

INVISIBLE PLAYGROUND PADA KAWASAN BANGSAL KEMANDUNGAN, KERATON YOGYAKARTA

Gusti Tetri Dewantari¹, Rini Darmawati², dan Hilmi Nur Fauzi³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 20512034@students.uui.ac.id

ABSTRAK: Ruang terbuka menjadi daya tarik anak sebagai tempat bermain di sekitar pemukiman padat. Berbagai kegiatan bermain maupun olahraga berbagi tempat untuk berkegiatan bersama sesuai karakter masing-masing. Berbagi tempat ini terdapat pada lahan terbuka di halaman bangsal Kemandungan kawasan Keraton Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui aspek invisible playground dan proses placemaking pada kawasan Kemandungan Kraton, Daerah Istimewa Yogyakarta. Metode yang digunakan yaitu berupa penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dengan observasi di lapangan secara langsung, mengamati, merekam kegiatan bermain dan wawancara di ruang terbuka pada kawasan Kemandungan. Kemudian data yang dikumpulkan dikelompokkan dan didiskripsikan kemudian dimaknai dengan mengkaitkan kajian teori yang relevan tentang yaitu ruang semi publik, placemaking dan invisible playground. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat aktivitas bermain secara terstruktur (panahan) dan tidak terstruktur (bermain bola & bersepeda) di dua titik halaman Bangsal Kemandungan. Dari aktivitas yang terjadi, diketahui jika placemaking yang telah terjadi yaitu pada aspek access and linkages, sociability, dan uses and activities sedangkan aspek comfort and image masih belum terpenuhi. Dalam pembentukan suatu invisible playground juga telah terjadi pada elemen aktivitas interaktif, elemen kejutan, dan ikatan emosi sedangkan dalam faktor keselamatan dalam bermain masih kurang di Bangsal Kemandungan ini.

Kata Kunci: invisible playground, placemaking, ruang bermain anak, semi-public space

PENDAHULUAN

Ruang terbuka menjadi daya tarik anak sebagai tempat bermain di sekitar pemukiman padat. Aktivitas bermain pada anak merupakan suatu hal yang penting untuk menunjang tumbuh kembangnya, yang dapat meningkatkan kemampuan seperti belajar dan beradaptasi dengan kemampuan inderanya (Rodger & Ziviani, 2006 dalam Baskara, 2011). Anak membutuhkan tempat bermain yang longgar dan luas, agar bisa bergerak bebas menyalurkan energinya. Bermain yang membutuhkan ruang yang luas antara lain bermain sepakbola, bermain layangan, bersepeda dan berlarian kejar-kejaran. Ruang longgar tersebut kadang sulit ditemui di sekitar rumahnya, sehingga meskipun dengan keadaan suatu ruang yang minim, anak-anak akan bermain secara spontan. Salah satu faktor terbentuknya suatu ruang main anak dalam suatu kawasan yaitu adanya suatu aktivitas yang diciptakan, bermula dari sesama individu membentuk suatu kelompok kegiatan, hingga menjadi suatu aktivitas yang dilakukan secara rutin dilakukan. Aktivitas tersebut akan berdampak terhadap peningkatan kemampuan kognitif, sosial, fisik dan emosional yang dibutuhkan saat dewasa nanti (Baskara, 2011). Saat terjadinya aktivitas bermain itu, dapat dikatakan jika ruang tersebut telah menjadi lokasi yang tepat dan berada di ruang terbuka (Darmawati & Saptorini, 2018). Menurut Marcus, 1998 (dalam Darmawati & Saptorini, 2018) menggambarkan adanya keunikan dalam suatu pemilihan lingkungan fisik bagi anak-anak. Segala kondisi ruang, baik secara ukuran maupun aksesibilitas bukan menjadi halangan anak dalam melaksanakan aktivitasnya. Berdasarkan hal tersebut, maka terdapat sebuah gap terhadap perspektif anak dengan munculnya sebuah standar dalam terciptanya sebuah aktivitas di ruang terbuka.

Menurut buku *Public Space* yang ditulis oleh Carr, 1992 (dalam Hartoyo & Santoni, 2018) dikatakan jika terbentuknya suatu aktivitas komunal dalam kawasan yaitu berupa ruang publik sebagai wadah maupun fasilitasnya. Selanjutnya Carr (1992) menjelaskan bahwa ruang-ruang yang dimaksud dapat berupa jalan, taman hingga alun-alun sebagai sarana/wadah aktivitas pergerakan, yaitu ruang yang mampu bertindak sebagai pusat berkumpul, bermain maupun bersantai. Berkaitan dengan hal itu, Bangsal Kemandungan Keraton berlokasi pada kawasan yang berada di tengah padatnya penduduk perkotaan, dimana lokasi disekitarnya banyak rumah yang tidak memiliki halaman pribadi. Sehingga, keberadaan lahan kawasan Bangsal Kemandungan yang cukup luas mampu menampung dan membantu dalam terciptanya aktivitas pergerakan anak dalam ruang lingkup terbuka. Lokasi ini tidak terlihat jika hanya melalui Alun-alun Kidul, hal itu dikarenakan pada setiap susunan ruang Keraton Yogyakarta terdapat regol (gerbang) sebagai pembatas antara ruang satu dengan yang lainnya, yang juga dilengkapi dengan pagar tinggi berwarna putih.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana proses placemaking ruang bermain anak yang terjadi pada kawasan Kemandungan Kraton, Daerah Istimewa Yogyakarta? Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses placemaking ruang bermain anak yang terjadi pada kawasan Kemandungan Kraton, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Berbagai kegiatan bermain maupun olahraga berbagi tempat untuk berkegiatan bersama sesuai karakter masing-masing. Berbagi tempat ini terdapat pada lahan terbuka di halaman bangsal Kemandungan kawasan Keraton Yogyakarta.

KAJIAN PUSTAKA

Ruang Semi Publik

Ruang bersama merupakan sebuah ruang yang berperan penting dalam terbentuknya sebuah negosiasi dalam perbedaan, yang juga mewakili sebuah ruang semi publik dalam mendorong sebuah pembaruan secara berkelompok (Amin, 2002 dalam Peterson, 2017). Berdasarkan pengertian dari *law insider*, *semi-public space* merupakan sebuah ruang yang dimiliki secara pribadi tetapi terbuka dan dapat diakses oleh semua orang. Dimana hal tersebut menimbulkan terbatasnya sebuah fasilitas yang ada untuk kebutuhan pribadi masing-masing, sehingga fasilitas bersama berupa tempat duduk yang banyak, seni publik maupun tempat sampah lebih dibutuhkan dibandingkan pemenuhan kebutuhan yang bersifat pribadi.

Place Making

Berdasarkan teori yang disampaikan oleh Yi Fu Tuan, 1977 (dalam Rubianto, 2018), *placemaking* berasal dari dua kata *space* (kebebasan) dan *place* (keamanan). Dijelaskan jika *space* tidak memiliki kemanfaatan spesifik oleh pengguna, dan masih bersifat tidak terbatas (di darat, udara maupun laut), sedangkan *place* dinilai sebagai ruang yang memiliki 'makna' yang berarti seseorang (pengguna), yang diinterpretasikan sebagai dasar sebuah kegiatan terhadap suatu aktivitas pada ruang tertentu, serta sebagai 'persepsi' bagi orang yang menggunakan ruang. *Placemaking* merupakan sebuah proses yang bertujuan kepada sebuah akhir dalam bentuk tempat yang berkualitas. Adanya suatu peran di dalamnya yang mampu menggambarkan karakter pribadi secara abstrak (Wycoff, M. A., 2014).

Menurut artikel *Project for Public Spaces*, terdapat empat aspek pendukung terbentuknya suatu *placemaking*, yaitu:

1. *Access & Linkages*: penilaian aksesibilitas terhadap keadaan lingkungannya, baik secara visual maupun fisik dari segala kalangan terhadap kawasan tersebut.
2. *Comfort & Image* : keadaan kenyamanan suatu ruang dengan tampilan yang baik. Dengan kenyamanan yang mencakup persepsi keamanan, kebersihan maupun fasilitas duduk.

3. *Sociability*: timbulnya suatu rasa untuk berinteraksi dalam suatu kawasan, baik melalui teman maupun orang lain yang menimbulkan kenyamanan dalam berinteraksi.
4. *Uses & Activities* : terjadinya suatu aktivitas dari keadaan kawasan yang menarik, sehingga pengunjung memiliki rasa untuk berkunjung kembali.

Invisible Playground

Invisible Playground merupakan sebuah fenomena yang bermula dari adanya sebuah fenomena kota yang tidak terlihat (*the invisible cities*), yaitu sesuai dengan yang dikemukakan oleh Lee & Viray, 2006 (dalam Wonoseputro, 2007) ; kecenderungan sebuah aktivitas dan kejadian spontan yang muncul akibat penggunaan persepsi dan interpretasi terhadap ruang sebagai respon balik yang jujur atas lingkungan dan kebutuhan-kebutuhan manusia penggunaannya. Sehingga melalui hal tersebut, maka muncul sebuah penggunaan tidak terduga pada suatu ruang "Arsitektur spontan", dan timbul sebuah fenomena bermain yang juga bersifat spontan (*invisible playground*). Pembentuk terjadinya "*The Invisible Playground*", yaitu :

1. *Aktivitas Interaktif (Interactive Activities)*
Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaktif merupakan suatu sifat yang saling melakukan aksi, yang dilandasi sebuah antar-hubungan yang saling aktif. Adanya sebuah aktivitas yang bersifat interaktif, maka akan mempengaruhi ketertarikan seseorang dalam aktivitas tersebut.
2. *Elemen Kejutan (The Element of Surprises)*
Munculnya suatu elemen kejutan, akan menimbulkan dampak yang dapat menarik perhatian seseorang, khususnya bagi anak yang selalu memiliki rasa ingin tahu yang besar, sehingga elemen ini sangat mempengaruhi terwujudnya suatu *invisible space*.
3. *Ikatan Emosi (Emotional Bond)*
Ikatan emosi yang dimaksud pada bagian ini dapat terjadi antara sesama manusia maupun manusia dengan lingkungannya. Fasilitas pendukung suatu kawasan merupakan salah satu hal yang termasuk dalam terciptanya emosi anak. Adapun elemen ruang yang berdampak negatif bagi anak yaitu suasana gelap, sempit, dll. yang justru menimbulkan rasa takut.
4. *Faktor Keselamatan dalam Bermain (Safety In Play)*
Faktor ini mungkin tidak akan disadari langsung oleh anak-anak, melainkan oleh para pendamping maupun orang tua anak. Beberapa tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan dampak positif dari faktor ini yaitu dengan adanya pendamping yang selalu mengawasi, hingga menyediakan petugas sekuriti.

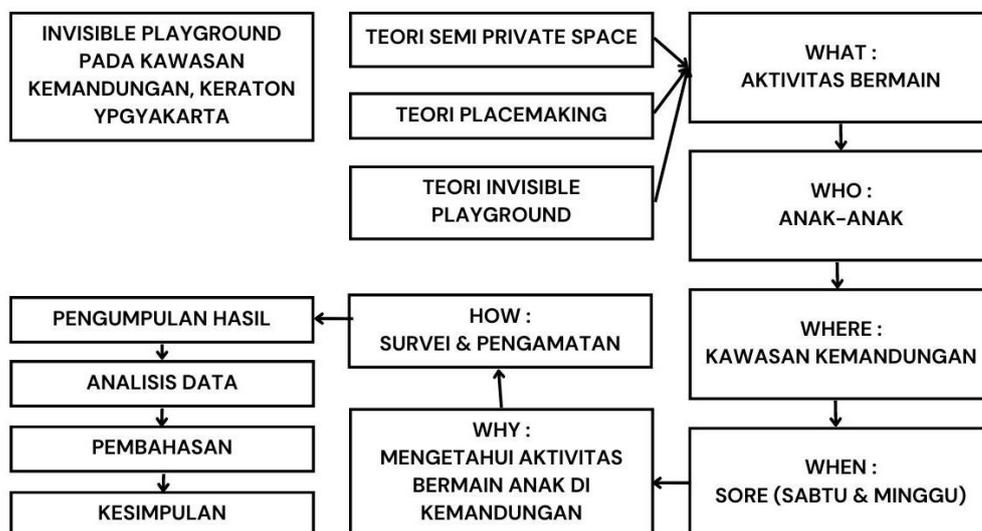
METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian ini terletak pada area lapangan Kemandungan Keraton Yogyakarta, lokasi ini berada di bagian utara Sasono Hinggil yang berada dekat dengan Alun-alun Kidul. Subjek pada penelitian ini yaitu terdapat bentuk aktivitas bermain anak yang berada di kawasan Kemandungan, Kraton Yogyakarta dengan alat instrumen berupa *gadget* sebagai wadah pengumpulan data berupa catatan terkait waktu dan bukti pengamatan berupa foto pada kawasan Kemandungan, Kraton Yogyakarta.



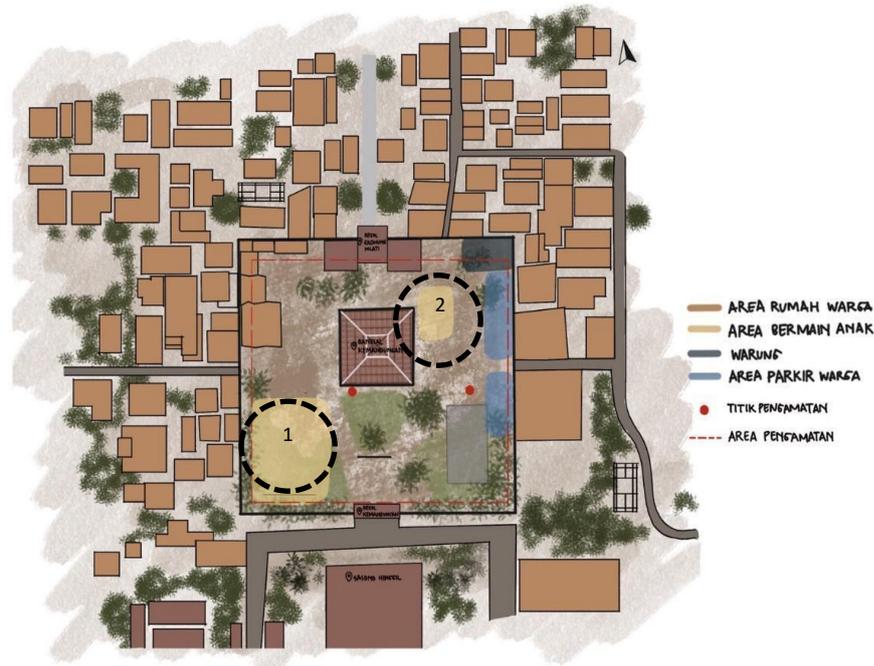
Gambar 1. Lokasi Kemandungan Keraton, Yogyakarta
Sumber: Google Maps

Pengumpulan data yang dilakukan yaitu secara langsung dan tidak langsung, dimana hasil pengumpulan secara yaitu berupa foto-foto serta pengamatan aktivitas kawasan, dan hasil pengumpulan secara tidak langsung yaitu pengukuran kawasan serta situasi kawasan yang diambil melalui *google map*. Jenis analisis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deduktif. Kualitatif deduktif merupakan pengumpulan data dalam bentuk deskriptif atau penggambaran yang sesuai dengan fakta penelitian apa adanya, serta penambahan data berupa pengalaman yang pernah dialami oleh penulis sebelumnya.



Gambar 2. Kerangka Pemikiran Penelitian
Sumber: Penulis

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 3. Situasi Kemandungan, Keraton Yogyakarta
Sumber (Penulis, 2022)

Dari observasi langsung yang dilakukan pada hari Sabtu, 17 September 2022; Ahad, 18 September 2022 dan 4 Desember 2022 saat sore hari di kawasan Kemandungan Yogyakarta, ditemukan beberapa aktivitas yang terjadi. Ditemukan jika letak kawasan berada di kawasan padat penduduk dan menjadi alasan penggunaan lapangan ini sebagai salah satu wadah terjadinya suatu interaksi dan aktivitas warga sekitar, termasuk anak-anak. Di luar hari khusus dari Keraton Yogyakarta, penggunaan Bangsal Kemandungan pada aktivitas sehari-hari yaitu sebagai area menunggu dan menaruh barang bawaan anak serta orang tua saat sedang terjadinya aktivitas bermain, khususnya bagi para pengguna yang bertempat tinggal di luar area Keraton Yogyakarta.

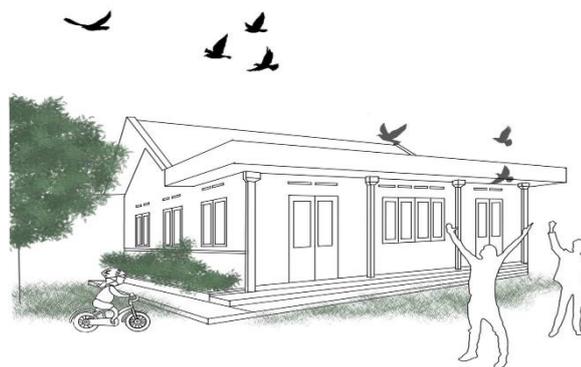


Gambar 4. Suasana Bangsal Kemandungan, Keraton Yogyakarta
Sumber (Penulis, 2022)



Gambar 5. Hasil Pengamatan di Bangsal Kemandungan Kraton, Yogyakarta
Sumber (Penulis, 2022)

Bangsang Kemandungan yang dapat dilihat dari Gambar 5. Pada nomor 6 terdapat kandang burung dan ayam milik warga, sehingga mampu menarik perhatian bagi anak saat binatang peliharaan tersebut dilepaskan, khususnya saat pelatihan burung sedang berlangsung (Gambar 6). Di gambar keterangan nomor 7 terdapat bangunan serbaguna untuk penduduk kawasan tersebut, dengan fungsi bangunan yang mampu mengumpulkan warga sekitar, maka mungkin munculnya suatu interaksi yang terjadi kepada anak di sekitarnya.



Gambar 6. Suasana Pelatihan burung dan bermain sepeda di Kemandungan Kraton,
Yogyakarta
Sumber (Penulis, 2022)



Gambar 7. Aktivitas Bermain Kawasan Kemandungan Kraton, Yogyakarta
Sumber (Penulis, 2022)

Dari hasil titik observasi yang dilakukan pada Gambar 3, terdapat dua aktivitas bermain anak seperti yang ditunjukkan yaitu aktivitas terstruktur berupa panahan dan aktivitas tidak terstruktur berupa bermain sepak bola dan bersepeda Gambar 7. Kedua permainan tersebut juga terbentuk dengan alasan yang berbeda. Dimana, aktivitas panahan selain karena berupa kegiatan yang terstruktur dan dilakukan setiap hari sabtu, hal itu juga dikarenakan oleh adanya fasilitas panahan berupa target berupa bola plastik yang juga digunakan oleh para abdi dalem di lain hari. Target panahan yang terdapat pada Gambar 5 dengan keterangan nomor 9, dapat dilihat jika target utama dalam panahan ini yaitu berupa bola kecil yang disambungkan menggunakan tali yang tersambung dengan tegakkan tiang berupa bambu dan bagian belakang target tersebut menggunakan matras berwarna hitam.

Di sisi lain, aktivitas tidak terstruktur yang dimaksud yaitu berupa permainan sepak bola dan bersepeda yang dilakukan setiap sore hari. Aktivitas ini tercipta oleh adanya sebuah bola dan benda yang digunakan sebagai gawang ataupun pembatas area gol bola sebagai target permainan dan adanya ruang sebagai akses bermain sepeda pada kawasan, dengan keadaan saat itu anak-anak yang bermain sepak bola menggunakan sandal sebagai objeknya. Namun di lain hari (Gambar 9), ditemukan aktivitas bermain sepak bola dengan target berupa tiang bambu yang biasa digunakan untuk aktivitas panahan. Perbedaan bermain sepak bola saat itu adalah jumlah pemain yang berjumlah 2 orang.



Gambar 8. Suasana Panahan dan Sepak Bola di Kemandungan Kraton, Yogyakarta
Sumber (Penulis, 2022)



Gambar 9. Kegiatan Bermain Bola dengan Fasilitas Panahan
Sumber (Penulis, 2022)

Terbentuknya ruang semi publik pada kawasan Bangsal Kemandungan dikarenakan oleh adanya gerbang dengan pagar tembok tinggi yang berwarna putih sebagai pembatas antar ruang-ruang dalam Keraton Yogyakarta. Selain itu, letak kawasan yang mudah diakses oleh penduduk sekitar ataupun penduduk luar yang mengetahui lokasi menjadikan kawasan Bangsal Kemandungan, sehingga secara alami kawasan ini termasuk dalam ruang yang bersifat semi publik.

Terbentuknya suatu placemaking dalam kawasan Kemandungan ditunjukkan dalam aspek berdasarkan *Project for Public Spaces* yaitu adanya akses oleh penduduk sekitar melalui jalan kecil yang hanya dapat dilalui oleh pejalan kaki dan kendaraan bermotor, serta akses publik dari arah selatan kawasan yang juga dapat dilalui oleh pengendara mobil; adanya bangunan serbaguna yang mampu mengumpulkan masyarakat sekitar sehingga menimbulkan suatu interaksi; dan terdapat aktivitas masyarakat berupa pelatihan burung dan panahan abdi dalem sebagai kegiatan yang menarik. Namun dalam aspek *comfort & image* masih belum sepenuhnya terpenuhi, hal tersebut ditunjukkan dari minimnya fasilitas tempat duduk yang hanya terdapat pada pinggiran bangunan Bangsal Kemandungan itu sendiri, serta pada kekurangan dalam keamanan yaitu pengawasan anak bermain hanya dilakukan sesaat oleh salah satu wali anak yang bermain.

Hal serupa terkait aktivitas interaktif sebagai parameter *invisible playground* juga ditemukan, yaitu adanya kegiatan oleh masyarakat sekitar yang juga berdampak terhadap interaksi antar anak melalui orang tua masing-masing seperti ada anak bermain, teman lain

mengikuti dan saling menyapa, bercanda, bermain bersama ; elemen kejutan yang ditimbulkan yaitu dengan adanya aktivitas panahan oleh para abdi dalam yang mampu menarik perhatian masyarakat dengan adanya kandang burung serta melihat binatang bergerak peliharaan warga sekitar berupa burung maupun ayam; Ikatan emosi dengan keadaan kawasan yang terbentang luas dan terjangkau, memudahkan anak dalam melakukan aktivitas bermain tanpa timbul rasa takut sehingga merasa bebas, dengan ruang kosong yang luas menimbulkan perasaan anak saat bermain dengan teman-temannya; dan keamanan yang minim dengan pengupayaan keselamatan bermain bola menghindari terkena teman lain maupun bersepeda dengan hati-hati agar tidak tertabrak temannya.

KESIMPULAN

Dengan karakteristik perkotaan yang memiliki sedikit lahan terbuka, serta perumahan yang tidak memiliki pekarangan rumah, maka semakin sulit dalam terjadinya suatu aktivitas maupun interaksi anak secara alami. Bangsal Kemandungan Keraton sebagai salah satu lokasi kawasan yang berada di tengah padatnya penduduk perkotaan, dimana lokasi perumahan disekitarnya banyak yang tidak memiliki halaman pribadi mampu membantu dalam terjadinya suatu aktivitas anak. Sehingga anak-anak yang berada di kawasan tersebut menjadikan lapangan Kemandungan sebagai tempat terjadinya kegiatan bermain, baik secara individual, berkelompok maupun bersama keluarga. Dalam pengamatan terlihat 2 jenis permainan yaitu permainan terstruktur (panahan) dan tidak struktur (sepak bola dan bersepeda). Berdasarkan aspek dan elemen terbentuknya suatu *placemaking* maupun *invisible playground*, ditemukan jika 3 dari 4 poin kriteria terpenuhi, hanya saja satu poin yang tidak terpenuhi terdapat pada aspek keamanan yang masih kurang. Walaupun terdapat satu poin yang tidak terpenuhi, lokasi Bangsal Kemandungan termasuk dalam kawasan yang terdapat suatu fenomena *placemaking* maupun *invisible playground*.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2017, Juli 10). Tata Ruang dan Bangunan Kawasan Inti Keraton Yogyakarta.
- Baskara, M. (2011). Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik. 27-33.
- Hansen Hartoyo, S. (2018). Kriteria Ruang Publik Kalijodo Pendukung Aksesibilitas dan Peningkatan Aktivitas. 113-124.
- Made Suharthadana, S. R. (2021). Place Making Ruang Publik di Taman Kumbasari. Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA), 390-399.
- Nurkukuh, D. K. (2018). Identifikasi Pola Pemanfaatan Ruang Publik di Embung Langensari Yogyakarta. *Journal of Urban and Regional Studies*, 1-5.
- Peterson, M. (2017). Living with difference in hyper-diverse areas: how important are encounters in semi-public spaces? *Social & cultural GeoGraphy*, 2017,1068-1085.
- Project for Public Spaces. (n.d.). Retrieved Januari 02, 2023 from What Makes a Successful Place?: <https://www.pps.org/article/grplacefeat>
- Retrieved Januari 02, 2023 from KBBI Daring: <https://kbbi.web.id/interaktif> (n.d.).
- Retrieved Januari 02, 2023 from Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat: <https://www.kratonjogja.id/tata-rakiting/4-tata-ruang-dan-bangunan-kawasan-inti-keratonyogyakarta/#:~:text=Bangsal%20Kamandungan%20merupakan%20salah%20satu,pada%20saat%20perang%20melawan%20VOC.>

Retrieved Januari 02, 2023 from Law Insider:
<https://www.lawinsider.com/dictionary/semi-public-space> (n.d.).

Retrieved Oktober 06, 2022 from google maps:
<https://www.google.co.id/maps/place/59Q7%2BW9Q,+Jl.+Ngadisuryan,Patehan,+Kecamatan+Kraton,+Kota+Yogyakarta,+Daerah+Istimewa+Yogyakarta+55133/@7.8103457,110.363482,208m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x2e7a57911fade44f:0x56a7f4d6c8c431ae!8m2!3d7.8101987!4d110>.

Rini Darmawati, H. S. (2018). Child's Playing Perception in Settlement. ARCHITECTURAL RESEARCH AND DESIGN STUDIES, 1-10.

Wonoseputro, C. (2007). RUANG PUBLIK SEBAGAI TEMPAT BERMAIN BAGI ANAK-ANAK: Studi Kasus Pengembangan "The Urban Zoo" bagi Kawasan Pecinan di Singapura. RUANG PUBLIK SEBAGAI TEMPAT BERMAIN BAGI ANAK-ANAK (Christine Wonoseputro), 73-79.

Wyckoff, M. A. (2014). DEFINITION OF PLACEMAKING: Four Different Types. Planning & Zoning News, 1-10.