
POLA PEMANFAATAN PERMAINAN DI *SCIENTIA SQUARE PARK* SERPONG KASUS : *ZONA ADVENTURE PLAYGROUND*

DIAN NUGRAHA

Program Studi Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer
Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Nangka No. 58 C, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12530

Email: Nugraha_28@yahoo.com

Abstrak. Usia anak merupakan usia keemasan karena anak dalam proses pengembangan baik pengembangan dalam fisik, intelektual, sosial maupun emosional. Taman Bermain merupakan salah satu sarana dalam membantu proses pengembangannya, karena didalam taman bermain anak dapat melakukan aktivitas fisik, intelektual maupun sosial dan emosional. Dalam taman bermain terdapat beberapa permainan, dimana permainan ini mempunyai karakter yang berbeda sehingga anak-anak dapat memilih jenis permainan yang disukai. Dari jenis-jenis permainan yang terdiri dari 4 jenis permainan yaitu *lacer*, *home shesaw*, *double rock trail*, *slowly & twisa* dari beberapa jenis permainan tersebut ada yang disukai oleh anak ini, dapat terlihat dari pemanfaatan permainan yang sering digunakan. Melalui Peta Perilaku anak dalam pola pemanfaatan arena bermain merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini, peta perilaku digunakan untuk mengetahui secara natural perilaku apa saja dalam arena bermain yang timbul pada saat bermain. Suasana bermain yang aktif pada anak khususnya di Taman Bermain *Scientia Park* di Serpong. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui Pola permainan apa saja yang banyak dimanfaatkan oleh anak-anak. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan melalui peta perilaku anak dalam menggunakan permainan, dari pengamatan ini diharapkan didapat hasil yang senatural mungkin tentang perilaku yang berhubungan langsung permainan yang digunakan sehingga ini diharapkan memberimasukan dalam pengadaan permainan yang disukai oleh anak.

Kata Kunci : Pola Pemanfaatan, Perilaku anak, Permainan

Abstract. The age of the child is the golden age because the child is in the process of developing both development in physical, intellectual, social and emotional. Playground is one of the means in helping the development process, because in the playground of children can do physical activity, intellectual and social and emotional. In the playground there are several games, where the game has different characters so that children can choose the preferred game type. Of the types of games that consists of 4 types of games are *lacer*, *home shesaw*, *double rock trail*, *slowly & twisa* of some types of games are preferred by this child, can be seen from the use of games that are often used.

Through the Map of Child Behavior in playground utilization pattern is a method used in this research, behavioral map is used to know naturally any behavior in play arena that arise during play. Active playground in children especially in *Scientia Park Playground* in Serpong. The purpose of this research is to know which game pattern is used by many children. The research method used is descriptive qualitative with approach through child behavior map in using the game, from this observation expected to obtain the natural result may be about behavior that directly related game which is used so that it is expected to be included in the procurement of games favored by the child.

Key words : Patterns of Utilization, Child Behavior, Games

PENDAHULUAN

Scientia square park serpong merupakan tempat bersantai keluarga yang di dalam Scientia square park terdapat beberapa zona yaitu terdiri dari *the universe amphithreatre, paddy field, velocity skatepark, adventure playground(kids playground), the bars(street workout), gravity zone, vertical limit(climbing wllas), the mist, pendulum(the giant swing), swing & rigel, supernova, embankslide, garden balcony, the twister(audio control track) , serenity (koi farm), the spinning gear(bike pumping track), the metamorphosis (butterfly form), torque zone(bike trial area), garden walk, garden pads dst.*

Pada zona *adventure playground (kids playground)* terdiri dari 4 jenis permainan yaitu *lacer, home shesaw, double rock trail, slowly & twisa.* pada area kids playground lantainya menggunakan bahan yang lunak dan aman untuk anak.

pola permainan pada kids playground ini bukan hanya sekedar permainan tetapi bisa melatih keseimbangan pada anak. Pada permainan ini tidak semua anak menyukai dari jenis-jenis permainan ada yang menyukai tantangan, ada yang tidak menyukai, ada anak yang penakut ada juga anak yang pemberani.

Arsitektur ini mempelajari perilaku manusia dan hubungan dari perilaku tersebut ke dalam ruang yang didesain oleh seorang arsitek, sehingga ruang tersebut bisa optimal bagi pengguna.

Bagaimana komponen dan *property* dapat mempengaruhi perilaku manusia pada suatu tempat baik itu didalam dan diluar ruangan.

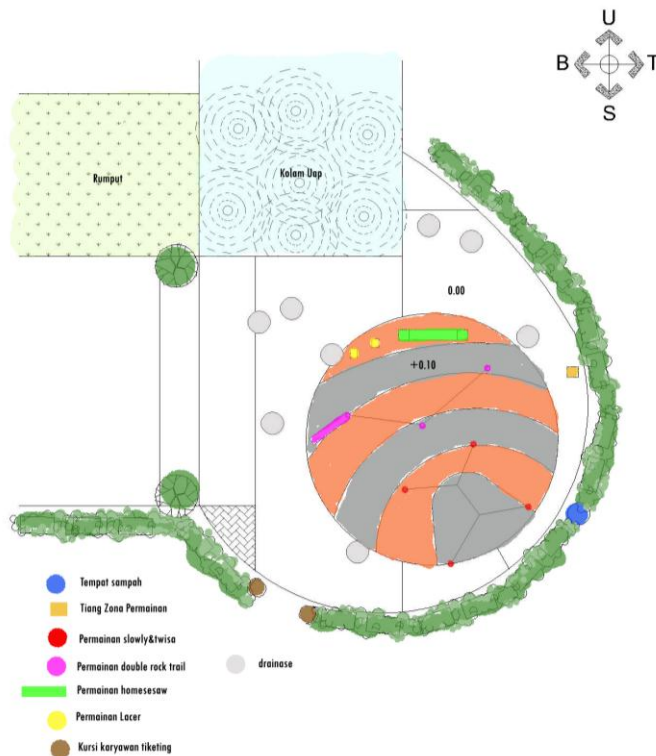
Manfaat dari penelitian ini adalah dapat Memberikan *design guide line* sebagai landasan untuk membuat *design* dalam ruang tersebut. Mendapatkan gambaran-gambaran kegiatan yang dilakukan oleh pemakai dan menemukan atribut-atribut utama dan penyerta hasil interaksi pemakai dengan setting fisiknya.

METODE

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian Pre Experimental Design. Menurut Sugiyono (2010:109) dikatakan pre experimental *design* karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel depen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen (Wahyuni, Maureen. 2010). Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, sampel tidak dipilih secara random. Sedangkan menurut Campbell & Stanley dalam Arikunto (2006:84) menjelaskan bahwa pre experimental design sering dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Oleh karena itu sering disebut juga dengan istilah “quasi experiment” atau eksperimen pura-pura. Disebut demikian karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu. Ada 3 jenis design yang dimasukkan ke dalam kategori pre experimental design, yaitu (1) one shot study case (2) pre test and post test (3) statistic group comparison. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model kedua yaitu *one group pretest-posttest design.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seting Penelitian dilakukan scientia square park pada zona *adventure playground (kids playground)* yang terdiri dari 4 jenis permainan dan memiliki lantai yang terbuat dari bahan yang lunak dan ramah terhadap anak.



Gambar 1. zona Area Pengamatan

Komponen: komponen berbicara lebih kepada fisik, yaitu sesuatu yang sangat fisik yang lama kelamaan dapat dirasakan oleh manusia. Berikut adalah komponen yang ada di lapangan yaitu permainan lacer, home shesaw, double rock trail, slowly & twisa, tempat sampah, pot tanaman pembatas, tutup drainase, lantai pada area permainan, tiang zona permainan.

Property: hal-hal yang berkaitan dengan sensory manusia dalam melihat . komponen-komponen yang ada di lokasi penelitian Pencahayaan alami dan Penghawaan buatan yaitu angin air (semacam uap) di aktifkan hanya pada pagi dan siang hari pada area kolam

Metode Utama terdapat dua cara dalam melakukan pemetaan perilaku, yaitu:

1. Pemetaan Berdasarkan Tempat (*Place-centered Mapping*). Teknik ini digunakan untuk mengetahui bagaimana manusia memanfaatkan dan menggunakan perilakunya dalam situasi waktu serta tempat yang tertentu. Langkah-langkah yang dilakukan adalah membuat sketsa tempat, menyusun daftar perilaku yang akan diamati, menentukan simbol setiap perilaku serta mencatat berbagai perilaku yang terjadi dengan cara menggambarkan simbol-simbol tersebut pada sketsa awal.
2. Pemetaan Berdasarkan Pelaku (*Person-centered Mapping*). Cara ini fokus pada pergerakan manusia dengan periode tertentu. Nantinya peneliti akan berhadapan dengan sekelompok manusia yang khusus akan diamati. Kemudian pergerakan dan aktivitas tersebut direkam dengan sketsa-sketsa pada peta dasar yang telah disiapkan.

Metoda Pendukung:

1. *Physical Traces*

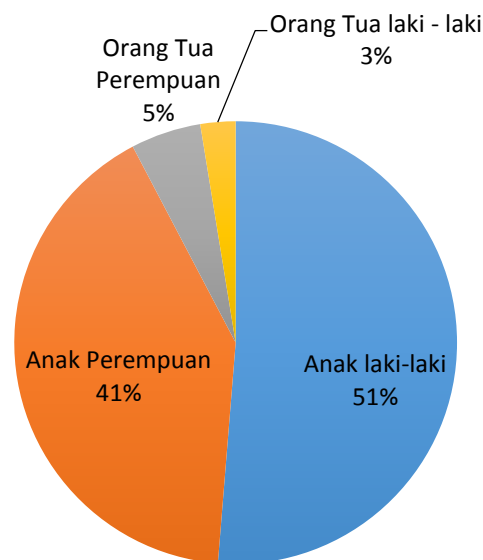
Adalah jejak-jejak fisik yang ditinggalkan pelaku setelah mereka melakukan kegiatannya. Dari jejak fisik dapat diamati kualitas dan kuantitas aktifitas yang dilakukan oleh pelaku serta memetakan terjadinya kejadian yang telah berlangsung.

2. Wawancara

Adalah salah satu metode pencarian atau pengujian data dengan informasi yaitu pemakai atau pelaku lain yang berkaitan dengan pemakai baik secara langsung maupun tidak langsung. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur dengan peneliti menyatu dengan yang diteliti.

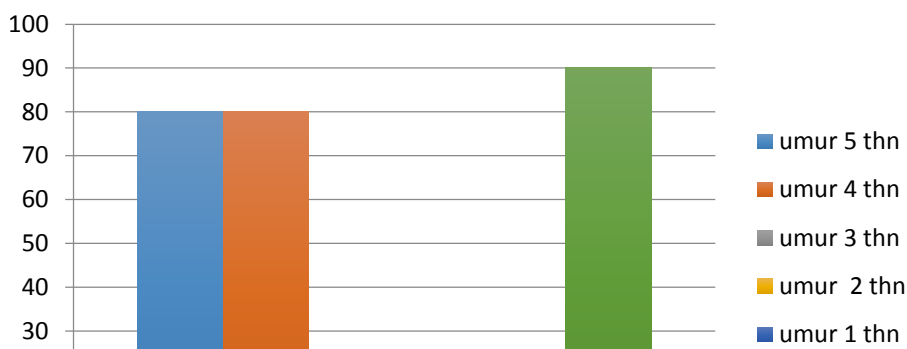
Waktu pengamatan pada penelitian ini dilakukan pada hari sabtu jam 14.00 wib sampai dengan sore hari. Perbandingan Pengunjung Pria,Wanita, Anak laki-laki dan Anak perempuan,Dari pengamatan di lapangan terlihat bahwa hanya pada siang hari pengunjung belum banyak yang berdatangan, dari hasil pengamatan pengunjung mulai ramai pada jam 15.00 – dengan ditutup. Pada hari sabtu atau libur pengunjung merupakan orang tua yang sengaja membawa anak-anaknya untuk berlibur dan hanya sebatas menemani anaknya ada yang hanya melihat dari luar area permainan, ada juga yang menemani di tempat permainan, biasanya yang ditemani merupakan anak berumur dibawah 3 tahun.

Pengunjung zona adventure playground



Gambar 2. Perbandingan Pengunjung Pria,Wanita, anak laki dan Anak Perempuan

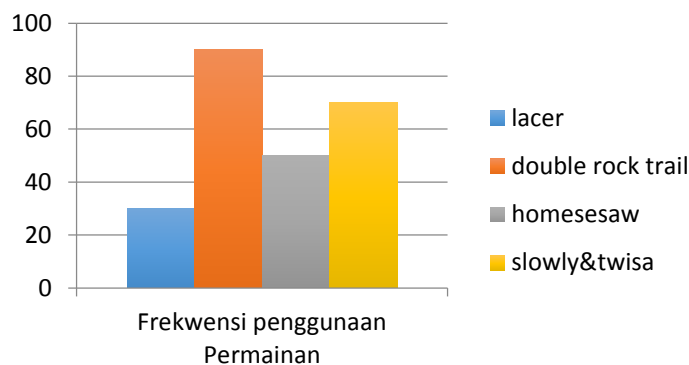
Distribusi pengguna di permainan dizona adventure playground ini dari umur 1 tahun sampai 6 tahun keatas. Anak laki-laki Anak Perempuan



Gambar 3. Perbandingan umur pengunjung

Sumber Pengamatan Lapangan

Frekwensi penggunaan permainan Pada permainan di zona ini ada yang dapat digunakan anak umur 1 sampai 5 tahun yaitu permainan lacer, permainan lacer ini untuk anak yang lebih dewasa kurang menarik karena tidak ada tantangan. dapat dilihat digrafik bahwa permainan double rock trail lebih banyak diminati.



Gambar 4. Frekwensi Penggunaan permainan
 Sumber. Pengamatan Lapangan

Frekwensi aktifitas yang terjadi di lapangan begitu beragam, peneliti mengelompokkan kegiatan yang *manifest* dan *latent* berikut adalah kumpulan data seluruh aktifitas yang dilakukan pengguna.

Tabel 1. Frekwensi kegiatan yang sering
 Sumber: Pengamatan Lapangan

Manifest	Latent
----------	--------

gembira

Comfort: Aman,nyaman,bebas,luas

BL. Berlari

BT. Berteriak

TW. Tertawa

Mp. Main Permainan

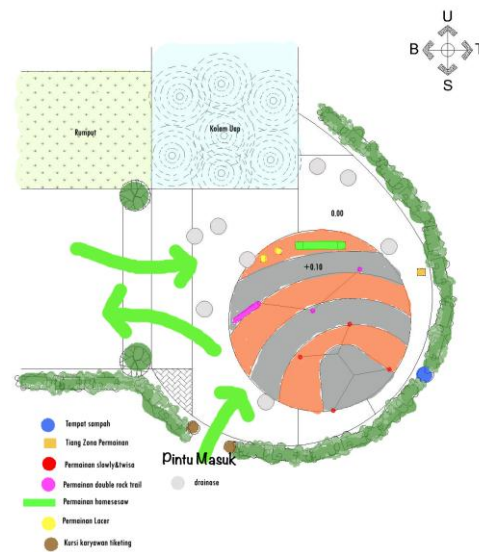
BC. Bercanda

Ng.Ngobrol

Sociality:

Dapat berinteraksi social dengan teman seumurnya, dapat teman baru.

Zona ini merupakan zona pertama setelah memasuki area permainan, sehingga banyak anak-anak yang setelah masuk mereka ingin merasakan permainan setelah itu mereka meninggalkan dan akan kembali lagi setelah mereka sudah merasakan permainan yang lain.



Gambar 5. Pola aktivitas
 Sumber :Pengamatan Lapangan

Physical trases merupakan bekas-bekas atau tanda-tanda fisik yang ditinggalkan pelakunya setelah berinteraksi dengan pelaku lain maupun lingkungannya. Dari jejak fisik yang ditinggalkan terlihat bahwa permainan double rock trail banyak diminati oleh anak-anak dapat dilihat dilantai pada permainan ini mulai tidak kasar lagi teksturnya dan pada permainan ini juga terlihat jejak-jejak bekas anak-anak.

PENUTUP
Simpulan

Dari hasil penggabungan (Triangulasi) metode yaitu Person Centered Map, Place Centerd Map, Physical Traces, dan Wawancara maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan anak yang lebih menantang banyak diminati .

1. Disediakan tempat yang nyaman, aman bebas untuk melakukan kegiatan permainan sehingga anak leluasa melakukan kegiatan permainan.
Atribut : Comfort
2. Dapat bersosialisasi dengan teman seumur walaupun mereka baru bertemu dilokasi .
Atribut : Sociality
3. Bebas tanpa larangan membuat anak bergembira
Atribut: gembira

Dari uraian di atas, Gembira adalah Atribut Utama (Manifest), sedangkan , Comfort dan Sociality adalah atribut penyerta (Laten).

Saran

Atribut : gembira

Kriteria Performansi

permainan pada zona adventure hanya satu yang menampilkan adventure itu sendiri yaitu double rock trail

Design Guidelines:

Mendesain pola permainan anak yang menarik dan menantang, lebih banyak alternative pilhan permainan pada zona adventure playground

Atribut : nyaman

Kriteria Performansi:

atap yang terbuka sehingga panas dan sepi pada saat siang hari

Design Guidelines :

penggunaan atap buatan yang menyatu dengan konsep scientia square park itu sendiri sehingga pada zona ini sehingga dapat digunakan pada siang hari

atribut : sosial

Kriteria Performansi:

Aktifitas bermain dan berinteraksi dengan teman untuk seumur

Design Guidelines :

Design pola permainan agar dapat berinteraksi dengan teman seumur

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Lang, Jon, *Creating Architectural Theory : The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*, Van Nostrand Reinhold Company, 1987, New York,

Santoso, Djoko, Ir., MT.Ars, *Catatan Kuliah Pada Mata Kuliah : Perilaku Manusia dan Lingkungan*, Program Studi Magister Arsitektur, Universitas Trisakti,

Sommer, Robert, *A Practical Guide to a Behavioral Research : Tools and*

Sugiono, Dr., Prof., (2010), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta, Bandung.

Techniques, Oxford University Press, Inc. 1980, USA,

Snyder, James C, cs, *Pengantar Arsitektur*, Penerbit Erlangga, 1985, Jakarta,

Wahyuni N, Maureen . (2010). *Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sdn Sawunggaling I/382 Surabaya. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(2).