

## **PLACEMAKING PADA TAMAN KOTA SEBAGAI RUANG BERMAIN ANAK DI TAMAN DENGUNG, KABUPATEN SLEMAN, YOGYAKARTA**

Danang Richyan Jauhari<sup>1</sup>, Rini Darmawati<sup>1</sup>, Yulia Rizqilahi<sup>1</sup>

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

<sup>1</sup>Surel: 21512188@students.uii.ac.id

**ABSTRAK:** *Taman Denggung merupakan salah satu ruang terbuka publik yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Lokasi taman berada di kawasan pusat pemerintahan Kabupaten Sleman tepatnya di Jalan Yogyakarta-Magelang. Seluruh kalangan masyarakat dapat secara bebas mengakses Taman Denggung. Berbagai aktivitas di taman seperti olahraga, rekreasi, dan bermain menjadi tujuan utama pengunjung datang. Taman Denggung selalu ramai dengan pengunjung terlebih ketika ada sebuah event. Aktivitas pengunjung lain bisa mengganggu dan membahayakan anak-anak yang sedang bermain. Fasilitas taman belum bisa dipastikan memenuhi standar Ruang Bermain Anak sesuai undang-undang yang berlaku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses placemaking yang terjadi di Taman Denggung dengan mengkaji pengaruh taman sesuai dengan pedoman standar Ruang Bermain Ramah Anak. Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan kebenaran informasi yang mendalam dengan melakukan wawancara dan observasi. Didapatkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Taman Denggung menjadi tempat terjadinya placemaking bagi anak-anak yang sesuai dengan poin Comfort and Image karena adanya aktivitas bermain anak yang didukung ketersediaan fasilitas dengan memperhatikan material ramah anak. Selain itu, fasilitas di Taman Denggung sudah memenuhi pedoman standar Ruang Bermain Ramah Anak dari segi keamanan dan ketersediaan elemen edukasi.*

**Kata Kunci :** *Placemaking, Ruang Bermain, Ramah Anak, Taman Denggung*

### **PENDAHULUAN**

Sepertiga penduduk Indonesia adalah anak-anak. Jumlah ini setara dengan sekitar 85 juta anak-anak dan merupakan jumlah terbesar keempat di dunia (UNICEF, 2020). Dalam hal ini, anak juga mempunyai hak-hak yang harus dihormati dan diatur dengan undang-undang sebagai bagian dari perkembangan dan pertumbuhan yang sehat, baik jasmani maupun Rohani. Oleh karena itu beberapa hak anak harus dipenuhi, di antaranya hak untuk bermain dan berekreasi (Dewi, 2022).

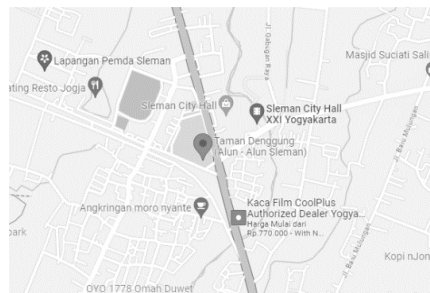


**Gambar 1** Taman Denggung  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Aktivitas bermain memiliki peranan yang sangat penting dalam berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Beberapa di antaranya mencakup pengenalan diri terhadap lingkungan sekitar, perkembangan emosi, kemajuan dalam interaksi sosial, serta membantu anak mengatasi konflik dan trauma sosial. Melalui permainan, anak juga dapat belajar untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, baik melalui pemahaman diri maupun dengan dukungan dari orang lain (Rizqi Riansyah, 2023).

Berinteraksi dengan cara bermain di ruang terbuka dapat mempengaruhi perkembangan psikologis dan kognitif pada anak - anak. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, negara menjamin hak - hak setiap anak untuk memanfaatkan waktu luang, bermain, berekreasi dan berkreasi.

Salah satu contoh ruang terbuka untuk anak-anak yaitu Taman Deggung yang berada di Kabupaten Sleman. Taman Deggung atau Alun-alun Deggung adalah salah satu ruang terbuka publik yang ditujukan bagi masyarakat umum. Semua kalangan masyarakat dapat secara bebas mengakses Taman Deggung. Berbagai macam aktivitas dan juga pengguna dari berbagai kalangan menyebabkan Taman Deggung penuh yang menimbulkan sebuah permasalahan. Pengunjung terdiri dari orang dewasa, PKL, orang tua, dan anak-anak. Aktivitas bermain anak berada di kawasan lapangan dan *skatepark*. Lapangan yang berada di taman biasa digunakan anak-anak untuk bermain sepak bola maupun bermain dengan orang tuanya. Sedangkan di bagian *skatepark*, anak-anak bermain lari-larian dan juga banyak yang beristirahat setelah bermain di lapangan.



**Gambar 2** Peta Lokasi Taman Deggung  
Sumber : Google Maps, 2023

Lokasi Taman Deggung berada di jalan utama Magelang-Yogyakarta yang merupakan jalan raya besar antar provinsi. Wilayah taman yang berada di Jalan Provinsi menjadikan orang tua harus lebih waspada dalam menjaga sang buah hati. Jalan Magelang-Yogyakarta merupakan kawasan yang ramai kendaraan karena merupakan salah satu jalan utama di Provinsi D. I. Yogyakarta. Dari segi kawasan, permasalahan dilatar belakanginya karena ketidakramahan Taman Deggung terhadap anak karena pemilihan lokasinya yang berada di jalan provinsi. Area ini menjadikan anak-anak harus lebih berhati-hati karena tempat bermain berada di area sirkulasi kendaraan besar.

Selain permasalahan tersebut, Taman Deggung merupakan ruang luas yang memiliki berbagai aktivitas di dalamnya. Taman publik yang memiliki luasan 22.400 m<sup>2</sup> ini belum tentu memenuhi standar Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA). Menurut (PPPA, 2021) adalah ruang yang dinyatakan sebagai wadah bagi kegiatan bermain anak yang aman dan nyaman, bebas dari kekerasan, bahaya, serta aman dari situasi kondisi yang diskriminatif. Konsep RBRA penting bagi anak karena mampu menjadi pengembang kecerdasan dan pengetahuan anak, dan mampu mengembangkan kecerdasan emosional (Aufa, 2022).

Dalam hal ini, Taman Deggung belum memenuhi standar karena berbahaya apabila anak tidak didampingi orang tuanya karena taman dikelilingi oleh jalan provinsi dan kabupaten. Selain itu, situasi kondisi dapat mendiskriminasi anak apabila taman terlalu ramai pengunjung *event*. Berbagai acara sering diadakan di Taman Deggung karena tempat yang strategis bagi pengada acara. Pengunjung acara selalu memenuhi taman dari berbagai kalangan. Oleh karena itu, anak-anak sangat membutuhkan perhatian lebih ketika ada sebuah acara di Taman Deggung.

Berdasarkan penelitian sebelumnya telah diketahui bahwa dalam membentuk Taman Deggung menjadi taman ramah anak memiliki kebutuhan khusus terutama pada keamanan dalam pembenahan zonasi (Prasetyo, 2019), analisis tingkat keefektifan taman

Denggung sebagai ruang publik (Wursita, 2023), dan Taman Denggung sebagai ruang terbuka hijau sebagai ruang interaksi sosial (Sadewa, 2022). Namun belum ada penelitian yang bertujuan mengetahui terjadinya *placemaking* di Taman Denggung. Selain itu, belum ada penelitian terkait yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Taman Denggung yang mendukung aktivitas bermain anak-anak menurut (PPPA, 2021).

### **Rumusan Masalah**

Bagaimana Taman Denggung dapat mendukung aktivitas pengguna berdasarkan standar Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) dalam proses *placemaking* ruang publik anak?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana *placemaking* bisa terbentuk di Taman Denggung sebagai tempat bermain anak. Dan mengetahui pengaruh Taman Denggung sebagai pendukung aktivitas bermain anak berdasarkan pedoman standar Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **a. Placemaking**

Menurut Nick Beattie dalam *Place and Placemaking place* adalah ruang yang terbentuk berdasarkan pengalaman yang telah dirasakan secara langsung oleh penggunanya ketika ia berada didalamnya sehingga untuk mengubah ruang menjadi *place* membutuhkan unsur suatu makna di dalam suatu ruang. *Placemaking* merupakan cara yang digunakan untuk penciptaan sesuatu yang bersifat spesial baik dari luar maupun dari dalam ruang tersebut (Rubianto, 2018)

Dengan pendekatan perilaku lingkungan dapat ditelusuri proses-proses yang berpengaruh terhadap penilaian suatu lingkungan di dalamnya terkait pendapat dan penilaian dari masyarakat dasar penetapan kebijakan dalam merencanakan suatu kawasan (Pambudi, 2022).

Menurut (Madden, 2000) dalam "*Project for Public Spaces*" terdapat 4 hal yang perlu diperhatikan dalam mencapai keberhasilan sebuah tempat. Salah satunya adalah *Comfort & Image*, yaitu memiliki citra yang baik dan menciptakan kenyamanan ketika melakukan aktivitas. Tingkat kenyamanan suatu lokasi dapat dinilai dari tingkat kebersihan, tingkat keamanan, dan ketersediaan fasilitas publik.

### **b. Ruang Bermain Ramah Anak**

Ruang bermain dianggap sebagai lingkungan yang penting bagi perkembangan anak-anak. Menekankan pentingnya interaksi anak dengan lingkungannya dalam pembentukan identitas dan keterampilan kognitif (Piaget, 1999).

Standar dari RBRA bertujuan untuk menciptakan ruang bermain yang memenuhi berbagai macam standar dan ketentuan sesuai dengan peraturan perundang undangan yang berlaku. Selain itu, SNI RBRA juga mengatur persyaratan keamanan seperti kekerasan, bebas dari gangguan premanisme, aerial perabot bermain dan lingkungan aman dari polutan, bebas dari vegetasi/tanaman yang menimbulkan bahaya, memiliki petugas keamanan, memiliki pendamping anak yang belum berusia 10 tahun dan pendamping anak penyandang disabilitas/ABK, serta memiliki alat pengawas keamanan (BSN, 2023).

Suatu desain ruang bermain yang terencana dengan baik juga dapat menginspirasi daya imajinasi dan kreativitas anak-anak, terutama ketika menggabungkan elemen alam yang mendorong rasa ingin tahu mereka (Prasetyo, 2019). Dalam menggambarkan taman yang ramah anak, pendekatan konsep taman di Denggung menggunakan teori *multiple intelligences*. Teori *multiple intelligences* merupakan teori konsep pengembangan kecerdasan anak yang mencakup delapan hal. Delapan hal tersebut antara lain meliputi (Gardner, 1993):

- a. *Word Smart* (Kecerdasan Linguistik) Mampu berbahasa yang baik
- b. *Number Smart* (Kecerdasan Logika atau Matematis) Ketertarikan dengan angka, matematika, dan sains
- c. *Self Smart* (Kecerdasan Intrapersonal) Lebih suka bermain sendiri dan dapat mengatur emosi dengan baik.
- d. *People Smart* (Kecerdasan Interpersonal) Lebih suka dengan banyak orang dan bisa memahami perasaan orang lain
- e. *Music Smart* (Kecerdasan Musikal) Kecerdasan dalam hal musik
- f. *Picture Smart* (Kecerdasan Spasial) Kecerdasannya terlihat dari gemar menggambar, berimajinasi, dan membangun sesuatu dari balok
- g. *Body Smart* (Kecerdasan Kinetik) Kecerdasan anak yang sangat aktif dan biasanya menyukai kegiatan olahraga, menari, dan prakarya.
- h. *Nature Smart* (Kecerdasan Naturalis) Kecerdasan anak karena suka bermain di alam dan kepedulian lingkungan sekitar

### c. **Aktivitas bermain anak**

Bermain tidak hanya menyediakan kesenangan belaka, melainkan juga menjadi metode utama bagi anak-anak untuk belajar dan mengembangkan berbagai kemampuan. Aktivitas bermain membantu anak-anak dalam memahami lingkungan sekitar mereka dan memperluas pemahaman mereka.

Aktivitas bermain anak adalah area penelitian penting yang melibatkan peran permainan dalam perkembangan anak. Teori perkembangan anak oleh (Piaget, 1999) menggaris bawahi pentingnya permainan dalam pembentukan keterampilan kognitif anak dan pemahaman mereka tentang dunia sekitar.

Dalam buku "Child Development" oleh (Berk, 2009), peran permainan dalam perkembangan anak dianalisis secara mendalam. American Academy of Pediatrics juga telah mengeluarkan laporan yang menyoroti pentingnya permainan dalam perkembangan anak. Pada tahap perkembangan, seorang anak membutuhkan kegiatan bermain, karena kegiatannya yang dilakukan dapat melatih keterampilan dan mengembangkan sebuah ide dari kemampuannya (Aptareka, 2022).

### d. **Taman Deggung**

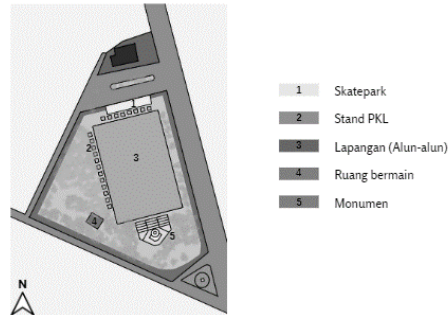
Taman Deggung, atau sering disebut Alun-alun Deggung, merupakan salah satu kawasan hijau terbuka yang dapat digunakan oleh masyarakat umum. Masyarakat memiliki akses bebas untuk memanfaatkan fasilitas di Taman Deggung. Berbagai aktivitas dan pengguna dari berbagai kalangan menyebabkan Taman Deggung penuh yang menimbulkan sebuah permasalahan. Pengunjung yang terdiri dari orang dewasa, PKL, orang tua, dan anak-anak. Aktivitas bermain anak berada di kawasan lapangan dan *skatepark*. Lapangan biasa digunakan anak-anak untuk bermain sepak bola maupun bermain dengan orang tuanya. Sedangkan di bagian *skatepark* anak-anak bermain lari-larian dan juga banyak yang beristirahat setelah bermain di lapangan.

### e. **Safe**

Dalam teori "*Project for Public Spaces*" (Madden, 2000) terdapat 4 hal yang perlu diperhatikan salah satunya yaitu *comfort & image*. Salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kualitas ruang publik adalah *safe* atau keamanan. Keamanan merupakan elemen krusial dalam berbagai situasi, termasuk dalam pengembangan area publik. Dalam kerangka proyek konstruksi, keselamatan publik merujuk pada segala potensi risiko yang mungkin terjadi terhadap masyarakat dan lingkungan sekitar lokasi proyek konstruksi. (PUTRIATI, 2021)

## METODE PENELITIAN

### 1. Lokasi penelitian



**Gambar 3** Denah Taman Denggung

Sumber : Sketsa Pribadi

Penelitian taman kota berada di Taman Denggung Sleman, lokasi ini berada di Jalan Magelang-Yogyakarta. Terdapat 5 titik tempat dalam penelitian yaitu *skatepark*, stand PKL, lapangan, ruang bermain, dan monumen.

### 2. Jenis metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah di Taman Denggung yang berkaitan dengan standar RBRA.

### 3. Objek dan subjek penelitian

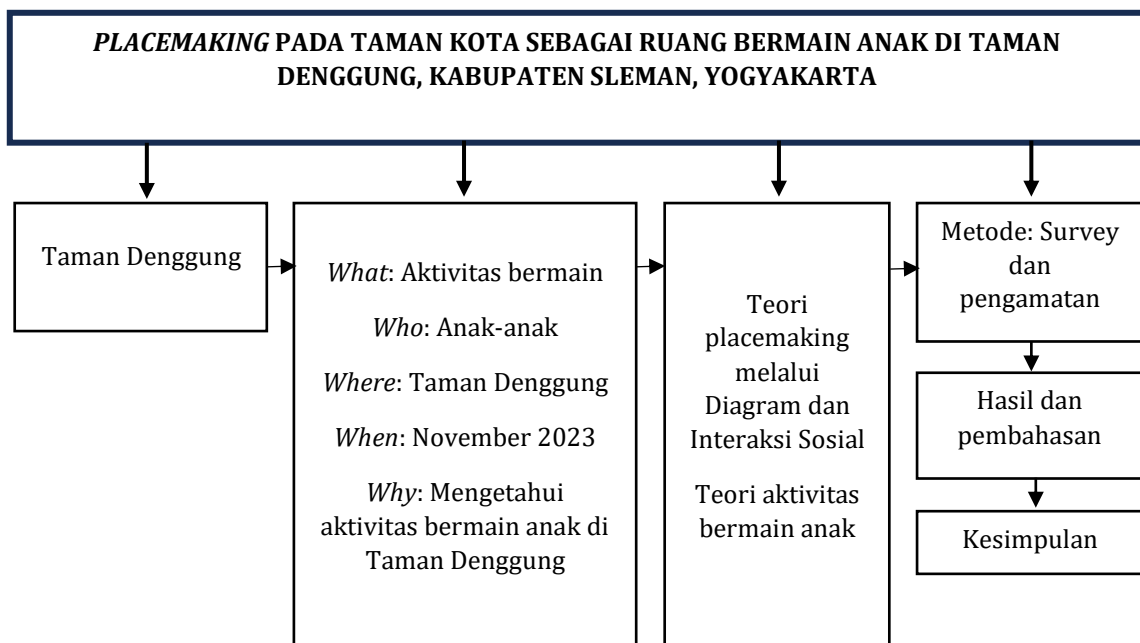
Objek penelitian ini adalah Taman Denggung dengan subjek penelitian yaitu pengunjung dan anak-anak yang bermain di taman.

### 4. Sumber data dan Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data akan dilakukan wawancara mendalam dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk orang tua, anak-anak, dan pengguna lain seperti PKL. Pertanyaan mencakup persepsi mereka terhadap keberhasilan *placemaking*, aspek-aspek yang disukai atau kurang disukai, serta harapan terhadap pengembangan taman.

### 5. Kerangka pola pikir

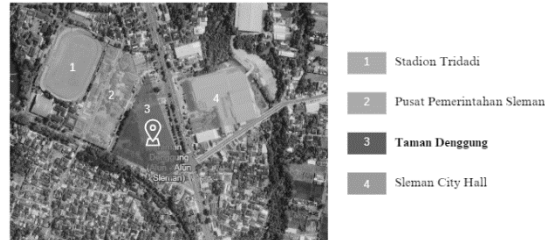
#### KERANGKA POLA PIKIR



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Lokasi

Lokasi penelitian merupakan ruang terbuka publik yang berada di Kabupaten Sleman. Tempat yang strategis membuat tempat ini menjadi tempat favorit untuk rekreasi keluarga, kuliner, maupun berolahraga. Lokasi Taman Deggung berada di kawasan pemerintahan Kabupaten Sleman, yaitu di Jalan utama Yogyakarta-Magelang tepatnya depan Sleman City Hall.



**Gambar 4** Lokasi Taman Deggung

Sumber : Google Maps

### b. Kondisi taman sebelum dilakukan revitalisasi



**Gambar 5** Ruang bermain di Taman Deggung sebelum dilakukan revitalisasi

Sumber : Sketsa Pribadi, 2023

Ruang bermain anak yang berada di Taman Deggung terdapat fasilitas bermain yang beragam. Anak-anak bisa bermain ayunan, jungkat-jungkit dan banyak fasilitas mainan yang lain. Keunggulan dari taman bermain Taman Deggung yaitu memiliki aspek hijau dengan adanya banyak pepohonan di sekitar ruang bermain. Selain itu, tempat PKL yang ada di taman sering sembarangan dalam memarkirkan dagangannya. PKL tidak memiliki titik lokasi untuk berjualan di taman ini.

### c. Kondisi taman ketika dilakukan revitalisasi

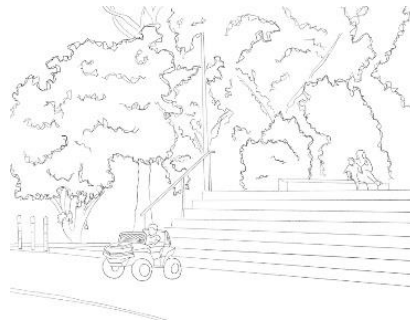


**Gambar 6** Anak-anak bermain dengan kakaknya di lapangan Deggung

Sumber : Sketsa Pribadi

Aktivitas bermain anak berada di kawasan *skatepark*, lapangan, Ruang bermain, monumen. Area bermain anak merupakan kawasan umum dan ramai pengunjung. Bagian barat lapangan terdapat stand PKL, bagian Timur merupakan jalan provinsi Magelang-Yogyakarta, bagian selatan merupakan Jl. KRT Pringgodingrat, dan bagian utara terdapat *foodcourt*.

Di depan monumen, terdapat penyewaan mobil-mobilan yang disewakan dengan kurun waktu tertentu. Dengan area yang cukup luas mobil-mobilan dapat dimainkan di seputar monumen, sehingga aktivitas bermain anak cukup leluasa. Salah satu aktivitas anak-anak di Lapangan Deggung adalah bermain bola. Lapangan deggung memiliki area yang cukup luas, sehingga permainan sepak bola yang dilakukan anak terdapat di beberapa titik lapangan, seperti bagian tengah atau pinggir lapangan.



**Gambar 7** Penyewaan mobil-mobilan di depan monument  
Sumber : Sketsa Pribadi

Selain itu terdapat penyewaan tempat dan alat bermain anak seperti mobil-mobilan, melukis, memancing, dan masih banyak lagi. Permainan tidak hanya untuk anak kecil namun ada beberapa remaja dan orang tua yang juga ikut bermain.

#### **d. Persepsi pengguna**

Hasil wawancara yang didapatkan dari pengguna taman antara lain :

##### 1. Orang tua dan anak-anak

Orang tua dan anak-anak merupakan pengunjung yang paling banyak di taman ini. Mereka berekreasi di taman karena anak-anak bisa bermain dengan leluasa namun masih dalam pantauan orang tua. Orang tua bisa berjalan santai dan kulineran di taman ini. Dari hasil wawancara kepada orang tua didapatkan hasil bahwa mereka bisa berekreasi dan kulineran di taman. Selain itu, mereka lebih senang melihat anaknya bisa bermain luas namun masih dalam pantauan. Bahkan ada beberapa orang tua yang ikut bermain-main bersama anaknya.

##### 2. PKL

PKL merupakan penjaja dagangan yang melakukan kegiatan komersial di taman. Pada Taman Deggung terdapat berbagai makanan dan minuman yang dijual oleh PKL. Jajanan PKL menjadi salah satu tujuan dari pengunjung untuk mendatangi Taman Deggung. Dari wawancara, PKL akan lebih bervariasi ketika terdapat event di Taman Deggung.

#### **e. Keamanan fasilitas**

##### 1. Skatepark

Fasilitas *skatepark* sebenarnya tidak akan membahayakan bagi pengguna *skate*. Namun *skatepark* akan berbahaya bagi anak-anak karena papan *skate* yang bisa membahayakan anak kecil karena tidak ada pembatas antara *skatepark* dan jalan. Sehingga papan *skate* berpotensi bisa mengenai anak-anak atau pengunjung lain yang berada di dekat *skatepark*.

##### 2. Lapangan

Lapangan atau alun-alun ini memang diperuntukan bagi pengunjung sebagai tempat duduk maupun bermain. Tingkat keamanan dari fasilitas ini bisa dikatakan aman karena

tempatny yang luas dan terbuat dari tanah liat/pasir. Sehingga ketika seorang anak-anak yang sedang bermain dan terjatuh tidak akan menimbulkan luka yang parah.

### 3. Monumen

Di depan monumen, terdapat penyewaan mobil-mobilan yang disewakan dengan kurun waktu tertentu. Dengan area yang cukup luas mobil-mobilan dapat dimainkan di seputar monumen, sehingga aktivitas bermain anak cukup leluasa. Keamanan dari permainan ini sangat aman karena diawasi dan dipandu langsung oleh pemilik persewaan mobil ini.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas terjadinya *placemaking* di taman kota yaitu Taman Deggung. Dari hasil observasi dan wawancara terdapat berbagai aktivitas yang terjadi di taman. Pengunjung tertatik datang karena Taman Deggung merupakan taman terbuka publik di Kabupaten Sleman yang terdapat banyak fasilitas umum gratisnya. Selain itu, Taman Deggung sangat cocok untuk tempat rekreasi keluarga maupun tempat berolahraga. Taman Deggung juga sering digunakan untuk beberapa *event* dan wahana pasar malam.

*Placemaking* terjadi karena adanya berbagai kegiatan yang terjadi di Taman Deggung. Salah satunya yaitu Taman Deggung yang menjadi tempat bermain untuk anak-anak. Taman Deggung menjadi tempat bermain bagi anak-anak yang datang bersama orang tua maupun dengan temannya. Ada 4 area yang menjadi tempat bermain anak-anak dan setiap areanya terdapat aktivitas dan fasilitas yang berbeda.

**Tabel 1.** Aktivitas dan fasilitas pada 4 titik lokasi bermain di Taman Deggung.

Area	Aktivitas	Fasilitas
Skatepark	Duduk	Tempat duduk
	Makan jajan	Skate arena
	Nonton orang dewasa bermain skateboard	Lapangan basket
Lapangan	Bermain sepak bola	Lapangan luas
	Duduk	
	Makan	
	Lari-larian	
Stand PKL	Bermain gelembung	Penyewaan alat Lukis Penyewaan alat mancing anak
	Melukis	
	Kulineran	
Monumen	Memancing	Penyewaan mobil-mobilan Tempat duduk
	Bermain mobil-mobilan	
	Duduk	
Ruang Bermain	Makan	Alat permainan edukatif (jungkat jungkit, ayunan, dll)
	Bermain alat permainan	

Dari tabel di atas, didapatkan hasil bahwa setiap titik lokasi memiliki fasilitas dan aktivitas bermain anak. Lapangan menjadi tempat dengan jumlah aktivitas terbanyak karena memiliki luasan yang membuat anak bisa bermain lebih leluasa. Selain itu, lapangan menjadi *spot* duduk keluarga karena orang tua bisa memantau sang buah hati ketika sedang bermain.

Keberhasilan *placemaking* di Taman Deggung didukung dengan teori (Madden, 2000) "*Project for Public Spaces*" tentang *Comfort & Image*, yaitu memiliki citra yang baik dan

menciptakan kenyamanan ketika melakukan aktivitas. Tingkat kenyamanan suatu lokasi dapat dinilai dari tingkat kebersihan, tingkat keamanan, dan ketersediaan fasilitas publik. Dimana Setiap titik lokasi bermain anak selalu didukung dengan adanya fasilitas publik dan menjadi sebuah kenyamanan. Pada *Comfort & Image*, salah satu poinnya adalah tentang *safe*. Dari data tersebut, Taman Deggung memenuhi kebutuhan kegiatan bermain anak karena didukung dengan adanya fasilitas publik yang menggunakan material yang ramah anak. Penggunaan material yang terbuat dari bahan tahan rayap dan peralatan lingkungan yang tumpul menjadi bukti bahwa Taman Deggung sudah sesuai dengan teori "*Project for Public Spaces*" tentang *Comfort & Image*.

Taman Deggung juga memenuhi standar dari RBRA yang dimana terdapat fasilitas pendukung dan perabotan bermain yang berfungsi optimal dan dapat dimanfaatkan dengan baik serta meminimalisir kemungkinan cedera. Salah satu fasilitas pendukung bisa menjadi tempat edukasi yang sesuai dengan RBRA bagi anak seperti tempat penyewaan alat lukis. Dari kegiatan melukis, anak-anak jadi bisa mengembangkan persepsi visual dan melatih kontrol motorik mereka. Selain melukis, dengan lari-larian di lapangan juga membantu anak meningkatkan kemampuan *motoric* kasar. Oleh karena itu, Taman Deggung sudah memenuhi ketersediaan elemen edukasi sesuai dengan peraturan yang ada pada standar RBRA.

#### **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Taman Deggung menjadi lokasi yang ramai dikunjungi dan memiliki berbagai aktivitas yang mendukung terjadinya *placemaking*. Pengunjung utama terdiri dari orang tua dan anak-anak, dengan lapangan yang menjadi pusat aktivitas utama. Keberhasilan *placemaking* di Taman Deggung didukung oleh citra positif, kenyamanan, dan standar fasilitas yang memenuhi kebutuhan anak-anak.

Fasilitas di Taman Deggung menjadikan sebuah taman yang memiliki fasilitas pendukung bagi aktivitas anak-anak. Karena berbagai fasilitas didalamnya memiliki manfaat untuk perkembangan anak. Ketersediaan fasilitas yang ditawarkan pada Taman Deggung sudah sesuai pada poin *Comfort & Image* karena penggunaan material ramah anak seperti perabotan yang tumpul dan juga material tahan rayap. Selain itu, dengan adanya beberapa permainan seperti melukis, bermain mobil-mobilan, dan tempat yang luas untuk berlari-larian menjadi fasilitas yang sesuai standar dari RBRA karena memiliki fasilitas edukasi yang bisa membantu perkembangan dan melatih kontrol motorik anak. Walaupun terdapat beberapa perhatian terkait keamanan, seperti *skatepark* yang perlu diawasi untuk menghindari potensi risiko, secara umum, fasilitas di taman ini memberikan pengalaman positif kepada pengunjung. Dengan mencermati keberhasilan *placemaking* di Taman Deggung, penelitian ini menunjukkan bahwa faktor kenyamanan, keberagaman aktivitas, dan pemenuhan standar RBRA yang bisa membantu perkembangan bagi anak-anak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aptareka, B. (2022). PLACEMAKING RUANG BERMAIN ANAK BAWAH JEMBATAN PERKOTAAN DI KALIBATA KOTA JAKARTA SELATAN. Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia, 272-283.
- Aufa, N. (2022). Peningkatan Fungsi RTH menjadi Ruang Bermain Ramah Anak di Kelurahan Cempaka Kota Banjarbaru. Jurnal Pengabdian Inovasi Lahan Basah Unggul , 14-24.
- Berk. (2009). Child Development.
- BSN. (2023). PEDOMAN STANDAR RUANG BERMAIN RAMAH ANAK (RBRA). KEMENTERIAN PEMBERDAYA PEREMPUAN DAN PERLINDUNGAN ANAK REPUBLIK INDONESIA.

- Dewi, A. K. (2022). OPTIMALISASI PENERAPAN KONSEP RUANG TERBUKA RAMAH ANAK. *Jurnal Arsitektur Zonasi*, 164-174.
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The theory in practice*.
- Indonesia, R. (2002). Undang-undang (UU) Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Jakarta: Lembaran Negara RI.
- Madden, K. (2000). *Placemaking in Urban Design, in Companion to Urban Design*. Routledge Companions.
- Pambudi, G. A. (2022). PLACEMAKING RUANG BERMAIN ANAK DI BANTARAN SUNGAI MELAWI DI KECAMATAN NANGA PINOH KALIMANTAN BARAT. *Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia*, 259-270.
- Piaget, J. (1999). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. English: W. W. Norton & Company; Reprint edition.
- PPPA, K. (2021). *Pedoman Standar Ruang Bermain Ramah Anak*. Jakarta: Deputi Bidang Pemenuhan Hak Anak.
- Prasetyo, A. (2019). PENINGKATAN KUALITAS TAMAN DENGUNG DI SLEMAN SEBAGAI TAMAN RAMAH ANAK MELALUI PENGEMBANGAN KECERDASAN ANAK. *ARCADE Jurnal Arsitektur*, 209-214.
- PUTRIATI, D. (2021). DAMPAK PEMANFAATAN RUANG TERHADAP KUALITAS RUANG BAWAH JALAN LAYANG TANJUNG EMAS SEMARANG.
- Rizqi Riansyah, P. A. (2023). STUDI KEBERHASILAN PENERAPAN KRITERIA RUANG BERMAIN RAMAH ANAK PADA TAMAN KOTA DI KOTA BANDUNG (OBJEK STUDI: TAMAN TONGKENG). *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur*, 419-429.
- Rubianto, L. (2018). Transformasi Ruang Kampung Space Menjadi Place Di Kampung Tambak Asri Surabaya Sebagai Kampung Berkelanjutan.
- Sadewa, E. D. (2022). Kajian Fungsi RTH sebagai Ruang Interaksi Sosial Pasca Pandemi (Studi Kasus: Taman Denggung, Sleman, DIY). *Seminar Nasional Desain Sosial*, 127-133.
- UNICEF. (2020). Anak-anak di Indonesia. Retrieved from UNICEF Indonesia: <https://www.unicef.org/indonesia/id/anak-anak-di-indonesia>
- Wursita, A. Y. (2023). KEEFEKTIFAN FUNGSI RUANG PUBLIK TERHADAP TAMAN REKREATIF PADA STUDI KASUS TAMAN DENGUNG, SLEMAN, DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA. *Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia*, 63-75.