersebut kurang ramah anak karena kondisinya yang kurang luas, berdebu, dan dominan perkerasan sehingga minim vegetasi serta kurang hijau.

Jenis permainan yang tersedia terlalu sedikit dan tempat duduk dari beton memiliki sudut tajam sangat berbahaya bagi anak – anak. Pembatas atau pagar dari bilah bambu masih terdapat celah untuk ke luar dan ketinggian lantai beton cukup tinggi bagi anak yang berisiko menyebabkan terjatuh, selain itu terdapat saluran air atau selokan kecil di tengah area bermain yang dapat membuat anak – anak tersandung. Hal ini menyebabkan menurunnya minat anak – anak lain untuk bermain di area tersebut karena keleluasaan mereka bermain menjadi berkurang sehingga lebih memilih bermain di area lainnya.

Selain bermain di taman bermain, biasanya mereka bermain di sekitar area tersebut menggunakan sirkulasi jalan yang biasa dilalui kendaraan besar karena dekat dengan pabrik untuk bermain sepeda, memainkan permainan tradisional tembakan dari bambu, dan berlarian. Hal ini terjadi akibat dari keterbatasan ruang bermain yang ada hingga membahayakan keselamatan mereka. Waktu anak – anak menggunakan area ini biasanya sore dan malam hari. Pada pagi hari, tempat ini digunakan untuk bermain namun tidak seramai waktu sore dan malam, sedangkan siang hari area ini tidak digunakan bermain.

b. Area Bersama



Gambar 7 Suasana Area Bersama

Sumber: Brillianty, 2021

Pada area bersama ini, sebenarnya merupakan sirkulasi kendaraan untuk memutar balik yang memiliki lahan luas dengan aspal. Namun, banyak anak – anak yang memanfaatkannya untuk bermain, seperti sekelompok anak laki – laki bermain bola, sekumpulan anak perempuan maupun laki – laki yang bersepeda, dan berlarian. Tidak hanya anak – anak, terdapat rombongan bapak – bapak dan pemuda berkumpul bermain catur. Area tersebut juga menjadi tempat para pedagang berjualan aneka jajanan (cilor, cimol, tahu bulat, dll.) kesukaan anak - anak yang menjadi salah satu daya tarik mereka bermain di sekitarnya. Selain memiliki area yang luas untuk mereka leluasa bermain dan ramai pedagang, lokasinya yang sejuk karena dekat sungai dan naungan dari jembatan itu sendiri mereka dapat tetap dapat bermain apabila hujan atau panas terik matahari.

Namun, kegiatan anak – anak bermain di area tersebut dapat mengganggu sirkulasi kendaraan dan para pejalan kaki yang ingin melintasi jalan tersebut. Selain melambungnya bola yang dapat membahayakan pengendara, keselamatan anak – anak yang bermain di sekitarnya juga menjadi kurang aman. Hal ini, disebabkan dari kurangnya ruang bermain anak di area tersebut sehingga mereka membentuk spontanitas ruang untuk memenuhi kebutuhannya. Puncak waktu anak – anak bermain di area ini adalah sore hari sampai menjelang maghrib. Pada malam hari, area ini tidak digunakan bermain.

c. Area Dekat Sungai

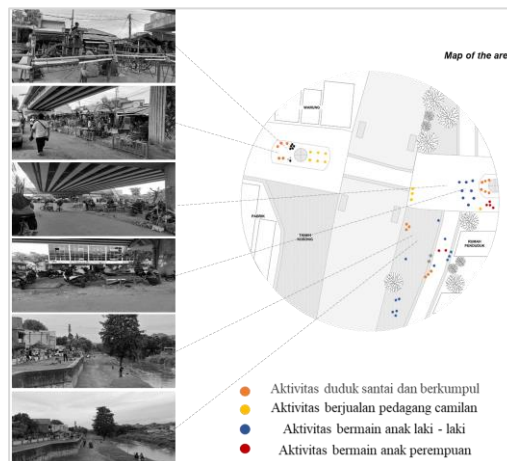


Gambar 8 Suasana Area Dekat Sungai
Sumber: Brillianty, 2021

Pada area dekat sungai, menjadi area yang digemari masyarakat. banyak dari berbagai kalangan terutama anak – anak yang bermain layangan, berolahraga, bersepeda, dan lain – lain. Selain itu, area ini juga digunakan untuk mereka bersantai karena memiliki ruang terbuka hijau dengan adanya elemen air dari aliran sungai, memberikan dampak psikologis yang menurut mereka dapat menjadi pemandangan menarik dan mendukung suasana mereka untuk bersantai. Selain itu, area tersebut mendapatkan aliran angin yang cukup kencang sehingga udaranya yang sejuk dimanfaatkan bermain layangan. Lokasi ini juga memberikan kenyamanan untuk bersepeda maupun berolahraga di sepanjang jalan tepi sungai.

Kurang tersedianya ruang bermain anak menyebabkan area ini menjadi salah satu alternatif mereka untuk bermain karena suasana alamnya yang mendukung padahal area ini cukup berbahaya bagi anak – anak apabila hujan deras karena sering terjadinya banjir dan untuk bermain di area tersebut perlunya pengawasan orang tua dan masyarakat karena beresiko terjatuh ke sungai. Waktu anak – anak bermain di area ini adalah dari siang hari sampai menjelang maghrib. Pada malam hari, area ini tidak digunakan bermain.

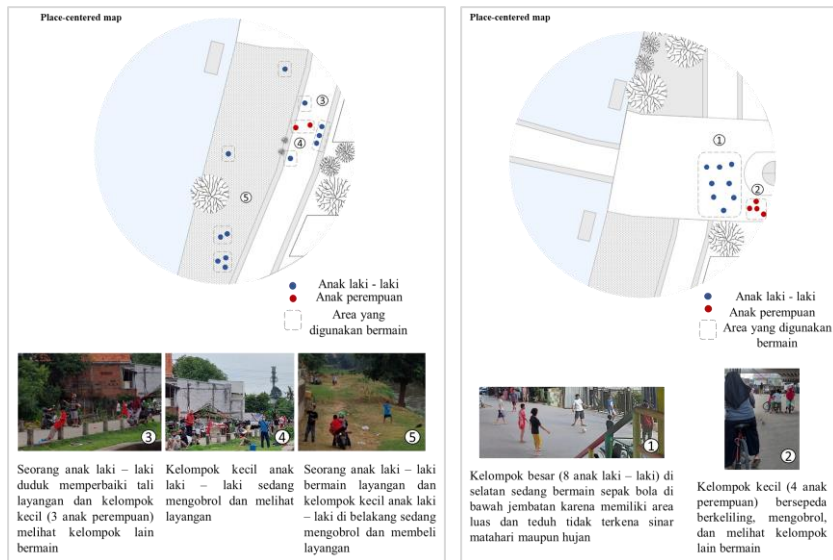
Mapping



Gambar 9 Analisis *Mapping*
Sumber: Brillianty, 2021

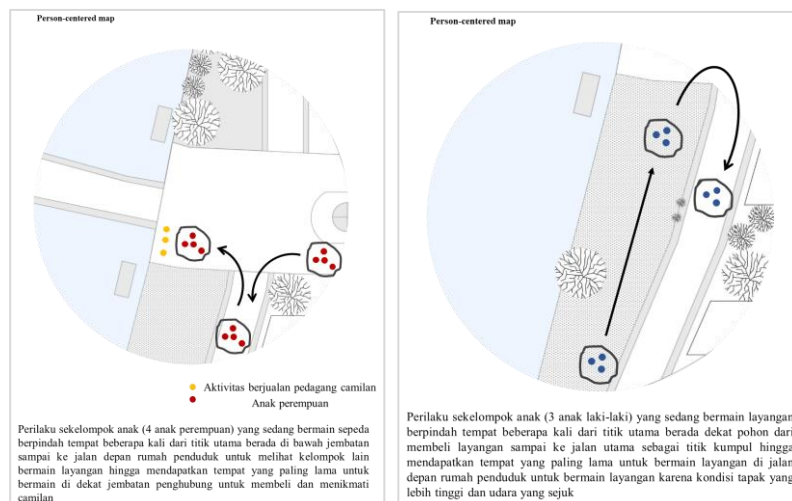
Area – area ini merupakan ruang bermain anak yang berada di bawah Jembatan Kalibata dengan adanya bangunan – bangunan sekitar seperti permukiman warga, pabrik, ruko, dan sebagainya. Bangunan tersebut mendukung suasana dari memunculkan keramaian sehingga tempat tersebut tetap aktif. Kemudian elemen – elemen yang ada di area tersebut secara alami yaitu adanya vegetasi, aliran air dari sungai, dan tanah untuk mendukung mereka bermain dengan menerima udara dan suasana yang sehat. Sedangkan secara buatan area tersebut terdapat beton, aspal, lampu dan sebagainya berkontribusi dalam mendukung mereka bermain dengan leluasa seperti bermain bola atau bersepeda.

Selain elemen fisik dari lingkungan di lokasi, aktivitas dari pola tersebut menunjukkan bahwa pedagang juga dominan berperan dalam meramaikan pembentukan ruang karena menarik perhatian anak – anak untuk berkegiatan membeli atau bermain di sekitarnya.



Gambar 10 Analisis Place-centered Map
 Sumber: Brillianty, 2021

Pada Area Bersama, terdapat sekelompok anak yang terdiri dari 8 anak laki – laki sedang bermain bola di bawah jembatan dengan memanfaatkan lahan luas yang ada. Sekelompok 4 anak perempuan sedang bersepeda dan melihat kelompok anak lainnya bermain. Sedangkan pada Area Dekat Sungai, terdapat seorang anak laki – laki yang tersebar sedang bermain layangan dan kelompok kecil anak perempuan melihat kelompok lainnya bermain. Berdasarkan pemetaan tersebut, terlihat bahwa lebih banyak anak – anak gemar bermain di lahan hijau dekat dengan sungai. Akan tetapi, tidak sedikit yang memanfaatkan lahan luas di Area Bersama untuk bermain secara berkelompok besar atau anggota yang lebih dari tiga anak.



Gambar 11 Analisis Person-centered Map
 Sumber: Brillianty, 2021

Pada area ini dilakukan pengamatan perilaku sekelompok 4 anak perempuan yang bermain sepeda, mereka berpindah beberapa kali dari titik utama di Area Bersama berada

di bawah jembatan sampai ke jalan Area Dekat Sungai untuk melihat anak – anak lainnya bermain layangan hingga mendapat tempat yang paling lama mereka untuk bermain, yakni di dekat jembatan penghubung untuk menghampiri dan membeli dari pedagang. Sedangkan untuk perilaku sekelompok 3 anak laki – laki yang sedang bermain layangan, mereka berpindah beberapa kali dari titik utama berada di dekat pohon setelah membeli layangan dari pedagang dan mereka berpindah ke titik kumpul hingga mendapat tempat yang paling lama untuk bermain layangan, yakni di jalan aspal dekat sungai dengan kondisi tapak yang lebih tinggi untuk mendapatkan angin.

TEMUAN

a. Faktor terbentuknya *placemaking* di bawah Jembatan Kalibata

Dari analisis dan pembahasan terbentuknya *placemaking* yaitu memiliki lahan luas, adanya peneduh alami maupun buatan seperti pohon dan bawah jembatan untuk berteduh, adanya aktivitas manusia yang menjadi identitas tempat tersebut secara terus-menerus, adanya sekelompok atau komunitas menjadi perhatian pengunjung lainnya untuk bergabung.

Tabel 1. Faktor terbentuknya *placemaking* di bawah Jembatan Kalibata

Faktor terbentuknya <i>placemaking</i>	Keterangan
Faktor lahan luas	Lahan luas dapat memberikan keleluasaan anak bermain secara puas tanpa takut merusak fasilitas yang berada di sekitarnya
Faktor elemen peneduh	Peneduh seperti pohon rindang dan naungan yang terbentuk dari jembatan memberikan kenyamanan anak – anak bermain terlindungi dari air hujan dan terik matahari
Faktor aktivitas	Aktivitas yang sama dan dilakukan secara terus menerus akan menjadikan identitas tempat itu sendiri
Faktor keramaian	Keramaian menjadi daya tarik pengunjung lainnya untuk bergabung dan dapat membentuk <i>defensible space</i> sehingga keamanan anak bermain dapat terpantau

b. Faktor ruang yang terbentuk dapat dimaknai sebagai ruang bermain

Dari observasi dan hasil penelitian yaitu (1) adanya alat permainan (2) tersedia ruang yang alami / natural (tumbuhan, air, dll.) dan perkerasan (aspal / beton) untuk mereka bermain bola, berlari, bersepeda, dsb. (3) banyak dikunjungi anak- anak seusianya

Tabel 2. Faktor ruang yang terbentuk dapat dimaknai sebagai ruang bermain

Faktor dimaknai ruang bermain	Keterangan
Alat permainan	Alat permainan menjadi daya tarik dan kegembiraan anak – anak bermain menjadi meningkat dengan adanya alat permainan menjadi penanda

	bahwa tempat tersebut adalah area untuk bermain
Elemen alami dan buatan	Elemen alami memberikan udara yang baik dan kesehatan bagi anak. Biasanya anak akan tertarik dengan elemen - elemen alam, salah satunya adalah air sedangkan buatan menjadi penunjang anak bermain disaat membutuhkan lahan dengan perkerasan seperti untuk bermain sepeda
Interaksi sosial seusianya	Adanya anak - anak lain seusianya menimbulkan interaksi antar sesamanya untuk berteman, berkenalan, dan bersosialisasi

c. Faktor - faktor atau elemen yang meningkatkan kualitas *placemaking* ruang bermain anak di bawah Jembatan Kalibata

Faktor - factor tersebut adalah (1) fasilitas yang mendukung seperti alat permainan untuk anak (2) kenyamanan seperti adanya tempat duduk, kolam, dan pemeliharaan (3) kemudahan sirkulasi atau aksesibilitas (4) sosialibilitas (5) suasana atau adanya daya tarik seperti view sungai (5) tersedia ruang untuk aktivitas yang dinamis.

Tabel 3. Faktor meningkatkan kualitas *placemaking* di bawah Jembatan Kalibata

Faktor kualitas <i>placemaking</i> meningkat	Keterangan
Alat permainan	Adanya alat permainan yang mendukung agar menarik perhatian anak untuk bermain di area tersebut
Elemen alami dan buatan	Elemen alami seperti air, vegetasi, dan sebagainya dapat menstimulasi anak sedangkan buatan seperti tempat duduk dapat memenuhi kebutuhan kenyamanan anak
Sirkulasi dan aksesibilitas	Sirkulasi yang mudah dijangkau dan dekat akan meningkatkan efektivitas waktu
Sosiabilitas	Sosiabilitas dapat menarik anak - anak karena memberikan suasana yang bersahabat dan ramah
Daya tarik secara inderawi	Daya tarik inderawi seperti terdapat <i>view</i> , aroma dan tingkat kebisingan yang nyaman akan berdampak langsung pada anak - anak yang menikmati
Dinamis	Karakter anak yang masih dalam masa perkembangannya akan lebih menyukai permainan yang dinamis dan beraktivitas kesana - kemari

KESIMPULAN

Penelitian terkait *placemaking* yang terbentuk di bawah Jembatan Kalibata Jakarta Selatan bahwa akibat dari pembangunan di perkotaan menyebabkan keterbatasan lahan yang ada sehingga respon masyarakat mengalihkan fungsi lahan yang digunakan untuk berbagai kegiatan dalam memenuhi kebutuhan, salah satunya adalah tempat bermain anak untuk bermain bola, berlarian, bermain layangan, dll. Spontanitas ruang yang terbentuk di bawah jembatan masing - masing lokasi memiliki perbedaan kondisi, suasana, dan daya tarik tersendiri untuk anak - anak bermain. Puncak anak - anak bermain yakni pada sore hari. Faktor - faktor dan elemen - elemen yang membentuk *placemaking* sebagai ruang bermain anak di bawah Jembatan Kalibata dalam temuan pada penelitian ini, yaitu faktor lahan luas, adanya elemen peneduh, terdapat kesamaan aktivitas yang dilakukan secara terus - menerus, faktor keramaian sebagai daya tarik serta membentuk *defensible space*. Selain itu, faktor - faktor dan elemen - elemen dapat dimaknai sebagai ruang bermain anak di bawah jembatan, yaitu adanya alat permainan, terdapat elemen alami (vegetasi, air, tanah, dll.) dan buatan (aspal, bangku, meja, dll.), dan interaksi sosial seusiaanya untuk bersosialisasi.

Faktor - faktor atau elemen yang meningkatkan kualitas *placemaking* ruang bermain anak di bawah Jembatan Kalibata, yaitu alat permainan yang mendukung, elemen alami dan buatan yang dapat menstimulasi dan memenuhi kebutuhan kenyamanan anak bermain, sirkulasi dan aksesibilitas yang mudah dijangkau, sosiabilitas yang memberikan suasana bersahabat dan ramah, kemudian daya tarik secara inderawi untuk kenyamanan kebisingan, aroma, *view*, dll. dan dinamis yang mendorong anak bermain aktif di masa perkembangannya. Dengan adanya faktor - faktor dan elemen - elemen dalam terbentuknya *placemaking* di bawah Jembatan Kalibata dapat menemukan bahwa tidak hanya faktor atau elemen pada *hardscape* dan *softscape* yang berperan dalam meningkatkan ruang bermain anak di bawah jembatan tetapi juga peran masyarakat dalam berinteraksi dan bersosialisasi dapat mempengaruhi perilaku, kenyamanan, serta keselamatan dalam mendukung kegiatan anak bermain terutama di perkotaan agar ramah anak, sehingga diharapkan pada penelitian berikutnya dapat dilakukan terkait *placemaking* ruang bermain anak di bawah Jembatan Kalibata yang lebih mendetail dan merekomendasikan pengembangan kajian sebagai acuan pembangunan fasilitas ruang publik yang mendukung masyarakat terutama anak - anak dalam bermain dengan standarisasi yang mencakupi nilai kenyamanan dan keamanan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Rapaport, R. (1998). Kaplan McLaughlin Diaz, *Placemaking: Innovation and Individuality*. Massachusetts: Rockport

Saputra, Wahyu. (2019). *Persepsi Pengguna Terhadap Kualitas Ruang Terbuka Publik Pelataran Masjid Gedhe Kauman Melalui Pendekatan Placemaking*. Jurnal Arsitektur dan Perencanaan, 2(1), 1-16.

Sukasta, Kariza. (2020). *Placemaking in Tanah Abang: Between Dimensions and Intensity of Pedestrian Ways*. International Journal on Livable Space, 5(1), 1-10.

Iswinarti. (2015). *Permainan Anak Prasekolah di Perkotaan, Pedesaan, dan Perumahan*. Psychology Forum UMM.

Widyawati, Laksmiastari. (2015). *PENILAIAN RUANG BERMAIN ANAK DI KOTA DEPOK SEBAGAI SALAH SATU INDIKATOR TERCAPAINYA KOTA LAYAK ANAK*. Faktor Exacta. (lppmunindra.ac.id)

Victorya T, Patrani, dkk. (2016). *Placemaking Ruang Jalan Koridor Komersial Kota Surakarta*. Jurnal Arsitektura, 14(2), 1-5.

Hidayatullah, Ahmad. (2018). *Desain Kota Ramah Anak Perspektif Pendidikan Lingkungan (Studi Kasus Kota Semarang)*". Journal of Biology and Applied Biology.

Warsilah, Henny. (2017). *PLACEMAKING PROCESS, CULTURAL AND IDENTITY FORMATION OF COMMUNITY IN URBAN COASTAL AREA: Case Community of Kenjeran and Bulak Surabaya, Indonesia*. LIPI.

Herwangi, Yogi. Wihardyanto, Dimas. (2009) "*Ruang Bermain di Perkotaan: Karakteristik Bermain dan Tempat Bermain Anak – anak di Kawasan Padat Penduduk Kasus Kelurahan Cokrodiningratan, Yogyakarta*". Makalah Seminar Nasional.

Luru, Lestari. (2018). *Identifikasi Ruang Bermain Anak di Permukiman Kampung Deret RT 14 Dan Non Deret RT 13, Kelurahan Tanah Tinggi, Jakarta Pusat, Urbanisasi dan Perkembangan Perkotaan, Jakarta Indonesia*, Badan penerbit Universitas Trisakti

Priyanto, (2014) *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*, Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02/Tahun XVIII/November 2014, Yogyakarta, Penerbit Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta

Wonoseputro, *Ruang Publik Sebagai Tempat Bermain Bagi Anak Anak, Studi Kasus Pengembangan "The Urban Zoo" bagi Kawasan Pecinan di Singapura, Surabaya*, Penerbit Universitas Kristen Petra.