

ADAPTASI AKTIFITAS ANAK TERHADAP KETERBATASAN RUANG DALAM KAWASANSTUDI KASUS : DUKUH GUMPANG LOR

Fajri Ramadani

Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fajriramadanny2@gmail.com

Suharyani ST,MT.

Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
yani.ummumufti@gmail.com

ABSTRAK

Anak merupakan sebuah anugerah yang tidak ternilai bagi setiap orang tua. Kelahiran seorang anak menjadi hal yang paling ditunggu dalam sebuah keluarga. Setiap perkembangan dan pertumbuhan seorang anak akan menjadi perhatian orang tua. Seorang anak merupakan potensi yang sangat penting, generasi penerus masa depan bangsa, penentu kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang akan menjadi pilar utama pembangunan nasional, sehingga perlu ditingkatkan kualitasnya dan mendapatkan perlindungan secara sungguh-sungguh dari semua elemen masyarakat. Penelitian ini berusaha untuk menjabarkan isu-isu seputar psikologis dan fisik anak-anak Indonesia di Desa Gumpang Lor khususnya pada permasalahan pertumbuhan dan perkembangan pola dan perilaku anak pada ruang gerak terbatas serta interaksi (feedback) mereka terhadap lingkungan sekitar. Interaksi anak di luar ruangan dapat berdampak positif dan negative pada psikologi dan kesehatan, serta bentuk interaksi psikis yang bermanfaat terhadap lingkungan. Oleh karena itu dibutuhkan ketersediaan lingkungan yang dapat menunjang perkembangan anak secara efektif. Pemetaan terhadap area yang memiliki lahan terbatas dibutuhkan untuk mempelajari pola aktifitas anak dan pengelompokannya di dalam area ruang gerak terbatas. Hasil analisis ini nantinya diharapkan dapat mendeskripsikan pola perilaku dan kegiatan anak terhadap ruang gerak terbatas yang nantinya dapat dijadikan acuan untuk pengembangan desain area sebagai kawasan ramah anak.

KATA KUNCI: ruang terbatas, perkembangan dan pola perilaku anak

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di daerah perkotaan terutama untuk mengembangkan kota seperti Solo, tingkat peningkatan penggunaan lahan sangat mengawatirkan, karena sekitar 200-250 hektar ladang sawah per tahunnya telah beralih fungsi menjadi produk komersial dan properti. (Wilujeng Kharisma 27 Januari, 2016 - 20:14 www.pikiran-rakyat.com)

Selain keterbatasan lahan akibat alih fungsi, terdapat juga keterbatasan lahan yang disebabkan oleh tipologi suatu kota atau daerah tertentu yang terbentuk akibat perubahan fungsi maupun aktivitas kegiatan masyarakat sekitar dikarenakan kebutuhan pada masa saat daerah itu dibangun dan berkembang.

Di daerah seperti Dukuh Gumpang Lor ini mempunyai karakteristik ruang dimana tiap rumah saling berdekatan sehingga terbentuklah pola cluster atau blok dimana di antara blok-blok tersebut terdapat ruang jalan yang berukuran

sempit. Pada ruang inilah anak-anak pada umumnya melakukan aktivitas mereka (bermain, interaksi, dan sosial) pada waktu-waktu tertentu.

Elemen terpenting bagi perkembangan anak adalah ketersediaan ruang gerak untuk anak melakukan aktivitas bermain, dimana ruang gerak (lingkungan serta sarana dan fasilitas) dapat meningkatkan aktivitas fisik, dimana hal ini dapat menanggulangi masalah kesehatan pada anak contohnya obesitas (Sarah-Anne Muñoz, 2009).

Ruang bermain (*playground*) anak identik dengan ruang lapang dan luas, beserta elemen-elemen penunjang permainan anak serta dekorasi yang familiar khusus bagi anak-anak. Akan tetapi di desa seperti Gumpang Lor, Surakarta dimana dukuh ini merupakan daerah pemukiman padat penduduk sehingga sangat terbatas bagi aktifitas di massa perkembangan anak.

Sifat fleksibel dan adaptif pada anak-anak secara tidak langsung dapat memunculkan ide serta jenis aktivitas permainan yang dapat

dilakukan pada ruang-ruang bermain terbatas. Observasi dan pemetaan aktivitas anak-anak pada ruang terbatas ini diharapkan dapat membantu perancangannya dan perencanaan ruang bermain yang ramah anak dan sustainable pada ruang serupa untuk masa yang akan datang, sehingga anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal secara fisik maupun psikis.

Fokus pada penelitian ini adalah pemetaan aktivitas anak-anak dan interaksi serta respon mereka terhadap ruang terbatas. Pada literatur berjudul "therapeutic landscape" Gesler, (1992) telah menjelaskan bahwa interaksi di luar ruangan dapat berdampak positif pada psikologi dan kesehatan, serta bentuk interaksi psikis yang bermanfaat terhadap lingkungan (Hartig, 2007), seperti memperbaiki suasana hati, dan membantu memulihkan kelelahan atensif (Bell et. al., 2003). Sedangkan Subjek yang memiliki akses terhadap taman pada umumnya menunjukkan peresentasi masalah mental yang sedikit di bandingkan subjek yang tidak memiliki akses (Pretty, et. al., 2007).

Penelitian ini menganalisis dan mengidentifikasi pola kegiatan aktivitas bermain anak-anak terhadap keterbatasan ruang dalam kawasan. Ruang lingkup penelitian ini adalah kawasan kampung yang memiliki ruang terbatas berupa kuridor dan lorong jalan yang sempit seperti di area pemukiman Dukuh Gumpang Lor Kartasura. Menelitian ini menggunakan metode obserfasi dan analisa bentuk ruang bermain anak.

Perumusan Masalah

Penelitian ini memiliki permasalahan dalam mengidentifikasi aktivitas anak pada ruang terbatas yaitu, bagaimana ruang terbatas mempengaruhi aktivitas anak, serta untuk mengidentifikasi bagaimana aktivitas anak khususnya aktivitas bermain dipengaruhi oleh ruang terbatas serta adaptasi mereka terhadap ruang gerak yang ada

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi aktivitas anak pada ruang terbatas dan untuk mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana pola perilaku anak di daerah tersebut guna menciptakan lingkungan ideal untuk kedepannya. Untuk mencapai tujuan utama, tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kegiatan serta aktivitas anak pada ruang-ruang terbatas, dan memetakan jenis dan bentuk ruang gerak pada setiap daerah observasi penelitian.
2. Mengidentifikasi pola perilaku anak pada ruang gerak terbatas serta adaptasi aktivitas mereka terhadap ruang gerak.

STUDI PUSTAKA

Pengertian Aksesibilitas

Menurut *Oxford Dictionary* (2017) anak-anak ialah manusia muda yang mempunyai usia di bawah usia pubertas (10-16 tahun) atau usia legal (*baligh*) secara umum. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2017), definisi anak adalah manusia yang masih kecil. WHO menjelaskan bahwa anak-anak adalah seseorang yang berusia dibawah 19 tahun atau lebih muda, kecuali hukum nasional menentukan untuk menjadi dewasa pada usia yang lebih dini. Tetapi secara garis besar ketika seseorang berada di usia 10-19 tahun, maka dia dinyatakan sebagai remaja.

Definisi dan Fungsi Ruang Bermain Terhadap Anak

Definisi ruang bermain (playground) menurut Oxford dictionary 2016 ialah area yang berada di luar ruangan (outdoor) dan di peruntukkan bagi anak-anak untuk bermain, khususnya pada sekolah atau ruang publik.

Dr. Lisa Wood (2010) dalam literatur berjudul "What makes a good play area for children?" menjelaskan bahwa ruang bermain merupakan area untuk anak berinteraksi dan bersosialisasi satu sama lain. Tetapi pada kenyataannya desain dari taman bermain pada umumnya kurang memenuhi kebutuhan anak dalam melakukan aktifitas di luar ruangan.

Adapaun fungsi ruang bermain menurut Dr. Lisa Wood yang seharusnya terdapat dalam ruang bermain anak adalah sebagai berikut:

1. Mempromosikan Aktifitas Fisik
Mendorong anak untuk berperan aktif dalam aktifitas fisik dapat membantu melawan obesitas pada anak, membantu meningkatkan suasana hati yang positif dan meningkatkan proses pembelajaran (melalui interaksi).
2. Mendorong Interaksi Sosial
Perilaku bermain sangat penting bagi anak-anak sebagai media untuk mengasah keahlian dalam berinteraksi sosial. Dengan bermain anak-anak dapat belajar berbagi, bernegosiasi, kepemimpinan, dan empati serta bermain dapat mengembangkan pemahaman akan berbahasa. Jenis permainan yang diaplikasikan juga berdampak pada peningkatan sinergi sosial anak terhadap keluarga dan masyarakat sekitar.
3. Mendorong Interaksi dengan Alam
Ruang bermain alami mempunyai keuntungan tersendiri terhadap perkembangan motorik pada anak. Interaksi dengan alam telah terbukti memberi dampak positif terhadap kesehatan anak seperti, meningkatkan fungsi kognitif, meningkatkan kreatifitas, mengurangi

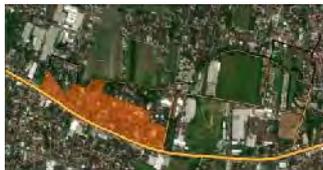
gejala gangguan hiperaktif pada anak (ADHD), serta mengurangi sifat agresif anak.

4. Mendukung Kreativitas dan Cara Pemecahan Masalah

Kegiatan bermain dapat membuat anak mendapatkan pengalaman dan pembelajaran berupa pemecahan masalah, kreativitas dan prakarsa, meningkatkan kemampuan untuk berkonsentrasi, serta kemampuan-kemampuan yang akan berguna pada kehidupan sehari-hari nantinya. Anak-anak pada usia yang lebih muda, kegiatan bermain juga berperan penting dalam meningkatkan sensor rangsangan. Sedangkan pada masa remaja bermain secara kreatif berhubungan dengan meniru keterampilan atau keahlian, yang menandakan bahwa aktifitas bermain membantu mengembangkan fleksibilitas dalam memecahkan masalah. Ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih aktif ketika berada pada tempat yang kurang tertata secara arsitektural (landsekap). Dikarenakan anak-anak lebih banyak memberikan komentar positif terhadap daerah bersema yang tidak terlalu luas pada area taman.

Objek Penelitian

Lokasi penelitian difokuskan di Dukuh Gumpang Lor, Pabelan, Kartasura. Lokasi ini dipilih karena memiliki lansekap kawasan berupa koridor dan ruang sempit sebagai jalan dan tempat masyarakat beraktivitas, dimana sebagian besar penggunaannya merupakan anak-anak. Dukuh Gumpang Lor merupakan desa biasa yang memiliki program “kampung ramah anak” implementasi diharapkan dapat memberi dampak positif bagi perkembangan dan pertumbuhan anak-anak di kawasan tersebut



Gambar 1. Peta dukuh gumpang lor
(sumber <http://Pabelan.blogspot.com/>)

Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengidentifikasi pola perilaku dan aktivitas anak-anak terhadap ruang terbatas serta adaptasi (*feedback*) terhadap lingkungan sekitar, khususnya pada ruang bermain anak yang terdapat pada dukuh gumpang lor, pabelan, kartasura, Solo. Penelitian ini menggunakan data survei langsung ke lapangan dan pemetaan terhadap pola perilaku anak pada ruang-ruang yang ada.

Metode Penelitian

Metode digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian ini menganalisis dan menginterpretasikan data yang dapat dipercaya terkait dengan situasi, sikap dan sudut pandang saat ini yang terjadi di masyarakat, konflik, hubungan antar variabel, pengaruh terhadap kondisi, dan perbedaan antar fakta. Penelitian kualitatif memiliki karakteristik yang bertujuan untuk memahami beberapa aspek kehidupan sosial, dan metodenya yang pada umumnya menghasilkan kata-kata, alih-alih angka sebagai data untuk analisis. Bentuk data pada penelitian kualitatif adalah dalam bentuk hasil observasi, wawancara, pernyataan, dan data fisik seperti dokumen, dan data tidak terukur lainnya (angka, grafik, skala, persentase, dll.)

Pengumpulan Data

Data adalah bahan keterangan tentang suatu objek yang lebih menekankan pada aspek materi, segala sesuatu yang hanya berhubungan keterangan tentang suatu fakta yang di temui peneliti di lokasi penelitian.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Observasi Lapangan

Metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di Dukuh Gumpang Lor

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode seperti wawancara dan observasi terhadap kegiatan yang terjadi di Dukuh Gumpang Lor, dan penggunaan basis data fisik seperti dokumen, dan arsip terkait.

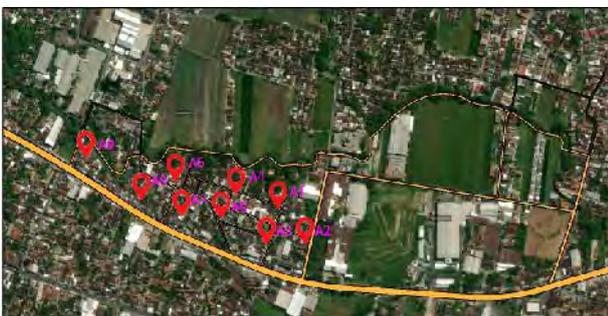
Observasi dilakukan dengan mengunjungi langsung ke Dukuh Gumpang Lor, serta berinteraksi dengan masyarakat lokal khususnya anak-anak. Objek utama pengamatan dalam penelitian ini difokuskan pada kegiatan yang dilakukan anak-anak, seperti bermain, bersosialisasi, dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitar serta membuat pemetaan terhadap kegiatan anak berdasarkan lokasi dan situasi yang terdapat pada daerah dan objek pengamatan, serta menyesuaikannya berdasarkan kriteria dan jenis ruang bermain.

ANALISA DAN PEMBAHASAN

Situasi Pemukiman



Gambar 2. Situasi Pemukiman Gumpang Lor (sumber: Dokumentasi 2019)



Gambar 3. Peta Hasil Observasi (Sumber pribadi)

Dukuh Gumpang Lor merupakan sebuah desa yang terletak di kecamatan Pabelan, Kartasura Jawa Tengah. Dengan total luas wilayah seluas 3070m². Dukuh Gumpang Lor termasuk dalam wilayah kawasan permukiman yang cukup padat berdekatan dengan kampus Universitas Muhammadiyah Surakarta. Beberapa fasilitas untuk anak-anak tidak berfungsi dikarenakan sempitnya pemukiman pada dukuh ini.

Lokasi ini dipilih karena memiliki lansekap kawasan berupa koridor dan ruang sempit sebagai jalan dan tempat masyarakat beraktivitas, dimana sebagian besar penggunaannya merupakan anak-anak. Dukuh Gumpang Lor merupakan desa biasa yang memiliki program “kampung ramah anak” implementasi diharapkan dapat memberi dampak positif bagi perkembangan dan pertumbuhan anak-anak di kawasan tersebut.

HASIL OBSERVASI

Table 1. Tabel Hasil Observasi

No	Lokasi/Waktu Observasi (WTB)	Situasi	Jenis Kegiatan	Jumlah Pelaku Aktivitas	Aktivitas yang Terlibat		Elemen yang Terlibat	
					Motorik	Psikis	Alami	Buatan
1	A1 09.10		Bers sepeda	1 Laki-laki	✓			Sepeda
2	A2 09.14		Memperbaiki Sepeda Bers sepeda	3 Laki-laki	✓	✓		Sepeda Tang Pemasukan baut
3	A3 09.40		Bers sepeda	6 Laki-laki	✓	✓		Sepeda
4	A4 09.55		Bers sepeda & Kejar-kejaran	2 Perempuan	✓	✓		Sepeda
5	A5 10.04		Bermain game & sabun Bers lari	1 laki-laki & 1 Perempuan	✓	✓	Air Saku	Sabun Jarasat gelembung
6	A6 10.12		Bermain arak bola Bers lari	3 Laki-laki	✓	✓		Bola Plastik
7	A7 10.15		Menari	1 Laki-laki	✓		Musik	
8	A8 10.49		Bers sepeda & Bermain Kejar-kejaran	1 Laki-laki	✓	✓		Sepeda
9	A9 11.02		Bers sepeda Melukis Ikan	2 Laki-laki & 2 Perempuan	✓		Air	

Pada Observasi Desa gumpang lor, menurut penuturan salah satu warga, anak-anak pada waktu pagi dan sore lebih sering berada di area jalan depan rumah.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian terhadap lokasi penelitian yaitu Dukuh Gumpang Lor, adaptasi aktivitas anak terhadap keterbatasan ruang dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Pemetaan Jenis kegiatan anak terbagi berdasarkan luas ruang gerak untuk anak melakukan aktivitas. Ruang gerak sempit, yaitu gang jalan yang mempunyai lebar ±1-4 meter, dan ruang gerak yang lebih luas berupa halaman rumah dan lahan lapang.

- b. Ruang gerak terbatas, berupa gang jalan sempit di dominasi dengan kegiatan bersepeda, dan ruang gerak yang lebih luas yaitu halaman rumah dan lahan lapang yang cenderung memiliki lebih banyak jenis aktivitas dan pola bermain seperti; sepak bola, memanjat pohon, dan membangun rumah-rumahan.
- c. Pada ruang gerak terbatas yang kurang memiliki elemen alami (tanaman, air, tanah) anak-anak cenderung melakukan kegiatan bermain motorik dan bersifat dinamis (lebih banyak bergerak dan berpindah dari satu tempat ke tempat lain) serta melakukan aktivitas mereka secara berkelompok.
- d. Ruang gerak terbatas tidak memungkinkan anak-anak untuk melakukan aktivitas yang fariatif, karena keterbatasan interaksi yang tersedia terhadap lingkungan sehingga menimbulkan kegiatan yang bersifat *therapeutic* yang searah.
- e. Kurangnya elemen alami pada ruang gerak terbatas tidak memungkinkan anak untuk melakukan kegiatan yang bersifat kreatif.

2. Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Adanya elemen alami berupa tanaman yang bisa dijadikan anak-anak untuk belajar dan berinteraksi sebagai alat untuk melakukan aktivitas bermain. Contoh; bunga Angsoka (*Saraca asoca*), bunga Terompet (*Ruellia*), bunga Kembang Sepatu (*Hibiscus rosa-sinensis*).
- b. Membuat mural *platform* permainan tradisional anak pada lantai gang agar anak dapat melakukan aktivitas bermain yang fariatif serta yang secara tidak langsung melesarikan budaya Indonesia, seperti: Engklek, Gobak Sodor, Congklak, Bola Bekel.
- c. Membuat atau merombak ruang gerak yang telah tersedia dengan elemen-elemen pendukung serta alat-alat bermain yang sesuai untuk anak melakukan aktifitas bermain yang aktif dan aman. Contoh: seluncuran, lotak pasir, rumah pohon.

DAFTAR PUSTAKA

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2018). *Definisi Anak* [online] <https://kbbi.web.id/anak> [diakses pada 02 November 2018].

Muñoz, Dr. Sarah-Anne. (2009). *Children in the Outdoors*. Forres: Sustainable Development Research Centre.

Nakamura, Mitsuo. (2012). *The Crescent Arises Over the Banyan Tree: A Study of the Muhammadiyah Movement in a Central Javanese Town, C. 1910-2010*. Institute of Southeast Asian Studies. p. 62.

Oxford Dictionaries. (2018). *Definition Child* [online] <https://en.oxforddictionaries.com/definition/child> [diakses pada 09 november 2018].

Raising Children Australia. (2018). *Preschoolers* [online] <https://raisingchildren.net.au/preschoolers> [diakses pada 04 November 2018].

S. J. F. Bobby. (2011). 'Anak dan Ruang Bermain: Telaah Terhadap Beberapa Penelitian berbasis Affordances'. *ComTech* Vol.2 No. 2 : 603-61.

Sarah-Anne Muñoz. 2009.

Seiawan Bakti. (2006). 'Ruang Bermain untuk Anak di Kampung Kota: Studi Persepsi Lingkungan, Setting, dan Perilaku Anak di Kampung Code Utara, Yogyakarta'. *Manusia dan Lingkungan*. Vol. 13, No.2, 60-70

Wilujeng Kharisma 27 Januari, 2016 - 20:14 www.pikiran-rakyat.com

Wonoseputro, Christine. (2007). 'Ruang Publik sebagai Tempat Bermain bagi Anak-anak Studi Kasus Pengembangan " The Urban Zoo" bagi Kawasan Pecinan di Singapura'. *Dimensi Teknik Arsitektur*. Vol. 35, No. 1, Juli 2007: 73- 79

Wood L. and Martin, K. (2010). *What Makes A Good Play Area For Children?*. Centre for the Built Environment and Health, The University of Western Australia.

World Health Organization. (2018). *Age Groups and Population* [online] http://www.who.int/hiv/pub/guidelines/arv_2013/intro/keyterms/en/. [diakses pada 04 November 2018].