

KAJIAN TAMAN BERMAIN RAMAH ANAK DI TAMAN DENGUNG SEBAGAI RUANG PUBLIK

Siti Zaskia¹, Hanif Budiman, Nabiela Salma F
¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia
¹Surel: 21512195@students.uii.ac.id

ABSTRAK: Pemanfaatan Taman Dunggu di Kecamatan Tridadi, Kabupaten Sleman sebagai taman bermain yang ramah anak. Penciptaan ruang ini muncul atas dasar kebutuhan taman bermain yang ramah untuk digunakan oleh anak-anak sebagai ruang publik yang berada di tengah kota. Keberadaan dan keadaan taman dunggu yang menjadi pusat kegiatan masyarakat umum, anak-anak dan sektor lain, keadaan taman bermain yang ada di taman dunggu yakni fasilitas dan kondisi taman yang kurang terawat memberikan dampak ketertarikan masyarakat untuk berkunjung, keamanan dan kenyamanan ketika bermain akan bisa diraih dengan adanya pengelolaan dari berbagai pihak untuk pengalokasian kondisi taman agar bisa menjadi taman bermain yang ramah anak. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengambilan data secara primer yakni pengamatan langsung dan sekunder yakni dari jurnal, buku dan web internet dan analisis dengan serial vision. Dari pengamatan serta analisis yang dilakukan terkait taman bermain taman dunggu masih kurang ramah untuk digunakan oleh anak-anak karena fasilitas dan keamanan lingkungan yang kurang, kedepannya diharapkan pihak pengelola dapat lebih memperhatikan kondisi taman dan kebutuhan beragam pengunjung terutama anak-anak dan fasilitas yang ada bisa lebih diperhatikan agar nyaman dan aman ketika digunakan oleh pengunjung sehingga minat pengunjung terhadap taman kota menjadi lebih meningkat.

Kata kunci: keamanan, perilaku anak, *placemaking*, taman bermain.

I. PENDAHULUAN

Latar belakang:

Taman Dunggu merupakan salah satu taman kota yang berada di kabupaten sleman, berada ditengah kota menjadikan taman ini sebagai salah satu destinasi liburan keluarga yang banyak dipilih, banyak kalangan yang menjadikan taman dunggu sebagai tempat menghabiskan waktu baik itu jalan-jalan sore, jogging, bermain ataupun hanya sekedar menikmati kuliner disekitarnya. Letaknya yang berada ditengah kota menjadikannya tempat yang tidak pernah sepi karena lokasinya banyak kendaraan yang berlalu-lalang melintas disekitaran taman.

Taman dunggu memiliki banyak fasilitas pendukung seperti alun-alun taman, area jogging, kios kuliner, skatepark yang berada disisi taman dan juga taman bermain anak yang cukup luas mengitari sebagian taman. Taman bermain dunggu memiliki banyak jenis permainan yang pastinya digemari anak-anak seperti jungkat-jungkit, perosotan, komedi putar dan banyak lagi, namun sayangnya karena kurangnya perawatan dan perhatian pemerintah terhadap kualitas mainan banyak mainan yang sudah rusak dan berkarat sehingga cukup berbahaya bagi anak-anak. Yang menjadi perhatian ialah taman yang sudah berusia cukup lama dan juga sering dikunjungi sangat disayangkan fasilitas sekitarnya tidak bisa digunakan dengan maksimal karenanya mainan itu ditinggalkan dan tidak mendapatkan perhatian lebih serta hanya menjadi pajangan taman saja. Jika fasilitas taman bermain tersebut terawat maka akan banyak anak-anak yang berkunjung dan dapat menjadi sektor rekreasi taman dikawasan sleman.

II. RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana pola perilaku anak-anak ketika bermain di taman bermain taman dunggu?

- Bagaimana placemaking yang ada di taman bermain taman denggung dapat mendukung taman bermain ramah anak

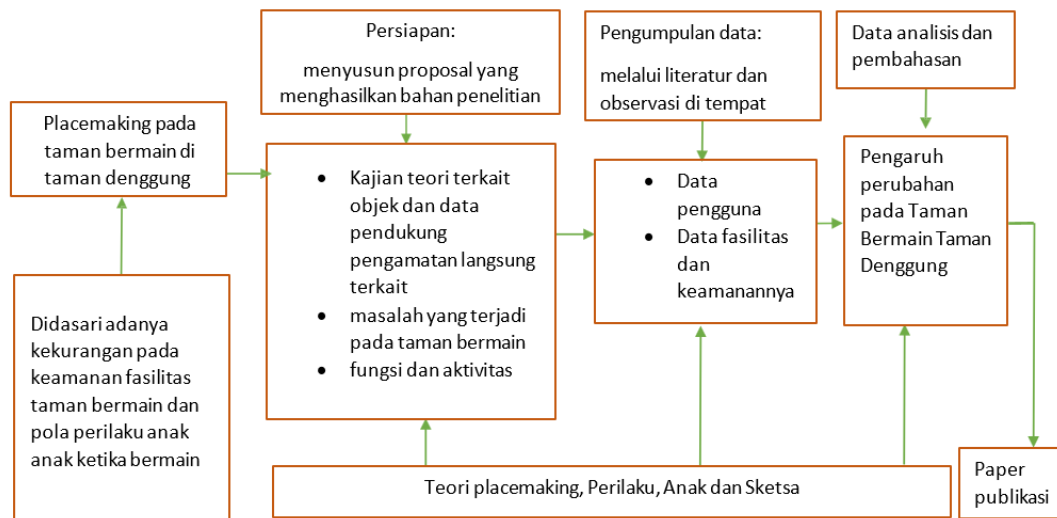
III. TUJUAN

Mengetahui pola perilaku anak anak ketika bermain ditaman bermain Taman Denggung
Mengetahui bahwa placemaking yang ada di taman bermain taman denggung dapat mendukung taman bermain ramah anak.

IV. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pemaparan yang deskriptif dalam data data yang berupa jurnal dan kajian Pustaka terkait dengan case yang diambil. Selain dengan metode pengambilan dari data digital metode penelitian juga menggunakan pengamatan, survei lapangan langsung. Dengan pengambilan data berupa data primer dan sekunder, data primer ialah sebuah metode pengambilan data yang menjadi data pokok informasi terkait objek penelitian yang diambil dan dibahas pada penelitian ini, dengan melakukan pengamatan terkait kondisi lapangan secara langsung, hal yang diamati ialah pola perilaku anak anak dan pengunjung taman, rentan perkembangan pola bermain, keamanan fasilitas taman bermain di taman denggung dan dokumentasi.

Data sekunder adalah sebuah metode pengambilan data dari sumber yang teoritik seperti pada jurnal jurnal atau buku dan web di internet. Metode ini bertujuan untuk menjadi pembanding dengan metode pengambilan data secara langsung. Yang studi literaturnya berupa kajian kajian teori pendukung yang dapat dibandingkan dan juga bisa menjadi penguat hasil penelitian.



Gambar 1. Diagram Metode Penelitian

Sumber : Penulis, 2023

V. KAJIAN TEORI

A. Placemaking

Placemaking didalam buku place and placemaking, oleh nick beattie diartikan sebagai sebuah tempat yang menjadi jembatan antara manusia dan lingkungan fisik disekitarnya. Placemaking memiliki tujuan mengubah bagian dari lingkungan fisik yang terdiri dari manusia dan objek didalamnya demi mewujudkan sebuah pandangan yang sama. Dan, Beattie menegaskan pembentukan tempat (placemaking) adalah suatu cara bagaimana menetapkan sesuatu yang spesial, baik dari dalam maupun luar ruang (space), (Henny Warsilah.2017).

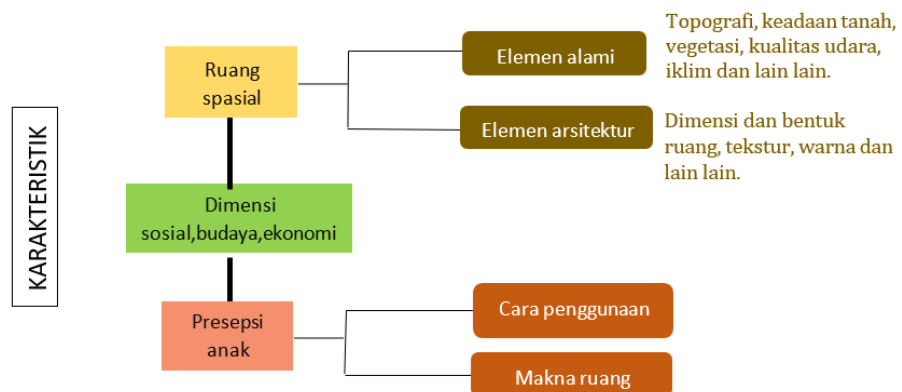
Sementara space (ruang) diciptakan berdasarkan elemen-elemen pembentuknya sehingga bagian-bagian ruang tersebut akan memiliki kualitas berbeda-beda. Pada taman dengung ini bagaimana hubungan yang terjalin antara elemen elemen lingkungan taman dengan perilaku manusia yang datang dan menetap dalam waktu sementara disana. *“Placemaking is the process of creating quality places that people want to live, work, play and learn in.”*(MA Wyckoff.2014)

Wyckoff menjelaskan bahwa placemaking merupakan proses terbentuknya kualitas tempat (place) dari keinginan manusia untuk tinggal, bekerja, bermain dan belajar.

B. Taman Bermain Anak

Menurut Bettelheim dalam (Hurlock 1997), kegiatan bermain adalah kegiatan yang “tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar”. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh semua orang, terutama anak-anak untuk mendapatkan suatu kesenangan. Bermain merupakan pekerjaan anak-anak karena sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk bermain. Melalui bermain pula belajar mengeksplorasi lingkungan dan belajar untuk lebih kreatif. Taman bermain menjadi ruang untuk mewujudkan kegiatan kreatif menyalurkan keinginan bermain dan menjadi tempat yang memadai, Menurut Mitsuru Senda dalam penelitiannya, sebuah ruang bermain mempunyai 4 aspek penting, yaitu suatu tempat untuk bermain, waktu untuk bermain, teman bermain, dan apa yang dilakukan (bermain apa). Pengguna ruang bermain adalah anak-anak. Oleh sebab itu, kualitas ruang bermain berbeda dengan ruang lainnya dan terdiri dari berbagai elemen yang dapat merangsang stimulus anak. (Pradyasari, Prita Yunia.2021).

Karakteristik dari taman bermain menurut Synder dalam herwangi dkk(2009) fasilitas didalam taman bermain dapat diukur berdasarkan 3 unsur :



Gambar 2. Karakteristir Unsur Taman bermain

Sumber : Synder, Herwangi dkk.2009

C. Perilaku Anak

Anak anak adalah makhluk yang unik dan jujur, mereka bermain tanpa memikirkan apa pun yang penting senang ketika berbaur dan bermain bersama teman temannya. Setiap anak memiliki tingkah laku yang berbeda baik itu dari sifat, karakteristik dan juga usia sang anak dapat memberika pengaruh pada pola perilakunya.

Perilaku anak pada usia tertentu ketika bermain,(MR Putri.2017).

1. Usia 1-3 tahun

Anak anak pada usia ini sudah mulai belajar dan memahami keadaan sekitar, permainan penyusunan bentuk adalah jenis permainan yang cocok karena mereka sudah mulai mengenal beragam warna dan bentuk permainan hal ini berfungsi untuk merangsang motorik halus dan daya pikir mereka. Anak pada usia ini juga sudah mengerti benda dan

barang apa saja yang boleh masuk kedalam mulut mereka.

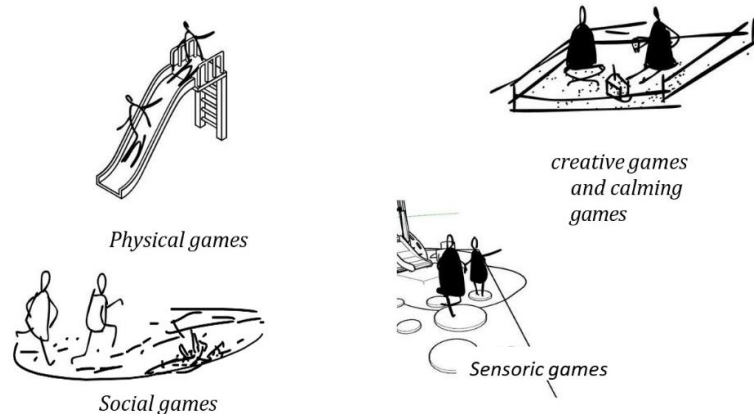
2. Usia 3-5 tahun

Anak usia ini lebih cenderung aktif dan punya imajinasi tinggi, anak-anak mulai mengikuti dan mencontoh peran orang-orang di sekitarnya. Permainan anak-anak usia ini cenderung lebih acak.

3. Diatas 5 tahun

Anak-anak yang usianya sudah diatas 5 tahun, sudah mulai bermain secara berkelompok. Permainan yang berhubungan dengan strategi, aturan giliran, dan kerjasama sudah mulai dimainkan dan diterapkan ketika bermain. Permainannya yakni permainan fisik seperti panjat-memanjat, bergelantungan, berayun serta permainan yang memerlukan pemikiran lebih contohnya ular tangga sudah bisa dimainkan anak-anak pada usia ini.

Jenis-jenis permainan berdasarkan pada usia anak-anak (Alamo dan Baskara.2011)



Gambar 3. Jenis Jenis Permainan
Sumber : Zaskia, 2023

D. Keamanan Ruang Publik

Keamanan ruang publik terhadap tempat bermain yang aman anak penting dalam perancangan taman bermain yang ramah bagi anak-anak, untuk itu ada beberapa faktor yang bisa dijadikan acuan ketika merancang taman bermain ramah dan aman anak, menurut fatmawati (2009) ada faktor-faktor yang mempengaruhi keamanan pada ruang bermain :

1. Peletakan ruang dan fasilitas/perabot bermain
2. Pencapaian menuju ruang bermain
3. Pemukaan material pada perabot/alat bermain
4. Penutup tanah atau lantai pada ruang bermain

VI. HASIL DAN PEMBAHASAN ANALISIS



Gambar 4 Peta Kawasan Taman Denggung
Sumber: Zaskia, 2023

Data Awal

Riset situasi taman dilakukan pada sore hari, taman banyak dikunjungi dari beragam kalangan baik itu hanya sekedar ingin menghabiskan waktu sore ataupun orangtua yang menemani anaknya bermain. Kondisi taman tidak dapat dikatakan baik namun tidak juga buruk karena ada beberapa permainan atau fasilitas seperti kursi duduk yang tersebar ditaman dalam kondisi yang rusak karena termakan usia, kotor serta warna yang pudar dan sebagiannya lagi masih dalam kondisi yang masih layak untuk dimainkan.

Fasilitas yang berada ditaman juga ada musholah kecil yang muat untuk 3-4 orang saja, faslitas toilet juga tersedia namun lokasinya cukup tersembunyi karena berada dibawah tanah. Taman bermain memiliki lokasi yang cukup luas karena digunakan ¼ dari taman dengung, sekeliling taman bermain memiliki kondisi yang rimbun dan banyak pohon pohon tinggi seperti cemara dan juga pohon beringin, karena kondisi yang rimbun tak jarang banyak nyamuk yang berkeliaran.



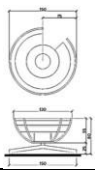
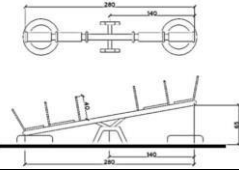
Gambar 5 Fasilitas permainan di taman dengung
 Sumber: Zaskia, 2023

Potret anak anak yang sedang melihat permainan sekitar, disampingnya terdapat jungkat jungkit dan sisinya juga terdapat sepeda tinggi. Anak anak berjalan jalan disekitaran taman ditemani oleh orang tuanya yang juga menghabiskan waktu sorenya. Tak jarang yang mengisi taman bermain tidak hanya anak anak yang memang ingin bermain, remaja remaja yang hanya sekedar duduk sembari bercerita juga ramai, mereka menghabiskan waktu sambil makan makan atau hanya duduk duduk saja.

Dimensi Elemen Tetap dan Elemen Tidak Tetap

Tabel 1 : *Dimensi elemen tetap dan elemen tidak tetap*

Elemen	Data	Keterangan
Element tidak tetap		
Dimensi ayunan kecil		Tinggi :150 cm Lebar : 100 Jarak antar kursi : 30
Dimensi seluncuran		Tinggi :200 cm P x l : 200 x 140 cm

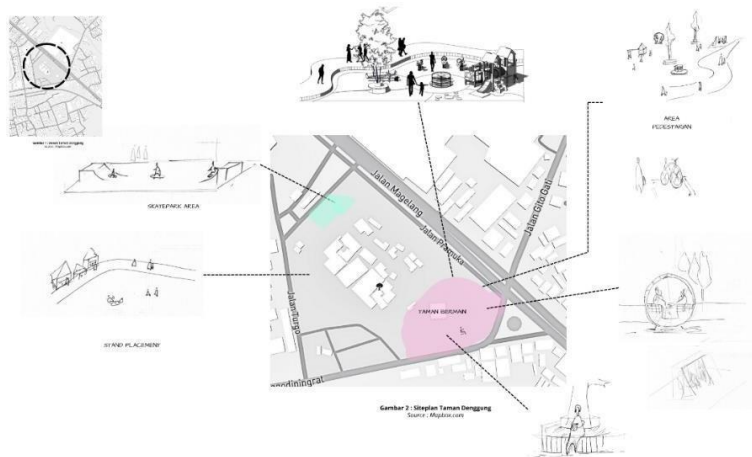
Elemen	Data	Keterangan
Dimensi mangkok putar		Tinggi :80 cm diameter : 150
Dimensi jungkat jungkit		Tinggi :65 cm Lebar : 280 (140) cm Tinggi pegangan : 40
Elemen tetap		
Pembatas jalan	Ketinggian : 1,5 meter Material :batu alam	
Pedestarian	Lebar : 1 meter Tinggi : 40 cm	

Sumber : MR Putri.2017

Berdasarkan pada paparan diatas element idak tetap adalah fasilitas permainan yang ditempatkan pada area bermain, sedangkan untuk emelen tetap adalah material penutup jalan, pagar, atau area pedestrian yang mana tidak mungkin untuk dipindahkan. Pada taman bermain, Taman danggung untuk elemen tidak tetap memiliki fasilitas permainan yang punya beragam ukuran hal ini juga terpengaruhi oleh fungsi taman danggung sebagai ruang public dan taman rekreasi.

PERILAKU BERMAIN ANAK

Pola perilaku yang ditunjukkan anak anak ketika bermain berbeda beda tiap individunya, cara bermain, jenis permainan dan perkembangan anak ketika bermain, Churchill dalam Joyce (2005) menjelaskan bahwa perilaku merupakan suatu kegiatan interaksi yang dilakukan oleh sesama manusia ataupun interaksi dengan lingkungan yang berupa benda mati atau makhluk hidup lainnya.



Gambar 6 Diagram serial vision taman bermain taman danggung

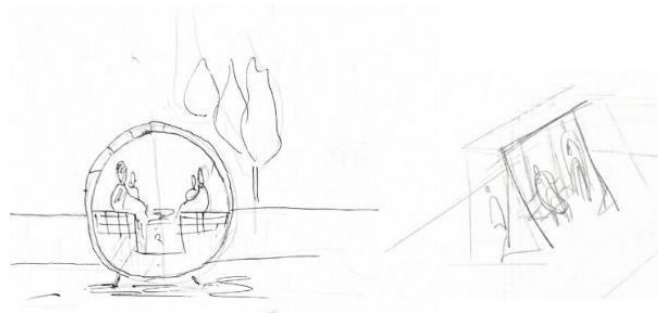
Sumber : Zaskia,2023

Pengelompokan kegiatan bermain anak yang telah dikelompokkan dan disebutkan diatas, pengelompokan tersebut dapat membantu dalam meningkatkan fasilitas dan kenyamanan anak ketika bermain dikarenakan permainan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan anak anak tersebut, penyesuai juga dibantu dengan penerepan antropometri tubuh anak.



Gambar 7. Pedestarian dan permainan
Sumber: Zaskia,2023

Area pedestrian disekeliling area taman bermain, dengan elemen permukaan paving block. Sepeda besar yang ada ditaman menjadi objek untuk berfoto namun tidak bisa jika ingin dimainkan.



Gambar 8. Ayunan di taman bermain
Sumber: Zaskia,2023

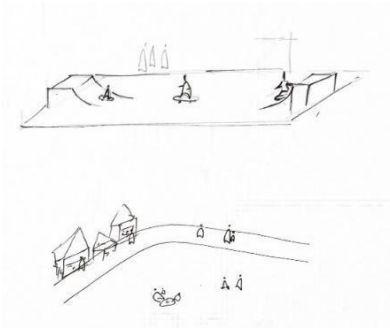
Permainan ayunan bundar yang bisa dinaikin untuk 4 orang dewasa dengan kondisi yang sedikit berkarat dan ada permukaan yang mengelupas, namun tetap masih layak untuk digunakan.

Jenis ayunan dengan bentuk yang klasik seperti ayunan yang pada umumnya dengan ketinggian yang masih bisa digunakan oleh anak anak namun tetap dengan pengawasan orang tua ketika anak bermain.



Gambar 9. Area kursi duduk
Sumber: Zaskia,2023

Tempat duduk juga tersebar di beberapa titik ada yang dibuat menyatu dengan pepohonan ada juga yang terpisah, namun kondisinya tidak bisa dikatakan baik karena warna sudah usang ada beberapa yang rusak dan kotor.



Gambar 10 Fasilitas disekitar taman bermain
Sumber: Zaskia,2023

Skatepark dan tenan bazar

Fasilitas lainnya ditaman denggung selain taman bermain, tenan bazar ada ketika even tertentu dan biasanya banyak menjual makanan.

Antropometri tubuh anak anak:

Proporsi tubuh anak pada usia pra sekolah (MR.Putri.2017)

Tabel 2. Dimensi Tubuh Anak-anak

Tinggi Anak Ketika Duduk	Tinggi Anak Ketika Berdiri
Tinggi anak keseluruhan : 78-88 cm	Tinggi jangkauan maksimal anak : 92,5-115,5 cm
Tinggi mata anak : 68-77,5 cm	Tinggi tangan anak: 55-61 cm
Panjang lengan atas : 14,5-16,5 cm	Tinggi mata anak: 82,5-105,5 cm
Panjang betis dalam anak : 26 cm	
Panjang betis luar anak : 31 cm	
Tinggi tangan anak: 48 cm	

Proporsi tubuh anak anak penting untuk diterapkan ketika merancang fasilitas untuk taman bermain, pada taman bermain taman denggung penerepan proporsi atau antropometri pada fasilitas permainan beberapa bisa digunakan dan pas untuk anak anak, namun banyak juga fasilitas yang masih tidak sesuai untuk dimainkan oleh anak anak seperti ayunan bundar besar, sepedaan yang tinggi dan sulit digapai anak anak selain fungsinya keselamatan anak ketika bermain juga berpengaruh.

Perkembangan anak ketika bermain tahapan tahapan yang mereka pelajari sendiri seiring berjalannya waktu dan keberagaman permainan yang dimainkan, perkembangan seperti : perkembangan kognitif, psikososial, psikoseksual dan moral.

Perilaku menjadi aspek yang membatu anak berkembang dalam memahami pentingnya dirinya dan lingkungannya secara alamiah salah satunya yakni dengan cara bermain.

RANGKUMAN

Berdasarkan pada pengamatan dan hasil analisis mengenai taman bermain taman denggung. Fasilitas bermain dengan ukuran dan dimensi yang sebagian sudah memenuhi standar untuk ukuran permainan. Dimensi dari pembatas jalan yang berupa pagar tinggi dengan vegetasi pepohonan yang sudah cukup sebagai keamanan yang membatasi antara jalan raya dengan taman bermain dan pedestrian dengan material pelapis paving block yang sudah mulai rusak dan perlu pembaharuan dan perbaikan. Penerapan antropometri terkait proporsi anak anak diterapkan pada permainan yang memang diperuntukkan anak anak, jadi jenis permainan untuk anak usia tertentu bisa dipisahkan dengan permainan yang bisa dimainkan untuk orang dewasa dan remaja.

KESIMPULAN

Taman bermain anak pada taman dengung memiliki fasilitas permainan yang memang ditempatkan dengan penerapan pengelompokan permainan namun proporsi pada fasilitas permainan anak masih tidak diterapkan disemuaanya, karena keberagaman oengunjung dan taman bermain memang difungsikan sebagai tempat rekreasi umum hal itu masih kurang diperhatikan. Jenis permainan yang ada pada taman bermain beberapa sudah cukup aman untuk dimainkan anak anak. Kondisi pedestrian sekitar juga bisa mempengaruhi keamanan dan kenyamanan anak ketika bermain.

Pola perilaku anak anak ketika bermain seperti mereka senang berlarian, memanjat, mengayun dan perilaku perilaku yang umum dilakukan ketika bermain, perilaku yang tak terduga ini tidak bisa diprediksi dan orang dewasa serta orang tua harus mengawasi mereka ketika bermain selain dari pengawasan, keamanan anak anak ketika bermain juga mesti didukung dengan fasilitas bermain yang aman seperti tudak ada ujung yang tajam yang memungkinkan terjadinya kecelakaan serta lingkungan yang ramah untuk anak anak.

REKOMENDASI

Taman bermain taman dengung bisa lebih memperhatikan kondisi lingkungan taman agar aman digunakakan untuk beragam kalangan, penataan ulang dan perawatan taman bisa dilakukan dengan penerapan pemetaan atau pengelompokan jenis permainan serta proporsi fasilitas permainan anak yang bisa digunakan ketika menata ulang taman bermain agar ramah di gunakan oleh anak anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Baskara, M. (2011). The Principle of Design Control for Children Playground in Public Space. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 27-34
- Commission, Consumer Product Safety (2015). Handbook for public playground safety (Publication# 325).
- Fatmawati. (2009). Kebutuhan Keamanan Fisik (biologic safety) pada Klien dengan Pendekatan Proses Keperawatan.
- Freehand Drawing Method In Place Making Process*. (2023).
- Herwangi, Y. d. (2009). Ruang Bermain di Perkotaan: Karakteristik Bermain dan Tempat Bermain Anak-anak di Kawasan Padat Penduduk Kasus Kelurahan Cokrodingratan, Yogyakarta. *Proceeding of Seminar Nasional "Identitas Kota-Kota Masa Depan Di Indonesia"*.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development*. New Yourk: McGraw-Hill.
- Hutapea, C. R., Razziati, H., & S., N. (2015). *TAMAN BERMAIN ANAK DENGAN PENEKANAN ASPEK KEAMANAN DAN KENYAMANAN DI TAREKOT MALANG*. Retrieved from Neliti: <https://www.neliti.com/publications/111599/taman-bermain-anak-dengan-penekanan-aspek-keamanan-dan-kenyamanan-di-tarekot-mal>
- Joyce, M. (2005). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Pambudi, G. A., Darmawanti, R., & Putri, A. (2023). *PLACEMAKING RUANG BERMAIN ANAK DI BANTARAN SUNGAI*. Retrieved from Sakapari: https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/43552/PROSIDING%20SAKA-PARI%209_22.pdf
- Pradyasari, & Yunia, P. (2021). *TA: EVALUASI FAKTOR KEAMANAN RUANG DAN FASILITAS BERMAIN ANAK DI TAMAN LALU LINTAS ADE IRMA SURYANI NASUTION KOTA BANDUNG*. Retrieved from eprints.itenas: <https://eprints.itenas.ac.id/1506/>

- Prasetyo, A. (2019). PENINGKATAN KUALITAS TAMAN DENGUNG DI SLEMAN SEBAGAI TAMAN RAMAH ANAK MELALUI PENGEMBANGAN KECERDASAN ANAK. *Arcade*, 209-210.
- Putri, M. R. (2017). *Standar Keamanan dan Kenyamanan Ruang Bermain Anak*. Retrieved from issuu: https://issuu.com/monicarosary/docs/laporan_akhir_seminar
- Siregar, I., & Sriyolja, Z. (2020). Rancangan ruang bermain anak yang kreatif dan edukatif dengan. *Dinamika Lingkungan Indonesia*, 111-112.
- Warsilah, H. (2017). *PLACEMAKING PROCESS, CULTURAL AND IDENTITY FORMATION OF COMMUNITY IN URBAN COASTAL AREAS: Case Communities of Kenjeran*. Retrieved from Academia: https://www.academia.edu/32883849/PLACEMAKING_PROCESS_CULTURAL_AND_IDENTITY_FORMATION_OF_COMMUNITY_IN_URBAN_COASTAL_AREAS_Case_Communities_of_Kenjeran Washington, DC: US Government Printing ... cited by 2 (0.22 per year)