

RUANG BERMAIN AIR UNTUK ANAK YANG AMAN DI OBJEK WISATA UMBUL PALEM POLANHARJO, KLATEN

Nabiela Salma Fasya, dan Rini Darmawati²
¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia
¹Surel: 19512176@students.uui.ac.id

ABSTRAK: Taman bermain air yang sangat diminati di Kabupaten Klaten berupa objek wisata umbul. Umbul merupakan kolam air terbuka menyajikan alam dipadukan dengan komponen buatan lainnya. Sebagai tempat terbuka seringkali umbul menjadi tempat yang kurang aman. Selain itu umbul menjadi tempat populer yang ramai, dituntut untuk dapat memenuhi kebutuhan pengunjung dengan berbagai fasilitasnya. Salah satunya Umbul Palem yang terletak di Polanharjo, Klaten sebagai kolam tempat bermain air yang paling luas dan ramai pengunjung diantara umbul lainnya yang berada di sekitarnya. Tempat bermain air yang kurang aman dan bervariasi bagi anak-anak. Tujuan dilakukan penelitian, untuk mengetahui pola placemaking ruang bermain air dari anak-anak dengan komponen pendukungnya. Metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data berupa metode deskriptif kualitatif, menjelaskan kondisi dan situasi terkait ruang bermain air. Sedangkan, untuk memperoleh data dilakukan metode dengan cara observasi, wawancara, melakukan dokumentasi untuk merekam kondisi ruang bermain air kemudian mengolah data dengan place-centered mapping dan studi literatur. Berdasarkan observasi di lapangan dan wawancara pada ruang bermain air di Umbul Palem Polanharjo, aktivitas anak-anak suka bergerak dengan bebas berlarian, sering terjadi kecelakaan jatuh dan tergelincir karena kondisi permukaan ruang yang basah. Selain itu, tempat bermain yang ramai tetapi memiliki sedikit wahana permainan, sehingga anak bermain harus mengantri untuk memakai alat permainan.

Kata kunci: anak, keamanan, ruang bermain air, wahana permainan

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Salah satu upaya memajukan perkembangan daerah dilakukan dengan mendongkrak potensi yang berada di daerah tersebut, yaitu berupa dari sektor pariwisata. Sektor pariwisata dapat membantu mengangkat popularitas suatu daerah, sehingga daerah tersebut berkembang dengan memajukan pariwisata dan perekonomian. Berbagai objek wisata yang dipamerkan dapat berupa wahana edukasi, wahana bermain, bahkan area komersil tempat makan. Lokasi objek wisata tersebar, yang dapat ditemukan di area perkotaan bahkan sampai tempat yang sulit dijangkau dengan kendaraan. Kondisi tersebut tidak membuat objek wisata kurang pengunjung. Hal tersebut justru mendatangkan pengunjung, karena rasa penasaran yang tumbuh.

Kota Klaten sebagai tempat tujuan berwisata dari beberapa daerah. Salah satunya daerah Polanharjo, yaitu objek wisata air dapat ditemukan di sepanjang jalan. Objek wisata air yang terdapat di daerah tersebut berupa kolam air dan kolam pemancingan (Wikipedia, Objek Wisata, 2021). Selain sebagai objek wisata, beberapa fasilitas lainnya juga tersedia di sekitar objek wisata tersebut. Pengunjung objek wisata di Umbul Polanharjo tidak hanya dari kalangan anak-anak melainkan dewasa, dan lansia. Objek wisata bermain air menjadi salah satu destinasi yang disukai oleh anak-anak. Salah satunya umbul Palem yang memiliki area paling luas dan ramai pengunjung diantara umbul lainnya yang berada di Polanharjo.

Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan:

1. Memberikan pengetahuan tentang wahana permainan yang cocok untuk ruang bermain air sesuai tumbuh kembang anak-anak.
2. Memberikan gambaran ruang bermain air yang aman untuk anak-anak melalui elemen pendukung bermain dan ruang pengawasan.

STUDI PUSTAKA

1. Teori Tentang Anak

1.1 Pengertian Anak

Anak merupakan semua orang yang memiliki umur dibawah 18 tahun bahkan anak yang masih didalam kandungan. Anak merupakan orang laki-laki maupun perempuan yang masih kecil, masih dibawah umur yang belum memperlihatkan sikap dan perilaku seperti orang dewasa (Wikipedia, Anak, 2021).

1.2 Masa Perkembangan Anak

Charlotte Buhler mengatakan masa perkembangan yang terjadi pada anak dibagi (Latuaji, 2008):

- a. Tahap pertama (0-1 tahun): waktu untuk anak berkenalan dan memahami benda objek yang berada diluar kita.
- b. Tahap kedua (2-4 tahun): waktu berkenalan dengan objektif dunianya sendiri yang ada di luar yang diikuti penjiwaan objektif tersebut.
- c. Tahap ketiga (5-8 tahun): waktu untuk bersosialisasi bagi anak-anak dan berkenalan dengan sendirinya di masyarakat. Anak-anak mulai mempelajari mengenali apa yang ada di dunia secara objektif.
- d. Tahap keempat (9-11 tahun): waktu anak-anak bersekolah dengan jenjang yang masih rendah. Rasa keingintahuan telah muncul, anak-anak mencoba melakukan penyelidikan, bereksperimen dan berpetualangan.
- e. Tahap kelima (14-19 tahun): waktu anak-anak mencapai gabungan sikap batin dengan sikap diluar yang dikenali secara objektif.

1.3 Perkembangan Anak

Perkembangan anak disebabkan oleh 2 perubahan, yaitu perubahan kualitatif dan kuantitatif. Perubahan kuantitatif merupakan transformasi yang dirasakan anak anak dan dapat dilihat melalui perubahan fisiknya (berat badan, tinggi badan). Perubahan kualitatif merupakan transformasi yang tidak dapat dilihat seperti bertambah cerdas, dan aktif. (Azizah, Nur, Richval, & Asef, 2018) Aspek perkembangan anak dibagi menjadi (Hutapea, Razziati, & Sujudwijono, 2015):

- a. Perkembangan fisik, berupa tumbuh dan kembang yang terjadi pada fisik dan motorik anak. Berbagai hal yang dapat dilakukan anak-anak sesuai kemampuannya sendiri (percaya diri)
- b. Perkembangan intelektual, anak-anak mempelajari, mengenali, dan menginginkan benda yang ada disekitarnya yang dipakai di setiap hari. Anak-anak mulai memilah sesuai apa yang disukai.
- c. Perkembangan kepribadian dan sosial, anak-anak belajar dan mengerti betapa pentingnya untuk menghargai satu sama lain, bersosialisasi, berkomunikasi yang baik.

Dalam ruang bermain anak, alat permainan sebagai komponen pelengkap yang membantu dalam pola perkembangan anak-anak (Pradyasari & Yunia, 2021). Sebagai contoh permainan jembatan atau hal yang berbau memanjat dapat melatih perkembangan

fisik melalui rasa percaya diri. Permainan prosotan mengajarkan anak-anak untuk menuruni atau memilih tidak karena rasa takut (intelektual). Prosotan mengajarkan anak untuk berani dalam mengambil keputusan. Area berair mengajarkan anak untuk berani akan kedalaman, dan membantu tumbuh kembang anak dalam segi fisik tubuh (TK&PLB, 2021).

2. Teori tentang ruang bermain air

2.1 Pengertian ruang bermain air

Tempat bermain air merupakan tempat rekreasi permainan dengan fasilitasnya yang menggunakan elemen alam berupa air. Banyak orang mengenalnya dengan istilah waterpark. Waterpark merupakan wahana rekreasi yang menggunakan elemen alam berupa air dengan sistem pengaplikasian *engineed water pleasure* (Kulinan & Senja, 2020).

2.2 Klasifikasi bermain air

Ruang bermain air dibedakan menurut jenisnya, yaitu (Kulinan & Senja, 2020):

- a. Ruang bermain air indoor, merupakan tempat bermain air yang berada didalam ruangan sehingga memungkinkan untuk beroperasi dalam waktu tertentu dengan berbagai kondisi cuaca.
- b. Ruang bermain outdoor, merupakan tempat bermain air yang berada diluar ruangan. Biasanya dalam bentuk kolam renang terbuka yang langsung dapat melihat kondisi lingkungan sekitar. Ruang bermain menerima sirkulasi angin dan matahari secara langsung.

3. Teori keamanan ruang bermain air

3.1 Komponen keamanan ruang bermain air

Menurut U.S Consumer Product Safety Commission, dalam merancang ruang bermain anak ada hal-hal yang harus diperhatikan guna menciptakan ruang bermain yang aman antara lain (Hutapea, Razziati, & Sujudwijono, 2015):

a. Pemilihan lokasi

Komponen dalam ruang bermain yang harus mendapatkan perhatian khusus berupa akses, tipografi, unsur alam, area atau ruang aktivitas dan sirkulasi jalan.

b. Lokasi penempatan.

Zona bermain anak dan permainan yang dipakai pastinya bermacam variasinya yang digunakan anak-anak. Anak-anak akan memilih menyukai bermain sendiri atau bermain berkelompok bersama teman-temannya. State Government of Victoria mengatakan ruang bermain dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu *quite play area*, *active play area*, dan *natural area*.

c. Pemisah

Pemisahan ruang bermain anak berdasarkan usia. Pembeda dapat berupa ruang bermain anak umur 2-5 tahun dipisahkan dengan anak umur 6-12 tahun dan atau dipisahkan untuk tempat dewasa.

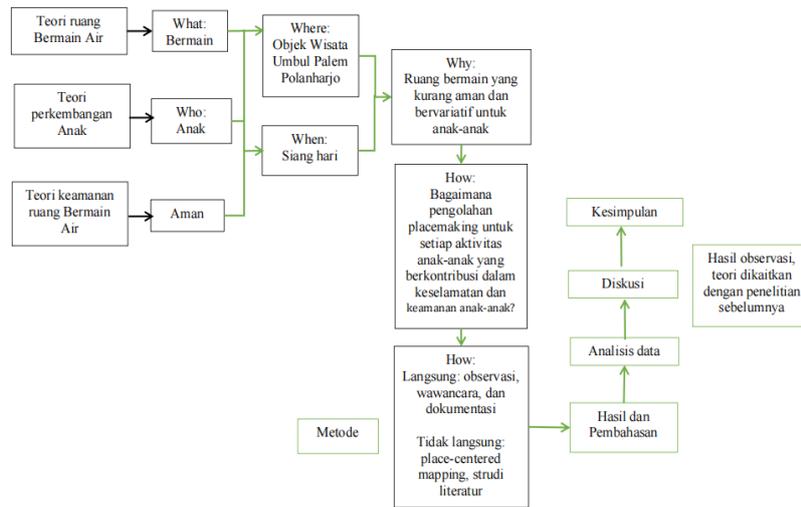
d. Konstruksi

Dalam ruang bermain anak perlu diperhatikan proses pembangunannya. Sudut-sudut yang tidak ramah anak dapat membahayakan dalam aktivitasnya. Selain itu, material dan sambungan dapat diperhatikan agar anak-anak aman dalam bermain (Aryanti, 2018).

e. Pengawasan

Saat berada di ruang bermain, sering melihat terjadinya kecelakaan yang dialami anak-anak. Keadaan ruang bermain harus dapat diawasi oleh orang dewasa. Dengan cara yang dapat dilakukan mengadakan area tunggu yang berdekatan dengan area ruang bermain anak.

METODE



Gambar 2 Kerangka berpikir
Sumber: Penulis, 2022

1. Lokasi penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Objek Wisata “Umbul Palem” Dusun Ponggok, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten.

2. Populasi dan subjek penelitian

Populasi penelitian ini berupa tempat bermain air yang digunakan anak-anak di dalam Umbul Palem. Sampel penelitian yang digunakan, yaitu: a. ruang bermain air anak untuk umur 5-10 tahun. b. minimal frekuensi penggunaannya 1 kali dalam seminggu. c. kelompok anak-anak terdiri antara 2-5 anak dengan kategori laki-laki dan perempuan.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menggunakan kamera, dan alat tulis. Kamera untuk mendokumentasikan aktivitas yang terjadi di Umbul Palem. Alat tulis untuk mencatat hasil wawancara.

4. Cara Pengumpulan data dan analisis data

Pengambilan data dilakukan dengan metode observasi, dokumentasi, dan wawancara. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan metode behavioral mapping (*place-centered mapping*) dan studi literatur.

5. Variabel

Tabel 1 Variabel penelitian

| Variabel | Sub Variabel | Parameter | Cara Pengumpulan Data |
|------------------------|------------------------------|--|---|
| Ruang bermain air | Kolam air | Anak bermain air dan wahana permainan | Observasi Wawancara Studi literatur |
| | Ruang tunggu untuk orang tua | Orang tua sebagai pengawas | Observasi Wawancara Studi literatur |
| Kolam bermain air anak | Elemen alam | Elemen yang digunakan anak dalam bermain | Observasi Wawancara Studi literatur |
| | Elemen buatan | Membantu tumbuh kembang anak melalui | Observasi Wawancara Studi literatur |

| | | | |
|------------------|--|---|---|
| | | perkembangan fisik, motorik, dan intelektual | |
| Wahana permainan | Prosotan Jembatan Panjatan | Membantu tumbuh kembang anak melalui perkembangan fisik, motorik, dan intelektual | Observasi Wawancara Studi literatur |
| Keamanan | Komponen pendukung ruang bermain yang aman | Material yang ramah untuk sirkulasi jalan | Observasi Wawancara Studi literatur |
| | Ruang tunggu orang tua | Area pengawasan anak-anak | Observasi Wawancara Studi literatur |

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran umbul palem



Gambar 3 Lokasi site
 Sumber: google maps,2021

Umbul Pelem Terletak di Polanharjo, Kabupaten Klaten. Berbatasan langsung dengan jalan raya, dan area persawahan yang luas di sekitarnya. Umbul Pelem mempunyai area yang luas.

1.1 Analisis ruang bermain

Umbul Pelem termasuk ruang bermain terbuka (outdoor) dengan berada di luar ruangan, Termasuk ruang bermain dengan menyediakan kolam terbuka yang langsung melihat lingkungan sekitar dengan menerima pencahayaan dan penghawaan secara langsung.

1.2 Analisis ruang



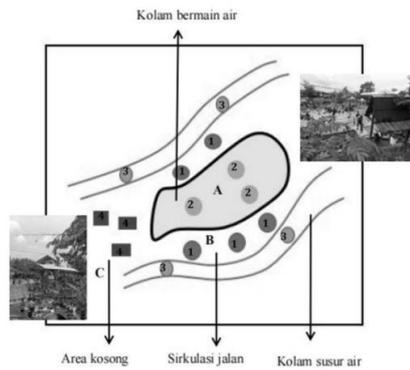
Gambar 4 Lokasi penempatan
 Sumber: google maps,2021

Umbul palem merupakan tempat bermain air tidak hanya dari kalangan anak-anak melainkan dewasa, dan lansia. Area ruang bermain di umbul palem dibedakan menjadi 3 area. *Active play area* untuk tempat bermain anak-anak, *quite play area* sebagai tempat

bermain usia dewasa keatas dan *natural area*, area bermain dengan elemen alam berupa air, bebatuan.

Kolam bermain untuk anak-anak diapit dengan kolam bermain untuk usia dewasa keatas. Untuk penelitian ini membahas pada *active play area* dimana sebagai tempat bermain air untuk anak-anak.

2. Behavioral mapping Eksisting



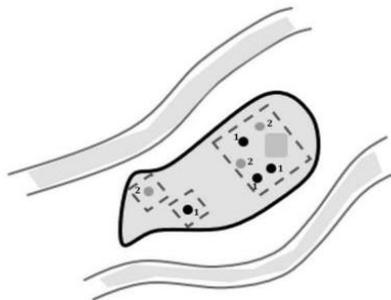
- ① Perilaku berlari-lari
- ② Aktivitas anak bermain air
- ③ Aktivitas anak dan dewasa bermain
- ④ Perilaku orang dewasa mengamati

Gambar 5 Place-centered mapping

Sumber: Penulis, 2021

Pada area ruang bermain air, pengguna ruang bermain terdiri atas anak-anak yang sedang bermain dan orang dewasa atau orang tua yang mengamati anak-anaknya bermain.

3. Behavioral mapping zona A



- ① Anak laki laki
- ② Anak perempuan
- Area yang digunakan
- Wahana permainan

Gambar 6 Place-centered mapping

Sumber: Penulis, 2021

3.1 Analisis Aktivitas

a. Bermain wahana permainan



Gambar 7 Anak-anak bermain wahana

Sumber: Penulis, 2021

Anak-anak secara berkelompok terdiri dari 2 anak perempuan dan 3 anak laki-laki bermain mendekati wahana permainan. Wahana permainan hanya satu, mereka bermain secara bergiliran dengan cara mengantri dengan anak lainnya. Anak-anak hingga berkumpul mendekati wahana permainan dan menjadi ramai sehingga harus menunggu. Wahana permainan yang digunakan berupa perosotan dan jembatan.

b. Bermain air secara individu



Gambar 8 Anak-anak bermain secara individu
Sumber: Penulis, 2021

Aktivitas anak yang dilakukan bermain secara individu. Anak dengan sendirinya bermain dengan air, menjauh dari wahana permainan. Dari hasil wawancara, anak-anak menjauh dari wahana permainan karena tempat yang ramai dan harus mengantri di wahana permainan sehingga membuat anak bosan dan memilih bermain sendiri.

3.2 Diskusi

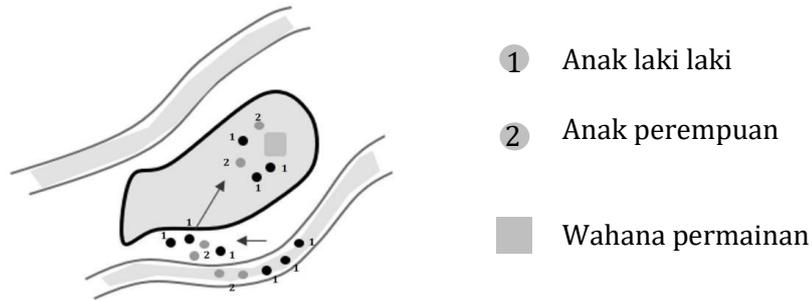
Ruang bermain dibutuhkan penambahan wahana permainan yang bervariasi, sehingga anak-anak tidak cepat bosan dan dapat dimainkan dengan jumlah anak yang banyak. Menurut kajian studi pustaka, alat permainan untuk wahana permainan dapat membantu perkembangan anak. Pemilihan permainan yang ditambahkan, seperti:

a. Wahana panjat memanjat, mengajarkan kepada anak-anak untuk menumbuhkan rasa percaya diri, mengalahkan rasa takut. Melatih anak-anak untuk bergerak secara motorik melalui tubuhnya.

Wahana jembatan goyang, melatih anak-anak untuk memutuskan melakukan keinginannya atau tidak karena permainannya membutuhkan keberanian. Membantu mengembangkan intelektual anak-anak.

c. Wahana ayunan, memberikan kesenangan yang lebih kepada kepekaan rasa juga bermanfaat sebagai media bersosialisasi.

4. Behavioral mapping zona B



Gambar 9 Behavioral mapping zona B
Sumber: Penulis 2021

4.1 Analisis aktivitas



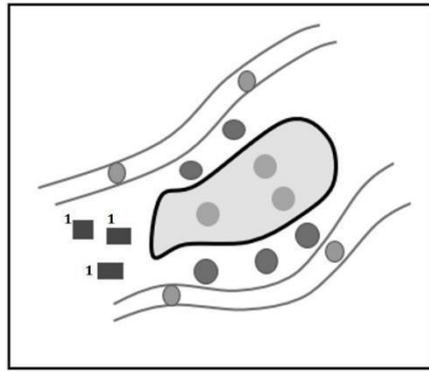
Gambar 10 Material paving block untuk sirkulasi jalan
Sumber: Penulis, 2021

Anak-anak bermain dan bergerak menempati satu tempat dan berpindah ke tempat lain. Berpindah dengan cara berlari-lari, berjalan. Melewati sirkulasi jalan yang ada disekitar tempat bermain air dan wahana permainan. Dengan kondisi sirkulasi jalan basah dikarenakan terkena air dari kolam tempat bermain air, membuat anak-anak tergelincir dan jatuh. Material sirkulasi jalan berupa paving block.

4.2 Diskusi

Untuk menyelesaikan permasalahan penggantian material pada sirkulasi jalan dapat dilakukan dengan material yang mudah menyerap air. Material tersebut dapat berupa beton, batu alam, keramik. Material tersebut dapat dipadukan dengan elemen alami berupa rumput hijau. Rumput memiliki sifat mudah menyerap air. Kondisi sirkulasi jalan dapat ditambahkan vegetasi sebagai perindang ruang bermain air dan pembatas antar area bermain.

5. Behavioral mapping zona C



Perilaku orang
1 ■ dewasa (orang tua)
mengamati anak-anak

Gambar 11 Person-centered mapping

Sumber: Penulis, 2021

5.1 Analisis Aktivitas



Gambar 12 Aktivitas orang dewasa mengamati

Sumber: Penulis, 2021

Aktivitas orang dewasa melakukan pengawasan di dekat ruang bermain anak, dengan cara orang tua anak-anak duduk di area kosong berpasir untuk menunggu anak-anaknya yang sedang bermain. Area tunggu dan mengawasi jauh dari ruang bermain anak sehingga orang dewasa menggelar tikar sebagai tempat duduk.

5.2 Diskusi

Pengawasan anak-anak saat bermain di ruang bermain air sangat penting, karena berguna untuk mengurangi hal-hal buruk yang dikhawatirkan orang tua mereka. Dibutuhkan ruang tunggu di sekitar ruang bermain anak, ruang tunggu yang sederhana menerima pencahayaan dan penghawaan alami yang baik. Penghawaan ini diperlukan untuk kenyamanan pengguna saat menggunakan ruang tersebut.

KESIMPULAN

Dari hasil pengamatan penelitian diatas, diambil kesimpulan bahwa anak-anak membutuhkan ruang bermain yang menghindari kondisi berikut.

1. Wahana permainan yang ada di ruang bermain hanya sedikit, dengan intensitas jumlah anak yang banyak sehingga tidak sebanding. Untuk bermain anak-anak secara bergiliran dengan cara mengantri dengan anak lainnya. Ruang bermain air anak-anak membutuhkan penambahan alat permainan yang bervariasi jenisnya.
2. Anak-anak di ruang bermain air umbul palem menyukai berlari-larian di sirkulasi jalan di ruang bermain air tersebut. Sering terjadi kecelakaan, anak-anak mudah jatuh dikarenakan kondisi sirkulasi jalan yang basah akibat material sirkulasi yang tidak dapat menyerap air. Elemen yang dirasa dapat melukai atau menyakiti anak-anak dapat diantisipasi.
3. Anak-anak harus tetap dalam pengawasan orang dewasa khususnya orang tua mereka. Orang tua menunggu dan mengawasi jauh dari ruang bermain anak sehingga anak-anak jauh dari pengawasan. Cara yang dilakukan orang dewasa dengan menggelar tikar sebagai tempat duduk untuk membuat ruang tunggu sendiri. Penyelesaian masalah berupa tempat ruang tunggu untuk orang tua diberikan berdekatan dengan ruang bermain air yang dipakai anak-anak agar mudah dalam pengawasan.

REKOMENDASI

Penataan ruang bermain air pada Umbul Ponggok perlu diperhatikan dalam aspek kebutuhan penggunaannya. Fasilitas-fasilitas yang sesuai untuk anak-anak yaitu ruang bermain air yang dipenuhi wahana permainan yang tidak hanya sebagai tempat bermain anak-anak melainkan membantu tumbuh kembang anak-anak. Terdapat wahana panjat memanjat menumbuhkan rasa percaya diri melalui perkembangan motorik, ada wahana jembatan goyang melatih intelektual anak-anak. Selain dari segi fasilitas anak-anak, terdapat fasilitas untuk orang tua anak-anak dalam mengawasi pergerakan bermain. Tempat ruang tunggu untuk orang tua diberikan berdekatan dengan ruang bermain air yang dipakai anak-anak agar mudah dalam pengawasan. Ruang tunggu yang baik dari segi pencahayaan dan penghawaan alami guna kenyamanan pengguna. Untuk kenyamanan beraktivitas anak-anak, sirkulasi jalan untuk dapat diperhatikan dalam penggunaan material yang mudah menyerap air seperti beton, batu alam atau material alami berupa rumput-rumputan. Rumput dikategorikan material alami yang memiliki kemampuan penyerapan air yang baik dan dilengkapi dengan vegetasi sebagai perindang dan pembatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, Y. (2018). *Profil Keamanan Area Bermain Luar Ruangan Pada Taman Kanak-Kanak: Penelitian Mixed Methods Pada 12 Sekolah Taman Kanak-Kanak di Kota Tegal*. Repository UPI: S2 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Azizah, Nur, N., Richval, & Asef, A. (2018). Pertumbuhan dan Perkembangan Dalam Psikologi. *Pertumbuhan Dan Perkembangan Dalam Psikologi Perkembangan*, 1-13.
- Hutapea, C. R., Razziati, H. A., & Sujudwijono, N. (2015). Taman Bermain Anak dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan di Tarekot Malang. *Jurnal Mahasiswa Arsitektur*, 3, 5.
- Kulinan, & Senja, A. (2020). TA: Eco Advanture Aqua Park Dengan Penerapan Arsitektur Hi-Tech di Kota Baru Parahyangan. *Skripsi thesis, Institut Teknologi Nasional*, 14.
- Latuaji, P. (2008). *Pendekatan Morfologi Permainan pada Camp Permainan di Yogyakarta*. Yogyakarta: UAJY Library.
- Luru, M. N. (2018). Identifikasi Ruang Bermain Anak di Pemukiman Kampung Deret RT 14 RT 13, Kelurahan Tanah Tinggi, Jakarta Pusat. *Prosiding Seminar Kota Layak Huni*.
- Pradyasari, & Yunia, P. (2021). Evaluasi Faktor Keamanan Ruang dan Fasilitas Bermain Anak di Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution Kota Bandung. *Skripsi thesis, Institut Teknologi Nasional Bandung*, 9.
- TK&PLB, P. (2021, Oktober 30). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Berbagai Permainan*. Retrieved from <https://p4tktkplb.kemdikbud.go.id/meningkatkan-kreativitas-anak-usia-dini-melalui-berbagai-permainan/>
- Wikipedia. (2021, Oktober 18). *Anak*. Retrieved from <https://id.wikipedia.org/wiki/Anak>
- Wikipedia. (2021, Oktober 18). *Objek Wisata*. Retrieved from https://id.wikipedia.org/wiki/Objek_wisata