

Potensi Jalan dan Taman Bermain Sebagai Ruang Bermain Anak-anak

Michelle Faustine Gunawan^{1*}

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara

Jl. Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Gading Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten, Indonesia

*Email: michelle.faustine@umn.ac.id

Abstrak

Kegiatan bermain bersama dengan teman sebaya krusial bagi tumbuh kembang anak. Beberapa pengembang area perumahan, seperti Perumahan Graha Padma, menyediakan taman bermain bagi anak-anak di tiap klaster. Hanya saja, di salah satu klaster, yaitu klaster Taman Oleander, anak-anak tidak pernah memanfaatkan fasilitas taman bermain dan memiliki kecenderungan untuk bermain di jalan. Penting untuk diketahui alasan anak-anak lebih memilih untuk bermain di jalan agar kelak ditemukan solusi agar anak-anak tidak lagi bermain di jalan, melainkan bermain di taman bermain. Proses pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan lapangan dan wawancara anak-anak yang menjadi sasaran diadakannya taman bermain. Data yang diperoleh kemudian akan digunakan untuk memaknai kualitas yang dimiliki oleh jalan dan taman bermain sebagai ruang beraktivitas bagi anak-anak. Taman bermain yang berada di sudut klaster dirasa terlalu jauh dan sempit untuk dijadikan titik kumpul. Orang tua merasa bahwa anak bermain di taman bermain tidak lebih aman dibandingkan bermain di jalan karena tidak dapat diawasi dari dalam rumah. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi para pengembang kawasan hunian agar dapat menciptakan ruang beraktivitas bagi anak-anak yang mengundang anak-anak untuk bermain.

Kata kunci: perubahan fungsi; penataan; perumahan; bermukim; taman bermain

Abstract

It's crucial for children's growth to socialize and play among their peers. To accommodate children's need to play, some housing developers, including Perumahan Graha Padma, provide playground. However, in Taman Oleander cluster, children barely use the playground as they prefer to play on the street in front of their house instead. It is important to understand the cause of the phenomenon in order to solve the root of the problem. To conduct the research, the data is collected through observation and interview with children who are playing on the street. Then the collected data will be analyzed to interpret the quality of the street and the playground as a place for children's activities. The playground in Taman Oleander cluster is too far from the houses and too narrow for children to play. On top of that, parents don't feel safe letting their children to play at their blind spot area. This research can be used as a reference, so in the future when developers creating more playgrounds, children will use them.

Keywords: function-transition; arrangement; housing; dwelling; playground

Pendahuluan

Aktivitas bermain di luar rumah penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dari segi fisik dan psikologi. Dengan bermain di luar rumah, anak akan dapat berteman dengan anak-anak lain seusianya, belajar berkomunitas, mengembangkan emosi, dan eksplorasi dengan obyek-obyek yang asing yang tidak ada di dalam rumahnya (Ristianti, Dewi, Nurini, 2020). Eksplorasi mampu mengembangkan sensori, motoric, kognitif, emosi, suasana hati, perilaku, dan interaksi sosial anak-anak (Santoso, 2022). Untuk mendukung agar anak-anak dapat bermain di rumah bersama dengan anak-anak lain perlu disediakan fasilitas agar mereka dapat bermain dengan aman. Fasilitas tersebut berupa ruang publik yang bernama taman bermain.

Tujuan umum dari pengadaan taman bermain di lingkungan perumahan adalah memberi wadah yang

aman bagi anak-anak yang tinggal di area tersebut untuk bermain dan bereksplorasi. Sifat dari taman bermain di kompleks perumahan adalah ruang semi-publik. Ruang semi publik adalah ruang yang terbuka untuk khalayak umum tertentu yang memiliki akses. Idealnya, sebagai ruang semi-publik taman bermain harus memiliki kemampuan mengundang penghuni perumahan untuk berkunjung dan bermain (Carmona et al., 2003). Selain dinilai dari kemampuannya untuk mendatangkan kerumunan (crowding), syarat keberhasilan ruang publik ataupun semi-publik lainnya adalah memiliki kemampuan untuk mendatangkan kebahagiaan bagi orang-orang yang beraktivitas di dalamnya (Montgomery, 2013). Taman bermain erat kaitannya dengan kebahagiaan anak-anak yang bermain di dalamnya. Jika taman bermain mampu memberi jaminan bahwa pengunjung yang di dalamnya merasa bahagia, dapat dipastikan taman

bermain tersebut akan ramai dikunjungi oleh anak-anak.

Kunci keberhasilan ruang publik terletak pada pemenuhan fungsi pengunjungnya (Carmona, Heath, Oc, Tiesdell, 2003), dengan kata lain jika ingin menciptakan taman bermain yang ramai dikunjungi, maka arsitek perlu mempertimbangkan beragam aktivitas dan kebutuhan pengunjungnya. Penting bagi taman bermain untuk bersifat inklusif bagi anak-anak, mengingat anak-anak adalah subyek utama dari perancangan taman bermain di area perumahan. Pertimbangan yang harus dilakukan untuk menciptakan taman bermain yang inklusif adalah pergerakan yang bebas bagi anak-anak untuk eksplorasi, kesempatan agar anak-anak dapat bersosialisasi, dan menghilangkan kesan eksklusif (Montgomery, 2013).

Selain dari segi fungsi, hal yang perlu diperhatikan dalam upaya menghadirkan kerumunan di taman bermain adalah aksesibilitasnya. Aksesibilitas berarti kemampuan ruang publik agar dapat dikunjungi dan digunakan oleh orang-orang. Aspek yang mempengaruhi aksesibilitas taman bermain adalah peletakkannya di lingkungan perumahan. Ketika mendesain taman bermain, perancang harus memperhatikan integrasinya terhadap bangunan rumah di sekitar dan bagaimana anak-anak akan menuju atau melalui taman bermain tersebut (Carmona, Heath, Oc, Tiesdell, 2003). Semakin baik aksesibilitas taman bermain, semakin mudah bagi anak-anak untuk mengunjungi dan menggunakan taman bermain.

Jalan memiliki fungsi utama sebagai jalur sirkulasi bagi kendaraan yang melintas. Selain itu menurut Jane Jacobs, jalan juga bertanggung jawab sebagai pembentuk persepsi dari suatu daerah atau kawasan (Jacobs, 1961). Jalan yang terkesan menyeramkan atau berbahaya atau kumuh tentu akan membuat orang-orang segan untuk masuk ke kawasan di mana jalan berada karena merasa tidak aman dan nyaman; sedangkan jalan yang baik, bersih, dan terawat tentu akan membuat orang merasa nyaman untuk beraktivitas.

Ada kalanya jalan yang memberi rasa aman dan nyaman bagi para penggunanya memunculkan fungsi baru di atas jalan. Salah satu fungsi tersebut adalah menjadi ruang bermain bagi anak-anak yang tinggal di sekitar jalan. Berdasarkan penelitian oleh Sri Aliah Ekawati, kualitas jalan yang harus dipenuhi agar dapat difungsikan sebagai area bermain adalah adanya rasa aman bagi anak-anak, ruang yang luas untuk pergerakan, dan jarak tempuh yang dekat dengan rumah mereka (Ekawati, 2014). Kualitas-kualitas yang disebutkan dalam penelitian Sri Aliah Ekawati serupa dengan kualitas-kualitas yang harus dimiliki oleh taman bermain sebagai ruang publik. Hal ini menunjukkan bahwa jalan dapat mengalami penambahan fungsi sebagai taman bermain apabila

jalan memiliki kualitas sebagai ruang publik ditambah dengan frekuensi lalu lalang kendaraan bermotor yang relatif sedikit.

Kondisi jalan sebagai ruang bermain bagi anak-anak memungkinkan terbentuknya dua persepsi yang saling bertentangan: lingkungan yang ramah atau lingkungan yang tidak memedulikan keselamatan bagi anak-anak. Persepsi lingkungan yang menyenangkan dapat muncul ketika melihat anak-anak yang bermain di jalan dikarenakan jalan memiliki kualitas untuk mendatangkan kebahagiaan (Montgomery, 2013). Sedangkan persepsi lingkungan yang abai muncul akibat rasa khawatir akan keselamatan anak-anak yang tidak sepenuhnya terjamin mengingat masih ada potensi akan terjadinya kecelakaan (Paul, 2015). Tentu meskipun memungkinkan, jalan tetaplah bukan ruang bermain yang ideal bagi anak-anak.

Atribut yang seharusnya dimiliki oleh taman bermain adalah kemampuan untuk menghadirkan rasa aman, menghadirkan rasa nyaman, kemudahan (Hutapea et al, 2015), keselamatan, kesehatan, dan keindahan (Kusuma et al, 2021). Rasa aman berkaitan dengan keselamatan anak-anak saat bermain dan kemudahan bagi orang tua maupun wali untuk mengawasi anak-anak. Kenyamanan berkaitan dengan keberadaan fasilitas yang membuat anak-anak nyaman dan betah untuk tinggal berlama-lama di dalam taman bermain, misalnya tempat yang teduh dan adanya tempat duduk yang baik. Kemudahan berarti siapapun dapat menggunakan fasilitas di dalamnya dengan mudah, tidak terkendala oleh keterbatasan fisik, psikis, maupun kognitif yang dimiliki. Adanya faktor keselamatan berarti fasilitas yang ada tidak membahayakan anak-anak saat bermain. Kesehatan berarti adanya upaya agar anak-anak tidak terkena penyakit pada saat bermain. Sedangkan keindahan berkaitan erat dengan nilai estetika visual taman bermain sehingga mampu menarik perhatian anak-anak untuk berkunjung dan bermain di dalamnya.

Perumahan Graha Padma Taman Oleander memiliki taman bermain di sudut kompleks dengan kondisi yang terawat. Seluruh furnitur yang terdapat di taman bermain, berupa ayunan, luncuran, dan jungkat-jungkit dicat dengan warna-warna cerah yang menarik perhatian. Meskipun permainan yang ada di taman bermain telah berusia cukup tua dan mengalami pergantian cuaca, tidak ada alat permainan yang mengalami kerusakan, hanya saja cat pada permainan sedikit memudar. Di sekitar taman bermain ditanami berbagai macam tanaman berbunga, pohon, dan rerumputan yang terpelihara dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari bunga-bunga yang bermekaran, daun-daun yang segar, dan dahan yang kokoh. Kebersihan area taman bermain juga dijaga. Diketahui setiap hari terdapat petugas kebersihan yang menyapu area taman bermain dari dedaunan yang gugur. Secara kondisi fisik, taman bermain di Perumahan Graha Padma Taman Oleander tergolong terawat.

Keberadaan taman bermain yang layak tidak membuat taman bermain tersebut ramai didatangi oleh anak kecil untuk bermain. Sebagai ruang publik, taman bermain seharusnya mampu menimbulkan keramaian bagi anak kecil dan bahkan para orang tua ataupun wali yang mengawasi kegiatan anak-anak. Namun pada kenyataannya, anak-anak di Perumahan Graha Padma Taman Oleander lebih memilih jalan sebagai ruang bermain mereka dan mengabaikan taman bermain yang tersedia. Adanya anak-anak yang bermain di jalan menunjukkan bahwa alasan sepinya taman bermain, tidak disebabkan oleh perkembangan teknologi yang membuat anak-anak menjadi enggan untuk keluar dan bermain bersama dengan teman-temannya.

Permasalahan terkait taman bermain tidak hanya terjadi di Perumahan Graha Padma Taman Oleander. Menurut penelitian telah dilakukan sebelumnya, di Kota Malang terdapat sebuah taman bermain, yaitu Tarekot Malang, yang tergolong kurang baik (Hutapea et al, 2015). Pernyataan tersebut disimpulkan karena Tarekot Malang tidak menjamin keamanan, kenyamanan, dan kemudahan bagi para penggunanya. Artikel ini lebih fokus membahas bagaimana penyelesaian masalah yang ada pada Tarekot Malang dengan proposal desain. Kota Yogyakarta juga memiliki kualitas taman bermain yang buruk, beberapa fasilitas yang disediakan dalam kondisi rusak, kontur lingkungan yang berbahaya, dan taman bermain yang tidak memiliki pengaman meskipun berada di tepi tebing (Manurung, 2016). Taman bermain di Kota Jogja memiliki masalah yang serupa dengan taman bermain di Perumahan Graha Padma Taman Oleander, yaitu anak-anak yang enggan bermain di taman bermain dan lebih memilih untuk bermain di jalan (Manurung, 2016). Sehingga, dapat diperoleh hipotesis bahwa taman bermain yang sepi diakibatkan oleh ketiadaan atribut yang mampu mengundang khalayak ramai untuk bermain. Sebaliknya, jalan yang seharusnya tidak dimanfaatkan sebagai area bermain malah memiliki atribut yang mengundang keramaian untuk beraktivitas.

Penelitian ini akan mencari tahu penyebab anak-anak lebih tertarik untuk bermain di jalan daripada di taman bermain yang telah disediakan. Persepsi anak-anak terhadap taman bermain yang sudah ada dan jalan yang kini beralih fungsi menjadi taman bermain menjadi fokus utama. Diharapkan, dengan memahami penyebab anak-anak tidak mau bermain di taman bermain, maka kelak di kemudian hari taman bermain yang diciptakan akan memiliki kualitas dan atribut yang lebih baik.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di Perumahan Graha Padma Taman Oleander, Kota Semarang. Data diperoleh dari hasil pengamatan langsung, wawancara terhadap

pengguna, dan studi literatur. Sifat dari penelitian ini adalah kualitatif. Pengamatan secara langsung dilakukan pada waktu sore hari di tahun 2023. Sore hari adalah waktu di mana anak-anak bermain bersama dengan teman-temannya setelah pulang sekolah. Tujuan dari pengamatan langsung adalah memahami kondisi taman bermain dan pola pergerakan anak-anak di area klaster Taman Oleander yang sedang bermain bersama dengan teman-temannya. Selain itu, dengan melakukan pengamatan secara langsung diperoleh data preferensi jalan bagi pengendara kendaraan pribadi. Wawancara dengan anak-anak yang sedang bermain bersama dengan teman-temannya bertujuan untuk mengetahui alasan mereka bermain di jalan dan alasan mereka tidak bermain di taman bermain.

Data yang telah diperoleh dari hasil pengamatan kemudian dianalisis dengan metode *person centered mapping*. Metode *person centered mapping* fokus kepada pemetaan perilaku dan pergerakan orang-orang dalam suatu ruang ataupun lingkungan tertentu. Metode ini serupa dengan *space syntax* dari segi pengamatan pergerakan anak-anak pada suatu kawasan untuk diketahui bagaimana frekuensi kunjungan suatu titik pada wilayah yang diamati agar diketahui faktor-faktor apa saja yang memengaruhi keramaian dan kesepian suatu titik lokasi, interaksi orang-orang di wilayah yang sedang diamati, dan kesadaran orang-orang dalam berperilaku (Devlin, 2018). Hanya saja, pengamatan dengan metode *space syntax* memerlukan perangkat lunak yang tidak dikuasai oleh penulis, sehingga dipilihlah metode *person-centered-mapping* dengan data dan analisis yang dilakukan secara manual. Metode *person centered mapping* dipilih karena kegiatan bermain anak-anak merupakan kegiatan yang bersifat aktif, di mana biasanya anak-anak akan bergerak dari satu titik ke titik lainnya.

Hasil dan Diskusi

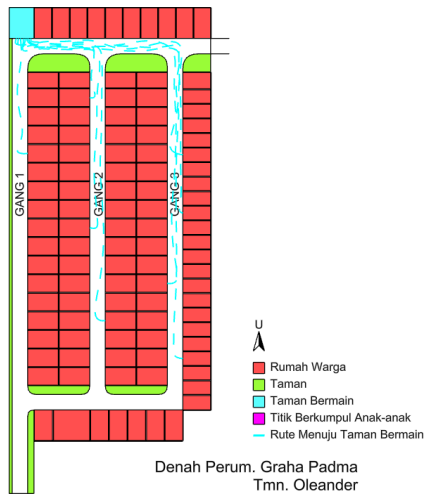
Perilaku Anak-anak di Ruang Bermain



Gambar 1. Taman bermain di Taman Oleander
Sumber: Analisis Pribadi

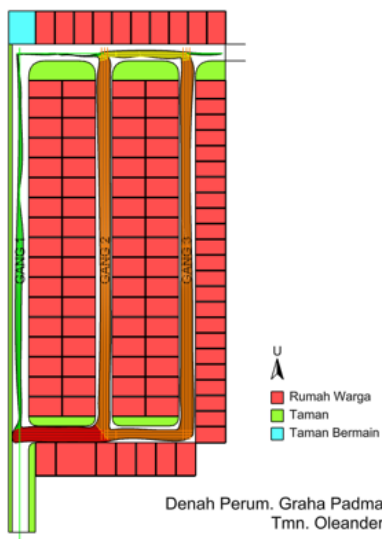
Taman bermain yang terletak di Perumahan Graha Padma klaster Taman Oleander tidak pernah dikunjungi oleh anak-anak untuk bermain, sehingga tidak dapat dilakukan analisis bagaimana pergerakan anak-anak ketika bermain di dalamnya. Dikarenakan

anak-anak bermain di jalan, maka analisis *person centered mapping* akan dilakukan pada kawasan klaster Taman Oleander, terutama pada bagian jalan.



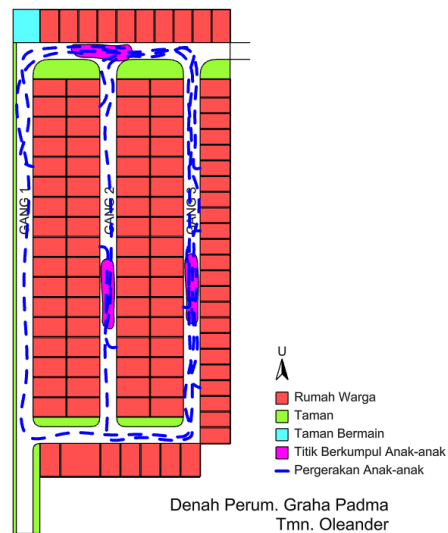
Gambar 2. Simulasi Anak-anak Menuju Taman Bermain
Sumber: Analisis Pribadi

Anak-anak dapat mencapai taman bermain dengan berjalan kaki. Namun, waktu tempuh yang dibutuhkan setiap anak untuk mencapai taman bermain dari rumah masing-masing berbeda. Perbedaan jarak dan waktu tempuh anak-anak yang hendak bermain dipengaruhi oleh jarak rumah mereka menuju taman bermain yang berada di sudut paling ujung kompleks perumahan. Ketika anak yang tinggal di Gang 3 ingin bermain di taman bermain, dia tentu akan menempuh jarak yang lebih besar dibandingkan anak yang tinggal di Gang 1. Seorang anak yang tinggal di Gang 3 mengutarakan bahwa dia merasa jarak yang harus dia tempuh agar dapat bermain bersama dengan teman-temannya dari Gang 1 atau Gang 2 di taman bermain tidaklah adil. Kemudahan akses menuju taman bermain tidak bersifat inklusif bagi anak-anak yang tinggal jauh dari taman bermain.



Gambar 3. Grafis Kepadatan Pengguna Jalan
Sumber: Analisis Pribadi

Berdasarkan hasil penelitian yang digambarkan dengan grafis gambar 3, jalan di sekitar taman bermain tergolong paling sepi dibandingkan dengan jalan di gang lain. Kesenjangan pada Gang 1 digambarkan dengan garis berwarna hijau. Biasanya, orang-orang berjalan melalui Gang 1 dikarenakan letak rumah mereka yang berada di Gang 1 atau di deretan utara kompleks Perumahan Graha Padma Taman Oleander. Kesenjangan Gang 1 didukung pula dengan kondisi penghuni rumah di deretan utara lebih menyukai Gang 2 atau Gang 3 sebagai jalur keluar mereka. Akibat preferensi tersebut, Gang 1 hanya berfungsi sebagai jalur masuk bagi penghuni rumah Gang 1 dan penghuni rumah deretan utara, serta jalur keluar bagi penghuni rumah Gang 1. Akibat warga lebih suka berlalu-lalang menggunakan Gang 2, Gang 3, dan jalan di selatan, terbentuklah kerumunan pada ketiga jalan tersebut, bukan pada jalan di Gang 1.



Gambar 4. Grafis Kepadatan Pengguna Jalan
Sumber: Analisis Pribadi

Mengacu pada grafis gambar 2, jika taman bermain tersebut ingin ramai dikunjungi oleh anak-anak, maka area di sekitar taman bermain harus mampu mendatangkan kerumunan, sedangkan pada grafis gambar 3, terlihat bahwa kerumunan terbentuk di Gang 2, Gang 3, dan jalan di selatan yang mana bukan termasuk jalan di sekitar taman bermain. Taman bermain tidak dikunjungi oleh anak-anak dikarenakan letaknya yang berada di sudut yang sepi. Pernyataan ini didukung dengan grafis pada gambar 4 yang menggambarkan titik kumpul dan pergerakan anak-anak yang bermain di Perumahan Graha Padma Taman Oleander. Kerumunan terbentuk di Gang 2, Gang 3, dan jalan di sisi utara; namun tidak di taman bermain.

Gang 2 dan Gang 3 lebih padat sebagai area bermain dibandingkan dengan Gang 1 dikarenakan jumlah rumah pada Gang 2 dan Gang 3 lebih banyak daripada di Gang 1. Otomatis, jumlah penghuni, termasuk jumlah anak kecil lebih banyak dibandingkan dengan



Gambar 5. Anak Bermain di Jalan
Sumber: Analisis Pribadi

penghuni Gang 1. Dari gambar 4 dapat dilihat bahwa anak-anak bermain di area yang dekat dengan rumah mereka dan temannya. Apabila seorang anak kecil tinggal berjauhan dengan temannya, mereka akan meentukan titik temu yang dirasa adil dari segi jarak bagi keduanya. Alasannya, mereka sama-sama ingin bermain sedekat mungkin dengan rumah.

Letaknya yang berada di sudut kompleks perumahan serta ketiga sisinya ditutupi oleh pagar dan dinding membuat taman bermain sulit dipandang jika tidak dilihat dari sudut tertentu, yaitu arah entrance taman bermain. Sebagai ruang publik, kondisi seperti ini bukanlah hal yang dapat mengundang anak-anak untuk masuk dan bermain di dalamnya. Ruang publik harus memiliki visibilitas yang baik agar orang-orang dapat menilai kondisi ruang publik tersebut nyaman, aman, dan terkesan menyambut (Carmona et al., 2013). Taman bermain ini tidak memberi anak-anak kesempatan untuk menilai dari segala sisi. Meskipun memiliki fasilitas yang baik sekalipun, apabila anak-anak tidak dapat merasa nyaman, aman, atau terpanggil untuk masuk dan bermain di dalamnya berdasarkan penilaian melalui pandangan, anak-anak tetap tidak akan masuk ke area taman bermain.

Atribut Jalan dan Taman Bermain

Taman bermain di Perumahan Graha Padma Taman Oleander terletak di sisi utara paling kiri dengan dimensi lebar 10m dan panjang 11m. Di area taman bermain terdapat ayunan, peluncuran, dan jungkat-jungkit yang dicat berwarna-warni. Seluruh mainan yang berada di area taman bermain berfungsi dengan baik, meskipun cat mulai memudar akibat cuaca. Taman bermain ini hanya dapat diakses dari satu sisi yang langsung menghadap ke arah jalan. Ketiga sisinya lainnya menempel pada dinding rumah warga dan pagar pembatas Perumahan Graha Padma dengan sungai dan perkampungan. Pada sekeliling taman bermain yang menempel pada dinding dan pagar ditanami berbagai macam tanaman bunga, semak-semak, dan pepohonan.

Aksesibilitas tidak hanya terbatas dari segi kemudahannya untuk dicapai dengan berjalan kaki,

namun juga erat kaitannya dengan kemudahan fasilitas yang ada untuk digunakan oleh target pengguna, dalam hal taman bermain yaitu anak-anak. Apabila taman bermain memiliki aksesibilitas yang baik, tentu beragam atribut-atribut yang dimiliki oleh taman bermain seharusnya akan dapat dipenuhi dengan mudah.

Desain eksisting taman bermain Perumahan Graha Padma Taman Oleander memungkinkan taman bermain hanya dapat dilihat dari satu sisi saja, yaitu sisi depan taman bermain (lihat Gambar 1). Kondisi taman bermain yang ketiga sisinya menempel dengan dinding karena letaknya yang berada di ujung klaster membuat taman bermain tidak dapat terlihat dari ketiga sisinya yang lain. Kondisi seperti ini juga membuat anak dan orang tua yang tinggal di rumah yang terletak di sudut lainnya harus menempuh jarak yang cukup jauh untuk mencapai taman bermain (lihat Gambar 2).

Atribut keamanan erat hubungannya dengan adanya pengawasan dari orang tua. Anak-anak akan merasa aman ketika orang tua mampu mengawasi mereka. Sedangkan ketika orang tua tidak mampu mengawasi mereka, anak-anak akan merasa cemas, khawatir, dan takut. Kondisi aksesibilitas taman bermain yang hanya dapat dilihat dari satu sisi saja menyulitkan orang tua untuk mengawasi anak-anaknya. Jika para orang tua ingin mengawasi anak-anaknya secara penuh, mereka harus mendatangi tempat bermain dan tinggal di dalamnya selama beberapa waktu hingga anak-anak selesai bermain. Kondisi yang terjadi saat ini adalah tidak ada orang tua yang mau tinggal di taman bermain dalam kurun waktu tertentu hanya untuk mengawasi anak-anaknya bermain. Kondisi taman bermain yang menyulitkan anak-anak dan para orang tua untuk menilai keamanannya dan menyulitkan orang tua untuk mengawasi anak-anaknya ketika bermain, menghilangkan atribut keamanan taman bermain.

Aksesibilitas taman bermain dari segi kemudahan anak-anak untuk beraktivitas di dalamnya dapat dilihat dari segi kegiatan yang mungkin dilakukan di dalam area taman bermain yang mana terbatas pada memainkan permainan yang tersedia. Tidak banyak hal lain yang dapat dilakukan di taman bermain ini

dikarenakan ukurannya yang tidak terlalu luas. Area kosong di tengah taman bermain tidak dapat menampung fungsi selain fungsi sirkulasi dari luar taman bermain menuju permainan yang ada di dalamnya. Kondisi ini bertentangan dengan aktivitas bermain anak-anak yang relatif banyak gerak dan memerlukan ruang yang luas. Ketika pengamatan dilakukan terhadap anak-anak Perumahan Graha Padma Taman Oleander, diperoleh data bahwa jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak memerlukan ruang gerak yang luas, misalnya bermain bulu tangkis, kejar-kejaran dengan teman sebayanya, atau bermain sepeda. Aktivitas mereka memerlukan ruang lebih untuk berinteraksi dengan teman sebaya, bergerak aktif, dan berpindah-pindah tempat. Kondisi taman bermain saat ini dengan ukuran dan fasilitas yang terbatas tidak mampu mendukung aktivitas bermain anak-anak di lingkungan Perumahan Graha Padma Taman Oleander.

Selain itu, taman bermain kurang mendukung kebutuhan orang tua untuk mengawasi anak-anak yang bermain di dalamnya. Hal ini dibuktikan dengan ketiadaan furnitur yang memungkinkan orang tua untuk duduk beristirahat sambil mengawasi anak-anak bermain. Selain itu, akses taman bermain yang berupa tangga, bukannya *ramp*, juga menunjukkan kurangnya perhatian akan kemungkinan keberadaan orang tua maupun anak-anak yang kesulitan menaiki tangga. Dalam hal ini aksesibilitas yang kurang baik menimbulkan ketidaknyamanan.

Taman bermain berada di area yang jarang dijangkau oleh anak-anak maupun orang dewasa yang berjalan kaki (lihat Gambar 2) dan jarang dilalui oleh kendaraan pribadi (lihat Gambar 3). Tentu kondisi taman bermain yang terletak di area yang jarang dilalui oleh kendaraan bermotor meminimalisir peluang anak-anak menghirup polusi udara, hal ini cukup baik dari segi atribut kesehatan. Hanya saja, taman bermain tidak memiliki fasilitas P3K. Mengingat lokasinya yang cukup jauh dari area di mana anak-anak tinggal dan posisi taman bermain yang kurang strategis agar dapat dipantau oleh orang tua, atribut kesehatan menjadi kurang baik.

Ruang bermain lain yang dapat dianalisis adalah jalan di perumahan. Sejak awal, jalan tidak pernah dirancang sebagai taman bermain atau ruang publik bagi anak-anak untuk bersosialisasi; hal ini dibuktikan dengan keberadaan taman bermain. Namun seiring dengan berjalannya waktu, anak-anak lebih memilih untuk bermain di jalan raya, daripada di taman bermain. Jalan tidak memiliki furnitur apapun yang mendukung kegiatan bermain anak-anak dan tidak sepenuhnya aman, namun jalan mampu menampung kegiatan bermain anak-anak yang memerlukan ruang luas dan tidak mungkin dilakukan di taman bermain. Poin kelebihan yang dimiliki oleh jalan sebagai taman bermain adalah letak jalan itu sendiri yang berada di

depan rumah anak-anak yang mana masih termasuk dalam jangkauan pengawasan orang tua.

Ketiadaan furnitur yang mendukung aktivitas bermain anak di jalan dapat diatasi dengan kreativitas anak-anak, misalnya mereka dapat membawa alat bermainnya sendiri atau bermain tanpa menggunakan alat. Yang lebih penting untuk dibahas adalah atribut keamanan jalan sebagai tempat bermain. Anak-anak paham akan risiko bahaya bermain di jalan. Mereka tahu ketika ada kendaraan yang hendak lewat, mereka harus menepi dan berhenti bermain sejenak untuk membiarkan kendaraan melintas. Meskipun demikian, mereka tetap tidak tertarik untuk bermain di taman bermain yang sudah ada sebab jaraknya yang jauh dari rumah dan ketersediaan ruang yang terbatas. Hal ini merupakan penegasan dari penjelasan sebelumnya, bahwa dengan aksesibilitas yang baik, anak-anak merasa aman ketika diawasi oleh orang tuanya. Ketika anak-anak bermain di jalan dekat rumah mereka, orang tua mereka dapat mengawasi mereka dengan mudah. Mudahnya pengawasan dari orang tua adalah pemenuhan atribut keamanan jalan sebagai taman bermain.

Perubahan Persepsi Fungsi Ruang

Penambahan fungsi jalan yang seharusnya berfungsi hanya sebagai jalur sirkulasi, namun kini turut menjadi area bermain anak-anak menandakan adanya perubahan persepsi ruang. Persepsi adalah kemampuan manusia untuk menilai suatu obyek berdasarkan panca indera yang dimiliki (Sarwono, 2015). Sarwono (2015) menjelaskan bahwa perubahan persepsi dapat terjadi akibat bentuk *coping* manusia terhadap stimulus-stimulus yang diterima.

Ketika mewawancarai anak-anak dan menjelaskan bahaya bermain di jalan, anak-anak cenderung menganggap bahaya tersebut memiliki kemungkinan yang sangat kecil untuk terjadi, pasalnya mereka telah bermain di jalan selama bertahun-tahun dan bahaya yang mereka hadapi “hanya” terjatuh di atas paving jalan saat belajar menaiki sepeda. Rasa aman tersebut hadir setelah proses yang berlangsung dalam kurun waktu yang lama dan bersifat teratur. Teratur dalam pengertian anak-anak bermain di jalan setiap hari karena diperbolehkan oleh orang tuanya akibat mudahnya pengawasan dibandingkan ketika anak-anak bermain di taman bermain.

Perubahan persepsi pada taman bermain pun turut terjadi. Taman bermain yang cenderung aman, di mana anak-anak minim berpotensi mengalami kecelakaan akibat kendaraan bermotor, menjadi tempat yang tidak aman karena para orang tua yang mengalami kesulitan dalam mengawasi anak-anak mereka yang sedang bermain.

Kesimpulan

Aksesibilitas memengaruhi kualitas atribut yang dimiliki oleh taman bermain di Perumahan Graha Padma Taman Oleander. Posisi taman bermain yang jauh, tidak adanya furnitur yang mendukung kegiatan pengawasan, dimensi taman bermain yang kurang memadai agar anak-anak dapat beraktivitas dengan bebas, dan tidak adanya fasilitas P3K membuat taman bermain yang berada di Perumahan Graha Padma Taman Oleander dapat dikategorikan sebagai taman bermain yang kurang memadai. Akibat dari kegagalan taman bermain, anak-anak menciptakan ruang bermainnya sendiri di jalan.

Jalan sebagai tempat bermain mampu memenuhi kebutuhan anak-anak sebagai tempat untuk bermain. Hal ini disebabkan karena jalan memiliki kualitas yang tidak dimiliki oleh taman bermain. Dari segi aksesibilitas, anak-anak dapat berkumpul di titik yang dekat dengan rumah mereka. Dari segi keamanan, anak-anak merasa aman dengan adanya pengawasan dari orang tua, meskipun jalan tidak sepenuhnya aman dikarenakan fungsinya sebagai jalur sirkulasi kendaraan. Dari segi fungsional, jalan mampu menampung beragam kegiatan bermain anak-anak dikarenakan jalan memiliki ruang yang cukup, walaupun tidak ada furniture yang mendukung kegiatan bermain.

Akibat gagalnya taman bermain di Perumahan Graha Padma Taman Oleander untuk menonjolkan atribut yang seharusnya ada pada sebuah taman bermain, terjadilah perubahan persepsi bahwa bermain di jalan depan rumah lebih baik daripada bermain di taman bermain yang berada di ujung klaster.

Penulisan Daftar Pustaka

- Carmona, M., Tiesdell, S., Tim, H., & Oc, T. (2003). *Public Places Urban Spaces: The Dimensions of Urban Design*. Oxon: Routledge.
- Devlin, A. S. (2018). Concepts, Theories, and Research Approaches. *Environmental Psychology and Human Well-Being*, pp.1-24.
- Ekawati, S. A. (2015). Children - Friendly Streets as Urban Play Grounds. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*(179), pp.94-108. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.413>
- Hutapea, C. R., Razziati, H. A., Nurachmad. (2015). Taman Bermain Anak dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan di Tarekot Malang. *Jurnal Mahasiswa Departemen Arsitektur* (3). <http://arsitektur.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jma/article/view/124>
- Jacobs, J. (1961). *The Life and Death of Great American Cities*. New York: Random House.
- Kusuma, I. G. N. A. P., Kohdrata, N., Sutari., N. W. S. (2021). Konsep Desain Taman Bermain Ramah

Anak di Lapangan Kapten Mudita Bangli. *Jurnal Vastukara*.
<https://doi.org/10.59997/vastukara.v1i1.155>

- Manurung, P. (2016). Dampak Keterbatasan Ruang Bermain Terhadap Aktivitas Bermain Anak. *Jurnal Perspektif Arsitektur* (11). pp. 261-269. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JTA/article/download/1984/1704/4013>
- Montgomery, C. (2015). *Happy City*. Great Britain: Clays Ltd.
- Ristianti, N. S., Dewi, S. P., & Nurini. (2019). The Characteristics of User, Activities and Spaces of Playground for Children in Kampong Ngeplak Simongan Semarang. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*. <http://dx.doi.org/10.1088/1755-1315/409/1/012022>
- Santoso, T. B. (2022). The Benefit of Outdoor Activity for Child Development. *Annals of Physiotherapy & Occupational Therapy* (5), pp.1-10. <http://dx.doi.org/10.23880/aphot-16000241>
- Sarwono, S. W. (2016). *Psikologi Lingkungan dan Pembangunan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Tranter, P. (2015). Children's Play in their Local Neighborhoods: Rediscovering the Value. *Geographies of Children and Young People: Play, Recreation, Health and Well Being*, pp.1-26. http://dx.doi.org/10.1007/978-981-4585-96-5_37-1