

KENYAMANAN DAN KEAMANAN BAGI ANAK PADA RUANG BERMAIN DI PERMUKIMAN GUNUNG KETUR, KOTA YOGYAKARTA

Ovinna Pangastuti¹, Rini Darmawati², dan Hilmi Nur Fauzi³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 20512028@students.uui.ac.id

ABSTRAK: Ruang bermain menjadi suatu kebutuhan penting terutama bagi kalangan anak-anak untuk belajar bersosialisasi, memahami, dan mengenal lingkungan sekitar. Pada kawasan permukiman Gunung Ketur di Kota Yogyakarta terdapat sebuah ruang bermain anak yang terletak di dalam RTH (Ruang Terbuka Hijau). Pemanfaatan ruang bermain anak di tengah keterbatasan lahan merupakan wujud pemenuhan ruang bersama bersifat publik baik untuk anak-anak maupun orang dewasa. Kondisi fisik ruang bermain dari segi kualitas fasilitas permainan mempengaruhi pola dan jenis kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keamanan dan kenyamanan bagi anak bermain taman bermain di permukiman Gunung Ketur Yogyakarta. Metode pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dan data didapatkan melalui survei lapangan, studi literatur, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan ruang bermain anak di permukiman Gunung Ketur belum maksimal memperhatikan keamanan dan kenyamanan fasilitas permainan yang telah tersedia.

Kata kunci: Kenyamanan dan Keamanan bermain, Permukiman Gunung Ketur, Ruang bermain anak

PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Ruang bermain menjadi suatu kebutuhan penting terutama bagi kalangan anak-anak untuk belajar bersosialisasi, memahami, dan mengenal lingkungan sekitar. Pentingnya aktivitas bermain khususnya pada usia keemasan 3-6 tahun (*golden age*) karena anak dalam keadaan sangat rentan menyerap informasi baru. Semua informasi yang terserap membentuk pengalaman serta menentukan perkembangan sikap dan tingkah laku anak hingga menuju dewasa. Dalam bermain anak-anak perlu merasa aman dan nyaman terlebih dahulu agar bebas bergerak dan tidak terhalang hal lain saat bermain. Sifat anak-anak cenderung sulit beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan suasana di lingkungan baru membuat keinginan bermain menjadi tidak terlaksana. Rasa tidak nyaman merupakan hal yang membuat anak enggan bermain di lingkungan yang belum mereka kenal. Upaya penyediaan taman bermain yang baik dipengaruhi oleh beberapa hal seperti, fasilitas permainan, tata ruang, elemen alami dan buatan, sistem keamanan, sistem keselamatan sebagai antisipasi terhadap risiko buruk saat anak bermain.



Gambar 1. Lokasi RTHP Gunung Ketur

Sumber: *Google Maps*

Ruang bermain anak di permukiman Gunung Ketur berlokasi di dalam sebuah Ruang Terbuka Hijau Perkotaan (RTHP) pada Gang Kates, Gunungketur, Kecamatan Pakualaman,

Kota Yogyakarta. Berdasarkan hasil observasi langsung ruang bermain di pemukiman Gunung Ketur, diketahui anak-anak sekitar lingkungan cenderung bermain pada waktu sore hari, selain itu ditemukan dua dari tiga fasilitas permainan sudah mulai rusak sehingga kurang aman untuk digunakan oleh anak-anak. Permainan jungkat-jungkit dan ayunan sudah mulai rusak, sedangkan permainan panjat tali masih bisa digunakan dengan baik. Meskipun fasilitas permainan telah disediakan dan diberi warna menarik perhatian anak, namun kenyataannya anak-anak lebih tertarik menggunakan lapangan dengan ukuran 12x6 meter untuk bermain bola karena terdapat sebuah penghalang bola terbuat dari material besi agar bola tidak terlempar ke luar area bermain maupun mengenai rumah warga sekitar.



Gambar 2. Kondisi fasilitas permainan
Sumber: Foto penulis, 2022.

b. Rumusan Masalah

Bagaimana kenyamanan dan keamanan dari aktivitas anak di ruang area bermain permukiman Gunung Ketur?

c. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui kenyamanan dan keamanan dari aktivitas anak di ruang area bermain pemukiman Gunung Ketur.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan dari berbagai cara. Teknik pengumpulan data terbagi menjadi tiga, yakni:

1. Data Primer

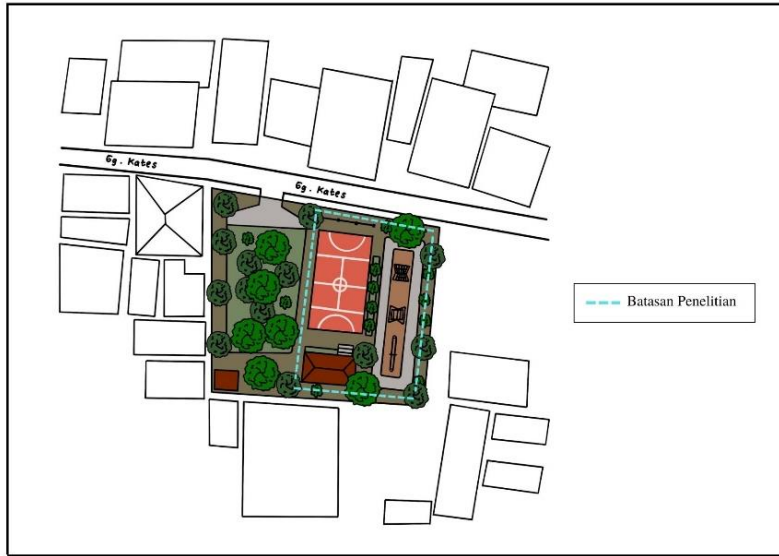
Observasi (Survei lapangan) dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi dengan dokumentasi foto dan catatan sebagai bentuk pengamatan langsung, dari informasi tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui masalah yang ada di lokasi. Observasi langsung dilakukan pada hari Sabtu, 10 September 2022 pukul 16.00-16.30 dan Minggu 18 September 2022 pukul 16.30-17.00 dengan mengidentifikasi kegiatan yang dilakukan di dalam ruang bermain.

2. Data Sekunder

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data melalui referensi yang berasal dari berbagai sumber pustaka seperti buku, makalah, jurnal, dan studi yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian dikaji lalu disimpulkan.

3. Metode Analisis

Metode analisis *place-centered* map dilakukan dengan mengamati aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak dan kondisi lingkungan di sekitar area bermain, lalu dilakukan analisa dengan pemetaan (Haryadi, 2010).



Gambar 3. Batasan area bermain yang diteliti

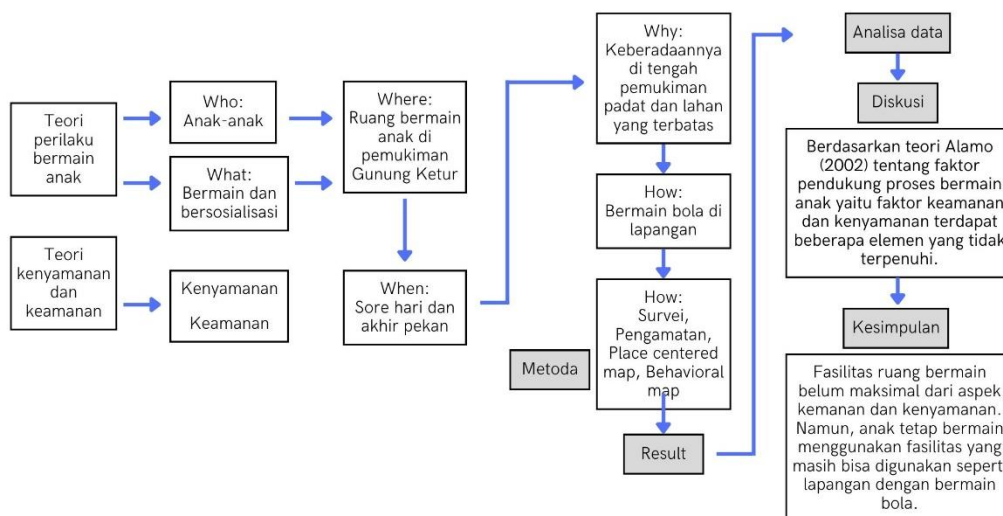
Sumber: Penulis, 2022

Tabel 1. Variabel

VARIABEL	INDIKATOR	PARAMETER
Keamanan	Keselamatan fisik fasilitas permainan tidak menimbulkan/ memungkinkannya terjadi kecelakaan saat digunakan bermain.	Jenis fasilitas yang ada dan kondisinya
Kenyamanan	Kenyamanan Fisik: kebebasan dalam penggunaan fasilitas bermain, tidak terganggu dalam beraktivitas. Kenyamanan Psikologis: memiliki rasa aman dari lingkungan sekitar, terlindung dari iklim yang mengganggu	Pemilihan fasilitas permainan atau tempat bermain

Sumber: Dikembangkan dari Baskara (2011)

Kerangka Pemikiran



Gambar 5. Diagram kerangka pemikiran

Sumber: Penulis, 2022

KAJIAN PUSTAKA

a. State of The Art

Bersumber dari jurnal riset terdahulu yang bertujuan untuk memperkuat dalam melakukan riset ini serta menjadi pembeda antara ketiga riset tersebut. Dalam riset ini menggunakan tiga jurnal riset terdahulu yang saling berkaitan dengan pembahasan keamanan dan kenyamanan pengguna di ruang publik terbuka, antara lain:

1. Penelitian diambil dari Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia 2022 riset yang berjudul "Kajian Ruang Bermain Ramah Anak Di Taman Badakan Magelang". Dibuat oleh Leimena, Aulia S. (2022) menggunakan metode kualitatif. Didapati hasil kesimpulan bahwa taman belum memperhatikan keamanan dari pengguna anak-anak. Beberapa aspek keamanan belum terpenuhi seperti kurangnya batasan yang merespon kegiatan anak, permainan yang kurang layak, banyak terdapat perkerasan dan bersudut, kurangnya pengawasan, dan tidak terdapat pemisahan permainan menurut usia dan jenisnya.
2. Penelitian telah dilakukan Agusintadewi et al., (2021) ditinjau dari keamanan hasil penilaian, Taman Kota Janggan telah layak dan aman bagi pengguna anak-anak. Bahan yang digunakan tidak membahayakan anak-anak, wahana permainan yang disesuaikan dengan kondisi anak, dan adanya sarana pendukung menuju ke area permainan merupakan salah satu kriteria ruang bermain ramah anak.

Kajian Perilaku Bermain Anak

Anak-anak banyak belajar mengenal hal baru dari bersosialisasi agar dapat berperilaku baik dan membaaur dengan lingkungan sosial. Masa aktif anak merupakan fase dimana rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap hal baru sangat tinggi. Diungkapkan oleh (Hurlock, 1980) bahwa siklus penting dalam kehidupan manusia sudah mulai terbentuk sejak anak berusia dini. Diklasifikasikan oleh batas usia, pada anak laki-laki memiliki rentang 0-14 tahun dan pada anak perempuan memiliki rentang 0-13 tahun. Berdasarkan usia anak tahapan bermain dibagi menjadi 3 kategori, yaitu:

1. *Exploratory stage*, anak-anak di bawah usia 2 tahun belajar mengenali benda-benda di sekitar mereka, tetapi mereka tidak bermain dengan baik karena mereka tidak memiliki kontrol yang optimal atas tubuh mereka.
2. *Mastery stage*, anak-anak dengan rentang usia 2-6 tahun telah mendapatkan kendali atas tubuh mereka, sehingga proses pengembangan kreativitas dan keterampilan dapat terlaksana.
3. *Achievement stage*, anak-anak di atas usia 7 tahun dalam beraktivitas mulai berkonsentrasi. Misalnya, bermain olahraga bersama dengan aturan yang memiliki hasil akhir berupa pihak menang atau kalah.

b. Ruang Bermain Anak

Ruang bermain merupakan kebutuhan utama bagi anak-anak sebagai tempat bermain dan interaksi dengan lingkungan sekitar, memberi pengaruh terhadap perkembangan fisik, kognitif, emosi, dan sosial. Diungkapkan oleh Moeslichatoen dalam (Pratiwi, 2017) bahwa proses bermain dan interaksi terjadi selama bermain memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Tujuan bermain adalah untuk membangun pengetahuan dan kompetensi anak, mengekspresikan terhadap emosi yang dirasakan, membantu kontrol motorik dan meningkatkan kemampuan komunikasi. Pengembangan kontrol motorik dilatih dengan aktivitas yang melibatkan penggunaan otot besar dan kecil, sedangkan kemampuan komunikasi ditingkatkan melalui interaksi anak-anak lain yang dapat meningkatkan kosa kata dan kemampuan berbahasa.

Kegiatan bermain harus dilaksanakan dengan baik oleh anak-anak dan fasilitas bermain menjadi salah satu penunjang kepuasan anak saat mengeksplorasi area bermain di lingkungan sekitar. Permainan memiliki fungsi untuk meningkatkan perkembangan bahasa

anak, pengembangan sikap, pengembangan moral, pengembangan kreativitas dan perkembangan fisik. Fasilitas bermain harus aman digunakan oleh anak-anak agar keselamatan dan kenyamanan terpenuhi secara penuh. Keberadaan fasilitas bermain seperti ayunan, jungkat-jungkit, perosotan, dan aktivitas olahraga seperti bermain bola membuat anak aktif bergerak dan fisik menjadi lebih sehat dan bugar, selain itu meningkatkan interaksi sosial sehingga terjalin keakraban.

c. Faktor Pendukung Proses Bermain Anak

Menurut Alamo (2002) terdapat beberapa faktor penting yang harus dipenuhi dalam perancangan taman bermain anak atau ruang bermain yaitu:

1. Faktor Keamanan

Memberikan rasa aman kepada anak saat bermain dan memudahkan orang tua sebagai pendamping dalam mengawasi aktivitas anaknya. Beberapa elemen keamanan seperti:

- a. Lokasi diberi pembatas berupa pagar.
- b. Tata letak dikelompokkan berdasarkan aktivitas, umur, dan jenis permainan untuk memudahkan pengawasan para pendamping.
- c. Keamanan alat atau fasilitas permainan dengan memperhatikan permukaan material.
- d. Keamanan konstruksi dan sambungan alat atau fasilitas permainan.
- e. Jenis material bertekstur halus dan bersudut tumpul tidak melukai kulit anak saat bersentuhan.

2. Faktor Kenyamanan

Memberikan rasa nyaman kepada anak saat bermain agar mendapat pengalaman bermain yang maksimal. Beberapa elemen kenyamanan seperti:

- a. Lokasi memiliki iklim mikro yang baik dengan memaksimalkan area ternaungi oleh vegetasi atau bangunan lain.
- b. Tata letak harus memberikan kebebasan bergerak anak, menyediakan area bermain ternaungi dan terbuka, dan tersedia area istirahat.
- c. Alat atau fasilitas permainan dapat digunakan oleh semua anak dengan aman.
- d. Konstruksi memiliki nilai estetika yang harmonis dengan fasilitas pendukung lain.
- e. Material mempunyai nilai durabilitas, higienis yang memudahkan perawatan rutin.

3. Faktor Warna

Selain faktor keamanan dan kenyamanan, terdapat faktor warna yang berkaitan erat dengan taman bermain. Anak-anak sangat menyukai perpaduan warna-warna, khususnya warna cerah yang menarik perhatian dan dikombinasikan untuk membentuk nuansa ruang atraktif untuk meningkatkan pengalaman bermain dan rasa ingin tahu anak. Menurut Santoyo (2005), warna didefinisikan secara fisik dan psikologis. Definisi warna secara fisik adalah sifat memancarkan cahaya, sedangkan secara psikologis adalah pengalaman mata dalam menangkap cahaya. Warna secara garis besar terbagi menjadi empat, yaitu:

- a. Warna primer terdiri dari merah, biru, dan kuning adalah warna utama yang diimplementasikan pada ruang bermain untuk menarik perhatian anak.
- b. Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari percampuran dua warna primer, seperti warna jingga, hijau, ungu, dll.
- c. Warna tersier merupakan warna yang dihasilkan dari percampuran satu warna primer dengan satu warna sekunder.
- d. Warna netral merupakan warna yang dihasilkan dari percampuran tiga warna dasar, seperti warna coklat, kelabu, dan hitam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas Bermain Anak-Anak

Aktivitas bermain cenderung dilakukan di waktu sore hari setelah anak-anak pulang sekolah, karena cuaca sudah tidak terik seperti siang hari sehingga anak-anak merasa

nyaman. Lapangan menjadi alternatif bagi anak-anak untuk bermain karena tidak bisa menggunakan tiga fasilitas bermain, seperti anak laki-laki sering bermain bola dengan sistem tim. Luas lapangan yang tidak besar membuat anak-anak harus menggunakan secara bergiliran dengan menunggu di pendopo atau panggung permanen yang berada di sisi selatan lapangan. Pendopo tersebut seringkali dijadikan sebagai tempat beristirahat setelah selesai bermain. Tingginya antusiasme anak-anak terhadap penggunaan lapangan membuat keinginan bermain semakin tinggi. Saat hujan turun terlihat beberapa anak sedang bermain bola dengan kondisi lapangan basah dan terdapat genangan air.



Gambar 7. Behavioral map anak di ruang bermain
Sumber: Penulis, 2022

Seluruh aktivitas yang dilakukan anak-anak di ruang bermain pemukiman Gunung Ketur melibatkan pergerakan otot secara berkala, hal tersebut membantu tumbuh kembang fisik di usia dini. Proses sosialisasi antar anak yang sedang bermain membantu mereka untuk mengasah kemampuan berfikir dan membaur dengan lingkungan sosial. Seperti teori yang diungkapkan oleh (Hurlock, 1980) mengenai siklus penting yang terbentuk sejak anak berusia dini menjadi penentu perkembangan anak di masa mendatang.



Gambar 8. Kegiatan di dalam ruang bermain
Sumber: Sketsa penulis, 2022

Faktor Pendukung Bermain Anak

a. Faktor Keamanan

Berdasarkan hasil observasi langsung ditemukan bahwa permainan jungkat-jungkit sudah mulai mengalami kerusakan seperti berkarat, poros batang jungkat-jungkit sudah tidak lurus dan memungkinkan untuk patah jika digunakan lebih lama. Permainan ayunan dapat menampung empat anak-anak, namun kondisi saat ini sudah tidak memungkinkan untuk digunakan kembali akibat kisi-kisi besi pada tempat duduk sudah banyak yang lepas dan

membuat lubang besar sehingga tidak aman untuk anak-anak. Dari segi faktor keamanan lokasi ruang bermain memiliki pagar pembatas dan dinding penghalang di setiap sisinya memberikan kesan perlindungan bagi anak yang berada di dalamnya. Tata letak antara fasilitas permainan dan lapangan diberi jarak dengan tumbuhan semak sebagai pemisah sekaligus penghalang agar bola tidak terlempar ke area fasilitas permainan dengan aktivitas bermain yang tidak membutuhkan banyak penggunaan otot dibanding aktivitas di lapangan. Berdasarkan teori Alamo (2002) tentang faktor pendukung proses bermain anak yaitu faktor keamanan terdapat tiga dari lima elemen yang terpenuhi, namun dua elemen lainnya tidak. Elemen keamanan konstruksi & sambungan dan jenis material bertekstur masih menjadi masalah karena kondisi fasilitas bermain telah mulai rusak pada bagian sambungan dan berkarat menyebabkan permukaan sudah tidak halus. Hal ini ada perbedaan kondisinya dari penelitian di Taman Lalu lintas masih banyak yang tidak didesain sesuai dengan kebutuhan anak, seperti tinggi alat permainan melebihi tinggi anak-anak (Pradyasari, 2021). Berbeda dengan penelitian ini, yaitu fasilitas banyak yang rusak atau tidak bisa dipakai lagi.



Gambar 9. Kondisi fasilitas di ruang bermain.
Sumber: Penulis, 2022

b. Faktor Kenyamanan

Dari segi faktor kenyamanan kondisi ruang bermain memiliki banyak elemen alami seperti pepohonan rindang membuat iklim mikro dalam ruang menjadi baik. Selain itu keberadaan panggung beratap dapat dimanfaatkan untuk ruang berteduh dari cuaca panas dan hujan maupun tempat beristirahat. Pada area terdapat fasilitas bermain memiliki alas dari pasir agar lebih aman dan nyaman, serta mengurangi risiko cedera. Meskipun sudah disediakan fasilitas permainan, namun kondisinya sudah mulai rusak dan tidak aman digunakan sehingga anak-anak kehilangan minat untuk menggunakannya. Kondisi permainan panjat tali masih layak digunakan, tetapi anak-anak cenderung tidak berani memainkannya. Berdasarkan teori Alamo (2002) tentang faktor pendukung proses bermain anak yaitu faktor kenyamanan terdapat tiga dari lima elemen yang terpenuhi, namun dua elemen lainnya tidak. Elemen alat atau fasilitas permainan tidak dapat digunakan oleh semua kalangan umur anak dan jenis material tidak mempunyai nilai durabilitas serta terlihat tidak dilakukan perawatan rutin. Meskipun demikian, dari hasil wawancara bersama salah satu anak bernama Rizki. Ia menyatakan sudah merasa aman bermain di taman bermain ini, tetapi akan lebih menyenangkan jika permainan ayunan dan jungkat-jungkit bisa digunakan dengan normal kembali. Sehingga tidak hanya berfokus bermain bola di lapangan saja, selain itu ketika lapangan sedang ramai dipakai maka permainan lainnya bisa menjadi alternatif bagi anak-anak untuk bermain.

KESIMPULAN

Pada ruang bermain anak di pemukiman Gunung Ketur tepatnya pada Gang Kates ditemukan bahwa ruang bermain belum maksimal memperhatikan keamanan fasilitas permainan yang telah tersedia. Ruang bermain yang baik didukung oleh fasilitas permainan yang aman dan aktivitas bermain anak yang aktif. Namun, pada ruang bermain di

pemukiman Gunung Ketur beberapa fasilitas permainan telah rusak. Lapangan mempunyai kondisi yang masih baik dan masih berfungsi sebagai ruang bermain. Lapangan serbaguna sering digunakan anak untuk bermain bola karena aspek keamanan dan kenyamanannya terpenuhi. Meskipun luasan lapangan terbatas, tidak menyurutkan antusiasme anak untuk terus bermain bola secara bergantian. Pola bermain anak yang berfokus pada lapangan ini terbentuk akibat beberapa fasilitas permainan tidak memenuhi kebutuhan bermain anak.

Penyediaan fasilitas bermain di ruang bermain harus memberikan edukasi bagi anak. Dalam menjaga kualitas ruang bermain perlu dilakukan pemeliharaan secara berkala dengan pengecekan aspek keamanan agar anak dapat bermain dengan aman dan nyaman. Dengan mengoptimalkan kualitas ruang bermain, maka anak dapat bermain secara optimal dan orang dewasa tidak khawatir saat anak bermain di ruang bermain Gang Kates pemukiman Gunung Ketur.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajrinah, Syarifa. 2021. Kajian Taman Bermain Ramah Anak di Perumahan Bukit Baruga Antang Makassar.
- Alamo, Marta R. 2002. Design for fun: Playgrounds. LINKS International, Barcelona.
- Agusintadewi, N. K., Putra, I. G. W., & Widiastuti, W. (2021). ASPEK KEAMANAN PADA KUALITAS FISIK FASILITAS BERMAIN ANAK TAMAN KOTA JANGGAN: Menuju Denpasar Kota Ramah Anak. *NALARs*, 21(1), 25. <https://doi.org/10.24853/nalars.21.1.25-34>
- Baskara, M. (2011). *PRINSIP PENGENDALIAN PERANCANGAN TAMAN BERMAIN ANAK DI RUANG PUBLIK*. 3(1).
- Haryadi dan Setiawan, Bakti. 2010, Arsitektur Lingkungan dan Perilaku, Pengantar ke Teori Metodologi dan Aplikasi, UGM Press, Yogyakarta.
- Hasanah, Uswatun. 2016. Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.5, No.1.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. Psikologi Perkembangan. 1996. "Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, terj." Isti Widiyati, Jakarta: Erlangga.
- Leimena, Aulia Salsabila. 2022. Kajian Ruang Bermain Ramah Anak Di Taman Badakan Magelang. Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia 2022.
- Nazaruddin. 1994. Penghijauan Kota. Jakarta : Penebar Swadaya.
- Pradyasari, P. Y. 2021. *Evaluasi Faktor Keamanan Ruang dan Fasilitas Taman Bermain Anak di Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution Kota Bandung FTSP Series*.
- Santoyo, Sadjiman Ebd. 2005. "Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain". Yogyakarta: CV: Arti Bumi Intara.
- Rosalia Bibiek Srilestri, Kurniawan Artanto, Bayu Ade Irawan. 2005. "Kajian Fasilitas Bermain Anak di Permukiman Tropis di Kotamadya Malang". *Jurnal Arsitektur*, Vol.6, No. 1: 501-508.
- Rubianto, Lidia. 2018. Transformasi Ruang Kampung Space Menjadi Place di Kampung Tambak Asri Surabaya Sebagai Kampung Berkelanjutan.
- Pratiwi, Wiwik. 2017. Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam* 5: 106-17.