

## KEHIDUPAN DAN AKTIVITAS BERMAIN ANAK DI KAWASAN PERUMAHAN MONUMEN SERBUAN KOTABARU

Farah Nuha Hanifah<sup>1</sup>, Rini Darmawati<sup>2</sup>, Hilmi Nur Fauzi<sup>3</sup>

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

<sup>1</sup>Surel: 20512043@students.uii.ac.id

**ABSTRAK:** Ruang publik yang digunakan oleh anak-anak untuk bermain adalah ruang yang mempunyai daya tarik yang unik. Aktivitas yang terdapat pada taman bermain yaitu memainkan mainan anak seperti perosotan, ayunan dan jaring panjat. Selain itu karena terdapat lapangan di sebelahnya, maka terjadi aktivitas bermain bola sepak, bola basket, dan bola voli. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses placemaking bermain anak di lingkungan permukiman Monumen Serbuan Kotabaru. Berdasarkan temuan tersebut, dapat mengetahui bagaimana perilaku bermain anak yang dapat menimbulkan rasa tidak aman pada rumah-rumah di sekitar tempat bermain, kapan aktivitas bermain itu berlangsung, dan aktivitas bermain apa yang menimbulkan rasa tidak aman. Hasil survey mendapati beberapa masalah yang ada di taman bermain, seperti ada beberapa kendaraan yang melintas di area taman bermain anak sehingga dikhawatirkan akan mengganggu aktivitas bermain anak. Dari Permasalahan yang ada diperlukan peningkatan kualitas lingkungan sekitar dengan memperhatikan aspek-aspek keamanan sekitar. Sehingga anak-anak bermain dengan rasa aman dan lingkungan sekitar juga merasa aman.

**Kata kunci:** Monumen Serbuan Kotabaru, placemaking, taman bermain

### PENDAHULUAN

Rumah merupakan kebutuhan dasar tiap manusia sebagai tempat berlindung. Hal ini telah dibikin perundang-undangan nya dalam Undang-undang Perumahan dan Permukiman No. 1 Tahun 2011, bahwa setiap orang berhak hidup sejahtera lahir dan batin, bertempat tinggal, dan mendapatkan lingkungan hidup yang baik dan sehat, yang merupakan kebutuhan dasar manusia, dan yang mempunyai peran yang sangat strategis dalam pembentukan watak serta kepribadian bangsa sebagai salah satu upaya membangun manusia Indonesia seutuhnya, berjati diri, mandiri, dan produktif.

Ketika penduduk kota bertambah dengan pesat maka dibutuhkan lahan untuk dibangun tempat tinggal yang layak dan sesuai dengan perencanaan dan tata lingkungan kota. Hal ini pastinya membutuhkan biaya yang banyak, namun bagi mereka yang kondisi ekonominya menengah kebawah akan merasa sulit untuk memenuhi hal itu, sehingga mereka lebih memilih tempat tinggal yang dapat dijangkau harganya oleh mereka. Perumahan dengan harga terjangkau biasanya tidak dilengkapi dengan fasilitas umum yang memadai atau terbatas. Padahal fasilitas umum diperlukan untuk menunjang aktivitas masyarakat, seperti contohnya taman bermain yang digunakan untuk bermain anak-anak sekitar perumahan.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Selain itu, bermain menjadi cara yang baik bagi anak dalam memahami diri, orang lain dan lingkungan. Pada saat bermain anak mengarahkan energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga memberikan kegembiraan, memungkinkan anak berkhayal tentang sesuatu atau seseorang. (Putro, 2016). Salah satu ruang publik yang ada di kawasan perumahan Monumen Serbuan Kotabaru terdapat taman bermain anak. Ruang

bermain berisi berbagai macam mainan anak yang bisa digunakan, seperti panjatan jaring, ayunan, perosotan dan terdapat lapangan basket. Anak-anak bebas menggunakan fasilitas bermain tersebut karena fasilitas itu disediakan untuk umum.



**Gambar 1** Taman bermain Monumen Serbuan Kotabaru  
Sumber: Pribadi (2022)

Taman bermain ini terletak di tengah perumahan yang tidak berjarak jauh dari muka rumah warga sekitar. Taman bermain yang digunakan sebagai wadah diharapkan mampu menyediakan lingkungan yang kondusif bagi masyarakat disekitarnya dan memberi rasa aman untuk segala aktivitas bermain. Kenyataan di lapangan yang ditemui adalah dari beberapa aktivitas bermain anak yang menimbulkan permasalahan bagi pemilik rumah di sekitar taman bermain. Sering kali anak-anak bermain permainan bola tanpa memperhatikan arah bola ketika ditendang, bola sering mengenai jendela rumah warga ataupun kendaraan yang terparkir di sekitar tempat bermain seperti mobil dan motor sesuai dengan dokumentasi gambar 2. Selain itu aktivitas dari pengguna jalan di sekitar taman bermain yang melintas dengan kendaraan mobil ataupun motor harus lebih memperhatikan sekitar karena banyak anak-anak yang sedang bermain.



**Gambar 2** Bola mengenai kendaraan dan atap  
Sumber: Pribadi (2022)

Dari penelitian terdahulu, telah dirumuskan terkait taman bermain Badakan yang ditinjau dari aspek keamanan agar dapat digunakan untuk anak bermain (Leimena, 2022). Akan tetapi, belum ada penelitian yang membahas tentang proses placemaking bermain anak di permukiman Monumen Serbuan Kotabaru dengan membahas detail-detail dari permasalahan yang ditimbulkan dari aktivitas bermain anak ataupun permasalahan dari lingkungan yang mempengaruhi aktivitas bermain anak.

### **Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian mengenai aktivitas bermain anak pada kawasan pemukiman tersebut, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu bagaimana proses placemaking anak bermain di taman dalam permukiman Monumen Serbuan Kotabaru?

### **Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengkaji bagaimana proses placemaking anak bermain di Taman dalam permukiman Monumen Serbuan Kotabaru.

## **STUDI PUSTAKA**

### **1. Peran Monumen Serbuan Kotabaru**

Menurut penjelasan dalam website Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta bahwasanya Monumen Serbuan Kotabaru merupakan Monumen yang diresmikan pada tanggal 7 Oktober 1988 oleh Sri Sultan Hamengku Buwono IX untuk memperingati Peristiwa Serbuan Kotabaru. Serbuan Kotabaru adalah salah satu upaya gerakan bersenjata yang pertama dilakukan oleh rakyat Indonesia setelah proklamasi kemerdekaan. Serbuan ini bertujuan untuk merebut senjata pasukan Jepang yang masih berada di Yogyakarta. Monumen ini terletak di dalam Kompleks Perumahan TNI-AD Kotabaru. Tidak hanya terdapat Monumen Serbuan Kotabaru, pada Kawasan ini juga terdapat ruang publik berupa taman bermain anak yang biasa digunakan bermain oleh anak-anak sekitar Perumahan TNI-AD Kotabaru.

### **2. Bermain**

(Riyadi & Sukarmin, 2009) Bermain bukan hanya sekedar cara untuk mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak akan makanan, perhatian dan kasih sayang. Bermain merupakan komponen penting dalam perkembangan anak, baik secara fisik, emosional, mental, intelektual, kreatif maupun sosial. Anak yang diberi kesempatan bermain tumbuh menjadi orang dewasa yang lebih ramah, kreatif dan cerdas, dibandingkan dengan anak yang tidak diberi kesempatan bermain sebagai anak-anak (Soetjiningsih dan Ranuh, 2015: 213).

### **3. Placemaking Ruang publik di area pemukiman**

Menurut UU No.4 Tahun 1992 pemukiman adalah bagian dari lingkungan hidup diluar kawasan lindung, baik yang berupa kawasan perkotaan maupun perdesaan yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal atau lingkungan hunian dan tempat kegiatan yang mendukung perikehidupan dan penghidupan. Pemukiman diartikan sebagai kumpulan perumahan yang ada dalam suatu kawasan beserta dengan kegiatan yang ada disana, sedangkan perumahan adalah bentuk fisiknya. Ruang publik adalah ruang yang disediakan dan dapat digunakan oleh siapa saja untuk menampung berbagai aktivitas masyarakat, baik aktivitas perorangan, kelompok maupun sekumpulan kelompok. Menurut Carr (1992), tipologi ruang publik penekanan kepada karakter kegiatannya, lokasi dan proses pembentukannya. Carr (1992) membagi tipologi ruang publik diantaranya adalah: Jalan, taman bermain, jalur hijau, perbelanjaan dalam ruang, ruang spontan dalam lingkungan hunian, ruang terbuka komunitas, square dan plaza, pasar, tepi air.

Teori Placemaking merupakan pendekatan perencanaan dan pengelolaan ruang publik melalui masyarakat. Jika disesuaikan dengan pengembangan pariwisata, Placemaking dapat menciptakan destinasi wisata yang menonjolkan karakter dan elemen untuk memberikan makna baru akan suatu tempat (Razali et al., 2017). Placemaking menitikberatkan hubungan visual antara keterkaitan bangunan dengan ruang publik, yang bertujuan

memperkuat identitas, fungsi dan karakter spesifik dari bangunan tersebut (Rubianto, 2018). Dalam perencanaan ruang publik perlu adanya pertimbangan aspek norma-norma sosial, iklim, dan tradisi (Atika et al., 2015).

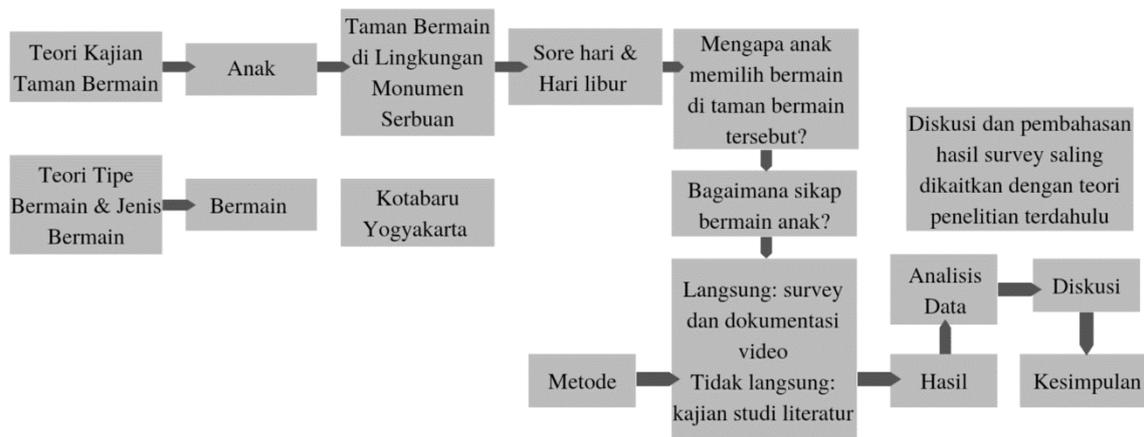
“Ruang bermain anak adalah tempat yang digunakan untuk bermain dengan aman dan nyaman dengan bersenang-senang, bersantai, berekreasi, berkreasi, sesuai minat, bakat dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri dan sebagai sarana laboratorium fisik dan non fisik di masa kanak-kanak.” (Asriningpuri dan Yusnia, 2017). Ruang bermain adalah wadah yang telah disediakan sebagai fasilitas umum yang dapat digunakan oleh siapa saja yang membutuhkan ruang untuk bermain guna mencari kesenangan, serta melatih yang ada pada anak. Namun ruang bermain seharusnya dapat memenuhi aspek keselamatan, kesehatan, kenyamanan, kemudahan, keamanan dan keindahan.

**Tabel 1** Kriteria dan indikator dalam perancangan taman bermain anak

| Kriteria    | Indikator   |
|-------------|---|
| Keselamatan | Fisik fasilitas permainan tidak menimbulkan/memungkinkan terjadi kecelakaan saat digunakan untuk bermain.   |
| Kesehatan   | Bebas terhadap hal-hal yang menyebabkan terganggunya kesehatan dalam jangka pendek maupun jangka panjang.   |
| Kenyamanan  | Kenyamanan Fisik: kebebasan dalam penggunaan fasilitas bermain, tidak terganggu dalam beraktivitas.<br>Kenyamanan Psikologi: memiliki rasa aman dari lingkungan sekitar, terlindung dari iklim yang mengganggu. |
| Kemudahan   | Semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti dan dijangkau oleh semua anak-anak.  |
| Keamanan    | Bebas terhadap hal-hal yang memungkinkan terjadinya tindak kejahatan ataupun vandalisme.  |
| Keindahan   | Menarik secara visual, mendorong orang untuk datang dan memiliki citra dan identitas khusus sebagai taman bermain anak.   |

(sumber: Widyawati, Karya & Rita Laksmidasari, 2015)

## METODE PENELITIAN



**Gambar 3** Kerangka Pemikiran Penelitian  
Sumber: Penulis (2022)

### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dikaji merupakan ruang bermain anak yang berada di kawasan perumahan Monumen Serbuan Kotabaru beralamat di jalan Wardhani, Kotabaru, Kecamatan Gondokusuman, Yogyakarta. Taman bermain lokasinya dekat dengan Monumen Serbuan Kotabaru, lingkungan sekitarnya dikelilingi bangunan komersial (seperti Stadion Kridosono, SMP Negeri 5, Stasiun Lempuyangan, dan lain-lain).

### 2. Populasi dan Subjek Penelitian

Populasi penelitian ini mencakup area bermain anak di kawasan perumahan Monumen Serbuan Kotabaru. Subjek yang akan dijadikan sampel penelitian adalah pengguna taman bermain yang merupakan anak-anak usia 4-12 tahun. Kelompok anak-anak yang akan menjadi responden terdiri dari 10-15 anak dengan perbandingan anak laki-laki lebih banyak dari anak perempuan.

### 3. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk menunjang penelitian berupa kamera dan alat tulis. Kamera digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas bermain anak dan aktivitas lain yang terdapat di lokasi. Alat tulis digunakan untuk menggambarkan posisi aktivitas bermain anak dan mencatat perilaku anak dalam bermain.

### 4. Metode Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif, secara langsung mengobservasi lapangan agar dapat memperhatikan situasi terkini di lapangan dan mengambil gambar dokumentasi yang digunakan sebagai lampiran penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas pengguna taman bermain menggunakan metode *behavior mapping* dengan 2 teknik pemetaan, yaitu:

- *Place-centered mapping* untuk mengetahui bagaimana aktivitas pengguna dalam memanfaatkan taman bermain yang tersedia.
- *Person-centered mapping* untuk mengamati bagaimana perilaku pengguna dalam periode tertentu.

## 5. Variabel Penelitian

**Tabel 2** Variabel penelitian

| Variabel  | Sub Variabel                                      | Parameter   | Cara Mencari Data           |
|-----------|---|---|-----------------------------|
| Anak      | Karakteristik bermain anak                        | Berbagai macam aktivitas bermain dan sikap anak dalam bermain                       | Survey pengamatan di lokasi |
|           | Aktivitas pengguna                                |   |                             |
| Permainan | Mainan anak (perosotan, ayunan, jaring laba-laba) | Jenis permainan yang terdapat di taman bermain yang dapat digunakan oleh semua anak | Survey pengamatan di lokasi |
|           | Mainan olahraga (bola sepak, basket, voli)        |   |                             |
| Keamanan  | Keamanan dari aktivitas bermain ke lingkungan     | Anak-anak ataupun warga sekitar sama-sama merasa aman                               | Survey pengamatan di lokasi |
|           | Keamanan dari lingkungan ke aktivitas bermain     |   |                             |

Sumber: Penulis (2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Taman Bermain Kawasan Monumen Serbuan Kotabaru



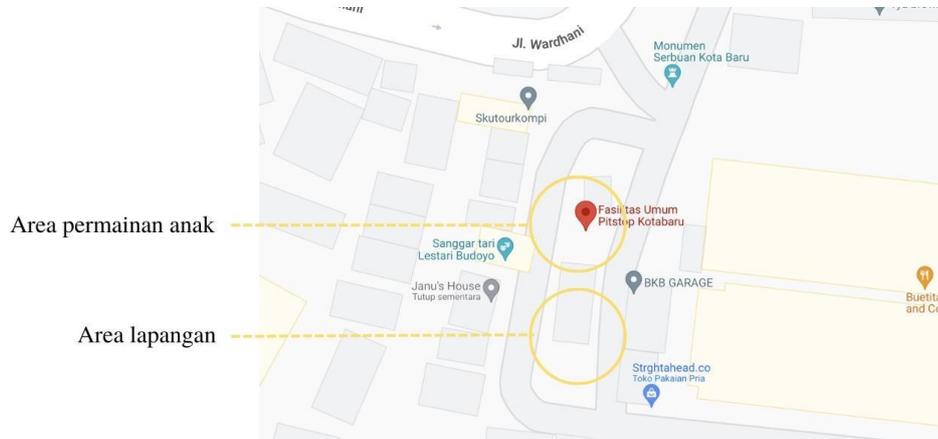
**Gambar 4** Lokasi site

Sumber: Google Maps (2022)

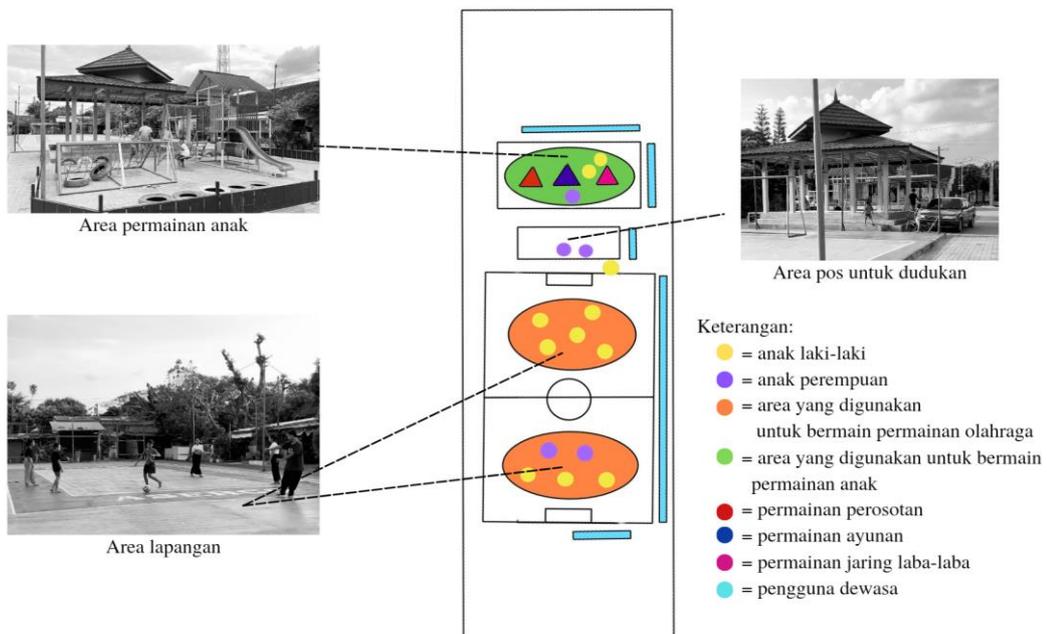
Taman bermain ini terletak di kawasan perumahan Monumen Serbuan Kotabaru yang beralamat di jalan Wardhani, Kotabaru, Kecamatan Gondokusuman, Yogyakarta. Taman bermain ini merupakan fasilitas umum Pitstop Kotabaru yang menyediakan tidak hanya

taman bermain tetapi juga terdapat lapangan bola yang bisa digunakan oleh anak-anak untuk bermain bola seperti yang terlampir pada gambar 5.

## 2. Zoning Area Bermain



**Gambar 5** Zoning area  
Sumber: Google Maps (2022)



**Gambar 6** Mapping area bermain  
Sumber: Penulis (2022)

Pada taman bermain ini terdapat beberapa fasilitas publik yang bisa digunakan oleh siapa saja. Fasilitasnya antara lain terdapat lapangan bola di sebelah selatan yang biasa digunakan oleh anak-anak untuk bermain bola, namun tidak hanya permainan sepak bola melainkan bola basket dan bola voli juga ikut dimainkan di lapangan ini. Kemudian terdapat pos yang biasa digunakan untuk duduk-dudukan orang tua dari anak-anak yang sedang bermain ataupun digunakan anak-anak untuk istirahat ketika lelah bermain. Selain itu terdapat taman bermain khusus anak-anak yang menyediakan permainan jaring panjat, ayunan, dan perosotan. Taman bermain ini biasanya digunakan anak-anak dengan rentang umur 4-6

tahun sedangkan anak-anak diatas umur 7 tahun lebih memilih untuk bermain bola di lapangan.

### 3. Analisis Aktivitas

#### Aktivitas Bermain Anak

Kegiatan bermain menurut Hurlock (1978) dapat dibagi menjadi dua golongan utama, yaitu bermain aktif dan bermain pasif atau dikenal sebagai hiburan. pada penelitian ini waktu pengamatan diambil di sore hari karena di waktu tersebut banyak anak-anak yang mendatangi taman bermain untuk melakukan aktivitas bersama temannya dibandingkan pada pagi hari, siang hari ataupun malam hari.

Taman bermain ini menjadi wadah untuk aktivitas anak-anak yang tinggal disekitar disekitar Monumen Serbuan Kotabaru. Salah satu aktivitas yang mendominasi tempat bermain ini ialah permainan bola, pelaku aktivitas tersebut merupakan anak laki-laki usia 7 tahun keatas, adapun anak perempuan namun jumlahnya sedikit. Tempat bermain ini memiliki jam ramai nya sendiri, pada pagi hari tempat ini tidak ramai digunakan karena pagi merupakan jam anak-anak bersekolah, terkecuali di hari libur, ada beberapa anak yang bermain di tempat bermain ini. Pada siang dan malam hari sangat sedikit aktivitas yang terjadi dikarenakan jam tersebut merupakan jam istirahat anak.



**Gambar 7** Aktivitas bermain anak  
Sumber: Pribadi (2022)

#### Aktivitas Orang Dewasa

Selain pengguna anak-anak, taman bermain ini juga terdapat aktivitas dari pengguna dewasa. Biasanya anak-anak dibawah umur 4 tahun sangat membutuhkan pengawasan orang tua ketika bermain di luar. Hal inilah yang menjadi sebab adanya aktivitas orang dewasa. Sebagian besar mereka adalah orang tua dari anak, aktivitas yang biasa dilakukan adalah menemani anaknya yang sedang bermain sepeda sambil menyuapi anaknya makan sore. Namun aktivitas orang dewasa ini tidak menetap lama di area taman bermain saja, karena sifatnya hanya melewati dan mengelilingi area taman bermain saja



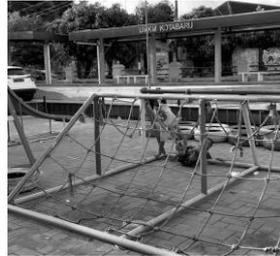
**Gambar 8** Aktivitas orang dewasa  
Sumber: Pribadi (2022)

#### Aspek Keamanan

Hasil survey mendapati beberapa masalah yang ada di taman bermain, seperti permainan anak yang tidak ditanam ke dalam tanah sehingga ketika digunakan anak untuk

bergelantungan menjadi rawan jatuh. Kemudian taman bermain ini menggunakan paving block yang memungkinkan terjadi benturan keras jika ada anak yang terjatuh, mungkin jika taman bermain menggunakan tanah atau pasir akan lebih aman.

Masalah lain ditemukan dari aktivitas bermain bola yang sering mengenai rumah di sekitar tempat bermain ataupun mengenai kendaraan yang terparkir di samping taman bermain. Selain itu, karena di sekitar taman bermain ini dikelilingi oleh jalan raya, ada beberapa kendaraan yang melintas di area taman bermain anak sehingga dikhawatirkan akan mengganggu aktivitas bermain anak.



**Gambar 9** Anak terjatuh saat bermain dan Mobil melintasi pinggiran area bermain  
Sumber: Pribadi (2022)

Beberapa aktivitas bermain anak yang menimbulkan permasalahan bagi pemilik rumah di sekitar taman bermain. Sering kali anak-anak bermain permainan bola tanpa memperhatikan arah bola ketika ditendang, bola sering mengenai jendela rumah warga ataupun kendaraan yang terparkir di sekitar tempat bermain seperti mobil dan motor. Selain itu aktivitas dari pengguna jalan di sekitar taman bermain yang melintas dengan kendaraan mobil ataupun motor harus lebih memperhatikan sekitar karena banyak anak-anak yang sedang bermain.



**Gambar 10.** Bola mengenai kendaraan dan atap  
Sumber: Pribadi (2022)

## KESIMPULAN

Salah satu ruang publik yang ada di kawasan perumahan Monumen Serbuan Kotabaru terdapat taman bermain anak. Ruang bermain berisi berbagai macam mainan anak yang bisa digunakan, seperti panjatan jaring, ayunan, perosotan dan terdapat lapangan basket. Taman bermain ini terletak di tengah perumahan yang tidak berjarak jauh dari muka rumah warga sekitar. Taman bermain yang digunakan sebagai wadah diharapkan mampu menyediakan lingkungan yang kondusif bagi masyarakat disekitarnya dan memberi rasa aman untuk segala aktivitas bermain.

Hasil survey mendapati beberapa masalah yang ada di taman bermain, seperti ada beberapa kendaraan yang melintas di area taman bermain anak sehingga dikhawatirkan akan

mengganggu aktivitas bermain anak. Dari Permasalahan yang ada diperlukan peningkatan kualitas lingkungan sekitar dengan memperhatikan aspek-aspek keamanan sekitar. Sehingga anak-anak bermain dengan rasa aman dan lingkungan sekitar juga merasa aman.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asriningpuri, Handajani & Agnes Yusnia. (2017). Kajian Kebutuhan Ruang Bermain Anak di Lingkungan Hunian. Prosiding saintiks. Vol.2.
- Atika, F. A., Rosilawati, H., Chavez, V., & Santosa, H. R. (2015). Streetscape Concept as Supporting Prosperity in Kampung Sukolilo Baru Lor Surabaya, Indonesia. *International Research Journal of Human Resources and Social Sciences*, 2(5), 41–58
- Carr, S. F. (1992). *Public Space. Australia : Press Syndicate of the University of Cambridge.*
- Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta. (2021, Maret 02). Monumen Serbuan Kotabaru. Diakses dari <https://pariwisata.jogjakota.go.id/detail/index/651> (diakses pada 17 Oktober 2022)
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Child Development. New York: McGraw-Hill.*
- Leimena, Aulia Salsabila. (2022). Kajian Ruang Bermain Anak di Taman Badakan Magelang. *Prosiding sakapari 9. Vol 5.*
- Martana, M.T. (2006). Problematika Penerapan Metode Field Research Untuk Penelitian Arsitektur Vernakular Di Indonesia. *DIMENSI (Jurnal Teknik Arsitektur)*, 34(1), 59–66. Retrieved from <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/ars/article/view/16458>.
- Pemerintah Indonesia. (1992). Undang-undang No.4 Tahun 1992 yang mengatur tentang pemukiman
- Pemerintah Indonesia. (2011). Undang-undang No. 1 Tahun 2011 yang mengatur tentang Perumahan dan Permukiman
- Putro, Khamim Zarkasih. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasi:Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama. Vol.16(1): 19-27.*
- Razali, M. K., Ahmad, H., Jusoh, H., & Choy, E. A. (2017). Place-making dalam Agenda Pembangunan Pelancongan (Place-making in Tourism Development Agenda). *Geografia-Malaysian Journal of Society and Space*, 13(1), Article 1. <http://ejournal.ukm.my/gmjss/article/view/16713>
- Riyadi, Sujono & Sukarmin. (2009). *Asuhan Keperawatan pada Anak. Graha Ilmu: Yogyakarta*
- Rubianto, L. (2018). Transformasi ruang kampung space menjadi place di kampung Tambak Asri Surabaya sebagai kampung berkelanjutan. Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- Soetjningsih dan IG. N. Gde Ranuh. (2013). *Tumbuh Kembang Anak. EGC: Jakarta.*

Widyawati, Karya & Rita Laksmidasari. (2015). Penilaian Ruang Bermain Anak Di Kota Depok Sebagai Salah Satu Indikator Tercapainya Kota Layak Anak. Faktor Exacta. Vol.8 (3): 195-207.