

PLACEMAKING RUANG BERMAIN PUBLIK ANAK DI LAPANGAN TAMAN TIRTO AGUNG SEMARANG

Rr Nafisa Alya Fathinnisa¹, Rini Darmawati²

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

¹Surel: 19512177@students.uii.ac.id

ABSTRAK: Ruang terbuka akan dikunjungi orang untuk rekreasi, berolah raga atau bermain karena mempunyai daya tarik yang unik dan beragam. Seperti halnya taman Tirto Agung Semarang yang ramai dikunjungi masyarakat dan anak-anak untuk bermain. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana terbentuknya placemaking pada taman Tirto Semarang serta mengetahui faktor yang meningkatkan jumlah anak bermain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan melakukan observasi, pengamatan, wawancara, serta memetakan pola perilaku. Hasil penelitian menemukan adanya faktor terbentuknya placemaking meliputi ruang yang luas, pohon-pohon yang rindang dan faktor pendukung anak dalam bermain meliputi alat, lokasi strategis serta terjadinya banyak interaksi sosial.

Kata kunci : anak bermain, daya tarik bermain, placemaking,

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Ruang Terbuka Hijau (RTH) kota adalah suatu wilayah perkotaan yang diisi oleh tumbuhan, tanaman, dan vegetasi. RTH dapat berupa hutan, taman, lapangan olahraga, kebun raya, dan lain-lain (Indonesia.do.id). Taman disetiap daerah merupakan area yang mempunyai keadaan dari berbagai kondisi seperti iklim guna penyegar luar ruangan. Area ini adalah salah satu area yang digemari oleh masyarakat untuk bersantai dan menyegarkan pikiran. Tidak bisa dipungkiri bahwa taman merupakan area yang sangat digemari oleh mayoritas anak-anak apalagi dengan area taman yang luas membuat anak bermain lebih leluasa dan bebas untuk beraktifitas. Taman Tirto Agung yang berada di daerah Semarang ini merupakan taman yang pastinya digemari untuk semua kalangan dan merupakan tempat sarana bagi sebagian besar anak-anak untuk bermain, berkumpul maupun berbincang di tempat tersebut. Hal tersebut dapat membuat anak lebih aktif, sehat, bahagia dan mengurangi tingkat stress pada anak. Saat anak bermain di taman hal yang ingin dia lakukan akan terlaksanakan oleh sendirinya atau meluapkan emosinya yang menyebabkan anak menjadi bahagia dan sehat secara mental.



Gambar 1. Peta Lokasi Taman Tirto Agung

Sumber : Penulis, 2021

Menurut Wyckoff (2013), *Placemaking* dapat dikatakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas tempat (*place*) dengan memberikan atribut sense of place yang berfungsi sebagai magnet bagi orang-orang dan pengembangan baru. Taman ini dibangun pada tahun 2011 tahun lalu merupakan public space yang dapat digunakan oleh masyarakat sekitar sebagai hiburan. Memang dapat dikatakan sudah 10 tahun lalu taman ini dibangun pepohonan pun sudah mulai rindang yang menjadikan daya tarik anak dikarenakan suasana lokasi yang sangat teduh. Area spesifikasi placemaking anak diambil di bagian lapangan taman tirta dan sedikit di sekitarnya. Disamping lapangan terdapat area perdagangan makanan berat berupa nasi. Dipagi hari, tidak dipungkiri lagi banyak masyarakat datang hanya untuk sekedar jalan pagi. Jangankan untuk itu pasti mereka juga mencari tempat untuk sarapan terdekat. Sehingga lapangan itu secara spontanitas menjadi tempat santai dan juga tempat makan lesehan bagi para masyarakat dikarenakan minimnya tempat duduk di warung. Disisi lain anak dari orang tua sedang makan beberapa ada yang justru berlarian dengan spontanitasnya sebagai kesenangan dirinya untuk bermain di area lapangan.



Gambar 2. Lapangan di Taman Tirta
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 3. Kondisi Lapangan Tirta
Sumber : Penulis, 2021

Namun, aktivitas anak di lapangan kian menurun dikarenakannya lapangan digunakan sebagai tempat makan lesehan para masyarakat dan terdapat sewa mainan yang lebih membuat anak tertarik pada mainan tersebut kecuali sedikit anak bermain dilapangan seperti berlari lari di sore hari dan diweekend bagi kalangan orangtua yang melarang anak untuk bermain sewa mobil atau anak anak dari penyewa mobil tersebut.



Gambar 4. Kondisi Lapangan Bermain Sepak Bola
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 5. Kondisi Lapangan Bermain Balon
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 6. Permainan Anak
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 7. Sewa mobil dan permainan anak
Sumber: Penulis, 2021

Utama (2013) mengatakan bahwasannya, permainan lapangan adalah salah satu bentuk aktivitas jasmani yang mensyaratkan adanya lapangan untuk arena bermain dengan cara bergerak untuk mengirimkan atau menempatkan objek tertentu ke daerah yang telah ditentukan. Oleh karena itu, banyaknya aktivitas di lapangan menjadikan alasan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kualitas ruang terbuka publik di lapangan taman ini dengan konsep placemaking dibutuhkan tempat yang optimal untuk merencanakan ruang dengan kualitas ruang yang unggul.

Rumusan masalah

1. Bagaimana terbentuknya placemaking di lapangan Taman Tirto Semarang?
2. Apa faktor faktor penentu dalam meningkatkan kegiatan anak yang bermain?

Tujuan penelitian

1. Mengetahui bagaimana terbentuknya placemaking di lapangan taman Tirto Semarang.
2. Mengetahui efesiensi dari faktor faktor penentu yang meningkatkan kegiatan anak yang bermain.

STUDI LITERATUR

Teori *placemaking*

Cara manusia dapat mengubah tempat, menemukan diri pada suatu tempat dimana mereka disebut dengan *placemaking* (Schneekloth, L. dan Shibley, R.G., 1995). Dalam *placemaking*, (Dovey, 1985) mengatakan bahwa *place* menunjukkan hubungan antara manusia dengan sebuah makna. *Place* tidak hanya memiliki pandangan secara fisik saja namun juga ditekankan pada pengalaman ruang yang dirasakan oleh penggunanya. Bohl (2002) juga berpendapat, *sociability, uses and activities, access and linkage, dan comfort and image* merupakan 4 kriteria utama *placemaking*.

Hal yang dapat dirasakan oleh pengguna pada suatu ruangan dan memiliki suatu kesan dapat menjadikannya sebuah kenyamanan dan identitas (Weisman,1981). Jika terdapat berbagai jenis transportasi publik, tempat yang mempunyai tempat untuk istirahat disuatu wilayah dan memiliki sistem transit untuk sarana transportasi merupakan suatu ruangan atau (*space*) akan menjadikannya sebuah tempat (*place*). Perilaku pada ruangan jika secara menerus terdapat aneka fungsi pada ruang jalan selain fungsi utama dari area tersebut yaitu fungsi komersial merupakan fungsi dan kegiatan (*Project for Public Space, 2009*).

Dalam beberapa kurun waktu belakangan ini, konsep *placemaking* sangat berkembang di ruang terbuka publik kota secara global di dalam pengembangan fitur fisik perkotaan (Knox, 2005; Montgomery, 1998). Dengan adanya alternatif sebagai peningkatan kualitas tempat yang pemberian *sense of place* yang berfungsi sebagai magnet untuk masyarakat dan pengembangan baru dapat dikatakan juga sebagai *placemaking* (Wyckoff, 2013).

Teori karakter anak

Anak pada usia dini merupakan sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun yang dikatakan oleh NAEYC (*National Assosiation Education for Young Chlidren*). Anak pada umur 0-8 tahun merupakan sekelompok anak anak yang berproses dalam pertumbuhan dan juga perkembangan. Pada umur ini para ahli biasa menyebut dalam sebutan anak pada masa emas (*Golden Age*) yang terjadi dalam perkembangan manusia hanya satu kali. Fisik, kognitif, sosioemosional, bahasa, dan kreativitas merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia ini perlu diarahkan dengan seimbang sebagai bentuk dasar yang sesuai guna untuk membentuk diri yang sempurna (Priyanto, 2014)

Orang tua merupakan salah satu lingkungan yang sangat berperan untuk anak pada usia dini. Terdapat aspek perkembangan anak yang saling berkaitan dan dapat dijadikan sebagai panduan (Papilia, 1993), yaitu:

- Perkembangan fisik, meliputi pertumbuhan, perubahan fisik dan sosial. Pada usia ini, anak mulai melakukan segala sesuatu sendiri dan mengenal kemampuan diri. Perkembangan fisik erat kaitannya dengan gerak dan otot tubuh.
- Perkembangan intelektual, pada tahap perkembangan ini, anak mulai belajar untuk mengenal dan mengingat benda yang ada di sekitarnya. Semakin sering melihat suatu benda, semakin mudah bagi anak untuk mengingatnya.
- Perkembangan kepribadian dan sosial, seorang anak juga dapat belajar saling menghargai satu sama lain. Selain itu anak juga belajar untuk saling berkomunikasi, bertukar informasi, mengungkapkan pikiran dan emosinya kepada temannya.

Teori ruang bermain anak

Definisi anak adalah manusia berumur dibawah 18 tahun dan belum menikah (UU No. 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia). Berbeda dengan orang dewasa, pada anak anak ini berada dalam periode perkembangan khusus, memiliki kebutuhan psikologis, pendidikan dan juga kondisi fisik (Nuryanti, 2008). Kanalisasi pada ruang bermain anak dengan memanfaatkan ruang terbuka di area permukiman menjadikannya upaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Dengan adanya hal tersebut dapat mendorong tumbuh kembang pada anak (Ginting, 2002). Darmawan (2019) membagi ruang terbuka menjadi 2 jenis yaitu tempat bermain (*playground*) dan ruang dilingkungan rumah

(*Found/Neighborhood Spaces*). Sarana permainan dalam ruangan merupakan identitas dengan yang namanya ruang bermain. Ruang bermain ini banyak ditemukan pada lingkungan permukiman warga. Sementara ruang pada lingkungan rumah (*Found/Neighborhood Spaces*) berupa ruang terbuka seadanya yang mudah dicapai dari tempat tinggal. Area yang biasanya belum terpakai seperti sisa kapling atau tanah kosong dimanfaatkan untuk ruang bermain bagi anak-anak.

Teori Lapangan Bermain

Madanipour (1996) pernah mengatakan bahwa taman kota sebagai ruang publik seharusnya dapat diakses oleh warga dari berbagai kalangan.

Menurut Rustam Hakim (2003) fungsi dari taman kota ialah :

- Tempat bermain dan olahraga
- Tempat bermain dan sarana olahraga
- Tempat komunikasi sosial
- Tempat peralihan dan menunggu
- Tempat untuk mendapatkan udara segar
- Sarana penghubung antara satu tempat dengan tempat yang lain

Menurut Musfiroh (2015) berteriak, melompat, bersujud, atau bahkan berlari mengelilingi lapangan karena gembira merupakan perilaku diluar dari mereka. Dalam konteks ini memiliki manfaat kenikmatan, kesenangan, relaksasi, pelepasan energi, pengurangan ketegangan, serta ekspresi diri. Bentuk aktivitas jasmani yang mensyaratkan adanya lapangan sebagai arena bermain dengan cara bergerak untuk mengirimkan atau menempatkan objek tertentu ke daerah yang telah ditentukan dapat disebut dengan permainan lapangan (Utama, 2013)

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini diadakan pada Taman Tirta Agung di Semarang. Lokasi ini sebagai salah satu tempat banyaknya anak-anak berkunjung untuk bermain. Lokasi tersebut diramaikan dengan penjual cemilan, penyewaan mobil-mobilan, dan penjual makanan berat. Juga area tersebut memiliki lapangan dan tempat bermain untuk anak. Dengan suasananya taman yang rindang menjadi salah satu pemicu untuk dapat bermain atau bersantai ditaman tersebut.

Populasi dan Subyek Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah tempat-tempat bermain untuk anak-anak di Taman Tirta Agung Semarang. Sampel penelitian digunakan untuk menentukan tempat bermain terbuka di area taman bermain ini. Anak-anak yang akan ditentukan yaitu Beberapa kelompok anak terdiri 3 kelompok anak dengan kategori komposisi: a.anak bermain sepak bola, b. anak bermain sepeda, c. anak yang berlarian.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dapat menggunakan kamera, alat tulis dan daftar pertanyaan untuk menganalisis hal-hal yang akan dimasukkan dalam penelitian. Kamera untuk merekam atau memotret kegiatan-kegiatan anak-anak yang sedang bermain dilapangan yang sudah ditentukan. Daftar pertanyaan diberikan kepada orangtua dan juga anak-anak untuk memberikan gambaran kondisi keluarga anak dan juga alur kegiatan keluarga dan anak pada taman tersebut.

Variabel Penelitian

Tabel 1 Variabel penelitian

Variabel	Sub Variabel	Parameter	Cara mencari data
Lapangan bermain	Elemen alam	Elemen alam yang dapat dimanfaatkan oleh anak bermain	Survei, dokumentasi, Wawancara, Studi literatur
	Elemen buatan		
Permainan	Ayunan	Dapat mengembangkan motorik anak	
	Sepedaan	Mengembangkan tim dalam permainan	
	Sepakbola		
	Volly		
	Badminton		
Ruang bermain	Khusus ruang bermain anak	Anak dapat bermain dan berkenalan dengan teman sebaya	
	Ruang bercampur dengan kegiatan orang dewasa	Anak dapat berbagi kegiatan dengan orang dewasa	

Sumber: Penulis, 2021

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Analisis dengan metode kualitatif dipilih untuk mengolah data yang bersifat spasial kualitatif dan psikologis.

1. Observasi

Mulai dari metode observasi, dengan pengamatan pada lokasi terhadap fenomena dan peristiwa. Dari data data survei yang dikelompokkan kemudian mengkaji dari hasil tersebut

2. Wawancara

Dengan meminta beberapa masyarakat pengunjung meluangkan waktu untuk menceritakan hal apa saja yang terjadi pada lokasi tersebut yang berpengaruh pada anak.

3. Place centered map

Dengan mengamati perilaku anak bermain

4. Studi literatur

Dari beberapa journal yang membahas terkait dari penelitian dan kemudian disimpulkan untuk mendapatkan masukan masukan yang ada

ANALISIS DAN DISKUSI

Taman Tirto Agung Semarang

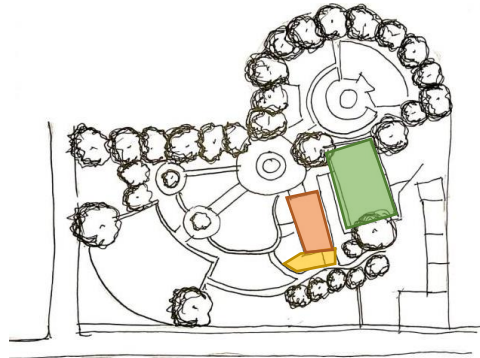
Taman aktif area Semarang dibangun oleh Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Semarang di tahun 2011 lalu dapat dikenal dengan nama Taman Tirto Agung. Ulfi Imran Basuki sebagai Kepala Dinas Kebersihan mengatakan bahwasannya dua tahun terakhir Pemkot Semarang mengejar amanah undang-undang, bahwa tiap daerah harus memiliki ruang terbuka hijau yang aktif minimal 20% pada area Semarang.

Taman Tirto Agung ini dibangun di tanah seluas 0,9 hektar. Berlokasi di Jalan Tirto Agung Nomor 77, Banyumanik, Semarang. Jalan Tirto Agung, Jalan Durian Raya, jalan Tol Semarang

Solo merupakan akses taman yang dapat dilalui oleh masyarakat sekitar. Dapat dikatakan taman ini tergolong baru dan bahwa taman ini dapat menarik perhatian warga sekitar. Lokasi taman ini terletak di Kecamatan Banyumanik (perbatasan Kota Semarang dengan Kabupaten Semarang) dan cukup jauh dari pusat kota Semarang, maka taman ini dapat dikembangkan dengan konsep ruang terbuka aktif sebagai mendukung ruang terbuka utama.

Dengan adanya taman kota, maka banyak masyarakat yang akan saling berinteraksi saat sedang berolahraga ataupun sekedar bermain menikmati jajanan yang melengkapi suasana ramai dan ceria di taman kota khususnya pada pagi dan sore hari. Sehingga terbentuknya *placemaking* seperti makan lesehan dan bermain pada lokasi tersebut.

Hasil Analisis Wawancara

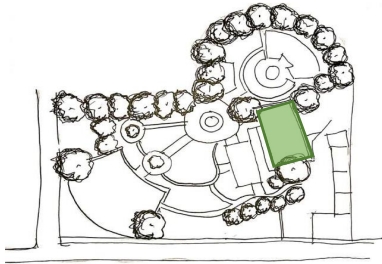


Gambar 8. Landscape Taman Tirto Agung
Sumber : Penulis, 2021

Taman tirto merupakan taman kota yang diigemari oleh masyarakat sekitar dalam melakukan aktifitas olahraga maupun bersantai. Dalam analisis ini dilakukan di titik titik tertentu yang sering terdapat anak anak yang sedang berkegiatan. Tepatnya, berada pada area lapangan dan juga playground dimana sering biasa digunakan oleh anak anak dalam berolahraga atau bermain. Taman ini biasa dikunjungi oleh warga sekitar yang berada di Tembalang, dan terkadang di waktu waktu tertentu juga sering dikunjungi oleh warga dari daerah di Semarang yang cukup jauh dari lokasi taman ini yang biasa di gunakan untuk ibu ibu senam sebagai aktifitas dan juga interaksi sosial.

Taman biasa digunakan pada pagi dan sore hari dikarenakan pada jam tersebut warga memiliki banyak waktu senggang. Sehingga, analisis dalam wawancara dan juga pengamatan ini dilakukan pada waktu pagi dan juga sore hari pada 2 area lapangan dan juga playground yang sering dilakukan oleh anak anak.

Area Lapangan 1



Gambar 9. Area di Lapangan 1
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 10. Kondisi anak bermain bola
Sumber: Penulis, 2021

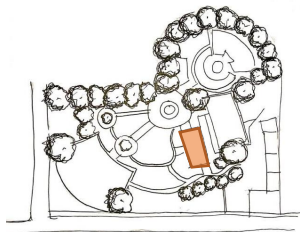
Pada area lapangan tanpa perkerasan menjadi salah satu favorit anak laki laki gemar bermain bola bersama teman temannya. Area berupa lapangan hijau yang memungkinkan tidak terlalu sakit pada saat jatuh dibandingkan lapangan berpaving. Tak salah lagi faktor pohon rindang yang berada di sekelilingnya menjadikan anak anak lebih tertarik pada area tersebut sebagai tempat teduh yang tidak begitu panas akan matahari. Akan tetapi gawang pada lapangan tersebut sudah rapuh karena sudah terlalu lama dan belum digantikan. Sehingga mereka berinisiatif untuk menjadikan sandal dandal menjadi batas untuk memasukan bola dalam gawang.



Gambar 11. Kondisi lapangan pagi hari
Sumber : Penulis, 2021

Selain itu area ini, pada pagi hari biasa digunakan oleh orang dewasa sarapan pagi dikarenakan ruang pada warung yang ada kurang memadai. Kejadian ini menjadikan salah satu faktor anak enggan dalam bermain pada area tersebut atau berpindah tempat dalam bermain

Area Lapangan 2



Gambar 12. Area Lapangan 2
Sumber: Penulis, 2021

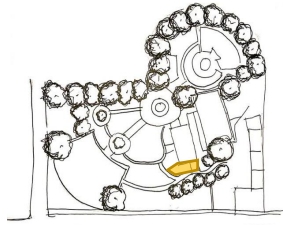


Gambar 13. Kondisi Lapangan 2
Sumber: Penulis, 2021

Area lapangan ini merupakan lapangan yang berpaving karena dahulunya terdapat net untuk bermain badminton, volly dan lain sebagainya. Dikarenakan net dan tiang yang mulai rapuh maka hingga saat ini fasilitas tersebut belum dialihkan ke yang baru. Hingga saat ini

lapang tersebut pun masih digunakan oleh anak anak dalam bermain badminton maupun volly pada jam jam tertentu seperti sore hari dan dipagi hari saat weekend. Tak hanya anak anak, orang dewasa pun ikut menggunakan lapangan tersebut dalam berolahraga senam. Selain tempat yang sejuk karena dikelilingi pohon area tersebut juga termasuk area yang luas untuk melakukan aktifitas senam bersama.

Area Playground



Gambar 14. Area Playground
Sumber: Penulis, 2021





Gambar 15. Kondisi Playground
Sumber: Penulis, 2021

Sudah pasti area ini digunakan oleh anak anak dengan umur berkisar 2 hingga 8 tahun. Pada area ini anak anak pada umur ini biasa ditemani oleh orang tuanya agar terjaga saat mengalami hal hal yang membuat anak terjatuh. Anak anak ini dapat lebih bergerak aktif dan berinteraksi sosial dengan teman teman yang mengikuti bermain di *playground* tersebut.

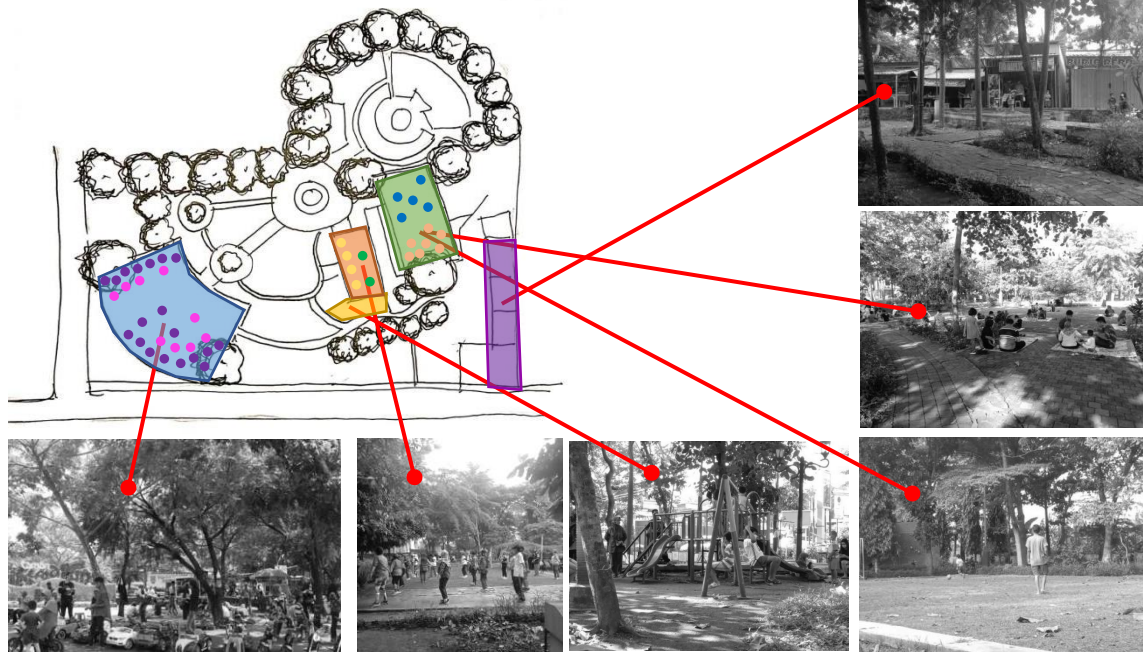
Setelah observasi ke lapangan dan juga wawancara terhadap warga sekitar yang melakukan aktivitas di area tersebut dan menghasilkan kesimpulan :

Tabel 2 Alasan dan kegiatan anak bermain


Jumlah	Kegiatan	Barang	Kapan	Alasan	Foto
2 orang anak (laki dan perempuan)	Bermain bola, badminton, bermain volly, sepedaan, istirahat	Bola, Bola volly, Raket, Sepeda	Pagi dan sore	Dekat dari rumah, bisa beli makanan dan beristirahat	
1 orang tua dan 2 anak (2 anak laki laki)	Bermain ayunan, lari larian	ayunan	Pagi	Tempatnya sejuk dan rindang, anak mendapat teman baru, dapat bermain prosotan	
2 orang anak (2 perempuan)	Lari larian, istirahat	-	Pagi dan sore	Tempatnya sejuk dan rindang, bisa beristirahat dan beli makanan	
1 orang tua dan 2 orang anak (1 anak perempuan dan 1 anak laki laki)	Lari larian, sarapan, menyewa mobil mobilan	Mobil mobilan	Pagi dan sore	dapat main mobil mobilan, bermain prosotan dan mendapat teman baru	


Sumber: Hasil penelitian tahun 2021


Mapping



 : Area sewa mobilmobilan

 : Area playground (prosotan, ayunan, dsb)

 : Lapangan 1 biasa digunakan untuk bermain badminton, volly dan juga senam oleh ibu ibu

 : Lapangan 2 biasa digunakan untuk anak lari-larian dan juga bermain sepak bola. Tapi pada pagi hari, digunakan untuk makan lesehan

 : Warung

- : Aktifitas pedagang pada pagi dan sore hari
- : Aktifitas pembeli pada pagi dan sore hari
- : Aktifitas anak bermain badminton yang biasa dilanjutkan dengan membeli makanan atau minuman sebagai pengganti energi
- : Aktifitas ibu ibu senam di lapangan
- : Aktifitas makan lesehan pada pagi hari setelah memesan suatu makanan dari warung
- : Aktifitas anak laki bermain bola dan beristirahat di warung makan atau di tangga

Dari *main mapping* diatas terlihat bahwasannya karakter anak laki laki yang biasa bermain bola kemudian beristirahat dengan membeli minuman atau makan dan duduk beristirahat pada anak tangga begitu pula anak perempuan yang pada umumnya bermain badminton atau sekedar istirahat setelah berlarian memiliki karakter aktif dalam beraktifitas yang digemari oleh tiap masing masing individu.

Diskusi Temuan

a. Faktor terbentuknya *placemaking* pada lapangan Taman Tirto Agung

Dari berbagai analisis diatas menghasilkan faktor faktor terbentuknya *placemaking* dalam suatu ruangan yaitu faktor lahan luas, faktor *outdoor* serta faktor pohon rindang.

Tabel 3 Faktor terbentuknya *placemaking* pada lapangan Taman Tirto Agung

No	Faktor terbentuknya <i>placemaking</i>	Keterangan
1	Faktor lahan luas	Lahan yang luas menjadi salah satu ruang yang dapat digunakan untuk bermain tanpa adanya merusak fasilitas tertentu jika sedang bermain menggunakan alat seperti bola
2	Faktor <i>outdoor</i>	<i>Outdoor</i> merupakan area terbuka sehingga warga sekitar dapat lebih leluasa melakukan aktifitas yang diinginkannya
3	Faktor pohon rindang	Pohon rindang juga dapat menjadikannya faktor dalam terbentuknya <i>placemaking</i> karena di tempat itulah masyarakat dapat berteduh dari sinar matahari

Sumber: Hasil penelitian tahun 2021

b. Efisiensi faktor faktor penentu dalam meningkatkan efektivitas anak

Faktor memiliki alat bermain, faktor dekat dari rumah dan faktor interaksi sosial adalah suatu hal yang dapat meningkatkan efektivitas anak dalam bermain dan melakukan aktivitas lainnya.

Tabel 4 Efisiensi faktor faktor penentu dalam meningkatkan efektivitas anak

No	Faktor meningkatkan efektivitas anak	Keterangan
1	Faktor memiliki alat yang diinginkan untuk bermain	Dengan adanya alat yang digemari oleh anak seperti bola atau raket anak akan menjadi lebih sering dalam melakukan hal hal yang ia senangi
2	Faktor stratrgis	Lapangan di taman ini yang berada dekat dengan warga sekitar menjadikannya masarakat memiliki tempat untuk berolahraga maupun bermain.
3	Faktor interaksi sosial	Selain 2 faktor di atas ini menjadi salah satu faktor penting dalam masyarakat dari faktor ini akan menimbulkan pertemanan antar anak dan juga adanya ikatan antar orang tua

Sumber: Hasil penelitian tahun 2021

Poin pendukung

Dengan adanya faktor terbentuknya *placemaking* dalam suatu tempat yaitu lapangan di Taman tirto agung kita dapat mengetahui bahwasannya faktor faktor tersebut bisa jadi hanya dikarenakan faktor alam yang jarang kita memperhatikannya dengan contoh dikarenakan faktor yang rindang akan pohon. Pada umumnya masyarakat hanya memandang dikarenakan tempat tersebut sebagai fasilitas yang telah dibentuk untuk bermain, sekedar bersantai atau bahkan tempat untuk membeli jajan di taman tersebut.

Poin pembanding

Walaupun dari berbagai faktor yang telah ditemukan merupakan hasil penelitian. Tetap dalam permasalahan orang dewasa pun yang menggunakan lapangan tersebut sebagai tempat makan lesehan menjadikan anak enggan bermain dalam area tersebut. Tak bisa dihindarkan

karena memang warung memiliki fasilitas ruang yang cukup sempit dari beberapa warung yang ada. Dan tak akan melanggar peraturan yang ada dikarenakan kehadiran orang dewasa karena area untuk publik. Tetapi masih terdapat beberapa anak yang bermain dalam area lapangan itu.

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian terkait placemaking yang terbentuk dalam lapangan taman tirto Semarang sebagai sarana tempat bermain anak dapat disimpulkan bahwasanya area lapangan ini digunakan sebagai tempat bermain anak-anak dalam bermain bola serta lari-larian dan juga digunakan oleh masyarakat untuk makan lesehan di pagi hari. Oleh sebab itu, anak-anak hanya menggunakan lapangan tersebut pada sore hari. Area lapangan berpaving juga sering digunakan untuk anak-anak dalam bermain badminton, tentunya orang dewasa hanya sesekali menggunakan area tersebut untuk senam bersama sehingga, anak-anak dapat bermain sesukanya pada pagi hari.

Faktor-faktor dalam penemuan di penelitian ini yaitu, faktor terbentuknya placemaking dan juga faktor-faktor efektivitas pada anak serta mendapatkan hasil :

Faktor terbentuknya placemaking: Faktor luas, faktor outdoor, dan faktor rindang

Sedangkan faktor efektivitas anak dalam bermain : faktor alat, faktor strategis dan faktor interaksi sosial. Sehingga lapangan ini dikunjungi oleh mayoritas masyarakat sekitar untuk beraktifitas.

Dengan adanya faktor terbentuknya placemaking dalam suatu tempat yaitu lapangan di Taman tirto agung kita dapat mengetahui bahwasannya faktor-faktor tersebut bisa jadi hanya dikarenakan faktor alam yang jarang kita memperhatikannya dengan contoh dikarenakan faktor yang rindang akan pohon. Dengan adanya permasalahan orang dewasa pun yang menggunakan lapangan tersebut sebagai tempat makan lesehan menjadikan anak enggan bermain dalam area tersebut. Tak bisa dihindarkan karena memang warung memiliki fasilitas ruang yang cukup sempit dari beberapa warung yang ada. Sehingga rekomendasi yang dapat disarankan yaitu dengan adanya interaksi yang baik dengan masyarakat pengunjung pada lapangan tersebut sehingga tidak akan menimbulkan rasa pembatasan diri pada anak dan dapat membagi area lapangan untuk sarapan dipagi hari dan juga anak bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Bohl, Charles C. (2002). *Place Making: Developing Town Center, Main Streets and Urban Village*. Washington DC: The Urban Institute.
- Dovey, K., Downton, P., & Missingham, G, (Ed). 1985. *Place and Placemaking*. Melbourne : The Association for People and Physical Environment.
- Hakim, Rustam. Hardi Utomo. (2003). *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Iswinarti. (2015). *Permainan Anak Prasekolah di Perkotaan, Pedesaan, dan Perumahan*. Psychology Forum UMM.
- L. Schneekloth, R. Shibley. 1995. *Placemaking: The Art and Practice of Building Communities*.

- Luru, Lestari, 2018, *Identifikasi Ruang Bermain Anak di Permukiman Kampung Deret RT 14 Dan Non Deret RT 13, Kelurahan Tanah Tinggi, Jakarta Pusat*, Urbanisasi dan Perkembangan Perkotaan, Jakarta Indonesia, Badan penerbit Universitas Trisakti
- Musfiroh, 2015, *Teori dan Konsep Bermain*, PAUD4201 Modul 1
- Papilia, Diane E & Sally Wendkos Olds. 1993. *A Child's World: Infancy Through Adolescence*. New York: McGraw-Hill
- Priyanto, 2014, *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*, Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02/Tahun XVIII/November 2014, Yogyakarta, Penerbit Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
- Saputra, Wahu. 2019. *Persepsi Pengguna Terhadap Kualitas Ruang Terbuka Publik Pelataran Masjid Gedhe Kauman Melalui Pendekatan Placemaking*. Jurnal Arsitektur dan Perencanaan: Vol 2, No 1 (2019): Februari (Jurnal Arsitektur dan Perencanaan). Yogyakarta, Unisayogya
- Sukasta, Kariza. (2020). *Placemaking in Tanah Abang: Between Dimensions and Intensity of Pedestrian Ways*. International Journal on Livable Space, 5(1), Page 1-10.
- Utama, A.M Bandi, 2013, *Teori Bermain*, Indonesia (Bahan Mata Kuliah Teori Bermain Prodi PJKR/PGSD FIK UNY)
- Victorya T, Patrani, Rizon Pamardhi Utomo, dan Galing Yudana. (2016). *Placemaking Ruang Jalan Koridor Komersial Kota Surakarta*. Jurnal Arsitektura, 14(2), 1-5.
- Wonoseputro, *Ruang Publik Sebagai Tempat Bermain Bagi Anak Anak*, Studi Kasus Pengembangan "The Urban Zoo" bagi Kawasan Pecinan di Singapura, Surabaya, Penerbit Universitas Kristen Petra
- Wyckoff, Mark A. 2013. "DEFINITION OF PLACEMAKING : Four Different Types"