

## **PLACEMAKING RUANG BERMAIN ANAK DI BANTARAN SUNGAI MELAWI DI KECAMATAN NANGA PINOH KALIMANTAN BARAT**

Gusliaini Alifia Pambudi<sup>1</sup>, Rini Darmawanti<sup>2</sup>, Ayesha Putri<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

<sup>1</sup>Surel: [19512103@students.uii.ac.id](mailto:19512103@students.uii.ac.id)

**ABSTRAK:** Pemanfaatan bantaran sungai Pinoh di Kelurahan Serundung Permai, Kecamatan Nanga Pinoh, Kabupaten Melawi sebagai ruang bermain anak. Penciptaan ruang ini muncul atas kebutuhan ruang publik salah satunya ruang bermain anak ditengah keterbatasan masyarakat yang tinggal di permukiman tepian sungai Melawi. Keadaan bantaran sungai yang tergantung keadaan permukaan air menghasilkan perbedaan aktivitas bermain yang dilakukan ketika pasang dan surut. Penelitian ini menggunakan metode diskriptif kualitatif dan kuantitatif dalam upaya penggalian data dengan *place centered mapping*. Pemilihan lokasi penelitian di bantaran sungai Melawi Kelurahan Serundung Permai ini karena masih tingginya masyarakat yang menggantungkan kehidupan sehari-harinya pada sungai Melawi sehingga memiliki kepadatan yang cukup tinggi. Temuan dari penelitian ini memaparkan terkait perbedaan *placemaking* ruang bermain anak menghadirkan ruang-ruang interaksi yang berbeda disesuaikan dengan perbedaan kondisi dari permukaan air baik ketika surut maupun pasang.

**Kata kunci:** ruang bermain, anak, bantaran sungai, *place making*

### **PENDAHULUAN**

#### Latar Belakang

Kawasan Kabupaten Melawi merupakan kawasan yang dialiri dengan dua sungai sekaligus diantaranya Sungai Melawi dan Pinoh. Sungai Melawi yang menjadi sungai terpanjang kedua di provinsi Kalimantan Barat setelah sungai Kapuas sekaligus menjadi sungai terbesar di Kabupaten Melawi memiliki panjang 471 km dengan lebar rata-rata sepanjang 350 m (Okgarianda, Widodo, dan JOUR 2017). Sungai Melawi bagi masyarakat Kabupaten Melawi menjadi sumber kehidupan terutama masyarakat yang tinggal di tepian sepanjang aliran Sungai Melawi. Masyarakat yang tinggal di tepian sungai Melawi sangat menggantungkan kehidupannya pada sungai mulai dari kegiatan sehari hari seperti mandi, mencuci, bahkan untuk kebutuhan transportasi dan kegiatan bermain anak.

Kebutuhan masyarakat yang tinggi terhadap Sungai Melawi khususnya di Kelurahan Serundung Permai menjadi salah satu permukiman yang memiliki kepadatan yang cukup tinggi. Keterbatasan fasilitas publik yang berada di permukiman tepian Sungai Melawi menjadi salah satu permasalahan yang sudah seharusnya dapat dipenuhi. Gehl memaparkan dalam bukunya *Life Between Buildings* bahwa kegiatan sosial adalah kegiatan seseorang yang dilakukan di luar rumah dan bergantung terhadap kualitas dari ruang terbuka publiknya (Gehl 1987). Berbagai kegiatan yang dilakukan berhubungan dengan keberadaan orang lain di tempat tersebut mulai dari bercerita, bermain atau hanya saling menyapa dan bisa saja hanya interaksi pasif seperti duduk dan diam untuk sekedar melihat dan mendengar kegiatan pengguna lainnya. Ruang publik yang dibutuhkan tidak hanya

sebatas untuk orang dewasa melainkan kebutuhan ruang publik yang dapat memfasilitasi anak-anak yang berada di kawasan tepian Sungai Melawi.

Berdiam di permukiman cenderung informal menuntut penduduk untuk menggunakan dan memanfaatkan area menjadi ruang seadanya sebagai bentuk adaptasi mereka. Selain orang dewasa anak-anak juga secara harfiah menghajatkan ruang yang dapat dijadikan tempat bermain dan bersosialisasi. Gehl mengatakan bahwa kegiatan yang dilakukan tidak terlepas dari kualitas keadaan lingkungan fisiknya, kegiatan akan bersifat opsional berdasarkan apa yang ditawarkan di tempat tersebut dan bagaimana membuat orang agar dapat berkegiatan, berperilaku dan merasakannya (Gehl 2013). Penciptaan ruang yang muncul sebagai bentuk adaptasi mereka karena adanya keterbatasan ruang bermain menjadikan bantaran sungai sebagai solusinya (Karmilah 2019).

Penyediaan ruang bermain anak menjadi salah satu hal yang penting dalam suatu permukiman. Ruang bermain menjadi bagi anak ini mampu memfasilitasi perkembangan yang terkait dengan kognitif anak baik dalam bentuk skala kota atau hanya lingkungan yang luas menurut (Chawla 2002) dalam (Setiawan 2006). Hurlock (1980) dalam (Karmilah 2019) mengatakan jika masa kanak-kanak merupakan masa awal untuk memulai interaksi dengan lingkungannya baik fisik maupun secara psikologi dan sosial. Gehl (2013) mengatakan didalam kegiatan sosial itu melingkupi adanya permainan anak-anak, percakapan dan salam, serta kegiatan komunal yang ramah anak atau hanya sekedar melihat dan mendengar orang lain. Dimasa-masa tersebutlah mulai terjadi pembentukan karakter, sifat berbaregan dengan potensi manusia terhadap masa depannya. Penciptaan ruang bermain yang melingkupi aman, sehat, nyaman akan mendukung menciptakan kognisi anak yang lebih baik untuk masa depannya.

Pemanfaatan bantaran sungai oleh masyarakat kelurahan Serundung Permai tidak hanya terjadi saat musim penghujan saat permukaan air sungai pasang atau dalam keadaan normal tetapi juga terjadi ketika musim kemarau ketika air sungai surut. Perbedaan kondisi tersebut menghasilkan perbedaan aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat dewasa tanpa terkecuali anak-anak. Bentuk adaptasi pemanfaatan ruang sebagai wadah aktivitas yang menyesuaikan dengan kondisi sungai. Dilihat dari frekuensi aktivitas yang terjadi secara berulang-ulang berubah menjadi kebiasaan yang hingga kini sulit untuk dilepaskan dari kehidupan masyarakat bantaran Sungai Melawi khususnya pada Kelurahan Serundung Permai.

Untuk mengkaji terkait *placemaking* ruang bermain anak di bantaran sungai Melawi, sehingga dibutuhkan rumusan pertanyaan yang menjadi dasar dalam pengkajian ini sebagai berikut:

Bagaimana terjadinya *placemaking* saat pasang dan surutnya sungai Melawi?

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Mengetahui *placemaking* yang terjadi saat pasang dan surutnya sungai Melawi?

## STUDI PUSTAKA

### a. Placemaking

Diungkapkan oleh Nick Beattie dalam *Place and Placemaking* dalam (Rubianto 2018) bahwa *place* adalah ruang yang terbentuk berdasarkan pengalaman yang telah dirasakan secara langsung oleh penggunanya ketika ia berada didalamnya sehingga untuk mengubah ruang menjadi *place* membutuhkan unsur suatu makna (*meaning*) di dalam suatu ruang. Dijelaskan kembali oleh Nick Beattie (1985) *placemaking* dalam (Rubianto 2018) merupakan cara yang digunakan untuk penciptaan sesuatu yang bersifat spesial baik dari luar maupun dari dalam ruang tersebut.

*Placemaking* memiliki keterkaitan dengan pendekatan perilaku lingkungan yang membahas persepsi manusia terhadap lingkungannya maka dengan pendekatan tersebut dapat menelusuri proses-proses yang berpengaruh terhadap penilaian suatu lingkungan di dalamnya terkait pendapat dan penilaian dari masyarakat dasar penetapan kebijakan dalam merencanakan suatu kawasan (Soini, Vaarala, dan Pouta 2012). *Placemaking* juga suatu pendekatan terhadap perencanaan serta perancangan ruang-ruang yang bersifat publik dengan mendorong penekanan terhadap substansi lokal sehingga dapat menguatkan kemahiran dari manusia terhadap suatu tempat. Konsepsi dari *placemaking* telah mengalami peningkatan semakin signifikan dalam pengembangan pengetahuan dalam skala internasional tetapi masih menjadi tantangan terhadap pengembangannya di Indonesia (Sudradjat 2012).

### b. Ruang Bermain Anak

Kebutuhan ruang bermain anak menjadi pendukung aspek sosial. Dikemukakan oleh Moeslichatoen dalam (Wiwik Pratiwi 2017) bahwa fungsi dari bermain dan interaksi yang terjadi dalam permainan menjadi peran penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak, bermain juga berfungsi dalam meningkatkan perkembangan bahasa, perkembangan disiplin, perkembangan moral, perkembangan kreativitas serta perkembangan fisik anak. Bermain menjadi perantara yang berkaitan dengan aspek-aspek perkembangan anak sehingga akan menjadi terlatih, karena dalam bermain akan terjadi suatu interaksi yang kompleks dimana anak akan berusaha mendorong keluar kemampuan yang ada dalam dirinya.

Bermain adalah kegiatan yang senantiasa dikerjakan oleh anak pada rentang usia dini, sehingga dengan bermain bisa memperlekas munculnya kreativitas dari anak melalui karakter yang dikerjakan oleh anak ketika bermain dan kebanyakan bersifat membina. Aktivitas yang dikerjakan anak dalam bermain memerlukan sarana dan prasarana salah satunya adalah ruang bermain. Ruang bermain harus memiliki tempat yang dapat memenuhi aspek kenyamanan, aman secara fisik dan psikis. Ruang bermain akan berfungsi sebagai pusatnya aktivitas yang dapat memacu stimulus anak agar kreativitasnya dapat berkembang (Karmilah 2019).

### c. Kajian Perilaku Bermain Anak

Hurlock (2011) dalam (Rendiyawati dan Lestari 2021) mengatakan salah satu prosedur dari sosialisasi yakni belajar berperilaku agar bisa diterima dalam lingkup sosial.

Hohmann et. al. (1979) dalam (Karmilah 2019) juga berpendapat terkait permulaan perkembangan kognitif anak yaitu menata serta menyempurnakan ruang bermain. Hurlock (1978) dalam (A.M. Bandi Utama 2014) mengatakan kegiatan bermain dibagi menjadi dua golongan yaitu bermain aktif dan pasif. Bermain aktif merupakan kegiatan bermain dengan melibatkan aktivitas fisik dan gerak anak diantaranya berlari, naik turun tangga, bermain pasir dan sebagainya. Sedangkan bermain pasif tidak melibatkan gerak dari tubuh anak diantaranya menonton televisi, bermain video *games*, atau bahkan hanya mengamati anak lainnya bermain. (Hurlock 1980) mengungkapkan terkait siklus penting terkait siklus kehidupan manusia terbangun semenjak anak menunjak usia dini. Dia mengklasifikasi batasan masa anak usia dini pada perempuan direntang usia 0-13 tahun dan rentang 0-14 tahun pada laki-laki. Tahapan bermain dibagi berdasarkan usia anak menjadi tiga:

- a. *Exploratory stage*, tahapan ini ada pada anak dibawah usia 2 tahun mereka akan belajar mengenal benda disekelilingnya tetapi belum dapat bermain dengan baik karena belum dapat mengontrol tubuhnya secara optimal.
- b. *Mastery stage*, terjadi pada anak usia 2-6 tahun dimana mereka mulai dapat mengontrol tubuhnya sehingga bermain menjadi peran penting agar anak dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan dan menjadi terhibur.
- c. *Achivement stage*, tahapan yang terjadi pada anak usia 7 tahun ke atas dan kegiatannya mulai terarah seperti bermain olahraga bersama-sama, memiliki aturan dan biasanya terdapat hasil akhir berupa menang atau kalah.

(Hurlock 1980) juga mengungkapkan bahwa ada hal-hal yang dapat menjadi pengaruh terhadap kegiatan bermain anak-anak pada akhir masa kanak-kanaknya:

- a. Keadaan sosial antara anak dan kawannya,
- b. Tingkat kesadaran pada anak terhadap disimilaritas gender,
- c. Situasi kondisi lingkungan,
- d. Aktivitas lainnya yang mengurangi frekuensi kegiatan bermain anak.

Keadaan sosial yang dipengaruhi oleh perbedaan gender akan berpengaruh pada penggunaan ruang yang didasarkan pada kondisi lingkungannya, waktu dan jangkauan area bermainnya. Pengaruh tersebut berdampak pada perbedaan perilaku dan kegiatan bermain anak pada bantaran sungai yang juga disesuaikan dengan kondisi air sungai pasang atau surut serta permainan yang mereka lakukan juga akan berbeda.

#### **d. Bantaran Sungai**

Bantaran sungai merupakan kawasan di tepian sungai dan mempunyai berbagai potensi yang memiliki kaitan dengan aksesabilitas yang lebih strategis. Kawasan tepian air sungai sebagai bagian fisik yang berpotensi untuk dikembangkan agar menjadi kawasan hidup (*livable*) dan tempat untuk berkumpul masyarakat. Beragam aktivitas yang ditampung di kawasan tepi sungai termasuk hajat penduduk untuk bermukim, memikmati keindahan alam serta aktivitas lainnya (Saraswati 2003).

Bantaran sungai dilihat secara umum yaitu dimana membagi wilayah alam zona ruang darat serta zona ruang sungai. Luasan antara kedua ruang seringkali mengalami perubahan karena adanya pengaruh permukaan air yang terkadang pasang dan surut. Bantaran sungai lebih mudah dipahami sebagai ruang transisi dimana ruang transisi itu adalah wilayah yang mengalami pengaruh signifikan jika diperhatikan dari pengaruh pasang dan surutnya air sungai (Pratama 2011).

#### e. Pasang dan Surut Sungai

Perubahan periodik terjadi berulang-ulang mengikuti ketinggian permukaan air pada bagian hilir sungai, hasil dari pengaruh pasang dan surut air sungai. Air yang bermula dari laut, lalu mengalir menuju sungai saat waktu pasang naik atau (*flood tide*), sedangkan jika berbalik mengalir lagi ke laut pada saat surut disebut (*ebb tide*). Air yang berasal dari laut akan bergerak ke sungai ketika pasang dan surut. Bagian sungai yang mengalami pasang surut ini akan memiliki debit air yang berubah menyesuaikan dengan musim yang sedang berlaku, serta sangat tergantung terhadap debit air di hulu sungai (Yunowo 2017).

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini membutuhkan teori yang berkaitan dengan aktivitas bermain anak yang terjadi di bantaran sungai yang disesuaikan dengan kondisi permukaan air sungai. Pembahasan melingkupi mulai dari definisi hingga fungsi dari ruang dibantaran sungai tersebut dan akan dikaitkan berdasarkan teori *placemaking*. *Placemaking* yang diungkapkan oleh Nick Beattie memaparkan pada buku *Place and Placemaking* (1985) dalam (Rubianto 2018) menggambarkan cara melahirkan objek yang spesial itu diciptakan dari dalam ruang atau luar ruang. Kemudian dapat diketahui karakteristik apa saja yang terjadi berkaitan dengan pengguna, aktivitas berdasarkan perbedaan kondisi permukaan air sungai.

Penelitian dilakukan di kawasan bantaran sungai Melawi, kelurahan Serundung Permai, Kecamatan Nanga Pinoh, Kabupaten Melawi, Kalimantan Barat. Kelurahan Serundung Permai merupakan kawasan permukiman yang berada di tepian sungai Melawi yang terdiri dari permukiman panggung, dan terapung dan tidak ditata secara beraturan sehingga ruang bermain anak terbentuk di sekitaran bantaran sungai dan menyebabkan perbedaan aktivitas sesuai dengan keadaan permukaan air sungai.



**Gambar 1** Peta lokasi penelitian

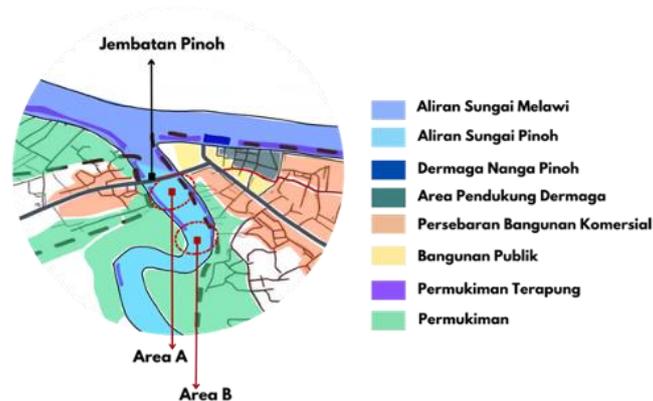
Sumber: *Applemaps.com* 2021

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk mengetahui kondisi di bantaran sungai Melawi khususnya pada Kelurahan Serundung Permai sehingga dapat

mengamati keunikan yang berlangsung dibantaran sungai tersebut kemudian dilakukan analisis. Data yang ada akan dikumpulkan baik secara langsung maupun tidak langsung menyesuaikan kondisi dimana pasang surut air sungai tidak terjadi dalam satu waktu. Data diambil secara langsung dari hasil pendokumentasian dan pengamatan serta tidak langsung yang bersal studi literatur yang terkait kajian-kajian fakta penelitian yang mendukung. Pemetaan data dengan menggunakan peta perilaku (*behavioral mapping-place-centered map*) yang merupakan pemetaan terkait perilaku manusia yang dilakukan di dalam suatu ruang atau *space* sehingga dapat memperlihatkan dengan cara apa orang-orang itu menata diri di dalam suatu area atau tempat tertentu. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian berupa metode diskriptif kualitatif dan kuantitatif yang menjelaskan situasi dan kondisi terkait pemanfaatan ruang di bantaran sungai Melawi pada kondisi pasang dan surut dan menggambarkan angka presentase pengguna.

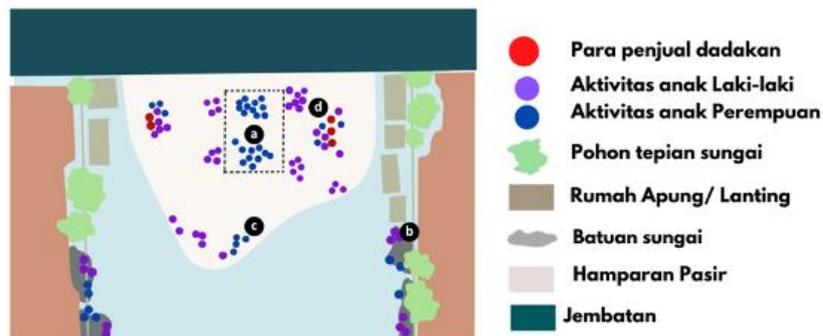
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi bantaran sungai Melawi saat pasang dan surutnya air sungai menghasilkan perbedaan yang aktivitas dilakukan oleh para pengunjung dan pengguna dengan elemen pembentuk yang berbeda. Pemetaan yang dilakukan menghasilkan *behavioral settings* yang berbeda.



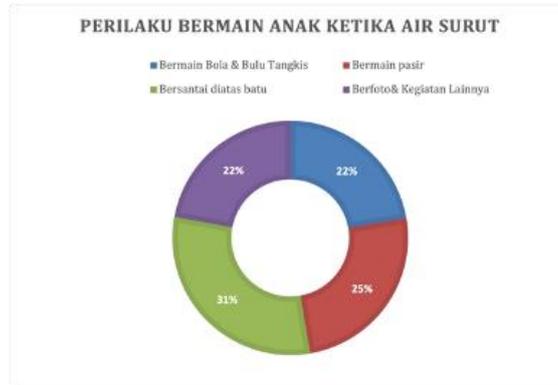
**Gambar 2** (Area A) sebagai area yang digunakan ketika air sungai Pinoh saat sedang surut dan (Area B) sebagai area yang digunakan saat keadaan air sungai sedang normal/pasang  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021

### a. Behavioral Settings Saat Air Surut di Zona A



**Gambar 3** Behavior settings (area A) yang digunakan ketika air sungai Melawi saat sedang surut. Titik a. Area bermain bola, b. Bersantai di atas batu, c. Bermain pasir, d. Berfoto, berjalan dan kegiatan lainnya.

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021



**Diagram 1** Hasil Presentase Survei perilaku bermain anak ketika air surut dari 42 responden.

Berdasarkan jenis permainan dan aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak ketika air surut diantaranya:

- a. Bermain Bola dan Bulu Tangkis



**Gambar 4** Kegiatan bermain bola ketika air surut

Sumber: Kalbarsatu.id

Permainan bola biasanya terdiri dari 2 tim dimana setiap timnya beranggotakan antara 3-5 orang, sedangkan permainan bulu tangkis terdiri antara 2 pasang pemain yang memanfaatkan hamparan pasir ketika musim kemarau. Sebanyak 22% dari responden mengatakan bahwa mereka melakukan kegiatan bermain bola dan bulu tangkis ketika air sedang surut dimusim kemarau. Tidak hanya didominasi oleh anak-anak usia 5 sampai 10 tahun yang bermain tetapi juga untuk remaja dari 11 hingga 16 tahun mereka akan memainkan jenis permainan yang sama tetapi dengan membentuk kelompok bermain yang berbeda.

- b. Bersantai di Atas Batu



**Gambar 5** Kegiatan di atas bebatuan di bantaran sungai ketika air surut.

Sumber: bombasticborneo.com

Tidak semua aktivitas yang dilakukan oleh para pengunjung bersifat aktif namun dari data survei yang telah dilakukan menghasilkan bahwa sebanyak 31% dari 42 orang responden hanya berkegiatan pasif yaitu bersantai diatas batu. Sekedar duduk sambil melihat kegiatan dari orang lain dan menikmati pemandangan.

a. Bermain Pasir



**Gambar 6** Kegiatan anak-anak beraktivitas memanfaatkan elemen pasir

Sumber: bombasticborneo.com

Bermain pasir ketika surut memiliki interest tersendiri bagi anak-anak karena area yang dapat digunakan hanya ketika air sedang surut dimusim kemarau. Berdasarkan survei menghasilkan data bahwa 22% dari 42 responden pengunjung yang memanfaatkan elemen pasir.

b. Berfoto dan Kegiatan Lainnya



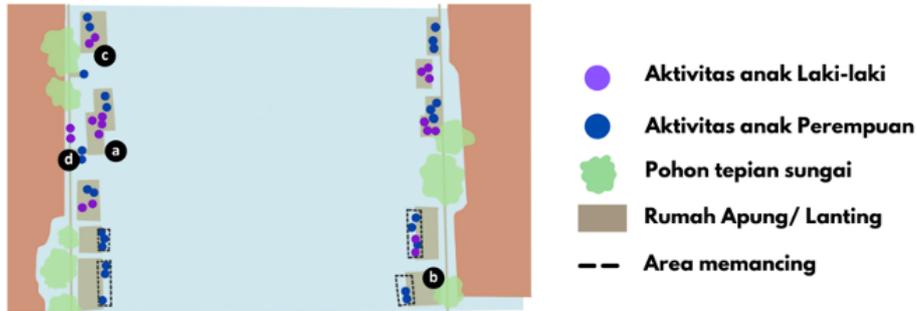
**Gambar 7** Kegiatan pedagang dan pembeli dan kegiatan lainnya ketika air surut.

Sumber: bombasticborneo.com

Keadaan hamparan pasir yang luas ketika air surut sehingga dapat dimanfaatkan menjadi ruang yang lebih fleksibel dan beragam. Tidak hanya dimanfaatkan untuk kegiatan bermain. Daya Tarik ketika air sungai surut juga memunculkan ragam perilaku lainnya salah satunya berjualan dimana pengunjung

berperan sebagai pembelinya. Elemen yang bersifat temporal seperti payung peneduh disiapkan oleh masing-masing penjual dan tidak ada titik khusus yang telah ditetapkan.

### b. Behavioral Settings Saat Air Pasang/ Normal di Zona B



**Gambar 8** Behavior settings (area B) yang digunakan ketika air sungai Melawi sedang normal dan pasang. Titik a. Berenang, b. Memancing, c. Duduk di tepi lanting, d. Berfoto dan kegiatan lain (seperti ketika kegiatan perayaan hari tertentu)

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021



**Diagram 2** Hasil Presentase Survei perilaku bermain anak ketika air normal dan pasang dari 42 responden.

Berdasarkan jenis permainan dan aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak ketika air pasang diantaranya:

a. Berenang

Berenang merupakan aktivitas yang paling lazim dan sering dijumpai di sungai. Hasil survei sebanyak 26% dari 42 orang melakukan aktivitas berenang ketika air sungai sedang normal dan pasang. Aktivitas berenang oleh anak-anak cenderung dilakukan oleh sekelompok anak-anak terdiri dari 2 hingga 6 orang. Berenang dengan sesekali melakukan lompatan yang memanfaatkan elemen buatan seperti lanting dan tangga sebagai sarananya. Melihat minimnya keamanan maka sangat dibutuhkannya pengawas dan fasilitas yang memungkinkan untuk

diperbaiki seperti keinginan ketika mereka sedang berenang untuk meminimalisir bila terjadinya kecelakaan.

a. Memancing

Sebanyak 20% dari 42 orang responden melakukan aktivitas memancing menjadi alternatif aktivitas yang dimanfaatkan untuk mengisi waktu luang. Aktivitas memancing ini bisa dilakukan secara individu hingga berkelompok tergantung dengan kebutuhan mereka.

b. Duduk di tepi lanting



**Gambar 10** Kegiatan anak-anak duduk di tepi lanting ketika air pasang

Sumber: Dokumentasi pribadi 2021

Selain aktivitas yang dilakukan secara pasif, sekedar duduk di tepian lanting menjadi salah satu alternatif pengunjung ketika membutuhkan ketenangan duduk santai sambil menikmati air suara air yang mengalir. Dari 42 orang responden aktivitas ini dilakukan oleh sedikitnya 18% persen dari keseluruhan.

e. Berfoto dan Kegiatan Lainnya



**Gambar 11** Kegiatan panjat pinang diperayaan hari tertentu ketika air pasang

Sumber: kumparan.com

Ada salah satu hal yang menarik yang sering dilakukan oleh anak-anak dan masyarakat yang bermukim di bantaran sungai yaitu adanya peringatan hari besar salah satunya adalah 17 agustusan dimana mereka memanfaatkan bantaran sungai sebagai area untuk peringatan dengan menyiapkan pajat pinang dan jenis perlombaan lainnya namun seiring berjalannya waktu kegiatan ini mulai berpindah ke daratan. Sebanyak 36 % dari 42 dari responden melakukan variasi kegiatan lainnya.

Kondisi bantaran Sungai Melawi saat pasang dan surutnya air sungai, dari hasil data dan analisis terkait pembahasan terkait *placemaking* yang terbentuk di bantaran sungai Melawi menyesuaikan dari kondisi air sungai dimana terjadi pasang dan surut. Menunjukkan bahwa banyak jenis aktivitas yang ingin dan dibutuhkan oleh anak-anak dan

masyarakat yang tinggal di bantaran sungai Melawi ini, namun tidak adanya ketersediaan sarana yang mendukung. Representasi ruang interaksi yang dimanfaatkan oleh masyarakat ketika air sungai surut yaitu bermain dengan memanfaatkan elemen alami seperti hamparan pasir sungai, bebatuan di tepian sungai yang muncul akibat menyusutnya air sungai. Pada kondisi air pasang maka elemen alami berupa air dengan tambahan elemen buatan berupa lanting dan elemen lainnya.

Daya tarik berbeda pada bantaran Sungai Melawi terletak pada kondisi elemen yang ada di kedua kondisi, ketika air sungai surut akan lebih banyak menarik para pengunjung karena tidak hanya dimanfaatkan oleh masyarakat yang tinggal di tepian sungai melainkan dari daerah sekitarnya kondisi ini akan terjadi ketika musim kemarau dengan lebar sungai rata-rata 350 meter maka ketika surut akan menghasilkan hamparan pasir yang luas dan menyebar di beberapa titik sungai atau jika pengunjung enggan menyentuh air maka mereka bisa memanfaatkan batuan besar dan lebar yang muncul ketika air surut ini sebagai area berkegiatan atau hanya sekedar bersantai menikmati pemandangan atau melihat orang yang berkegiatan di hamparan pasir tersebut. Pada kondisi air pasang atau sedang normal permukaan sungai akan tertutupi oleh air pengunjung dan pengguna mayoritas adalah masyarakat yang tinggal di tepian sungai Melawi dengan skala keramaian lebih kecil dibandingkan dengan ketika air surut.

Cara anak-anak memanfaatkan bantaran Sungai Melawi di masing-masing kondisi, Berdasarkan studi *place-making* yang dilakukan dalam penelitian yang berkaitan dengan interaksi sosial membentuk ruang-ruang interaksi perbedaan kegiatan yang terjadi di perbedaan kondisi. Dalam penelitian ini masyarakat yang tinggal di bantaran sungai Melawi dan sekitarnya melakukan konstruksi ruang interaksi yang lahir sebagai representasi aktivitas sosial masyarakat di bantaran sungai Melawi. Hadirnya ruang-ruang interaksi yang berbeda disesuaikan dengan perbedaan kondisi dari permukaan air baik ketika surut maupun pasang.

Dibandingkan dengan teori *placemaking* bahwa bantaran sungai Melawi ini mengalami *placemaking* karena memiliki daya tarik tersendiri di setiap perbedaan kondisi permukaan air dan hal tersebut menjadikan beragam aktivitas dan kegiatan sehingga mengundang minat banyak anak-anak dan masyarakat mulai dari bermain, berenang hingga berjualan. Ketika air surut anak-anak memanfaatkan pasir sebagai area bermain dan alat untuk mereka bermain memanfaatkan hamparan pasir sebagai area bermain dan berkegiatan mulai dari bermain bola, bulu tangkis, bermain pasir hingga membeli dari para penjual dadakan serta memanfaatkan batuan besar dan lebar untuk bersantai atau berfoto. Sedangkan ketika air pasang mereka akan memanfaatkan elemen air untuk berenang, memancing dan atau hanya sekedar duduk santai di tepian lanting.

Tinjauan dari teori terkait perilaku bermain anak yang diungkapkan oleh Hurlock perilaku anak dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu dimana keadaan sosial antara anak-anak menciptakan jenis permainan yang berbeda dari yang individual hingga membentuk kelompok-kelompok kecil, perbedaan gender berpengaruh terhadap permainan yang mereka mainkan seperti bermain bola oleh anak laki-laki atau hanya sekedar bermain pasir oleh anak perempuan, kondisi lingkungan yang menjadi pembeda karena beberapa

permainan hanya dapat dimainkan dimasing kondisi seperti berenang dapat dilakukan ketika air normal atau pasang dan bermain bola ditengah hamparan pasir dapat dimainkan hanya ketika air surut, dan adanya aktivitas lain seperti adanya masyarakat yang berjualan akan mengurangi frekuensi kegiatan bermain mereka karena adanya aktivitas jual dan beli.

## KESIMPULAN

Penelitian menemukan bahwa bantaran sungai Melawi telah menunjukkan terjadinya *placemaking* dimana berbagai kegiatan yang dilakukan disesuaikan dengan kondisi lingkungannya tidak hanya berperan sebagai bantaran sungai pada umumnya namun memiliki pengalaman ruang dengan kegiatan yang berbeda sehingga menjadi daya tariknya sendiri. Penelitian ini mengklasifikasi berbagai jenis kegiatan disetiap kondisinya saat pasang dan surutnya air sungai melalui *place-centered mapping* dan survei terhadap pengguna dan pengunjung. Bantaran sungai Melawi ini telah mengalami *placemaking* karena memiliki daya tarik tersendiri disetiap perbedaan kondisi permukaan air dan hal tersebut menjadikan beragam aktivitas dan kegiatan sehingga mengundang minat banyak anak-anak dan masyarakat mulai dari bermain, berenang hingga berjualan.

Pada kondisi air surut anak-anak memanfaatkan pasir sebagai area bermain dan alat untuk mereka bermain memanfaatkan hamparan pasir sebagai area bermain dan berkegiatan mulai dari bermain bola, bulu tangkis, bermain pasir hingga membeli dari para penjual dadakan serta memanfaatkan batuan besar dan lebar untuk bersantai atau berfoto. Sedangkan ketika air pasang mereka akan memanfaatkan elemen air untuk berenang, memancing dan atau hanya sekedar duduk santai di tepian lanting. Membandingkan dengan teori salah satunya terkait perilaku bermain menemukan bahwa perilaku dari anak dan masyarakat itu dipengaruhi oleh beberapa hal. Diharapkan pada penelitian berikutnya dapat dilakukan kajian terkait *placemaking* ruang bermain anak di bantaran sungai melawi yang lebih mendetail dan merekomendasikan kajian pengembangan ruang yang dapat dijadikan acuan pembangunan fasilitas ruang publik pendukung kegiatan anak-anak dan masyarakat khususnya untuk di bantaran sungai yang sesuai dengan standarisasinya agar mencakupi nilai keamanan dan kenyamanan pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku (monograf)

- Gehl, Jan. 1987. *Life Between Buildings*. Island press.  
———. 2013. *Cities for People*. Island press.  
Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan*.  
———. 1996. "Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, terj." *Isti Widiyati, Jakarta: Erlangga*.

### Artikel Jurnal

- A.M. Bandi Utama. 2014. "TEORI BERMAIN Oleh:" : 96

- Karmilah, Mila. 2019. "Persepsi Anak Tentang Ruang Bermain Ramah Anak Di Bantaran Kali Banger Kelurahan Kemijen." *Jurnal Planologi* 16(1): 102.
- Okgarianda, Jimmi, Slamet Widodo, dan JOUR. 2017. "Strategi Pengembangan Transportasi Sungai Dalam Menunjang Pengembangan Potensi Kawasan Yang Dilalui Jalur Sungai Melawi." (2). <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jtsuntan/article/view/23876>.
- Pratama, Marlens. 2011. "LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PASAR TRADISIONAL BANTARAN SUNGAI DI SINTANG KALIMANTAN BARAT." Universitas Atma Jaya Yogyakarta. <http://e-journal.uajy.ac.id/843/>.
- Rendiyawati, Rindi, dan Triana Lestari. 2021. "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Sosial Anak SD." *Edumaspul, Jurnal Pendidikan* 5(2): 227–33.
- Rubianto, Lidia. 2018. "Transformasi Ruang Kampung Space Menjadi Place Di Kampung Tambak Asri Surabaya Sebagai Kampung Berkelanjutan."
- Saraswati, Isfa. 2003. "Prinsip Perancangan Kawasan Tepi Air (Kasus: Kawasan Tanjung Bunga)." *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota Vol. 14 No. 3/Desember 2003*: 95–117.
- Setiawan, Bakti. 2006. "Ruang bermain untuk anak di Kampung Kota: Studi persepsi lingkungan, seting, dan perilaku anak di Kampung Code Utara, Yogyakarta (Space for Children in Urban Kampung: Study on the Environmental Perception, Setting, and Behaviour of Urban Children in Kampu." *Jurnal Manusia dan Lingkungan* 13(2): 60–70.
- Soini, Katriina, Hanne Vaarala, dan Eija Pouta. 2012. "Residents' sense of place and landscape perceptions at the rural-urban interface." *Landscape and Urban Planning* 104(1): 124–34.
- SOLANG, Deetje Josephine, Prof.Drs. Sutrisno Hadi, MA. 1999. "Kemampuan berpikir kreatif dikaitkan dengan perilaku otonomi, suasana interaksi dalam keluarga, dan kualitas interaksi dalam proses belajar mengajar siswa STM di Sulawesi Utara." *S2 Pendidikan dan Psikometri*.
- Sudradjat, Iwan. 2012. "Conceptualizing a framework for research on place in Indonesia." *The First International Seminar on Place Making and Identity "Rethinking Urban Approaches to Built Environment"* (May). <https://www.researchgate.net/publication/332834122>.
- Wiwik Pratiwi. 2017. "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini." *Manajemen Pendidikan Islam* 5: 106–17.
- Yunowo, Yandi. 2017. "No Title." <https://docplayer.info/30583354-Bab-ii-landasan-teori-sungai-dan-pasang-surut.html>.