

PEMETAAN RUANG BERMAIN ANAK DI KAWASAN PERMUKIMAN PADAT DI KELURAHAN KEMIJEN SEMARANG

by Hasti Widyasamratri

Submission date: 17-Jul-2020 04:33AM (UTC+0700)

Submission ID: 1358367402

File name: 8._145-148_Hasty-Pemetaan_Ruang_Bermain_Anak.pdf (1.39M)

Word count: 1478

Character count: 9473

PEMETAAN RUANG BERMAIN ANAK DI KAWASAN PERMUKIMAN PADAT DI KELURAHAN KEMIJEN SEMARANG

Hasti Widyasamratri

2 rusan Planologi Fakultas Teknik
Universitas Islam Sultan Agung Semarang
e-mail: widya_samratri@unissula.ac.id

Mila Karmilah

2 rusan Planologi Fakultas Teknik
Universitas Islam Sultan Agung Semarang
e-mail: karmilahmila@unissula.ac.id

Boby Rahman

2 rusan Planologi Fakultas Teknik
Universitas Islam Sultan Agung Semarang
e-mail: bobyrahman@unissula.ac.id

ABSTRAK

Keterbatasan ruang dan fasilitas umum di permukiman padat penduduk membuat anak-anak lebih kreatif dalam memanfaatkan ruang sebagai tempat bermain. Penelitian ini dilakukan untuk memetakan distribusi tempat bermain, memahami persepsi, *setting*, dan perilaku anak-anak di Kelurahan Kemijen Semarang. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan naturalistik, melalui pengamatan berupa *behavior setting* pada setiap ruang bermain anak, atau lebih tepatnya melalui *placed centered mapping* atau pemetaan berdasarkan tempat yang berfungsi untuk mengetahui adaptasi ruang bermain anak. Hasil penelitian menyebutkan bahwa anak-anak menggunakan lokasi bermain yang berbahaya, yakni di pinggir sungai, di pinggir rel kereta api, atau di atap rumah pompa. Anak-anak memiliki persepsi positif terhadap sungai, yang bermakna mereka tidak melihat sungai sebagai lokasi yang berbahaya untuk bermain.

KATA KUNCI: ruang bermain, anak-anak, permukiman

PENDAHULUAN

Kebutuhan manusia terhadap lahan memaksa mereka untuk memanfaatkan setiap lahan kosong secara masif, terutama di perkotaan, bahkan sering memanfaatkan fitur-fitur alam seperti bantaran sungai sebagai permukiman (Ramachandra, Bharath & Sowmyashree, 2015). Keterbatasan lahan menjadi salah satu alasan anak-anak di lingkungan perkotaan banyak memanfaatkan tempat-tempat informal untuk tempat bermain, yang sayangnya justru memiliki tingkat resiko bahaya tinggi (Bartlett, 1999; Saragih, 2018). Keberadaan taman dan ruang terbuka publik menjadi salah satu tujuan dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang harus bisa terpenuhi.

Kelurahan Kemijen di Kecamatan Semarang Timur adalah salah satu kelurahan padat di kota Semarang, dilewati sungai (kali) Banger yang sering meluap karena rob maupun curah hujan yang tinggi (Susanti, Listiati, Tri, & Mulyani, 2017). Bantaran sungai Banger di Kemijen adalah salah satu tempat informal yang sering dipergunakan oleh anak-anak untuk bermain meskipun cukup berbahaya bagi keselamatan.

Penelitian ini dilakukan untuk memetakan ruang bermain anak di Kelurahan Kemijen sebagai salah satu proses identifikasi awal untuk penelitian perencanaan partisipatif berbasis lingkungan hidup. Diharapkan dari penelitian ini akan diketahui persepsi anak-anak terhadap keberadaan ruang bermain, khususnya fungsi bantaran sungai dari sudut pandang spasial.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di Kelurahan Kemijen, Semarang Timur (lihat Gambar 1) dengan menggunakan metode kualitatif. Pendekatan naturalistik melalui teknik observasi/ pengamatan dan *focus group discussion* (FGD) dipergunakan untuk mengamati perilaku objek penelitian, yakni anak-anak usia 8-12 tahun. Pendekatan naturalistik merupakan salah satu teknik analisis yang lebih mengutamakan fleksibilitas dan spontanitas ketika proses penelitian (pengamatan) sedang berlangsung, sehingga hasil yang didapatkan akan lebih realistis (Olsen, 2014).



Gambar 1. Lokasi penelitian di Kelurahan Kemijen, Semarang Timur
(Sumber: google earth, 2018)

Proses pengamatan dilakukan dengan *behavior setting* pada setiap ruang bermain anak melalui *placed centered mapping* atau pemetaan berdasarkan tempat yang berfungsi untuk mengetahui adaptasi ruang bermain anak sesuai dengan karakteristik wilayah tersebut. Secara khusus pendekatan naturalistik dalam penelitian ini diterapkan dengan melakukan kegiatan yang menstimulus kemampuan spasial anak melalui perangkat grafis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat empat RW yang sering menjadi lokasi utama tempat bermain anak-anak, yaitu RW 3, RW 5, RW 7, dan RW 8. Selain lokasi tersebut, anak-anak juga kerap kali mempergunakan lokasi di sepanjang pinggiran rel kereta api untuk bermain.

Gambar 2 memperlihatkan beberapa lokasi yang digunakan oleh anak-anak di kelurahan Kemijen untuk bermain. Tampak anak-anak di Kelurahan Kemijen memanfaatkan tempat-tempat berbahaya sebagai lokasi bermainnya. Adapun permainan yang dilakukan di lokasi tersebut di antaranya melempar *gotri*, di mana ketika kereta melintas akan menimbulkan bunyi yang membuat anak-anak merasa bersemangat.



Gambar 2. Anak-anak bermain di lokasi-lokasi berbahaya karena keterbatasan ruang terbuka sebagai tempat bermain dan bersosialisasi.

(sumber: dokumentasi penulis, 31/08/2017).

Kawasan studi dalam penelitian ini dibagi menjadi 8 blok, yang didasarkan pada batas jalan sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 3. Berdasarkan Gambar 3 peneliti melakukan proses identifikasi kondisi eksisting di kawasan setiap blok, dan mengobservasi persepsi obyek penelitian terkait harapan mengenai lokasi bermain yang diinginkan.



Gambar 3. Blok kawasan studi.

(sumber: google earth dengan modifikasi dari peneliti, 2018)

Berdasarkan hasil observasi di blok 1 yang merupakan lokasi RW 8, obyek penelitian menginginkan adanya akses internet di taman yang teduh karena terdapat tanaman-tanaman perindang. Obyek penelitian juga mengharapkan adanya pelebaran jalan karena dianggap jalan eksisting sangat sempit sehingga tidak layak untuk bermain.



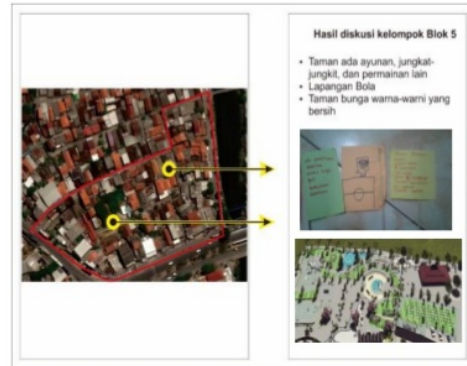
Gambar 4. Hasil diskusi kelompok Blok 1 terkait ruang bermain anak.

(sumber: dokumentasi penulis, 2019)

Hasil observasi yang dilakukan di blok 2 menunjukkan bahwa obyek penelitian, yakni anak-anak menginginkan tempat bermain yang bersifat olahraga, seperti lapangan voli dan badminton. Di lokasi ini peneliti melakukan intervensi mengenai isu-isu lingkungan dan sanitasi terkait dengan kebersihan sungai sebagai sumberdaya air.



Gambar 5. Hasil diskusi kelompok Blok 2 terkait ruang bermain anak.
(sumber: dokumentasi penulis, 2019)



Gambar 8. Hasil diskusi kelompok Blok 5 terkait ruang bermain anak.
(sumber: dokumentasi penulis, 2019)



Gambar 6. Hasil diskusi kelompok Blok 3 terkait ruang bermain anak.
(sumber: dokumentasi penulis, 2019)



Gambar 9. Hasil diskusi kelompok Blok 6 terkait ruang bermain anak.
(sumber: dokumentasi penulis, 2019)



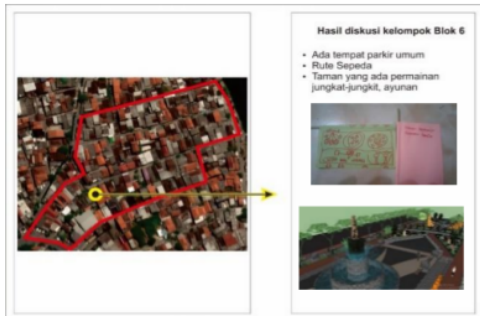
Gambar 7. Hasil diskusi kelompok Blok 4 terkait ruang bermain anak.
(sumber: dokumentasi penulis, 2019)



Gambar 10. Hasil diskusi kelompok Blok 7 terkait ruang bermain anak.
(sumber: dokumentasi penulis, 2019)

Pada umumnya persepsi anak terhadap ruang bermain yang layak adalah memiliki ruang yang luas, dekat dengan tempat tinggal, dan memiliki vegetasi perindang. Anak-anak di Kelurahan Kemijen lebih memilih ruang bermain yang bersifat terbuka (*outdoor*) dan dengan sedikit alat bermain, karena mereka lebih senang untuk melakukan permainan

yang bersifat kelompok dan bergerak bebas, sebagaimana ditampilkan dalam Tabel 1 yang memuat hasil temuan penelitian.



Gambar 11. Hasil diskusi kelompok Blok 8 terkait ruang bermain anak.
(sumber: dokumentasi penulis, 2019)

Tabel. 1 Jenis permainan yang sering dilakukan oleh anak-anak di Kelurahan Kemijen

No	Jenis Permainan	Deskripsi
1	Berenang	Dilakukan secara berkelompok 2-6 orang dan cenderung dilakukan oleh anak laki-laki
2	Bermain layangan	Dilakukan secara berkelompok 2-6 orang dan cenderung dilakukan oleh anak laki-laki, termasuk yang bermain layangan di atas rumah pompa
3	Memancing/menjaring ikan di tambak dan sungai	Dilakukan secara berkelompok 2-4 orang oleh anak laki-laki dan perempuan
4	Bermain sepeda	Dilakukan oleh anak laki-laki dan perempuan
5	Bermain sepeda, layangan, kejar-kejaran, ngobrol, menerbangkan merpati	Dilakukan secara berkelompok 2-4 orang
6	Melempar gigi ruji sepeda ke bantalan rel kereta api	Dilakukan secara berkelompok 2-4 orang
7	Bermain dakon, engklek, boneka-boneka	Dilakukan oleh anak perempuan secara berkelompok 2-4 orang

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan tiga hal penting. Pertama, anak-anak di area penelitian memiliki persepsi yang positif terhadap sungai dan lokasi-lokasi yang dianggap berbahaya oleh orang dewasa, seperti

pinggir rel kereta api. Dari peta mental yang mereka buat, wawancara mendalam, dan pengamatan terhadap perilaku anak-anak, menunjukkan bahwa lokasi-lokasi tersebut merupakan bagian dari lingkungan perumahan mereka. Dalam konteks ini, anak-anak cenderung melihat bahwa lokasi-lokasi beresiko tinggi tidak sepenuhnya sebagai lingkungan alami, khususnya dikarenakan sungai yang ditalud.

Kedua, anak-anak di area penelitian juga berp peluang untuk melakukan interaksi dengan *setting* sungai, rel kereta api maupun lokasi-lokasi berbahaya untuk bermain secara langsung. Dalam keterbatasan lingkungan perumahan, mereka justru memanfaatkan lokasi tersebut sebagai arena bermain yang menantang dan disenangi. Kondisi ini memungkinkan mereka melakukan proses pembentukan kognisi lingkungan yakni *knowing*, *understanding*, dan *meaning*.

Ketiga, penataan ruang dan lingkungan yang fungsinya sebagai pengaman, khususnya talud yang dibangun di sepanjang sungai, mengurangi peluang mereka untuk berinteraksi secara langsung dan optimal dengan sungai.

DAFTAR PUSTAKA

- Bartlett, S. (1999). Children's experience of the physical environment in poor urban settlements and the implications for policy, planning and practice. *Environment and Urbanization*, 11(2), 63–73.
<https://doi.org/10.1630/095624799101285093>
- Olsen, W. (2014). Observation Methods. *Data Collection: Key Debates and Methods in Social Research*, 112–113.
<https://doi.org/10.4135/9781473914230.n20>
- Ramachandra, T. V., Bharath, A. H., & Sowmyashree, M. V. (2015). Monitoring urbanization and its implications in a mega city from space: Spatiotemporal patterns and its indicators. *Journal of Environmental Management*, 148, 67–81.
<https://doi.org/10.1016/j.jenvman.2014.02.015>
- Saragih, J. F. B. (2018). Limitedness of space in coastal settlement area; How children create their playground. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 195(1).
<https://doi.org/10.1088/1755-1315/195/1/012090>
- Susanti, B. T., Listiati, E. E., Tri, I. M., & Mulyani, H. (2017). Partisipasi Masyarakat dalam pembuatan rumah bambu yang adaptif terhadap banjir dan rob, studi kasus di wilayah Kemijen, Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Arsitektur Populis*, (September), 44

PEMETAAN RUANG BERMAIN ANAK DI KAWASAN PERMUKIMAN PADAT DI KELURAHAN KEMIJEN SEMARANG

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** Derya OZTURK. "ASSESSMENT OF URBAN SPRAWL USING SHANNON'S ENTROPY AND FRACTAL ANALYSIS: A CASE STUDY OF ATAKUM, ILKADIM AND CANIK (SAMSUN, TURKEY)", Journal of Environmental Engineering and Landscape Management, 2017
Publication 3%
- 2** Sri Wahyuni. "Kepatuhan ibu pada masa kehamilan, persalinan, dan nifas dalam pelaksanaan program pencegahan penularan HIV", Jurnal Kebidanan dan Keperawatan Aisyiyah, 2018
Publication 2%
- 3** Philip Darbyshire, Wendy Schiller, Colin MacDougall. "Extending new paradigm childhood research: meeting the challenges of including younger children", Early Child Development and Care, 2005
Publication 2%

JF Bobby Saragih. "Play on the street: children's

4

strategy to fulfill play needs", IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 2020

Publication

2%

5

Muhammad Iftar Aryaputra, Dewi Tuti Muryati, Agus Saiful Abib. "EFEKTIVITAS WILAYAH RAMAH ANAK DI KELURAHAN KUNINGAN, SEMARANG UTARA, KAITANNYA DENGAN TINGKAT KRIMINALITAS YANG DILAKUKAN ANAK", Jurnal Dinamika Sosial Budaya, 2018

Publication

1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off