

**TUGAS AKHIR  
(SKRIPSI)**

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK  
PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT  
KELURAHAN PENANGGUNGAN  
KOTA MALANG**



Disusun Oleh :

**SUHARTINI  
05.24.061**

**PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

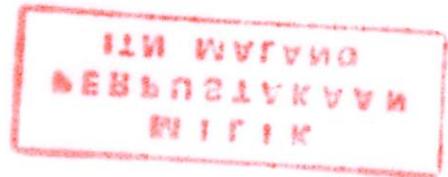
**2011**

2077

НАЦИОНАЛ-ДЕМОКРАТИЧЕСКОМУ РЕВОЛЮЦИОННОМУ  
ВУЗУ ИЛИ ДРУГОМУ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМУ ЗАВЕДЕНИЮ  
ВООРУЖЕННЫХ СИЛ БЕЛОРУССКОЙ АРМИИ ИЛИ КОС

0234021  
2019/11/11

Примечание:



КОМУ ИЛИ  
КАКОМУ ИЛИ  
БУДУ КОМУ ИЛИ  
БЕЛОРУССКОЙ АРМИИ ИЛИ КОС

(подпись)  
ИЛИ ИЛИ

# LEMBAR PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR (SKRIPSI)

### PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT KELURAHAN PENANGGUNGAN, KOTA MALANG

Disusun oleh  
Nama : SUHARTINI  
NIM : 05.24.061

Dipertahankan Di Hadapan Tim Penguji Ujian Skripsi  
Jenjang Strata Satu (S1)

Di  
Program Studi Perencanaan Wilayah Dan Kota  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Nasional Malang

Dinyatakan Lulus Dan Diterima Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada Hari : Rabu , 16 Februari 2011

Penguji I

  
( Hutomo , M )

Anggota Penguji :

Penguji II

  
( Trijuwono Widodo, ST )

Penguji III

  
( Winda Sari , ST, MT )

Pembimbing I

  
(Dr. Ir. Ibnu Sasongko, MT)

Menyetujui,

Pembimbing II

  
(Fanita Cahyaning Arie, ST)

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan  
Institut Teknologi Nasional Malang

  
(Ir. A. Agus Santosa, MT)

Ketua Jurusan

Prodi Perencanaan Wilayah dan Kota  
FTSP-ITN Malang

  
(Dr. Ir. Ibnu Sasongko, MT)



## **BERITA ACARA PERBAIKAN SIDANG KOMPREHENSIF**

Nama : Suhartini  
Nim : 05.24.061  
Judul : Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada  
Kawasan Permukiman Padat  
Kelurahan Penanggungan, Kota Malang  
Tanggal Seminar : Rabu , 16 Februari 2011  
Perbaikan :

- Berikan asumsi utk kaum marginalitas / kampung
- Terminologi yg dipakai tidak sesuai dengan lokasi studi
- Analisa antara anak laki-laki dg perempuan belum ada
- Lokasi penelitian terdiri dari 2 RW yg berbeda karakter, tetapi ketika penilalan di satukan, harus ada pembatasan.
- Arahkan ruang bermain masih subyektif, hanya fokus ke anak, tidak memikirkan aspek lain agar bisa lebih direalisasikan di lapangan

Penguji

  
Hutomo . M



# **BERITA ACARA PERBAIKAN SIDANG KOMPREHENSIF**

Nama : Suhartini  
Nim : 05.24.061  
Judul : Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada  
Kawasan Permukiman Padat  
Kelurahan Penanggungan, Kota Malang  
Tanggal Seminar : Rabu , 16 Februari 2011  
Perbaikan :

---

- Konklusi akhir kurang tajam

---

Bisa dipertajam dengan memasukkan unsur "

---

karakteristik anak " di permukiman padat

---

---

- Seharusnya ada arahan yang terkait dengan pergerakan

---

anak-anak di dalam kampung. Sehingga dibutuhkan

---

Peta pergerakan → pemenuhan kebutuhan ruang bermain di lokasi

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Penguji



---

# **BERITA ACARA PERBAIKAN SIDANG KOMPREHENSIF**

Nama : Suhartini  
Nim : 05.24.061  
Judul : Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada  
Kawasan Permukiman Padat  
Kelurahan Penanggungan, Kota Malang  
Tanggal Seminar : Rabu , 16 Februari 2011  
Perbaikan :

- Seharusnya desain survey (hal. 49) masuk ke bab 3
- Arahkan ruang bermain kurang tajam, tunjukkan bentuk ruang sesuai dengan karakter bermain dan ruang yang tersedia
- Arahkan untuk lokasi sekitarnya seharusnya tidak dimunculkan di batasan arahan → buat sebagai rekomendasi karena berada di luar wilayah studi

Penguji



## **The Providing Of Children Play Space at Dense Residential Area In Penanggungan Village of Malang City**

### **ABSTRACT**

City development which increases continuedly with population growth and increase of dense residential area without good facilities is a factor in fulfilling the feasibility of an urban life. Ideal city is a city which is able to fulfill the population's needs, including children. Children have a right to play as one of the psychological development tasks, so play space facility must be provided, especially in dense residential area.

The study of children play space providing at dense residential area using criteria approach of play space in the open space consists of accessibility, security, safety, comfort, and functions compliance, and then criteria of children play space approach consists of security, location, accessibility, zones, and species game, then approach of the final age of a group of children (6-12 years), it is about the characters of the children, the type of game and play time. To discuss the problems, this study used interviews with snowball sampling method to collect data and data analysis were a descriptive qualitative, mapping, scale and Thurston interval method.

Based on the analysis, it was found that in terms of eligibility of play space in dense residential area consisted of 6 types which were field, yard, school yard, vacant lot, parking area, and green lane road. While the unworthy play spaces which were road / alley and flood plains. However the spaces were limited, so the unworthy play spaces needed to set in order to be used as children play spaces in dense residential area. The guide arrangements were signs in order to protect the safety of children playing, closing roads, and diverting the direction vehicles, also not allowing play activities along the river during the rainy season. While the guide arrangements for setting a proper play space more emphasis on optimizing the conditions of space to play by keeping the environment and providing play facilities for supporting children play activities.

**Key Words: Providing, Children Play Space, Dense Residential Areas.**

**Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat  
Kelurahan Penanggungan, Kota Malang**

**ABSTRAKSI**

Pembangunan kota yang terus meningkat seiring dengan pertumbuhan penduduk beserta peningkatan kawasan permukiman padat tanpa pemenuhan fasilitas memadai menjadi faktor ancaman dalam pemenuhan kelayakan hidup suatu perkotaan. Kota ideal adalah kota yang mampu memenuhi kebutuhan penduduknya termasuk anak-anak. Anak-anak memiliki hak bermain sebagai salah satu tugas perkembangan psikologis sehingga harus disediakan fasilitas ruang bermain, khususnya pada kawasan permukiman padat.

Penelitian mengenai penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat menggunakan pendekatan kriteria ruang bermain pada ruang terbuka terdiri dari aksesibilitas, keamanan, keselamatan, kenyamanan, dan kesesuaian fungsi, kemudian pendekatan kriteria ruang bermain anak terdiri dari keamanan, lokasi, aksesibilitas, zona, dan jenis permainan, selanjutnya pendekatan anak kelompok usia akhir (6-12 tahun) mengenai karakter anak, jenis permainan dan waktu bermain. Untuk membahas permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini digunakan metode pengumpulan data menggunakan wawancara dengan snowball sampling dan metode analisa menggunakan deskriptif kualitatif, metode pemetaan, skala thurstone dan metode interval.

Berdasarkan hasil analisa, didapatkan bahwa dari segi kelayakan ruang bermain yang layak pada kawasan permukiman padat terdiri dari 6 jenis yaitu lapangan, halaman, halaman sekolah, tanah kosong, parkir, dan jalur hijau jalan. Sedangkan ruang bermain yang tak layak adalah jalan/gang dan bantaran sungai. Namun karena keterbatasan ruang, perlu ada pengaturan ruang bermain tak layak tersebut agar tetap bisa digunakan untuk ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat. Arahan pengaturan ruang bermain tak layak antara lain memberikan rambu dalam rangka melindungi keselamatan anak bermain, menutup jalan dan mengalihkan arah kendaraan, serta tidak diijinkannya kegiatan bermain di bantaran sungai pada musim hujan. Sedangkan arahan pengaturan pada ruang bermain yang layak lebih ditekankan pada optimalisasi kondisi ruang bermain dengan menjaga lingkungan serta menyediakan fasilitas bermain untuk menunjang kegiatan bermain anak.

**Kata-kata Kunci : Penyediaan, Ruang Bermain Anak, Kawasan Permukiman Padat.**

## ABSTRAK

Pembangunan kota yang terus meningkat seiring dengan pertumbuhan penduduk beserta peningkatan kawasan permukiman pada masa pembangunan fasilitas menjadi faktor ancaman dalam pemenuhan kelengkapan kebutuhan suatu perkotaan. Kota ideal adalah kota yang mampu memenuhi kebutuhan penduduknya termasuk anak-anak. Anak-anak memiliki hak bermain sebagai salah satu unsur perkembangan psikologis sehingga harus disediakan fasilitas ruang bermain khususnya pada kawasan permukiman padat.

Penelitian mengenai penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat menggunakan pendekatan kriteria ruang bermain pada ruang terbuka terdiri dari aksesibilitas, keamanan, keselamatan, kenyamanan, dan kesesuaian fungsi. Pendekatan kriteria ruang bermain anak terdiri dari keamanan, lokasi, aksesibilitas, zona, dan jenis permainan. Selanjutnya pendekatan anak kelompok usia ekhbir (6-12 tahun) mengenai karakter anak, jenis permainan dan waktu bermain. Untuk membahas permasalahan tersebut maka dalam penelitian ini digunakan metode pengumpulan data menggunakan wawancara dengan snowball sampling dan metode analisa menggunakan deskriptif kualitatif, metode pemetaan, skala trestone dan metode interval.

Berdasarkan hasil analisa, didapatkan bahwa dari segi kelengkapan ruang bermain yang layak pada kawasan permukiman padat terdiri dari 0 jenis zona permainan, halaman, halaman sekolah, taman kosong, parkir dan jalur hijau jalan. Sedangkan ruang bermain yang tak layak adalah jalanyang dan bantaran sungai. Namun karena keterbatasan ruang, perlu ada pengaturan ruang bermain tak layak tersebut agar tetap bisa digunakan untuk ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat. Alasan pengaturan ruang bermain tak layak antara lain memberikan ruang dalam rangka melindungi keselamatan anak bermain, menutup jalan dan mengalihkan arah kendaraan, serta tidak diijinkannya kegiatan bermain di bantaran sungai pada musim hujan. Sedangkan arahan pengaturan pada ruang bermain yang layak lebih dibebaskan pada optimalisasi kondisi ruang bermain dengan menjaga lingkungan serta menyediakan fasilitas bermain untuk menunjang kegiatan bermain anak.

Kata-kata Kunci : Penelitian Ruang Bermain Anak, Kawasan Permukiman Padat.

## KATA PENGANTAR

Setelah mengalami proses yang cukup panjang dan melelahkan, penulis merasa bahwa penulisan tugas akhir ini merupakan sesuatu hal yang sangat penting untuk mengukur kemampuan dalam menyerap ilmu yang telah didapat baik secara langsung melalui kuliah maupun pengalaman di lapangan. Penulis sangat tertarik mengambil tema ruang bermain anak, karena hingga saat ini fasilitas ruang khusus anak masih sangat terbatas terutama pada kawasan permukiman padat. Padahal anak-anak membutuhkan ruang tersebut sebagai sarana kegiatan bermainnya.

Dengan adanya pembangunan kota yang terus meningkat seiring dengan pertumbuhan penduduk beserta peningkatan kawasan permukiman padat tanpa pemenuhan fasilitas memadai menjadi faktor ancaman dalam pemenuhan kelayakan hidup suatu perkotaan. Kota ideal adalah kota yang mampu memenuhi kebutuhan penduduknya termasuk anak-anak. Anak-anak memiliki hak bermain sebagai salah satu tugas perkembangan psikologis sehingga harus disediakan fasilitas ruang bermain, khususnya pada kawasan permukiman padat.

Dalam tugas akhir ini, akan disajikan latar belakang, tujuan, tinjauan pustaka yang dijadikan referensi, metode yang akan digunakan, pembahasan ruang bermain anak hingga penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat. Dimana lokasi penelitian ini mengambil salah satu kawasan permukiman padat di Kota Malang yaitu Kelurahan Penanggungan.

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena penulis telah diberikan jalan dan tenaga untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini, walaupun dengan waktu yang lama dan tentunya dengan biaya yang tinggi. Ucapan terima kasih dan hormat penulis kepada kedua pembimbing Bapak Dr. Ir. Ibnu Sasongko, MT dan Ibu Fanita Cahyaning Arie, ST atas waktu yang telah diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir ini. Serta rasa terima kasih yang tulus juga penulis haturkan kepada Ibu Agustina Nurul Hidayati, MT, rekan Arfan Iin, Ratih, Meinisha, Irene, Rini dan Wyda atas diskusi dan semangat yang telah diberikan. Penulis juga tak lupa memberikan ucapan terima kasih kepada teman seperjuangan angkatan 2005 dan anak kost Prasanjaya.

Demikian dengan penuh rasa syukur pada Allah SWT, insyaallah tugas akhir dapat diamalkan dan berguna bagi banyak kalangan yang berkepentingan, terutama bagi *civitas* Jurusan Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota.

Malang, Februari 2011

Penulis

## KATA PENGANTAR

Setelah mengalami proses yang cukup panjang dan melelahkan penulis merasa bahwa penelitian tugas akhir ini merupakan sesuatu hal yang sangat penting untuk mengungkap kemampuan dalam masyarakat ilmu yang telah dibayar baik secara langsung melalui kuliah maupun pengalaman di lapangan. Penulis sangat tertarik mengambil tema yang bernilai anak, karena hingga saat ini fasilitas ruang khusus anak masih sangat terbatas terutama pada kawasan perkotaan padat. Padahal anak-anak membutuhkan ruang tersebut sebagai sarana kegiatan bermainnya.

Keinginan adanya pembangunan kota yang terus meningkat seiring dengan pertumbuhan penduduk beserta peningkatan kawasan perkotaan padat tanpa pemenuhan fasilitas memadai menjadi faktor ancaman dalam pembangunan kelangkaan biduk perkotaan. Kota ideal adalah kota yang mampu memenuhi kebutuhan penduduknya termasuk anak-anak. Anak-anak memiliki hak bermain sebagai salah satu tugas perkembangan psikologis sehingga harus disediakan fasilitas ruang bermain khususnya pada kawasan perkotaan padat.

Dalam tugas akhir ini akan disajikan latar belakang, tujuan, tinjauan pustaka yang dijadikan referensi, metode yang akan digunakan, pembahasan ruang bermain anak hingga penyediaan ruang bermain anak pada kawasan perkotaan padat. Dimana lokasi penelitian ini mengambil salah satu kawasan perkotaan padat di Kota Malang yaitu Kelurahan Penanggunan.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena penulis telah diberikan jalan dan tenaga untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini walaupun dengan waktu yang lama dan tentunya dengan biaya yang tinggi. Ucapan terima kasih dan hormat penulis kepada kedua pembimbing Bapak Dr. Ir. Iban Sasongko, MT dan Ibu Laila Cahyaning Arie, ST was waktu yang telah diuangkan untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir ini. Serta rasa terima kasih yang terus juga penulis sampaikan kepada Ibu Agustina Nurul Hidayat, MT, rekan Arhan ini. Rati, Meisista, Irena, Rini dan Winda mas diskusi dan semangat yang telah diberikan. Penulis juga tak lupa memberikan ucapan terima kasih kepada teman seperjuangan angkatan 2005 dan anak kost Prasadipura.

Demikian dengan penuh rasa syukur pada Allah SWT, insyaallah tugas akhir dapat dimatikan dan berguna bagi banyak kalangan yang berkepentingan terutama bagi civitas Jurusan Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota.

Malang, Februari 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>Abstract</b> .....	<b>i</b>
<b>Abstraksi</b> .....	<b>ii</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>iii</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>iv</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>vi</b>
<b>Daftar Peta</b> .....	<b>vii</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>viii</b>
<b>Daftar Diagram</b> .....	<b>ix</b>
<b>Daftar Pustaka</b> .....	<b>x</b>
<b>Lampiran</b> .....	<b>xi</b>
<b>Bab I Pendahuluan</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan dan Sasaran .....	4
1.3.1 Tujuan .....	4
1.3.2 Sasaran .....	4
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.4.1 Ruang Lingkup Lokasi .....	4
1.4.2 Ruang Lingkup Materi .....	5
1.5 Kerangka Pikir .....	6
1.6 Sistematika Pembahasan .....	9
<b>Bab II Tinjauan Pustaka</b>	
2.1 Penyediaan Ruang Bermain .....	10
2.1.1 Definisi Penyediaan .....	10
2.1.2 Definisi Ruang Bermain .....	11
2.1.3 Fungsi Ruang Bermain .....	12
2.1.4 Bentuk Ruang Bermain .....	13
2.1.5 Pedoman Kebutuhan Ruang Bermain .....	15
2.2 Karakteristik Anak .....	22
2.2.1 Pengertian Anak .....	22
2.2.2 Kebutuhan Bermain Bagi Anak .....	23
2.2.3 Kegiatan Bermain Anak .....	25
2.3 Kawasan Pemukiman Padat .....	28
2.4 Beberapa Pengertian dan Unsur Ruang Terbuka .....	29
2.4.1 Definisi Ruang Terbuka .....	30
2.4.2 Fungsi dan Peran Ruang Terbuka .....	31
2.4.3 Pengelompokan Ruang Terbuka .....	32
2.5 Teori Figure/Ground .....	35
2.6 Studi Kasus Terkait Ruang Bermain Anak .....	38

2.6.1 Ruang Terbuka Hijau Kota Bogor .....	38
2.6.2 Ruang Bermain Pada Kawasan Perumahan di Jakarta .....	39
2.6.3 Ruang Bermain Anak di Perumahan Rumah Sederhana .....	40
2.7 Landasan Penelitian .....	41
2.8 Variabel Penelitian .....	43
<b>Bab III Metode Penelitian</b>	
3.1 Metode Pengumpulan Data.....	49
3.2 Metode Analisa .....	52
3.3 Tahapan Penelitian .....	55
<b>Bab IV Gambaran Lokasi Penelitian</b>	
4.1 Karakteristik Anak .....	61
4.1.1 Jenis Permainan .....	63
4.1.2 Waktu Bermain .....	67
4.2 Identifikasi Ruang Terbuka .....	68
4.2.1 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan .....	68
4.2.2 Ruang Terbuka Berdasarkan Bentuk .....	69
4.2.3 Ruang Terbuka Berdasarkan Tipologi .....	70
4.2.4 Ruang Terbuka Berdasarkan Jenis .....	74
4.3 Identifikasi Ruang Bermain .....	76
4.3.1 Ruang Bermain Berdasarkan Kepemilikan .....	76
4.3.2 Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi .....	77
4.4.3 Ruang Bermain Berdasarkan Tipologi .....	78
<b>Bab V Analisa Penyediaan Ruang Bermain Anak</b>	
5.1 Analisa Anak Pada Kawasan Permukiman Padat .....	95
5.1.1 Analisa Karakteristik Anak Usia 6-12 Tahun.....	97
5.1.2 Analisa Jenis Permainan.....	100
5.1.3 Analisa Waktu Bermain.....	107
5.2 Analisa Kawasan Permukiman Padat.....	108
5.3 Analisa Identifikasi Ruang Terbuka .....	110
5.4 Analisa Identifikasi Ruang Bermain .....	117
5.5 Analisa Ketersediaan Ruang Bermain Anak.....	121
5.6 Analisa Penyediaan Ruang Bermain Anak .....	126
5.6.1 Analisa Penyediaan Ruang Bermain Yang Sesuai .....	135
5.6.2 Analisa enyediaan Ruang Bermain Tak Sesuai .....	138
<b>Bab VI Penutup</b>	
6.1 Kesimpulan .....	141
6.2 Rekomendasi .....	145

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jumlah Anak Kelurahan Penanggungan .....	5
Tabel 2.1	Tipologi Tempat BermainP .....	14
Tabel 2.2	Karakter Tempat Bermain Sesuai Bentuk Lahan .....	15
Tabel 2.3	Kriteria Ruang Bermain Anak Pada Ruang Terbuka .....	19
Tabel 2.4	Tipologi dan Jenis Ruang Terbuka .....	34
Tabel 2.5	Rumusan Teori Penyediaan Ruang Bermain Anak .....	44
Tabel 2.6	Kriteria Ruang Bermain Anak .....	43
Tabel 2.7	Rumusan Variabel Penelitian .....	46
Tabel 3.1	Kebutuhan Data Observasi.....	50
Tabel 3.4	Kebutuhan Data Wawancara.....	52
Tabel 3.3	Analisa Penyediaan Ruang Bermain Anak .....	55
Tabel 4.1	Jumlah Anak Tahun 2009 .....	61
Tabel 5.1	Penggunaan Ruang Bermain Bola .....	102
Tabel 5.2	Penggunaan Ruang Bermain Layang-Layang .....	105
Tabel 5.3	Prosentase Jenis Permainan.....	106
Tabel 5.4	Kriteria Ruang Bermain Anak.....	112
Tabel 5.5	Analisa Identifikasi Ruang Terbuka.....	115
Tabel 5.6	Kriteria Ruang Bermain Anak.....	117
Tabel 5.7	Klasifikasi Ruang Bermain Anak .....	120
Tabel 5.8	Analisa Identifikasi Ruang Bermain Anak .....	121
Tabel 5.9	Matriks Bentuk Pola Permainan dengan Jenis Permainan .....	128
Tabel 5.10	Matriks Ruang Bermain Dengan Jenis Permainan .....	129
Tabel 5.11	Prosentase Penggunaan Ruang Bermain .....	132

## DAFTAR PETA

Peta 1.1	Lokasi Penelitian .....	7
Peta 4.1	Lokasi Penelitian Ruang Bermain Anak .....	60
Peta 4.2	Anak Usia 6-12 Tahun .....	62
Peta 4.3	Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan .....	71
Peta 4.4	Ruang Terbuka Berdasarkan Bentuk .....	72
Peta 4.5	Ruang Terbuka Berdasarkan Tipologi .....	73
Peta 4.6	Ruang Terbuka Berdasarkan Jenis .....	75
Peta 4.7	Ruang Bermain Berdasarkan Kepemilikan .....	79
Peta 4.8	Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi .....	80
Peta 4.9	Ruang Bermain Berdasarkan Tipologi .....	81
Peta 5.1	Analisa Anak Usia 6-12 Tahun .....	98
Peta 5.2	Analisa Kawasan Perumahan Padat .....	111
Peta 5.3	Analisa Identifikasi Ruang Terbuka.....	116
Peta 5.4	Analisa Identifikasi Ruang Bermain .....	122
Peta 5.5	Analisa Distribusi Ruang Bermain .....	133
Peta 5.6	Analisa Konflik Ruang Bermain .....	136
Peta 5.5	Analisa Penyediaan Ruang Bermain Anak .....	140
Peta 6.1	Kesimpulan .....	144

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Kondisi Ruang Bermain Anak di Jalan dan Area Rumah	3
Gambar 5.1	Tiga Elemen Solid dan Empat Elemen Void	38
Gambar 5.2	Pola Tekstur Kota Secara Idiomatis	38
Gambar 5.3	Salah satu bentuk ruang bermain di Rumah Susun	39
Gambar 4.1	Lokasi Penelitian	59
Gambar 4.2	Kondisi Perumahan Padat	59
Gambar 4.3	Anak dan Kegiatan Bermainnya	63
Gambar 4.4	Bermain Bola	64
Gambar 4.5	Bermain Sepeda	65
Gambar 4.6	Bermain	67
Gambar 4.7	Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan	69
Gambar 4.8	Ruang Terbuka Berdasarkan Bentuk	70
Gambar 4.9	Ruang Terbuka Berdasarkan Tipologi	70
Gambar 4.10	Ruang Terbuka Berdasarkan Jenis	74
Gambar 4.11	Ruang Bermain Berdasarkan Keperluan	77
Gambar 4.12	Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi	78
Gambar 4.13	Ruang Bermain Berdasarkan Tipologi	78
Gambar 4.14	Kondisi Lapangan	83
Gambar 4.15	Denah Lapangan Zona 1	83
Gambar 4.16	Kondisi Halaman Sekolah	83
Gambar 4.17	Denah Halaman SD Penanggunan	86
Gambar 4.18	Denah Halaman MI MIArif	86
Gambar 4.19	Denah Halaman TK BSS	86
Gambar 4.20	Kondisi Halaman	87
Gambar 4.21	Denah Halaman RT 1	87
Gambar 4.22	Denah Halaman RT 7	87
Gambar 4.23	Kondisi Parkir	87
Gambar 4.24	Denah Parkir Mall Kosong	88
Gambar 4.25	Denah Parkir Mall GMX	88
Gambar 4.26	Kondisi Tanah Kosong	89
Gambar 4.27	Denah Tanah Kosong BCA	90
Gambar 4.28	Denah Tanah Kosong Zona 1 RT 7	90
Gambar 4.29	Denah Tanah Kosong Zona 2 RT 10	91
Gambar 4.30	Kondisi Jalan	92
Gambar 4.31	Kondisi Bermain Sungai	92
Gambar 4.32	Kondisi Ruang Bermain Diluar Lokasi Penelitian	93

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Kerangka Pikir.....	8
Diagram 5.1 Kerangka Analisa .....	96
Diagram 5.2 Prosentase Anak Usia 6-12 Tahun .....	99
Diagram 5.3 Jenis Permainan.....	101
Diagram 5.4 Waktu Bermain Anak Pada Hari Sekolah .....	107
Diagram 5.5 Kawasan Permukiman Padat.....	110

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kota yang berkelanjutan adalah kota yang dalam perkembangan dan pembangunannya mampu memenuhi kebutuhan masyarakat masa kini tanpa mengabaikan atau mengurangi kemampuan generasi mendatang dalam pemenuhan kebutuhan mereka.<sup>1</sup> Masyarakat disini juga termasuk anak-anak, kehadiran anak dalam suatu kota perlu dipertimbangkan keberadaannya. Anak-anak memiliki hak untuk bermain, dimana bermain merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Menurut Hughes (1999), bermain merupakan kegiatan anak yang dirasakan olehnya menyenangkan dan dinikmati. Hanya sekedar berlari-lari keliling taman, kalau kegiatan tersebut dirasakan menyenangkan oleh anak, maka kegiatan itupun sudah dapat disebut bermain.<sup>2</sup>

Penyediaan ruang bermain sangat penting bagi anak-anak, seperti diungkapkan Pearce dalam Wahyu (2010), ruang bermain merupakan tempat dimana anak-anak tumbuh dan mengembangkan intelegensinya. Tempat dimana mereka membuat kontak dan proses dengan lingkungan, serta membantu sistem sensor dan proses otak secara keseluruhan. Dari tempat bermain pula, anak belajar sportivitas, disiplin dan mengembangkan kepribadiannya.<sup>3</sup> Jumlah ruang bermain di kota sangat minim. Itu sebabnya, anak-anak pun menggunakan trotoar, bahkan

---

<sup>1</sup> Bruntland, 1987, dalam Budihardjo. E., et. al., 2005, Kota Berkelanjutan (Bandung : PT. Alumni), hal 2

<sup>2</sup> Sukawi, 2009, "Ruang Bermain Untuk Anak", Tabloid Simpang5 : Semarang

<sup>3</sup> Suryo. Wahyu., 2010, "Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak", Tesis : Universitas Diponegoro, hal 30

badan jalan sebagai lahan bermain. Akibatnya, sering kita lihat tiba-tiba ada bola 'nyelonong' ke tengah jalan yang kemudian diikuti oleh anak berlari mengejar bola tersebut, atau anak-anak berlarian mengejar layang-layang yang putus. Kondisi ini sangat membahayakan keselamatan anak.

Ruang bermain merupakan salah satu bentuk tipologi ruang terbuka, dimana ruang terbuka adalah salah satu elemen perancangan kota. Ketersediaan ruang terbuka dalam kawasan permukiman mempunyai fungsi antara lain sebagai tempat bermain, tempat berolah raga, tempat bersantai, tempat komunikasi sosial, pembatas atau jarak di antara massa bangunan, penyegaran udara, menyerap air hujan, menjaga kelangsungan iklim mikro dan lain-lain. Manusia yang memiliki ikatan kuat dengan lingkungan tempat tinggalnya seringkali mempunyai pandangan yang berbeda-beda dalam menyikapi ketersediaan ruang terbuka. Ruang terbuka lebih dipandang dari sudut ekonomi saja sehingga seringkali tidak direncanakan secara optimal. Di sisi yang lain terdapat pandangan dari sudut ekologi yang merupakan rumusan yang dianggap "ideal" oleh arsitek maupun *urban planner*. Ruang terbuka sering hanya menempati ruang-ruang yang tersisa (*leftover space*) atau lahan yang belum digunakan (*idle land*).

Ketersediaan ruang terbuka pada kawasan permukiman saat ini sangat berkurang. Sebagian besar rumah sudah tidak memiliki halaman dimana koefisien dasar bangunan (KDB) lebih besar dari 80%. Di sini kebutuhan anak akan ruang terbuka sebagai tempat bermain seringkali dikalahkan oleh kepentingan dan kebutuhan orang dewasa. Lokasi-lokasi yang diperuntukkan taman ataupun tempat bermain beralih fungsi menjadi kawasan terbangun. Ini menunjukkan bahwa kegiatan pembangunan ruang terbuka hingga kini masih belum dilakukan. Padahal, untuk di daerah padat hunian sangat membutuhkan ruang terbuka terutama ruang bermain bagi anak-anak. Hal ini juga menunjukkan hak anak dalam bermain tidak terwadahi hampir di setiap sudut perkotaan.

Kelurahan Penanggungan Kecamatan Klojen merupakan salah satu kawasan permukiman padat di Kota Malang. Pola penggunaan lahan pada kelurahan ini sebagian besar adalah permukiman skala menengah ke bawah dengan kondisi rumah yang sangat berdekatan dan kurang tertata terutama pada

bantaran sungai Brantas. Minimnya jarak antar bangunan dan tidak tersedianya halaman menunjukkan keterbatasan ruang terbuka yang tersedia. Terbatasnya ruang terbuka sekaligus ruang bermain ini mengakibatkan anak-anak justru menggunakan jalan/gang bahkan sungai sebagai tempat bermain. Kegiatan bermain anak yang tidak pada tempatnya ini merupakan bukti bahwa anak telah kehilangan makna ruang (*lost of space*).



Gambar 1. Kegiatan Bermain Anak di Jalan dan Sungai

Dari permasalahan tersebut, maka untuk mengatasi keterbatasan ruang tempat bermain anak banyak hal yang harus dipertimbangkan. Salah satunya yakni perlu adanya penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat di Kelurahan Penanggungan, Kecamatan Klojen, Kota Malang. Sehingga dapat tercipta ruang bermain anak yang memadai, aman dan nyaman sehingga anak-anak dapat memperoleh akses fasilitas bermain yang menjamin keselamatan dan kenyamanan anak dalam menunjang kegiatan bermainnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Keberadaan ruang bermain anak di kawasan permukiman padat sangat minim dan terbatas serta tidak sesuai dengan kebutuhan. Hampir di setiap sudut kota tidak ditemukan ruang bermain anak sebagai wadah kegiatan bermain anak. Hal ini menyebabkan anak-anak bermain di tempat-tempat yang sebenarnya tidak ditujukan sebagai tempat bermain seperti jalan, gang-gang, dan sungai tanpa memikirkan resiko yang mungkin timbul. Berkaitan dengan hal tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah

penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat Kelurahan Penanggungan, Kota Malang ?

### **1.3 Tujuan dan Sasaran**

#### **1.3.1 Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam studi ini adalah untuk memberikan arahan penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat Kelurahan Penanggungan, Kecamatan Klojen, Kota Malang.

#### **1.3.2 Sasaran**

Sasaran yang akan dicapai dalam mencapai tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi karakteristik anak dalam kegiatan bermain
2. Mengidentifikasi kawasan permukiman padat
3. Mengidentifikasi ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat
4. Menentukan karakter ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat
5. Menentukan penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat

### **1.4 Ruang Lingkup**

#### **1.4.1 Ruang Lingkup Lokasi**

Ruang lingkup lokasi studi adalah Kelurahan Penanggungan, Kecamatan Klojen, Kota Malang. Luasan Kelurahan Penanggungan sekitar 78.240 m<sup>2</sup> dengan jarak tempuh 1 km dari ibukota Kecamatan Klojen. Kelurahan Penanggungan merupakan salah satu kawasan permukiman padat di Kota Malang, dimana ciri-ciri permukiman padat antara lain tidak ada jarak antar bangunan, tidak adanya halaman, banyaknya gang-gang sempit, serta tingkat intensitas bangunan lebih besar dibandingkan dengan luas lahan yang tersedia.

Kelurahan Penanggungan terdiri dari 8 (delapan) RW. Namun untuk lingkup lokasi penelitian ini difokuskan pada RW V dan RW VI, karena RW ini

memiliki jumlah anak lebih banyak dibandingkan dengan RW lainnya serta fungsi kawasan didominasi kawasan permukiman. Secara administratif lokasi penelitian berbatasan dengan

- Sebelah Utara : Sungai Brantas  
 Sebelah Selatan : Jalan Veteran  
 Sebelah Timur : RW III dan RW IV Kelurahan Penanggungan  
 Sebelah Barat : Kelurahan Ketawang Gede

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel 1.1 Jumlah Anak Kelurahan Penanggungan dan peta 1.1 Lokasi Penelitian

**Tabel 1.1**  
**Jumlah Anak Kelurahan Penanggungan**  
**Tahun 2009**

No	RW	Jumlah
1	I	124
2	II	107
3	III	129
4	IV	138
5	V	147
6	VI	196
7	VII	89
8	VIII	114
Jumlah		1044

Sumber : Kel. Penanggungan

#### 1.4.2 Ruang Lingkup Materi

Dalam ruang lingkup materi studi ini dimaksudkan agar diketahui secara jelas batasan pembahasan penelitian “Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat”. Materi yang akan dibahas adalah materi yang terkait dengan sasaran studi, antara lain:

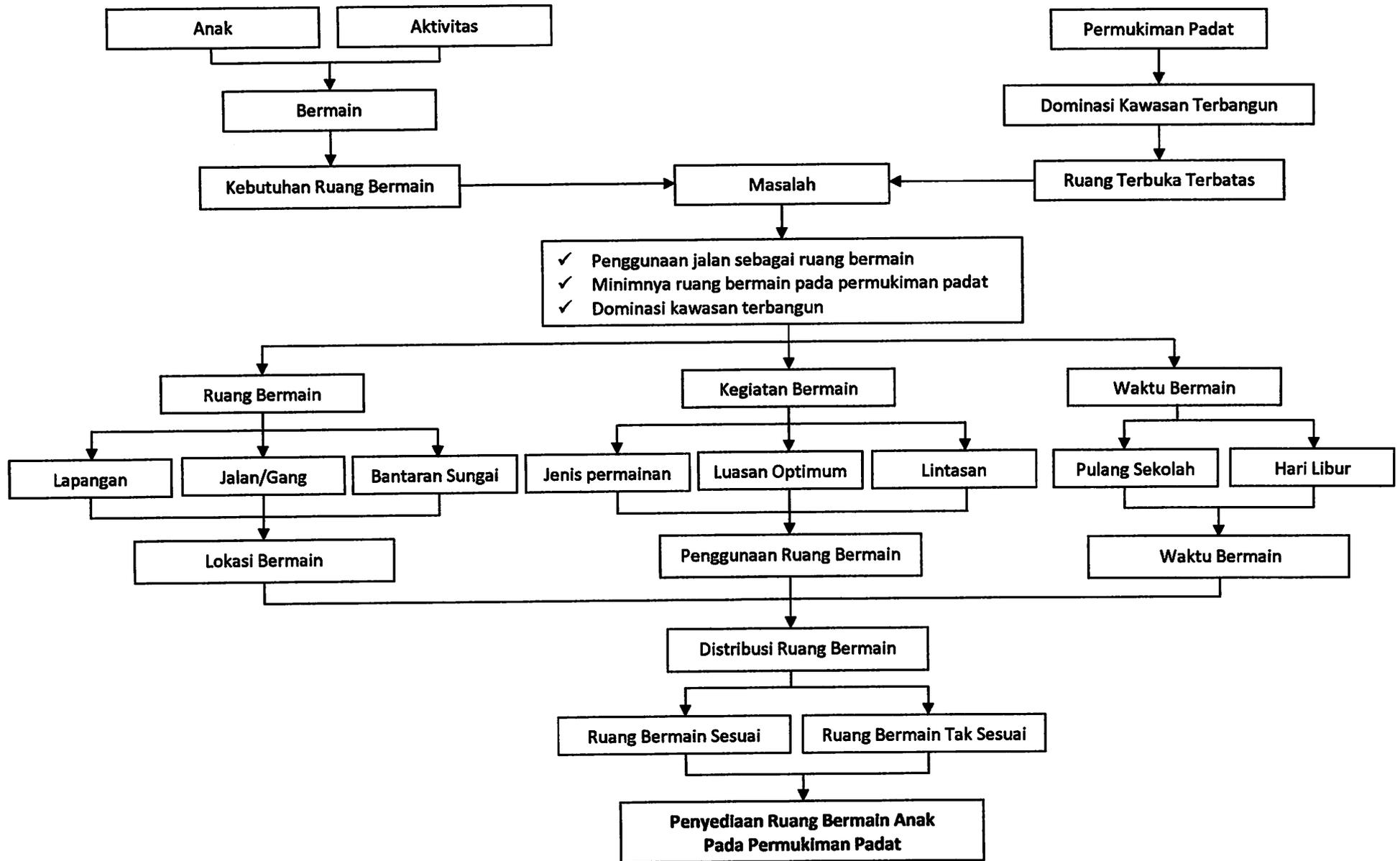
1. Karakteristik anak dalam bermain meliputi anak usia 6-12 tahun, jenis permainan, dan waktu bermain. Jenis permainan yang diteliti adalah jenis permainan aktif, sedangkan waktu bermain dibatasi pada jam pulang sekolah (pukul 12.00) hingga sore (pukul 17.00). Pembatasan waktu ini berdasarkan pada hasil observasi bahwa waktu tersebut merupakan waktu puncak anak-anak bermain.

2. Ruang terbuka yang terdapat pada kawasan permukiman padat meliputi ruang terbuka berdasarkan kegiatan, berdasarkan bentuk, berdasarkan tipologi, dan berdasarkan jenis.
3. Ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat meliputi ruang bermain berdasarkan kepemilikan yaitu publik dan semipublik, ruang bermain berdasarkan lokasi yaitu ruang terprogram dan ruang tak terprogram, serta ruang bermain berdasarkan tipologi. Sehingga akan dapat ditentukan karakter ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat.
4. Penyediaan ruang bermain anak dalam upaya memenuhi kebutuhan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat Kelurahan Penanggungan.

### **1.5 Kerangka Pikir**

Kerangka pikir merupakan inti sari dari teori yang telah dikembangkan yang dapat mendasari penelitian. Teori yang telah dikembangkan dalam rangka memberi jawaban terhadap pendekatan pemecahan masalah yang menyatakan hubungan antar variabel berdasarkan pembahasan teoritis. Adapun kerangka pikir “Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat Kelurahan Penanggungan” dapat dilihat pada diagram 1.1





**Diagram 1.1 Kerangka Pikir**

## 1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan alur penyajian materi yang akan dibahas pada laporan penelitian. Penyusunan laporan penelitian akan dijabarkan ke dalam tujuh bab, dengan uraian sebagai berikut :

- Bab I** Berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup lokasi dan materi, serta kerangka pikir penelitian.
- Bab II** Berisi tinjauan pustaka menguraikan tentang teori terkait dengan tema yang diambil yang diperoleh dari berbagai referensi.
- Bab III** Berisi metode penelitian terdiri dari metode pengumpulan data dan metode analisa.
- Bab IV** Berisi gambaran umum lokasi penelitian terdiri dari identifikasi karakter anak berdasarkan jenis permainan dan waktu bermain, gambaran kawasan permukiman padat, identifikasi ruang terbuka, identifikasi ruang bermain.
- Bab V** Berisi analisa, terdiri dari analisa karakter anak kawasan permukiman padat, analisa kawasan permukiman padat, analisa identifikasi ruang terbuka, analisa identifikasi ruang bermain, dan arahan penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat.
- Bab VI** Berisi penutup, tentang kesimpulan serta rekomendasi terkait dengan penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini akan diuraikan materi terkait dengan tema yang diperoleh dari berbagai sumber referensi. Hal yang akan dibahas dalam bab ini yaitu pengertian dan unsur ruang terbuka, pengertian dan unsur ruang bermain, serta karakteristik anak terutama aspek kebutuhan dalam bermain. Selanjutnya materi ini akan menjadi dasar untuk menganalisa permasalahan dan merumuskan serta memperoleh variabel-variabel yang akan di bahas untuk menganalisa permasalahan untuk mencapai tujuan dan sasaran.

#### **2.1 Penyediaan Ruang Bermain**

Pada anak sub bab ini akan dijelaskan beberapa hal yang berkaitan dengan penyediaan ruang bermain anak, yakni hal mengenai pengertian, bentuk, serta aspek ruang bermain yang harus dipenuhi untuk kebutuhan ruang bermain anak. Berikut ini akan diuraikan beberapa hal terkait dengan judul penelitian

##### **2.1.1 Definisi Penyediaan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, penyediaan adalah proses, cara, perbuatan menyediakan. Menyediakan adalah menyiapkan, mengadakan, mengatur, dan mencadangkan. Arti sedia sendiri adalah sudah jadi, ada (disiapkan untuk dipakai, digunakan, dsb), sudah, dan telah ada.<sup>1</sup>

Menurut Kamus Pintar Bahasa Indonesia, persediaan adalah perbuatan, tindakan menyiapkan barang-barang yang sudah sedia, sudah ada, atau yang disediakan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Pendidikan Nasional, 2008, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta : Gramedia, hal 1238

<sup>2</sup> Istiyono, 2006, Kamus Pintar Bahasa Indonesia, Batam : Karisma, hal 518

### 2.1.2 Definisi Ruang Bermain

Menurut UU Nomor 26 Tahun 2007, ruang adalah wadah yang meliputi darat, laut, udara, termasuk ruang di dalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tempat manusia dan mahluk lain hidup, melakukan kegiatan, dan memelihara kelangsungan hidupnya. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.

Menurut Pearce dalam Wilkinson (1980), ruang bermain adalah tempat dimana anak-anak tumbuh dan mengembangkan kecerdasan serta kepribadiannya. Disinilah anak-anak melakukan kontak dan interaksi dengan lingkungan sosial, yang akhirnya ikut membentuk karakter sang anak.

Menurut C.B. Herman Edyanto *dalam* Putri (2008), yang dimaksud dengan sarana fisik bermain adalah areal yang ditunjuk secara resmi yang disediakan untuk kegiatan bermain anak-anak dengan partisipasi aktif dan berada di luar rumah, dengan waktu penggunaan tak terbatas, tanpa dipungut biaya serta berada di dalam lingkungan permukiman.

Menurut SNI 03-6968-2003 mengenai standar spesifikasi fasilitas bermain di ruang terbuka lingkungan rumah susun sederhana, tempat bermain adalah area semi publik di ruang luar yang digunakan bagi anak-anak usia 1 sampai 5 tahun dan 6 sampai 12 tahun. Penutup permukaan dilengkapi dengan material keras maupun lunak, dilengkapi dengan perlengkapan bermain yang sesuai dengan usia dan keamanan penggunaan. Areal pengawasan untuk orang dewasa juga perlu ditambahkan bila diperlukan.

Menurut Menteri Pekerjaan Umum, tempat bermain dan rekreasi merupakan suatu bentuk ruang terbuka nonhijau sebagai suatu pelataran dengan berbagai kelengkapan tertentu untuk mewadahi aktivitas utama bermain atau rekreasi masyarakat.

Berdasarkan definisi-definisi diatas, maka dapat dirumuskan penyediaan adalah proses menyediakan sesuatu. Dalam penelitian ini, penyediaan ruang bermain anak adalah proses menyediakan ruang bermain anak dengan mengatur ruang yang sudah ada atau ruang yang sudah digunakan untuk kegiatan bermain anak di dalam lingkungan permukiman.

### 2.1.3 Fungsi Ruang Bermain

Dalam pemanfaatannya, fungsi utama tempat bermain dan rekreasi pada dasarnya dapat dikategorikan sebagai aktivitas sosial budaya, yaitu tempat dilakukannya aktivitas bermain atau rekreasi masyarakat yang berkaitan dengan interaksi sosial. Secara prinsip fungsi dan fisik dari tempat bermain dan rekreasi serupa dengan plaza, yang membedakan adalah tempat bermain dan rekreasi secara khusus dilengkapi dengan berbagai kelengkapan peralatan atau detail permainan tertentu. Sehingga dalam aspek pemanfaatannya, tempat bermain dan rekreasi bersifat spesifik yaitu untuk aktivitas bermain dan rekreasi, sedangkan plaza bersifat lebih fleksibel dan dinamis.

Tempat bermain dan rekreasi dapat juga mengakomodasi fungsi-fungsi pelengkap lainnya, misalnya:

- A. Fungsi ekologis, yaitu dengan menanam tempat bermain dan rekreasi dengan berbagai jenis vegetasi dengan menggunakan pot datau bak tanaman.
- B. Fungsi arsitektural, yaitu keberadaan tempat bermain dan rekreasi dengan kelengkapan fungsional mampu memberikan nilai keindahan pada lingkungannya.
- C. Dalam konteks tempat bermain dan rekreasi yang bersifat privat namun dimanfaatkan untuk publik dengan cara disewakan merupakan bentuk pemanfaatan yang termasuk dalam kategori fungsi ekonomi, karena mampu memberikan keuntungan ekonomis pada pemiliknya.
- D. Sedangkan pada saat-saat tertentu (*insidental*), tempat bermain dan rekreasi dapat juga dimanfaatkan dengan aktivitas darurat misalnya aktivitas berkumpulnya masyarakat (*assembly point*) dalam upaya penyelamatan diri dari bahaya bencana.

Walaupun tempat bermain dan rekreasi dapat dimanfaatkan dengan berbagai aktivitas lain (seperti ekologis, arsitektural, ekonomi, dan darurat) selain aktivitas utamanya (social budaya), dalam pelaksanaannya aktivitas lain tersebut tidak boleh sampai mengganggu aktivitas utamanya.

#### 2.1.4 Bentuk Ruang Bermain

Bentuk tempat bermain anak dapat ditinjau dari berbagai aspek. Dilihat dari kepemilikannya, bentuk tempat bermain anak dibedakan menjadi:

- A. Bentuk tempat bermain di ruang pribadi (*private space*) adalah tempat yang penggunaannya terbatas pada pemiliknya saja, seperti ruangan-ruangan yang ada di dalam unit hunian, teras dan halaman.
- B. Bentuk tempat bermain untuk penggunaan bersama (*public space*) adalah tempat yang dapat dimanfaatkan oleh umum atau masyarakat secara bersama-sama, seperti taman bermain, lapangan olah raga, dan ruang terbuka lainnya.
- C. Tempat bermain yang bersifat semi publik ataupun semi privat. Contohnya adalah lapangan olahraga sekolah yang setelah sekolah usai dapat digunakan oleh siapapun yang membutuhkannya (masyarakat sekitar), bukan hanya dimanfaatkan oleh murid-murid sekolah tersebut. Selain itu, tanah kosong milik warga yang belum dibangun dan dapat dimanfaatkan masyarakat sekitar untuk melakukan kegiatan dengan seijin pemiliknya juga dapat dikategorikan sebagai ruang semi publik.

Kenyataan yang ada saat ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya bermain pada tempat-tempat atau sarana yang telah disediakan. Menurut Gede Budi Suprayoga (2007) dalam penelitiannya yang berjudul “Citra Anak Terhadap Lingkungan Bermukim Sebagai Pertimbangan dalam Penyediaan Sarana Bermain di Kelurahan Sukamiskin”, jenis lokasi bermain anak dapat dibedakan menjadi dua bagian besar yaitu:

- A. Ruang yang terprogramkan, misalnya taman lingkungan, taman/lapangan bermain (*playground*) yang memang dirancang dan disediakan khusus untuk anak-anak.
- B. Ruang yang tak terprogramkan, misalnya tanah kosong, lapangan olah raga, jalan lingkungan, gang-gang, bantaran sungai. Ruang bermain yang tak terprogramkan merupakan ruang yang sebenarnya tidak ditujukan sebagai tempat bermain anak, namun pada kenyataannya seringkali digunakan anak untuk bermain.

Menurut Stephen Carr (1992), tipologi tempat bermain (*playground*) dibagi menjadi beberapa tipe dan karakter yaitu:<sup>3</sup>

A. Tempat bermain (*playground*)

Ruang publik ini berlokasi di lingkungan permukiman, dilengkapi dengan peralatan tradisional seperti papan luncur, bandulan dan fasilitas tempat duduk untuk dewasa, disamping dilengkapi dengan alat permainan untuk kegiatan petualangan.

B. Halaman sekolah (*schoolyard*)

Ruang publik halaman sekolah yang dilengkapi fasilitas untuk pendidikan lingkungan atau ruang untuk melakukan komunikasi.

**Tabel 2.1**  
**Tipologi Tempat Bermain (*playground*)**

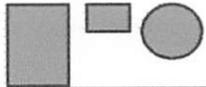
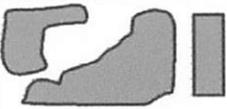
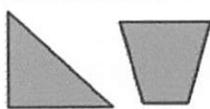
Tipologi	Jenis	Karakteristik
Playground	Playground	Areal bermain anak-anak yang berada di lingkungan hunian, dilengkapi dengan sarana bermain dan bangku taman.
	School yard	Areal bermain yang dibangun sebagai area pengenalan lingkungan atau tempat kegiatan masyarakat.

Sumber : Carr (1992:79-84)

Menurut SNI 03-6968-2003, tempat bermain di ruang terbuka lingkungan rumah susun sederhana, ruang terbuka lingkungan rumah susun adalah setiap macam ruang dan penggunaan ruang di luar bangunan, seperti taman, jalan pedestrian, jalur hijau, tempat bermain, lapangan olahraga dan parkir. Lokasi ruang terbuka berada didalam tatanan lingkungan perumahan dibentuk dan dilengkapi dengan elemen-elemen untuk menampung beragam aktivitas aktif seperti berolahraga, bermain, berjalan-jalan serta aktivitas pasif seperti duduk-duduk, berjemur, beristirahat dan bersantai. Bentuk tempat bermain dipengaruhi oleh karakter bermain lihat tabel 2.2

<sup>3</sup> Darmawan. Edy, Teori dan Kajian Ruang Publik Kota (Semarang : Universitas Diponegoro, 2003), hal 13

**Tabel 2.2**  
**Karakter Tempat bermain Sesuai Dengan Bentuk Lahan**

Sifat / Karakter Bermain	Bentuk Dasar Lahan / Ruang	
Monoton, Terbatas, Kaku,		Geometris/ Teratur
Bebas, Aktif, Fleksibel		Linier/ Tak teratur/Lengkung/Bentuk Alamiah
Aktif, energik, mengarah		Bentuk Meruncing

Sumber : SNI 03-6968-2003

### 2.1.5 Pedoman Kebutuhan Ruang Bermain

Menurut Robin C. Moore (1987) dalam *Play for All Guidelines*, lima kriteria sarana bermain anak pada ruang terbuka, yaitu:

#### A. Aksesibilitas

1. Lokasi yang baik harus mudah diakses oleh sasaran penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak, sebagai sasaran utama penyediaan sarana, harus dapat mencapai lokasi dengan aman.
2. Kriteria lain yang lebih spesifik mengenai aksesibilitas yang disediakan desain setting dan manajemen yaitu:
  - a. Area bermain harus dilokasikan di tempat yang mempunyai potensi kontak yang sangat kecil antara anak dan lalu lintas.
  - b. Jalan masuk ke tempat bermain harus dapat jelas terlihat dari perumahan terdekat dan harus mengarahkan pejalan kaki anak-anak melalui rute yang aman untuk mencapai lokasi.

#### B. Tersedianya tantangan yang aman dan memperhatikan keselamatan

1. Area bermain harus menyediakan *setting* yang penuh dengan tantangan, dengan beragam permainan yang dapat berguna bagi

pertumbuhan fisik anak, keseimbangan dan koordinasi tanpa melakukan sesuatu yang berbahaya.

2. Tantangan yang dimaksud di sini adalah suatu resiko yang dapat disadari oleh anak-anak sehingga anak dapat memutuskan akan mengambil tantangan tersebut atau tidak dengan kesadarannya sendiri.

#### C. Tersedianya variasi permainan

Keberagaman dari jenis permainan yang tersedia pada suatu area bermain dapat memicu timbulnya kreativitas anak.

#### D. Tersedianya tantangan yang sesuai bagi usia anak-anak

Setting tempat bermain harus menyediakan aktivitas dengan rentang tantangan dan level yang meningkat dari keberanian anak segala usia untuk mengambil resiko.

#### E. Fleksibilitas

1. Elemen fisik yang dapat dengan mudah dirubah dan dipindahkan sangat dibutuhkan. Anak berkembang secara kontinyu, jadi mereka membutuhkan perubahan selama mereka belajar dan berkembang.
2. Untuk mengakomodasi kebutuhan akan perubahan tersebut, ruang yang ada juga harus memiliki potensi untuk terjadinya perubahan. Dengan perencanaan yang baik, ruang yang ada dapat “dirubah” secara kontinyu tanpa memerlukan waktu dan biaya tinggi untuk renovasi.

Menurut *Hambleton District Council Supplementary Planning Guidance for Public Outdoor Playing Space, 1995 (dalam Putri, 2008)*, area bermain harus memenuhi syarat yaitu:

- A. Berlokasi di ruang terbuka dengan aksesibilitas tinggi.
- B. Terpisah dari lalu lintas padat dan aksesibel bagi rute pejalan kaki.
- C. Berlokasi di tanah dan ruang yang sesuai atau cocok bagi jenis permainan apapun.
- D. Dapat dilihat dan terjangkau pandangan dari rumah ataupun dari rute pejalan kaki.

- E. Aksesibel dengan adanya jalur pejalan kaki yang lebar dan terbuat dari permukaan tanah yang keras.

Hal senada juga disampaikan oleh Carr et. All (1992) mengatakan bahwa tempat bermain (*playground*) memiliki beberapa karakteristik diantaranya :

- A. Berada di lingkungan permukiman
- B. Umumnya permainan yang dilakukan adalah permainan tradisional
- C. Adanya beberapa fasilitas pendukung

Dalam penelitian yang dilakukan J.F. Bobby Saragih, mengungkap beberapa hal penting dari sebuah tempat bermain anak, untuk menciptakan tempat bermain yang sehat dan aman bagi anak maka hal yang perlu diperhatikan adalah :

- A. Keselamatan menuju dan saat bermain

Beberapa hal yang menjadi ketakutan dari para orang tua umumnya adalah faktor keselamatan, khususnya keselamatan dari kecelakaan kendaraan. Pemenuhan akan unsur keamanan yang dimiliki oleh ruang terbuka, menyebabkan orang tua yakin walaupun tidak dapat mengontrol anaknya secara langsung akibat jarak rumah yang relatif jauh dari ruang terbuka, mereka yakin masyarakat sekitarnya pasti melakukan kontrol terhadap anaknya yang sedang bermain di tempat tersebut. Faktor keselamatan menuju tempat bermain merupakan hal yang utama dari sebuah tempat bermain. Sheridan Barlett (2002), seorang Perencana kota *dalam* Saragih, 2008 menyebutkan bahwa perlu adanya unsur pengamanan dan pengawasan terhadap tempat bermain anak agar anak dapat bermain dengan tenang. Upaya untuk mengantisipasi ketakutan dari para orang tua tersebut adalah melalui perencanaan yang matang dari sebuah tempat bermain, hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh Elizabeth C dan George I, Perencana kota, *dalam* Paul F. Wikilson (1980), yang melakukan penelitian tentang *Outdoor Play in Housing Area* mengatakan bahwa tempat bermain anak sebaiknya mempunyai persyaratan berikut:

1. Kemudahan pencapaian
  - a. Kemudahan pencapaian dari segi fisik. Tempat bermain haruslah dapat di capai dengan mudah dan aman oleh anak.

- b. Kemudahan pencapaian dari segi pandangan. Tempat bermain haruslah terjangkau oleh penglihatan orang tua.
- c. Kemudahan pencapaian dari segi suara. Tempat bermain harus mudah di jangkau oleh suara orang tua pada saat memanggil anak.

## 2. Terhindar dari persinggungan

Tempat bermain harus meminimumkan persinggungan antara orang dan barang.

## B. Zoning

Selain faktor keselamatan, masalah fungsi ruang terbuka yang sangat memungkinkan untuk melakukan beragam kegiatan juga menjadi perhatian anak, banyaknya kegiatan (olahraga, tempat bermain dan kegiatan lain) membuat kebutuhan bermain anak pada ruang tersebut menjadi prioritas yang terakhir. Beragamnya kegiatan pada ruang terbuka membuat anak kehilangan kesempatan bermain. Dampak dari hal tersebut, anak cenderung mencari alternatif tempat lain umumnya mereka bermain di jalur kendaraan, halaman rumah, halaman masjid atau bermain dengan permainan pasif seperti *play station*.

Bila ditinjau dari sisi perencanaan ruang, perlu adanya zoning yang jelas dari sebuah ruang terbuka. Hal ini untuk menghindari kejahatan emosi maupun fisik dari yang kuat kepada yang lemah. Sebagaimana halnya yang terjadi di lapangan, anak-anak juga mengharapkan adanya pemisahan yang jelas di ruang terbuka agar kegiatan bermain anak tidak diganggu oleh usia di atasnya.

## C. Jarak antara tempat bermain dengan rumah tinggal

Faktor jarak menuju ruang terbuka dengan fungsi taman bermain dan tempat olah raga ternyata mempunyai pengaruh yang besar, hal ini tercermin dari anak-anak yang bermain di ruang terbuka umumnya didominasi oleh anak-anak yang tinggal di sekitar ruang terbuka. Rendahnya anak yang tinggal dengan jarak relatif jauh dari ruang terbuka tersebut mengakibatkan mereka memilih untuk bermain di ruang terbuka

dengan fungsi lain (misal: jalur kendaraan, halaman rumah) yang lokasinya dekat dengan rumah.

Hal tersebut sesuai dengan hasil dari penelitian Stichting Ruimte, sebuah pusat pengembangan fasilitas sosial dan budaya bagi anak-anak dan orang dewasa di area permukiman, pada tahun 1974, mengungkapkan fakta bahwa :

2. Anak-anak dibawah umur 6 tahun cenderung bermain pada daerah sekitar rumah dan paling jauh sekitar 100 m dari jarak rumah.
3. Anak yang memiliki umur 6-12 tahun cenderung bermain pada jarak sekitar 300-500 m dari rumah.

#### D. Tekstur

Anita Rui Olds (2000) dalam bukunya *Childs Care Design Giude*, ada baiknya tempat bermain dilengkapi dengan tata lansekap yang baik, yang didalamnya terdapat pohon, tanaman pembatas (diusahakan tanaman yang tidak berbahaya) dan tidak menggunakan material untuk permukaan yang menyebabkan anak mudah untuk cidera.

Sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan Rezanita Ady Putri (2008), terdapat lima kriteria utama yang harus diperhatikan dalam penyediaan sarana bermain anak pada ruang terbuka. Tabel 2.3 berikut akan menjelaskan kelima kriteria tersebut.

**Tabel 2.3**  
**Kriteria Ruang Bermain Anak**  
**Pada Ruang Terbuka**

<b>Kriteria</b>	<b>Syarat</b>
Aksesibilitas	Aksesibilitas fisik Aksesibilitas visual
Keamanan	Berada di lingkungan permukiman
Keselamatan	Terpisah dari lalu lintas Jalur pejalan kaki
Kenyamanan	Tersedia pepohonan dan vegetasi Permukaan tanah yang sesuai Pemisahan aktivitas Kebersihan lingkungan
Kesesuaian fungsi	fungsi ruang

Sumber : Putri, 2008

Rezania Ady Putri (2008) juga mengungkapkan bahwa kualitas tempat bermain yang ada harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Tersedianya alat permainan yang tidak membahayakan keselamatan anak
2. Tidak dipisahkan oleh topografi dan jalan yang menyulitkan anak
3. Tersedianya jalur pejalan kaki yang memadai
4. Memiliki luas ideal untuk menampung berbagai aktivitas permainan anak
5. Tersedianya permainan yang dapat memberikan pengaruh positif bagi perkembangan motorik, sosial, emosi dan kognitif anak
6. Tidak terjadinya penggabungan aktivitas

Menurut Fitra Firmanti (2009), faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, adalah sebagai berikut:<sup>4</sup>

#### A. Ruang

Mengingat adanya keterbatasan luas lahan untuk ruang terbuka di kawasan permukiman padat, maka penyediaan tempat bermain lebih kepada memanfaatkan dan mengoptimalkan lahan yang masih ada atau ruang potensial yang tersedia yaitu penggunaan lapangan olahraga (lapangan sepak bola dan lapangan voli) namun perlu diperhatikan adanya pembagian zona bermain khusus bagi anak mengingat lapangan olahraga tidak hanya digunakan anak-anak tetapi juga orang dewasa

#### B. Aksesibilitas

Tempat bermain berada di lokasi yang dapat diakses dengan berjalan kaki yang disesuaikan dengan kemampuan jarak tempuh/pencapaian bagi anak ke lokasi tempat bermain yaitu < 500 m.

#### C. Keamanan

Tempat bermain yang disediakan lebih baik terhindar dari lalu lintas padat atau tidak berada pada sisi jalan utama atau jalan dengan tingkat lalu lintas tinggi. Namun, apabila lokasi yang tersedia untuk tempat bermain anak

---

<sup>4 4</sup> Firmanti, Fitra. *Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak Di Kelurahan Banyu Urip (Surabaya : Skripsi ITS, 2009)*. hal 124

berada dekat dengan jalan yang memiliki lalu lintas padat, maka dibuat pagar pembatas yang aman.

Tempat bermain yang disediakan minimal dapat dipantau oleh masyarakat yang tinggal di sekitar lokasi tempat bermain. Ini dapat dilakukan dengan disediakan tenaga keamanan dari masyarakat setempat untuk melakukan pengawasan agar anak dapat bermain dengan tenang.

Penyediaan peralatan untuk bermain bervariasi sesuai standar keamanan dan usia anak. Namun juga disesuaikan dengan luas lahan yang tersedia dan terkait dengan jenis permainan yang bisa dilakukan di ruang tersebut.

#### D. Sosial Budaya

Berdasarkan sosial budaya dan tingkat ekonomi masyarakat di kawasan permukiman padat, maka anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat lebih suka bermain di luar rumah dan cenderung jenis permainannya bersifat *physically active* (jenis permainan aktif), sehingga tempat bermain yang akan disediakan harus mampu mewadahi jenis permainan anak tersebut.

Partisipasi masyarakat secara aktif dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu pengaturan/ pengorganisasian untuk mendapatkan lokasi tempat bermain yang ideal berdasarkan usulan masyarakat dan memberdayakan ibu-ibu PKK. Masyarakat juga berperan dalam pemeliharaan dan pengelolaan tempat bermain di kawasan permukiman padat.

#### E. Kelembagaan

Peningkatan komitmen pemerintah dalam upaya pemenuhan kebutuhan anak akan sarana bermain. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk program-program penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dimana program tersebut dijadikan sebagai prioritas dalam pembangunan kota. Perlu SK Walikota untuk peruntukan khusus ruang bermain (lahan bermain) bukan termasuk ruang terbuka hijau di permukiman padat.

Pemerintah secara konsisten mengalokasikan anggaran untuk membantu penyediaan maupun pemeliharaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.

Pemberian insentif sebagai pendorong atau stimultan bagi pihak yang berperan serta dan mendukung penyediaan tempat bermain bagi anak di kawasan permukiman padat. Insentif berupa bebas PBB (pajak).

Menjalin suatu hubungan kemitraan (kerja sama) dengan pihak swasta melalui pengembangan program CSR (Corporate Social Responsibility), dapat juga dengan LSM yang peduli dibidang anak.

## **2.2 Karakteristik Anak**

### **2.2.1 Pengertian Anak**

Menurut Elizabeth Hurlock pada bukunya *Development Psychology*, 1980, masa anak-anak dimulai setelah melewati masa bayi (2 tahun) sampai saat anak matang secara seksual.

Menurut Desmita dalam bukunya *Psikologi Perkembangan* (2005), membagi masa anak-anak menjadi masa anak-anak awal (2-6 tahun) dan masa anak-anak akhir (7-12 tahun), sedangkan Papalia dan Olds (1987), dikutip dari *Psikologi Perkembangan Anak* karangan Reuni Akbar (2001) membagi masa kanak-kanak dalam lima tahap:

- A. Masa Prenatal, yaitu diawali dari masa persepsi sampai masa lahir
- B. Masa Bayi dan Tatih, yaitu saat usia 18 bulan pertama kehidupan (masa bayi) dan di atas 18 bulan sampai dengan tiga tahun (masa tatih)
- C. Masa Kanak-Kanak Pertama, yaitu rentang usia 3-6 tahun
- D. Masa Kanak-Kanak Kedua, yaitu usia 6-12 tahun
- E. Masa Remaja, yaitu rentang usia 12-18 tahun

Karakteristik anak sesuai dengan usia perkembangannya menurut Havighurst kutipan dari Elizabeth B Hurlock adalah sebagai berikut :

- A. Usia 0-6 tahun
  1. Belajar berjalan
  2. Belajar berbicara

3. Belajar mengatur dan mengurangi gerak tubuh yang tidak penting
4. Belajar mengenali perbedaan jenis kelamin dan ciri-ciri
5. Membentuk konsep sederhana tentang realitas sosial dan fisik
6. Melibatkan diri secara emosional dengan orang tua, saudara, dan orang lain
7. Belajar membedakan yang benar dan salah serta mengembangkan nurani

#### B. Usia 6-12 tahun

1. Belajar kemampuan fisik yang diperlukan untuk permainan anak
2. Membentuk sikap tertentu pada diri sendiri sebagai organisme yang tumbuh berkembang
3. Belajar bergaul dengan teman seumur
4. Mengembangkan kemampuan dasar membaca, berhitung dan menulis
5. Mengembangkan nurani moralitas, skala nilai kebebasan pribadi
6. Membentuk sikap terhadap sosial
7. Mengembangkan konsep yang diperlukan sehari-hari

Berdasarkan pengertian dan karakteristik anak yang telah dipaparkan, maka yang dimaksud anak-anak dalam penelitian ini dibatasi dari usia 2-12 tahun. Rentang usia ini mencakup masa anak-anak awal atau masa usia prasekolah (2-6 tahun) sampai masa anak-anak akhir atau masa usia sekolah dasar (6-12 tahun). Pada masa inilah bermain dianggap dapat memberi pengaruh yang penting bagi kehidupan anak dikemudian hari. Oleh karena itu, untuk menunjang kebutuhan mereka akan bermain diperlukan sebuah sarana dan tempat yang memadai untuk bertemu dengan kelompok bermainnya di luar rumah.

#### **2.2.2 Kebutuhan Bermain Bagi Anak**

Menurut Sukawi (2007) secara alamiah, dunia anak adalah dunia belajar dan bermain, bukan dunia bekerja mencari uang. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa bermain merupakan salah satu aspek yang penting dimana memiliki pengaruh yang sangat besar dalam perkembangan psikososial seorang anak. Bermain adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal

masa anak-anak sebab anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah, bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Oleh karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk permainan.

Menurut Elizabeth B. Hurlock, bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Juke Siregar, bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak, yang mendatangkan kesenangan dan tidak mementingkan ujungnya (menang atau kalah).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan semata tanpa memikirkan hasil akhir.

Hughes (1999) seorang ahli perkembangan anak, mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan bermain harus memiliki lima unsur, sebagai berikut:<sup>5</sup>

1. Mempunyai tujuan untuk mendapat kepuasan.
2. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
3. Menyenangkan dan dinikmati (*pleasurable and enjoyable*).
4. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas.
5. Dilakukan secara aktif dan sadar.

Hal yang senada juga dikemukakan oleh Drs. Zulkifli L. dalam bukunya Psikologi Perkembangan (1992). Menurutnya, beberapa faedah permainan adalah:

1. Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat
2. Mampu mengenal kekuatan diri sendiri
3. Berlatih menempa perasaannya
4. Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya
5. Memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan
6. Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku

---

<sup>5</sup> Sukawi, 2009, "Ruang Bermain Untuk Anak", Tabloid Simpang5 : Semarang

Sedemikian pentingnya bermain pada anak, sehingga Pemerintah mengkomodirnya didalam UU Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pada Pasal 11 : Setiap anak berhak beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak sebaya, bermain, berekreasi dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat dan tingkat kecerdaannya demi pengembangan diri. Disamping itu untuk memenuhi hak tersebut, pada Pasal 56 ayat 1 butir d, e dan f, disebutkan bahwa Pemerintah dalam menyelenggarakan pemeliharaan dan perawatan wajib mengupayakan dan membantu anak, agar anak dapat:

- A. bebas berserikat dan berkumpul.
- B. bebas beristirahat, bermain, berkreasi, berekreasi dan berkarya seni budaya.
- C. memperoleh sarana bermain yang memenuhi syarat kesehatan dan keselamatan.

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting dan memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak. Dari beberapa manfaat yang dijelaskan, terlihat bahwa bermain lebih difokuskan pada bermain bersama teman-teman sebaya, bukan bermain seorang diri dengan mainan. Oleh karena itu, anak-anak membutuhkan ruang untuk bermain dengan teman-temannya. Mereka butuh sarana untuk memenuhi kebutuhannya bermain bersama teman sebayanya.

### **2.2.3 Kegiatan Bermain Anak**

Pada hakekatnya, proses belajar pada diri anak adalah proses bermain. Untuk kebanyakan orang dewasa dan anak, permainan merupakan alat pengekspresi jiwa yang paling efisien dan tinggi nilainya karena di dalam permainan terdapat dimensi pengembangan segenap kemampuan di tengah iklim kebebasan. Bermain berbeda dengan bekerja. Tujuan dari bermain terletak di dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. Pada dasarnya bermain berdasarkan aktivitas fisik dan sumber kesenangan dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

## A. Bermain Aktif

Menurut Seto Mulyadi, seorang Psikolog, bermain aktif adalah bentuk permainan yang sumber kegembiraannya berasal dari apa yang dilakukan oleh anak itu sendiri, misalnya seorang anak yang melompat dan berlari, menyusun balok, dan lain-lain. Sementara itu, menurut E. Hurlock (1998), bermain aktif dapat dijabarkan lagi menjadi jenis-jenis bermain yang lebih terperinci.<sup>6</sup>

1. Bermain bebas dan spontan : anak akan bermain sekehendak hatinya selama kegiatan tersebut dirasakan menyenangkan. Dalam bermain bebas ini tidak ada aturan dan ketentuan, sifatnya terutama eksploratif.
2. Bermain peran : anak melalui tingkah laku dan bahasa mengulang ataupun menciptakan situasi sehari-hari yang baru. Ini dikenal dengan permainan pura-pura. Contoh main perang, rumah tangga, dan lain-lain.
3. Melamun : seperti bermain peran, anak mengkhayal situasi-situasi yang pernah dilihatnya ataupun menciptakan situasi-situasi baru, tetapi melamun sifatnya hanya melibatkan kegiatan mental dan tidak melibatkan unsur fisik.
4. Bermain konstruktif : anak menggunakan bahan untuk mencapai kegembiraan dalam bermain. Ini diperoleh karena sesuatu yang dihasilkan atau dibuatnya (misalnya menyusun balok-balok, puzzle, lilin, dsb).
5. Bermain musik : akan merupakan bermain aktif jika anak menyanyi, memainkan alat atau berdansa dengan iringan musik.
6. Mengumpulkan : dalam bermain ini anak tidak bermotivasi mengumpulkan sesuatu kemudian mempergunakannya, melainkan lebih karena kegembiraan yang diperoleh dalam proses pengumpulan itu sendiri. Contoh mengkoleksi prangko.

---

<sup>6</sup> Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak Jilid I* (Jakarta : Erlangga, 1998), hal.327

7. Permainan dan olah raga : jenis bermain ini ditandai dengan adanya aturan yang disetujui dan persyaratan yang harus diikuti oleh pemainnya. Contoh : bermain bola.

#### B. Bermain Pasif

Bermain pasif disebut juga hiburan adalah bentuk permainan yang tidak menuntut anak melakukan suatu kegiatan yang menonjol. Anak melakukan kegiatan dengan sedikit menggunakan aktifitas fisik dan sumber rasa senangnya diperoleh dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain. Beberapa jenis permainan pasif adalah membaca, melihat komik, menonton film, pertunjukan, mendengarkan radio, mendengarkan musik.

Selain itu, ada beberapa macam permainan anak yaitu sebagai berikut (Ahmadi dalam Fitra, 2009) :<sup>7</sup>

1. Permainan Fungsi (permainan gerak), seperti meloncat-loncat, naik dan turun tangga, berlari-larian, serta bermain tali.
2. Permainan Fiksi, seperti menjadikan kursi sebagai kuda, main sekolah-sekolahan, perang-perangan dan lain-lain.
3. Permainan Reseptif atau Apresiatif, seperti mendengarkan cerita atau dongeng, melihat gambar, melihat orang melukis dan lain-lain.
4. Permainan Membentuk (konstruksi), seperti membuat kue dari tanah liat, membuat gunung pasir, membuat kapal-kapalan dari kertas dan lain-lain.
5. Permainan Prestasi, seperti sepak bola, bola voli, tennis meja, maupun bola basket.

Penggolongan jenis permainan juga digolongkan pada permainan diluar ruang (*out door play*) dan di dalam ruang (*in door play*). *Out door play* lebih banyak menuntut gerakan tubuh dan lebih dekat dengan lingkungan alamiah, misalnya perosotan, ayunan, kasti dan lain-lain. Sementara itu, *in door play* selain dilakukan di dalam ruang juga tidak membutuhkan terlalu banyak gerakan-gerakan tubuh misalnya bermain musik, membaca, dan lain-lain.

---

<sup>7</sup> Firmanti, Fitra. Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak Di Kelurahan Banyu Urip (Surabaya : Skripsi ITS, 2009). hal 44

### 2.3 Kawasan Permukiman Padat

Definisi permukiman padat sering dicampuradukkan dengan pengertian permukiman kumuh. Oleh karena itu perlu dijelaskan dahulu perbedaan umum dari keduanya agar tidak membingungkan.

Permukiman padat adalah permukiman dengan tingkat kepadatan penduduk dan bangunan yang sangat tinggi sehingga mengarah pada ketidakmampuan daya dukung lahan, yakni kemampuan lingkungan untuk menunjang kehidupan manusia secara berkelanjutan. Ciri-ciri permukiman padat adalah terdapat gang-gang sempit, tidak ada pembatas antar bangunan, tidak ada halaman rumah dan tingkat intensitas bangunan lebih besar dibandingkan dengan luas lahan yang tersedia.<sup>8</sup>

Sedangkan permukiman kumuh adalah permukiman tidak layak huni atau dapat membahayakan kehidupan penghuni karena keadaan keamanan dan kesehatan memprihatinkan. Ciri-ciri permukiman kumuh adalah kenyamanan tidak memadai, lingkungan lingkungan kotor, kualitas bangunan rendah, serta sarana dan prasarana tidak memenuhi syarat.<sup>9</sup>

Karakteristik permukiman padat menurut Sinulingga (2005) antara lain:

- a. Penduduknya sangat padat antara 250-400 jiwa/ha
- b. Jalan-jalan sempit tidak dapat dilalui oleh kendaraan roda empat, karena sempitnya, kadang-kadang jalan ini sudah tersembunyi dibalik atap-atap rumah yang telah bersinggungan satu sama lain. Disamping sempit, jalan-jalan ini juga sering sekali belum dikeraskan, hanya berupa jalan tanah.
- c. Fasilitas drainase sangat tidak memadai, dan biasanya terdapat jalan-jalan tanpa drainase, sehingga apabila hujan kawasan ini dengan mudah akan tergenang air.
- d. Fasilitas penyediaan air bersih sangat minim, memanfaatkan air sumur dangkal, air hujan, atau membeli secara kalengan.
- e. Tata bangunan sangat tidak teratur dan bangunan-bangunan pada umumnya tidak permanen.

---

<sup>8</sup> Kamus Tata Ruang, 2007, Departemen Pekerjaan Umum

<sup>9</sup> Ibid

- f. Pemilikan hak terhadap lahan sering tidak legal, artinya status tanahnya masih merupakan tanah negara dan para pemilik tidak memiliki status apa-apa.

Kondisi permukiman padat menurut Departemen Kimpraswil (2004) terdiri dari :

- a. Kondisi bangunan terdiri dari bahan bangunan awet atau tidak, jenis bangunan, permanen atau non permanen.
- b. Kondisi lantai tersusun dari keramik, plester atau tanah.
- c. Kondisi ventilasi ada atau tidak
- d. Kepadatan bangunan; 30-50% (rendah), 60-80% (sedang) dan 90-100% (tinggi)
- e. Pembagian ruang, antara ruang bersama dengan ruang pribadi
- f. Kepadatan hunian; < 7,2 m<sup>2</sup>/jiwa (tinggi), 7,2-12 m<sup>2</sup>/jiwa (sedang), 12 m<sup>2</sup>/jiwa (rendah).

Berdasarkan SNI 03-1733-2004, Pemerintah telah membuat standar kepadatan penduduk berdasarkan kategori rendah, sedang, tinggi, hingga kepadatan sangat padat. Bila mengacu pada standar tersebut, terlihat bahwa klasifikasi tingkat kepadatan penduduk adalah sebagai berikut

- a. Kepadatan rendah : < 150 jiwa/ha
- b. Kepadatan sedang : 151-200 jiwa/ha
- c. Kepadatan tinggi : 201-400 jiwa/ha
- d. Kepadatan sangat padat : >400 jiwa/ha

#### **2.4 Beberapa Pengertian dan Unsur Ruang Terbuka**

Pada anak sub bab ini akan dijelaskan beberapa hal mengenai pengertian, fungsi dan peranan, serta pengelompokan ruang terbuka. Penjabarannya adalah sebagai berikut :

### 2.4.1 Definisi Ruang Terbuka

Menurut Eko dan Djoko (2005), ruang terbuka adalah ruang yang direncanakan karena kebutuhan akan tempat-tempat pertemuan dan aktivitas bersama di udara terbuka.<sup>10</sup>

Menurut Hakim (2003), ruang terbuka (open space) merupakan ruang terbuka yang selalu terletak di luar massa bangunan yang dapat dimanfaatkan dan dipergunakan oleh setiap orang serta memberikan kesempatan untuk melakukan bermacam-macam kegiatan. Yang dimaksud dengan ruang terbuka antara lain jalan, pedestrian, taman lingkungan, plaza, lapangan olahraga, taman kota dan taman rekreasi.

Pengertian ruang terbuka tidak terlepas dari pengertian tentang ruang, menurut filosof Immanuel Kant, ruang bukanlah sesuatu yang objektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia. Sedangkan menurut Plato, ruang adalah suatu kerangka atau wadah dimana objek dan kejadian tertentu berada. Sedangkan kata terbuka sendiri berarti tidak mempunyai penutup, sehingga bisa terjadi intervensi sesuatu dari luar terhadapnya, seperti air hujan dan terik matahari. Dengan demikian ruang terbuka merupakan suatu wadah yang menampung aktivitas manusia dalam suatu lingkungan yang tidak mempunyai penutup dalam bentuk fisik.<sup>11</sup>

Menurut Kamus Tata Ruang, ruang terbuka adalah ruang dalam kota/wilayah yang lebih luas, baik dalam bentuk area/kawasan maupun dalam bentuk memanjang/jalur. Penggunaannya lebih bersifat terbuka yang pada dasarnya tanpa bangunan, terdiri atas ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka dapat dirumuskan ruang terbuka adalah suatu tempat diluar massa bangunan yang dapat digunakan untuk menampung kegiatan manusia dalam suatu lingkungan.

---

<sup>10</sup> Budihardjo. E., et. al., Kota Berkelanjutan (Bandung : PT. Alumni, 2005), hal 89

<sup>11</sup> Ibid, hal 90

### 2.4.2 Fungsi dan Peran Ruang Terbuka

Pada dasarnya fungsi ruang terbuka dapat dibedakan menjadi dua fungsi utama yaitu:<sup>12</sup>

#### A. Fungsi Umum

1. tempat bermain dan berolahraga;
2. tempat bersantai;
3. tempat komunikasi sosial
4. tempat peralihan dan menunggu;
5. tempat untuk mendapatkan udara segar;
6. sarana penghubung satu tempat dengan tempat lainnya;
7. pembatas diantara massa bangunan;

#### B. Fungsi Ekologis

1. penyegaran udara;
2. menyerap air hujan;
3. pengendalian banjir;
4. memelihara ekosistem tertentu;
5. pelembut arsitektur bangunan.

Pada saat ini jenis-jenis ruang terbuka sangat beragam dan masing-masing jenis ruang tersebut menggambarkan bentuk-bentuk aktivitas manusia yang semakin beragam pula. Adapun beberapa manfaat ruang terbuka antara lain adalah sebagai berikut:<sup>13</sup>

- A. Ruang terbuka merupakan simpul dan sarana komunikasi. Ruang terbuka merupakan pengingat sosial untuk menciptakan interaksi antara kelompok masyarakat sebagai tempat berkumpul sehari-hari dalam kesempatan khusus. Semua ruang terbuka di dalam kota menyampaikan pesan secara simbolis atau persuasif. Obyek-obyek dalam ruang terbuka secara simbolis mengkomunikasikan nilai budaya memeberikan lebih banyak manfaat kepada masyarakat.

---

<sup>12</sup> Ibid, hal 91

<sup>13</sup> Hutaaruk, Tona, dalam skripsi Rafdhillah, 2008, Perancangan Ruang Publik, Malang: Skripsi ITN, hal. 26

- B. Ruang terbuka dapat melayani kebutuhan sosial masyarakat kota dan memberikan pengetahuan kepada pengunjungnya. Pada umumnya ruang terbuka dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai tempat bersantai, bermain, berjalan-jalan, dan membaca.
- C. Komponen fisik dalam ruang terbuka dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan meningkatkan kualitas lingkungan kota. Taman dalam bentuk aslinya berfungsi sebagai paru-paru kota dan memberikan udara segar dan sinar matahari yang cukup untuk menciptakan suasana santai serta bebas sebagai penawar tekanan fisik dan psikologi kehidupan kota.

#### 2.4.3 Pengelompokan Ruang Terbuka

Menurut jenis kegiatannya, ruang terbuka terbagi atas dua jenis yaitu ruang terbuka aktif dan ruang terbuka pasif.<sup>14</sup>

- A. Ruang terbuka aktif, adalah ruang terbuka yang mengandung unsur-unsur kegiatan didalamnya antara lain, bermain, olahraga, upacara, dan berjalan-jalan. Ruang terbuka ini dapat berupa plaza, lapangan olahraga, tempat bermain anak dan remaja, penghijauan tepi sungai sebagai tempat rekreasi.
- B. Ruang terbuka pasif, adalah ruang terbuka yang didalamnya tidak mengandung unsur-unsur kegiatan manusia misalnya adalah ruang sebagai jarak terhadap rel kereta api.

Ruang terbuka ditinjau dari segi bentuk, menurut Rob Krier bentuk ruang terbuka secara garis besar dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu ruang terbuka berbentuk memanjang dan ruang terbuka berbentuk mencuat :

- A. Ruang terbuka bentuk memanjang pada umumnya hanya mempunyai batas-batas pada sisi-sisinya, misalkan bentuk ruang terbuka jalan, bentuk ruang terbuka sungai.
- B. Ruang terbuka bentuk mencuat pada umumnya mempunyai batas disekelilingnya, misalkan bentuk ruang terbuka lapangan, bundaran dan lain-lain.

---

<sup>14</sup> Budihardjo. E., et. al., Kota Berkelanjutan (Bandung : PT. Alumni, 2005), hal 119

Berdasarkan sifatnya ada dua jenis ruang terbuka, yakni ruang terbuka lingkungan dan ruang terbuka bangunan :

- A. Ruang terbuka lingkungan adalah ruang terbuka yang terdapat pada suatu lingkungan dan sifatnya umum.
- B. Ruang terbuka bangunan adalah ruang terbuka yang dibatasi oleh dinding bangunan dan lantai halaman bangunan. Ruang terbuka ini dapat bersifat umum atau pribadi sesuai dengan fungsi bangunannya.

Menurut Menteri Pekerjaan umum, ruang terbuka terdiri dari dua jenis yaitu ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau :<sup>15</sup>

- A. Ruang terbuka hijau (RTH) adalah area memanjang/jalur dan/atau mengelompok, yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh secara alamiah maupun yang sengaja ditanam. RTH alami berupa hutan, kawasan lindung dan taman-taman nasional serta RTH non alami atau binaan seperti taman, jalur hijau daerah sempadan, pemakaman dan jalur-jalur hijau jalan.
- B. Ruang terbuka non hijau (RTNH) adalah rruang yang secara fisik bukan berbentuk bangunan gedung dan tidak dominan ditumbuhi tanaman ataupun permukaan berpori, dapat berupa perkerasan, badan air ataupun kondisi tertentu lainnya (misalnya badan lumpur, pasir, gurun, cadas, kapur, dan lain sebagainya). RTNH terdiri dari plasa, parker, lapangan olahraga, tempat bermain dan rekreasi, pembatas, serta koridor.

Menurut Stephen Carr (1992), ruang terbuka dapat dibedakan menjadi beberapa tipe dengan berbagai jenis penggunaannya. Berikut tabel 2.4 merupakan tipologi dan jenis ruang terbuka tersebut :<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 05/Prt/M/2008

<sup>16</sup> Darmawan. Edy, Teori dan Kajian Ruang Publik Kota (Semarang : Universitas Diponegoro, 2003), hal 13

**Tabel 2.4**  
**Tipologi dan Jenis Ruang Terbuka**

<b>Tipologi</b>	<b>Jenis</b>	<b>Karakteristik</b>
Publik Park	Central Park	Ruang-ruang terbuka yang dibangun dan dikelola oleh pemerintah, merupakan bagian dari zona ruang terbuka dalam sistem perkotaan dan pada umumnya terletak di pusat kota
	Taman Kota	Ruang-ruang hijau yang berlokasi di daerah pusat kota, dapat berupa taman tradisional, histori atau taman yang sengaja dibangun untuk penghijauan kota
	Common Park	Areal hijau yang luas dimanfaatkan sebagai tempat rekreasi, dibangun di lingkungan hunian, dikelola oleh pemerintah, merupakan bagian dari zona ruang terbuka dalam sistem perkotaan atau sebagai bagian dari pengembangan hunian baru.
	Taman Lingkungan	Umumnya taman lingkungan dilengkapi dengan fasilitas olahraga, fasilitas bermain dan lain-lain
	Taman Kantung	Taman-taman berukuran kecil yang memanfaatkan ruang-ruang disela-sela bangunan.
Plaza/Square	Central square	Ruang terbuka yang dirancang secara formal, berdekatan dengan bangunan-bangunan pemerintah.
	Corporate Plaza	Ruang terbuka yang dibangun sebagai bagian dari pembangunan
	Memorial	Kompleks perkantoran atau komersial umumnya berada di pusat kota atau di kawasan perkantoran baru di daerah pinggiran dibangun dan dikelola oleh pemilik gedung. Ruang publik yang dibangun untuk member penghormatan kepada para pahlawan atau untuk memperingati event bersejarah.
Market (Pasar)	Pasar	Ruang terbuka, Jalan atau Parkir yang digunakan sebagai pasar tradisional, umumnya hanya bersifat temporer.
Street (jalan)	Jalur Pejalan (sidewalk)	Bagian dari sistem transportasi perkotaan untuk moda berjalan
	Pedestrian mall	Jalan yang diutamakan untuk lalu lintas perjalanan dan tertutup bagi lalu lintas kendaraan bermotor, berlokasi di daerah pusat kota, umumnya dilengkapi dengan bangku pohon.
	Transit Mall	Pengembangan area-area transit konvensional seperti terminal, halte untuk dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas pendukung.
	Traffic-restricted street	Jalan yang digunakan sebagai ruang terbuka public dimana lalu lintas kendaraan dibatasi dan jalur-jalur pejalan diperlebar dan dilengkapi dengan bangku dan pohon peneduh.
	Town trails	Pemanfaatan ruang-ruang terbuka dan jalan yang ada sebagai penghubung bagian-bagian perkotaan

Bersambung

Lanjutan tabel 2.4

Tipologi	Jenis	Karakteristik
Playground	Playground	Areal bermain anak-anak yang berada di lingkungan hunian, dilengkapi dengan sarana bermain dan bangku taman.
	School yard	Areal bermain yang dibangun sebagai area pengenalan lingkungan atau tempat kegiatan masyarakat.
Community open space	Community garden/park	Ruang-ruang dilingkungan hunian yang didesain, dibangun dan dikelola oleh penghuni setempat, umumnya dibangun dilahan milik pribadi atau menggunakan lahan kosong yang tak digunakan, dilengkapi dengan taman dan taman bermain.
Greenway	Interconnected recreational and natural areas	Area rekreasi alam terbuka, dihubungkan oleh jalur pejalan/sepeda.
Found/ neighbourhood	Found space/everyday open space	Ruang-ruang disudut jalan, tepi bangunan atau lahan kosong, yang dapat diakses oleh publik.
Waterfront	Waterfront, harbor, beaches, riverfronts, pier, lakefront	Ruang terbuka sepanjang tepian air di dalam area perkotaan dan diperuntukan bagi publik.

Sumber : Edy Darmawan, Undip

## 2.5 Teori Figure/Ground

Teori figure/ground dipahami sebagai pola perkotaan dengan hubungan antara bentuk yang dibangun (*building mass*) dan ruang terbuka (*open space*). Analisis figure/ground adalah alat yang sangat baik untuk<sup>17</sup>

- A. mengidentifikasi sebuah tekstur dan pola-pola sebuah tata ruang perkotaan,
- B. mengidentifikasi masalah keteraturan massa/ruang perkotaan.

Kelemahan analisis figure/ground muncul dari dua segi

- A. perhatiannya hanya mengarah pada gagasan-gagasan ruang perkotaan yang dua dimensi saja
- B. perhatiannya sering dianggap terlalu statis

Ruang terbuka adalah fenomena yang sudah lama dikenal sejak zaman kuno. Ruang terbuka (*open space*) harus dibedakan dalam dua aspek yaitu

- A. *open space* dalam lingkungan gaya arsitektur, adalah sesuatu yang spesifik dan subjektif.

<sup>17</sup> Zahnd. Markus, Perancangan Kota Secara Terpadu, (Yogyakarta : PT.Kanisius, 2006), hal. 70

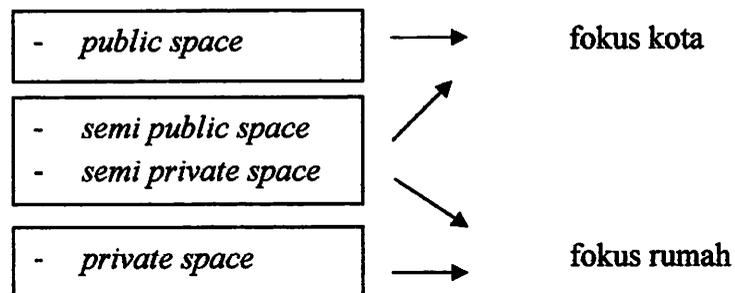
B. *open space* dalam lingkungan ilmu arsitektur, dirumuskan secara umum dan lebih objektif.

*Open space* perlu dibahas secara objektif dan umum dengan memperhatikan tiga prinsip berikut ini<sup>18</sup>

Prinsip 1 : *open space* adalah ruang terbuka yang lebih berarti daripada sesuatu yang kosong saja

Prinsip 2 : *open space* dibentuk secara organis atau teknis oleh benda-benda yang membatasinya

Prinsip 3 : *open space* dapat dibagi dalam tiga aspek yang fungsional, sebagai berikut :



Harmen van de Wal memberikan suatu penjelasan yang menarik mengenai arti ruang terbuka di Indonesia. Menurut van de Wal, Kota-kota Asia adalah kota yang bermacam-macam bentuknya dengan tingkat variasi arsitektural yang tinggi. Dalam kota semacam itu tidak ada pandangan terhadap *urban space* yang dilihat sebagai ruang yang kekosongannya dapat dibentuk. Ruang terbuka hanya dilihat sebagai sesuatu yang kosong dan tidak dibentuk, akibatnya *open space* menurut pengertian orang Eropa jarang dibentuk di kota Indonesia. Adapun komentar untuk pandangan tersebut antara lain

- A. secara prinsip, ruang kota yang terbuka dibutuhkan serta digunakan dalam setiap kota di dunia ini, walaupun pendekatan terhadapnya dapat berbeda.
- B. kebanyakan konsep *open space* di Eropa dilihat sebagai pendekatan aktif (ruang sebagai tujuan pembentuk massa), sedangkan konsep *open*

<sup>18</sup> Ibid., hal.74

*space* di Asia dilihat sebagai pendekatan pasif (ruang sebagai akibat pembentukan massa).

- C. dalam sikap aktif tersebut, kualitas *open space* sering dinilai secara visual dengan penyusunannya yang bersifat teknis dan dianggap modern. Pada sikap pasif, kualitas *open space* dilihat dari segi social yang disusun secara organis.
- D. Pendekatan konsep *open space* yang berasal dari dunia Barat tidak bisa dan tidak perlu diterapkan secara langsung pada dunia Timur dan sebaliknya.

Figure adalah istilah untuk massa yang dibangun (biasanya dalam gambar ditunjukkan dengan warna hitam) dan ground adalah istilah untuk semua ruang di luar massa itu (biasanya ditunjukkan dengan warna putih).

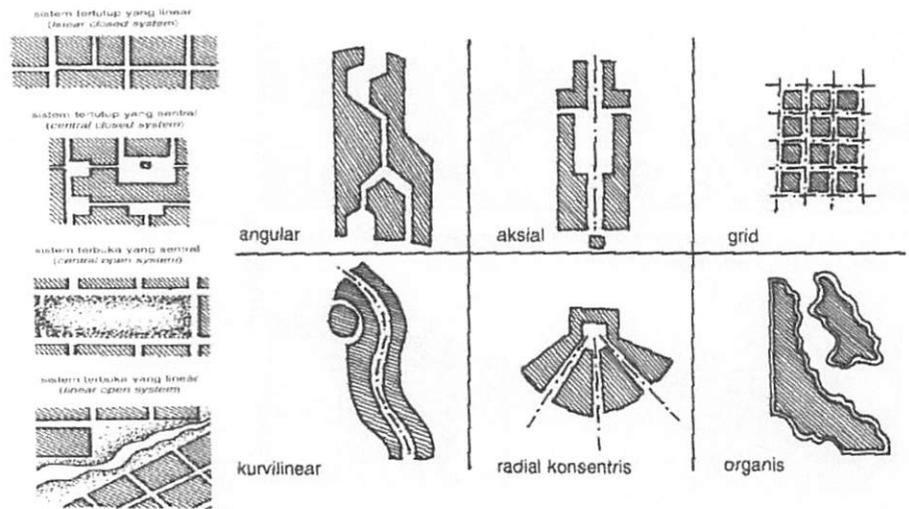
Sistem hubungan dalam tekstur figure/ground mengenal dua kelompok elemen antara lain

- A. Solid (figure), merupakan blok-blok dari massa bangunan terdiri dari tiga elemen dasar, yaitu blok tunggal, blok yang mendefinisi sisi, dan blok medan.
- B. Void (ground), merupakan ruang luar yang terbentuk diantara blok-blok tersebut. Empat elemen dasar yang bersifat void (ruang), yakni sistem tertutup yang linear, sistem tertutup yang sentral, sistem terbuka yang linear, dan sistem terbuka yang sentral. Gambar 2.1

Elemen-elemen solid/void tidak boleh dilihat terpisah satu dengan yang lain, karena secara bersama-sama membentuk unit-unit perkotaan yang sering menunjukkan sebuah tekstur perkotaan didalam dimensi yang lebih besar. ada enam pola kawasan kota secara tekstural, yaitu grid, angular, kurvilinear, radial, konsentris, radial, dan organis. Gambar 2.2



Gambar 2.1 Tiga Elemen Solid Dan Empat Elemen Void



Gambar 2.2 Pola tekstur kota secara diagramatis

## 2.6 Studi Kasus Terkait Ruang Bermain Anak

Pada sub bab ini akan menampilkan studi kasus terkait dengan ruang bermain di berbagai kota yang ada di Indonesia untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut :

### 2.6.1 Ruang Terbuka Hijau Kota Bogor

Studi terkait dengan ruang bermain anak dapat dilihat dalam artikel “Bebaskan Permukiman Padat Untuk Ruang Terbuka Hijau”.<sup>19</sup> Dalam surat kabar tanggal 13 Agustus 2007, dijabarkan bahwa Pemerintah mempunyai peranan penting dalam penyediaan fasilitas umum bagi penduduknya. Upaya yang dilakukan oleh Walikota Bogor H Diani Budiarto, adalah memperluas ruang terbuka hijau yang didalamnya ada taman bermain anak-anak, dengan membebaskan lahan 1000 m<sup>2</sup> di setiap pemukiman penduduk yang padat di Kota Bogor. Karena kondisi lahan di Kota Bogor sudah tidak memungkinkan, untuk memperluas ruang terbuka hijau perlu membebaskan lahan di setiap pemukiman penduduk yang padat. Penduduk Kota Bogor yang menempati pemukiman padat,

<sup>19</sup> Pemerintah Kota Bogor, *Bebaskan Pemukiman Padat Untuk Ruang Terbuka*, Bogor: 13 Agustus 2007. dalam [www.kotabogor.go.id](http://www.kotabogor.go.id)

lahannya bisa dibebaskan dan mereka dipindahkan ke Rusunawa (Rumah Susun Sewa) yang sedang dibangun di Perumahan Menteng Asri Bogor. Dengan demikian, kedepannya di setiap pemukiman padat, lahannya bisa dibebaskan 1000 m<sup>2</sup> untuk dijadikan ruang terbuka hijau dimana salah satu didalamnya ada taman untuk bermain untuk anak-anak.



Gambar 2.3 Bentuk ruang bermain di Rumah Susun

### 2.6.2 Ruang Bermain Pada Kawasan Perumahan di Jakarta

Kebutuhan akan perumahan ini disediakan oleh Pemerintah melalui pihak swasta atau yang lebih dikenal dengan pengembang (developer). Saat ini, semakin banyak pengembang yang menyediakan jasanya dalam memenuhi kebutuhan akan perumahan tersebut. Dalam pelaksanaannya, para pengembang lebih mementingkan sisi komersial dari setiap pembangunan di lokasinya. Rata-rata ruang bermain anak Indonesia adalah 2.000m<sup>2</sup>/anak, hampir menyamai anak-anak di Tokyo, lebih rendah dari kebanyakan anak-anak di negara-negara berkembang di asia lainnya, dan sangat kecil jika dibandingkan dengan anak-anak dari negara barat (sekitar 10.000 m<sup>2</sup>/anak).<sup>20</sup>

Rendahnya kualitas dan kuantitas lingkungan bermain anak, yang mana dalam jangka panjang dapat memberikan dampak negatif bagi pertumbuhan anak. Oleh sebab itu aspek-aspek sosial dan fisik pertumbuhan kota adalah penting untuk diperhatikan dalam perkembangan dan pembangunan kota, agar upaya untuk meningkatkan kualitas lingkungan bermain anak dapat dicapai. Semua anak-anak

<sup>20</sup> Prawesthi, Ashri. Kondisi Lingkungan Bermain Anak. Jakarta : Semiloka, 2004. dalam [www.kotalayakanak.org](http://www.kotalayakanak.org)

di mana pun di seluruh penjuru dunia pasti mencita-citakan tempat bermain yang layak. Seperti dalam suatu penelitian di sekolah dasar di Berkeley, Amerika Serikat. Seorang putri berusia delapan tahun, mengisi kuesioner mengenai rencana pembangunan halaman sekolahnya. Bunyinya: "Saya sangat membenci halaman sekolah yang penuh dengan garis, lantainya kasar dan bisa melukai, juga yang terbuat dari aspal. Dan halaman sekolah yang saya inginkan harus ada tangga berjajar, pohon-pohon, rumput, burung, kolam ikan dan taman bunga." (*Wilkinson: 1980*).

### **2.6.3 Ruang Bermain Anak di Perumahan Rumah Sederhana**

Anak yang tinggal pada Perumahan Rumah Sederhana lebih mengenal jenis permainan aktif, sebagian besar anak yang tinggal di tempat tersebut berasal dari orang tua yang memiliki tingkat ekonomi menengah kebawah, hal ini menyebabkan kecil kemungkinan bagi mereka untuk hidup dalam kemewahan, bila dikaitkan dengan jenis permainan, maka sangat jarang mereka bermain dengan menggunakan teknologi atau melakukan permainan pada tempat tempat yang membayar (mis: Timezone, Ancol, dll), sehingga hal yang cenderung dilakukan oleh para anak-anak adalah melakukan jenis permainan aktif yang tidak membutuhkan biaya banyak (misalnya : bola kaki, sepeda, dll).

Sebagai ciri lain dari permainan aktif adalah membutuhkan jumlah pemain yang banyak, hal inilah yang menyebabkan mereka bisa mengenal satu dengan lainnya. Hal ini mendukung hasil dari penelitian Merina Burhan (1999) bahwa anak yang berasal dari golongan menengah bawah cenderung bermain dengan teman berbeda usia dalam kelompok yang lebih besar (kebanyakan tetangga), berbeda dengan anak yang berasal dari golongan menengah keatas yang cenderung bermain dengan teman sebaya dalam kelompok kecil (umumnya teman sekolah).

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa anak yang tinggal di perumahan Rumah Sederhana juga mengenal adanya kelompok, baik itu kelompok yang dominan maupun tidak. Kelompok tersebut lebih dikenal dengan nama teman bermain. Kenyataan yang ada ternyata teman bermain mempunyai

hubungan dengan pilihan tempat bermain, kelompok teman bermain yang dominan akan menguasai tempat-tempat strategis, umumnya di ruang terbuka, sementara kelompok yang tidak dominan umumnya menguasai daerah-daerah lain yang tidak strategis (jalanan, halaman depan rumah). Oleh sebab itu sebaiknya tempat bermain tersebut tidak dibuat dalam satu tempat tertentu, hal ini bertujuan untuk menghindari adanya kelompok yang mendominasi ruang tersebut.

Desain tempat bermain di perumahan rumah sederhana sebaiknya memenuhi syarat antara lain dapat dilihat dari berbagai sisi sehingga terjamin keamanannya (Visual Accessibility) dan dapat dijangkau dengan mudah dan terjamin keselamatannya dari gangguan kendaraan (Physical Accessibility). Sementara itu dalam kaitannya dengan perilaku bermain anak di Perumahan Sederhana maka diperlukan juga adanya dimensi yang cukup dan finishing yang membantu kenyamanan (comfortibility) serta pemisahan zona yang jelas antar jenis permainan anak dan pemisahan tempat kegiatan lainnya (dissocation activity).

## **2.7 Landasan Penelitian**

Berdasarkan tinjauan pustaka, maka pendekatan yang dilakukan dalam penelitian akan mengambil beberapa definisi dan teori yang digunakan. Hal tersebut berguna untuk mempermudah penelitian yang dilakukan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa definisi yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan dan memperjelas suatu keadaan yang menjadi fenomena penelitian di lapangan. Adapun beberapa definisi yang digunakan akan dijabarkan sebagai berikut:

### **A. Definisi Penyediaan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, penyediaan adalah proses, cara, perbuatan menyediakan. Dalam penelitian ini, penyediaan ruang bermain anak adalah proses menyediakan ruang bermain anak dengan mengatur ruang yang sudah ada atau ruang yang sudah digunakan untuk kegiatan bermain pada kawasan permukiman padat.

## **B. Definisi Ruang Bermain**

Menurut C.B. Herman Edyanto *dalam* Putri (2008), yang dimaksud dengan ruang bermain adalah areal yang ditunjuk secara resmi yang disediakan untuk kegiatan bermain anak-anak dengan partisipasi aktif dan berada di luar rumah, dengan waktu penggunaan tak terbatas, tanpa dipungut biaya serta berada di dalam lingkungan permukiman.

## **C. Definisi Anak**

Menurut Desmita dalam bukunya Psikologi Perkembangan (2005), membagi masa anak-anak menjadi masa anak-anak awal (2-5 tahun) dan masa anak-anak akhir (6-12 tahun).

## **D. Jenis Permainan**

Menurut Seto Mulyadi, bermain aktif adalah bentuk permainan yang sumber kegembiraannya berasal dari apa yang dilakukan oleh anak itu sendiri, misalnya seorang anak yang melompat dan berlari, menyusun balok, dan lain-lain. Sedangkan bermain pasif disebut juga hiburan adalah bentuk permainan yang tidak menuntut anak melakukan suatu kegiatan yang menonjol. Anak melakukan kegiatan dengan sedikit menggunakan aktifitas fisik dan sumber rasa senangnya diperoleh dari aktivitas yang dilakukan melalui media.

## **E. Definisi Ruang Terbuka**

Menurut Hakim (2003), ruang terbuka (*open space*) merupakan ruang terbuka yang selalu terletak di luar massa bangunan yang dapat dimanfaatkan dan dipergunakan oleh setiap orang serta memberikan kesempatan untuk melakukan bermacam-macam kegiatan

## **F. Definisi Kawasan Permukiman Padat**

Permukiman padat adalah permukiman dengan tingkat kepadatan penduduk dan bangunan yang sangat tinggi sehingga mengarah pada ketidakmampuan daya dukung lahan, yakni kemampuan lingkungan untuk menunjang kehidupan manusia secara berkelanjutan. Ciri-ciri permukiman padat adalah terdapat gang-gang sempit, tidak ada pembatas antar bangunan, tidak ada halaman rumah dan tingkat intensitas bangunan lebih besar dibandingkan dengan luas lahan yang tersedia.

## 2.8 Variabel Penelitian

Variabel merupakan sesuatu yang dapat diamati di lokasi studi yang diterapkan secara empiris (fakta) dan dapat diukur. Berdasarkan beberapa teori dan studi kasus yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan teori penyediaan ruang bermain anak, dapat dilihat pada tabel 2.6. Selanjutnya dari rumusan teori ini, kemudian dirumuskan kriteria ruang bermain anak terdiri dari lima kriteria yang harus diperhatikan dalam penyediaan ruang bermain anak yaitu keamanan, aksesibilitas, lokasi, zona, dan jenis permainan. Adapun syarat-syarat dari masing-masing kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel 2.7. Sedangkan rumusan variabel penelitian dapat dilihat pada tabel 2.8

**Tabel 2.7**  
**Kriteria Ruang Bermain Anak**  
**Kelurahan Penanggungan**

No	Kriteria	Syarat
1	Keamanan	Lalu lintas rendah Material permukaan aman
2	Aksesibilitas	Jarak < 500 m dari rumah Jalur pejalan kaki Aksesibilitas visual
3	Lokasi	Kesesuaian fungsi Di lingkungan permukiman
4	Zona	Zona kegiatan bermain Zona bersantai Zona vegetasi
5	Jenis Permainan	Ketersediaan fasilitas

Sumber : Hasil rumusan teori

**Tabel 2.6**  
**Rumusan Teori Penyediaan Ruang Bermain Anak**

Variabel	Teori						Sub Variabel
	Robin C. Moore	Hambleton	Stephen Carr	Bobby Saragih	Rezania A. Putri	Fitra Firmanti	
Keamanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• menyediakan <i>setting</i> yang penuh dengan tantangan, dengan beragam permainan tanpa melakukan sesuatu yang berbahaya</li> <li>• mempunyai potensi kontak yang sangat kecil antara anak dan lalu lintas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terpisah dari lalu lintas padat</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• tidak menggunakan material permukaan yang menyebabkan anak mudah cedera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tersedianya alat permainan yang tidak membahayakan keselamatan anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tempat bermain sebisa mungkin terhindar dari lalu lintas yang ramai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lalu lintas rendah</li> <li>• Material permukaan aman</li> </ul>
Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mudah diakses oleh anak-anak dengan aman.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• adanya jalur pejalan kaki yang lebar dan terbuat dari permukaan tanah yang keras</li> <li>• Dapat dilihat dan terjangkau pandangan dari rumah ataupun dari rute pejalan kaki.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak yang umur &lt;6 tahun bermain sekitar 100 m dari jarak rumah.</li> <li>• Anak yang memiliki umur 6-12 tahun cenderung bermain pada jarak sekitar 300-500 m dari rumah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tersedianya jalur pejalan kaki yang memadai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jarak pencapaian ke tempat bermain yang mudah</li> <li>• Kemudahan pencapaian dari segi fisik</li> <li>• Kemudahan pencapaian dari segi pandangan</li> <li>• Kemudahan pencapaian dari segi suara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jarak &lt; 500 m</li> <li>• Keberadaan jalur pejalan kaki</li> <li>• Aksesibilitas visual</li> </ul>

Variabel	Teori						Sub Variabel
	Robin C. Moore	Hambleton	Stephen Carr	Bobby Saragih	Rezania A. Putri	Fitra Firmanti	
Lokasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• berada di lingkungan perumahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berlokasi di ruang terbuka</li> <li>• Berlokasi di tanah dan ruang yang sesuai atau cocok bagi jenis permainan apapun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada di lingkungan permukiman</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak dipisahkan oleh topografi dan jalan yang menyulitkan anak</li> <li>• Memiliki luas ideal untuk menampung berbagai aktivitas permainan anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Idealnya berupa ruang terbuka sehingga membutuhkan lahan kosong</li> <li>• luas ruang tergantung jumlah pemakai, jenis bermain anak dan ketersediaan luas lahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan perumahan</li> <li>• Merupakan ruang terbuka</li> </ul>
Zona			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adanya beberapa fasilitas pendukung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• perlu ada pembatasan tempat bermain anak sesuai dengan kategori usia</li> <li>• terdapat tanaman pembatas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak terjadinya penggabungan aktivitas</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zona kegiatan bermain</li> <li>• Zona bersantai</li> <li>• Zona vegetasi sebagai pembatas</li> </ul>
Jenis Permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keberagaman jenis permainan dan menyediakan aktivitas dengan level tantangan yang meningkat</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan yang dilakukan adalah permainan tradisional</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat permainan sesuai usia anak</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketersediaan fasilitas bermain</li> </ul>

Sumber : Hasil Rumusan Teori

**Tabel 2.8**  
**Rumusan Variabel Penelitian**

<b>Sasaran</b>	<b>Teori</b>	<b>Variabel</b>	<b>Variabel Amatan</b>	<b>Data</b>	<b>Sumber</b>	<b>Survei</b>	<b>Analisa</b>	<b>Output</b>
1. Identifikasi karakteristik anak dalam kegiatan bermain	Menurut Elizabeth, masa usia sekolah dasar (6-12 th) merupakan masa aktif bermain	1. Usia 6 – 12 tahun 2. Jenis permainan 3. Waktu bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sekolah dasar</li> <li>• Aktif, pasif</li> <li>• pulang sekolah, libur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jumlah anak usia 6-12</li> <li>• Jenis permainan</li> <li>• Waktu bermain</li> </ul>	Kantor Kelurahan Observasi	Sekunder Primer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisa karakter anak</li> </ul>	Karakteristik anak dalam bermain
2. Identifikasi kawasan permukiman padat	Kawasan permukiman padat adalah	1. Kondisi bangunan 2. Kondisi lingkungan 3. Intensitas bangunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis atap, Jenis dinding, Jenis lantai, Ventilasi</li> <li>• Drainase, Halaman rumah, Vegetasi, Jarak antar bangunan</li> <li>• KDB, KLB, TB, GSB</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peta lokasi</li> <li>• Kondisi bangunan</li> <li>• Kondisi lingkungan</li> <li>• Intensitas bangunan</li> </ul>	Observasi	Primer	Analisa kawasan permukiman padat	Kondisi permukiman padat
3. Identifikasi ruang bermain anak pada permukiman padat	Menurut Hakim, ruang terbuka merupakan ruang yang terletak di luar massa bangunan dapat dipergunakan setiap orang untuk melakukan kegiatan.	Ruang terbuka Lokasi 1. berdasarkan kegiatan <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktif</li> <li>• pasif</li> </ul> 2. berdasarkan bentuk <ul style="list-style-type: none"> <li>• memanjang</li> <li>• mencuat</li> </ul> 3. berdasarkan tipologi 4. Berdasarkan jenis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• lapangan</li> <li>• bantaran sungai</li> <li>• jalan</li> <li>• lapangan</li> <li>• taman</li> <li>• playground</li> <li>• RTH, RTNH</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peta lokasi</li> <li>• Luasan</li> <li>• Jenis kegiatan pemanfaatan</li> </ul>	Observasi	Primer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisa identifikasi ruang terbuka</li> </ul>	Ruang terbuka yang dapat digunakan untuk tempat bermain pada permukiman padat

Sasaran	Teori	Variabel	Variabel Amatan	Data	Sumber	Survei	Analisa	Output
	Tempat bermain adalah suatu bentuk ruang terbuka nonhijau yang disediakan untuk kegiatan bermain anak-anak beserta perlengkapannya, dengan waktu penggunaan tak terbatas, tanpa dipungut biaya dan berada di lingkungan permukiman.	<b>Lokasi</b> 1. berdasarkan kepemilikan <ul style="list-style-type: none"> <li>• privat</li> <li>• publik</li> <li>• semipublik</li> </ul> 2. berdasarkan lokasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• ruang terprogram</li> <li>• ruang tak terprogram</li> </ul> 3. berdasarkan tipologi <ul style="list-style-type: none"> <li>• playground</li> <li>• halaman sekolah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• teras rumah</li> <li>• ruang terbuka</li> <li>• lahan kosong</li> <li>• halaman sekolah</li> <li>• taman</li> <li>• playground</li> <li>• lahan kosong</li> <li>• lapangan</li> <li>• jalan/gang</li> <li>• bantaran sungai</li> <li>• playground</li> <li>• halaman sekolah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peta lokasi</li> <li>• Luasan</li> <li>• Peta bentuk ruang</li> </ul>	Observasi	Primer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisa identifikasi ruang bermain</li> </ul>	Karakteristik ruang bermain pada permukiman padat
4. Menentukan karakter ruang bermain anak pada permukiman padat			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisa karakter anak dalam bermain</li> <li>• Analisa identifikasi ruang terbuka</li> <li>• Analisa identifikasi ruang bermain eksisting</li> <li>• Karakter bentuk ruang berdasarkan jenis permainan</li> <li>• Waktu bermain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peta lokasi ruang bermain</li> <li>• Data bentuk ruang berdasarkan jenis permainan</li> <li>• Waktu bermain</li> </ul>	Observasi	Primer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisa ruang bermain yang sesuai</li> <li>• Analisa ruang bermain tak sesuai</li> </ul>	Ruang bermain yang digunakan anak pada kawasan permukiman padat

<b>Sasaran</b>	<b>Teori</b>	<b>Variabel</b>	<b>Variabel Amatan</b>	<b>Data</b>	<b>Sumber</b>	<b>Survei</b>	<b>Analisa</b>	<b>Output</b>
5. Menentukan penyediaan ruang bermain anak pada permukiman padat			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisa ruang bermain yang sesuai</li> <li>• Analisa ruang bermain tak sesuai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peta lokasi ruang bermain</li> <li>• Kebutuhan bermain</li> </ul>	Observasi	Primer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyediaan ruang bermain sesuai</li> <li>• Penyediaan ruang bermain tak sesuai</li> </ul>	Penyediaan ruang bermain pada permukiman padat

Sumber : Hasil Rumusan

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Bab ini akan menjelaskan mengenai metode yang akan digunakan dalam penelitian “Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat”. Metode penelitian disusun untuk proses pembahasan studi yang dilakukan lebih terstruktur dan terarah. Hal-hal yang akan dibahas meliputi metode pengumpulan data, metode analisa, dan tahapan penelitian.

#### **3.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan salah satu prosedur untuk memperoleh data yang dibutuhkan pada suatu penelitian. Metode pengumpulan data terdiri dari teknik survey primer dan survey sekunder. Metode pengumpulan data tersebut antara lain :

##### **A. Survey Primer**

Survey primer merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan langsung ke lapangan atau objek studi. Dalam pengumpulan data primer dilakukan dengan tiga pendekatan, yaitu observasi, wawancara, dan pemetaan :

##### **1. Observasi**

Teknik observasi dipakai untuk mendeskripsikan suatu kejadian, walaupun tidak selalu menjawab pertanyaan mengapa kejadian tersebut terjadi. perolehan data melalui observasi dilakukan mahasiswa sendiri sebagai peneliti. Observasi yang dilakukan dengan melihat langsung karakteristik lokasi penelitian dan kegiatan bermain anak. Adapun tahapan observasi dilakukan dengan cara :

- a. Mempersiapkan peta landuse dan menginterpretasikan lokasi ruang terbuka pada kawasan permukiman padat
- b. Pengamatan langsung lokasi ruang terbuka sekaligus ruang bermain pada kawasan permukiman padat

- c. Mengukur luasan masing-masing ruang bermain
- d. Mengambil dokumentasi berupa foto keberadaan ruang terbuka dan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat
- e. Mencatat karakteristik ruang terbuka, ruang bermain, dan kegiatan bermain anak seperti pola pergerakan kegiatan bermain anak, ciri khas ruang beserta kondisinya, jenis permainan anak, waktu bermain dan sebagainya

Untuk kebutuhan data yang diobservasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1

**Tabel 3.1**  
**Kebutuhan Data Observasi Ruang Bermain Anak**  
**Pada Kawasan Permukiman Padat**

No	Data	Bentuk Data		
		Foto	Peta	Uraian
1	Ruang Terbuka			
	• Lokasi	-	v	-
	• Luas	-	-	v
	• Kondisi	v	-	v
2	Ruang Bermain			
	• Lokasi	-	v	-
	• Luas	-	-	v
	• Kondisi	v		v
3	Pola pergerakan kegiatan bermain	-	v	v
4	Jenis permainan	-	-	v
5	Waktu bermain	-	-	v

Sumber : Hasil Rumusan

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat atau opini narasumber secara lebih luas, atau secara khusus untuk menggali kemungkinan jawaban tertentu terkait mengapa dan bagaimana suatu kejadian terjadi. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terbuka dan mendalam (*indepth interview*). Metode wawancara lebih diprioritaskan karena agar lebih mengetahui secara detail kebutuhan ruang bermain anak. Teknik pengambilan sampel untuk narasumber wawancara dengan teknik snowball sampling. Dimana snowball sampling ini adalah termasuk dalam teknik non-probability sampling (sampel dengan probabilitas

yang tidak sama). Snowball sampling adalah cara yang efektif untuk membangun kerangka pengambilan sampel yang mendalam, dalam populasi yang relatif kecil, yang masing-masing orang cenderung melakukan hubungan satu dan lainnya.

Teknik Bola Salju ini pada dasarnya merupakan adalah melakukan pemilihan beberapa objek penelitian atau pemberi informasi yang mungkin dapat memberikan informasi mengenai fenomena atau kondisi yang sedang terjadi disesuaikan dengan jenis penelitian yang diambil. Jumlah pemberi informasi yang diperlukan pun tidak dapat ditentukan terlebih dahulu, karena dapat berkembang selama proses penelitian berlangsung. Apabila informasi yang diinginkan telah tercapai maka pencarian informasi dihentikan. Informasi yang ingin diperoleh dengan menggunakan teknik analisa ini adalah penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat Kelurahan Penanggungan.

Pertama kali yang dilakukan dalam mencari informasi adalah penentuan informan kunci sebagai sumber data awal. Informan kunci dapat merupakan hasil pengamatan atau seseorang yang sedikitnya memiliki kriteria :

- a. Sangat memahami mengenai kondisi wilayah atau karakteristik penelitian yang ditawarkan oleh peneliti, dalam hal ini adalah seseorang yang tahu tentang ruang bermain anak pada lokasi penelitian, seperti aparat pemerintah (petugas kelurahan) dan kepala RW.
- b. Anak-anak yang bermain dan orang tua pada lokasi penelitian, yang terlibat langsung dalam kegiatan bermain anak.

Wawancara ditujukan kepada tiga jenis narasumber yaitu

- a. Anak-anak, dengan materi wawancara pada jenis permainan, lokasi ruang bermain, waktu bermain, dan permasalahan dalam kegiatan bermain.
- b. Orang tua, dengan materi terfokus pada permasalahan dalam menunjang kegiatan bermain anak.

- c. Aparat pemerintah, dengan materi kebutuhan ruang bermain dan penyediaannya.

Adapun data yang dicari melalui wawancara dapat dilihat pada tabel 3.2

**Tabel 3.2**  
**Kebutuhan Data Wawancara Ruang Bermain Anak**  
**Pada Kawasan Permukiman Padat**

No	Data	Bentuk Data		
		Foto	Peta	Uraian
1	Anak-Anak			
	• Lokasi ruang bermain	-	v	-
	• Jenis permainan	v	-	v
	• Durasi waktu bermain	-	-	v
2	Orang Tua			
	• Arah pergerakan bermain anak	-	v	v
	• Permasalahan dalam bermain	-	-	v
	• Lokasi ruang bermain	-	v	-
3	Aparat Pemerintah			
	• Fasilitas ruang bermain eksisting	-	v	v
	• Upaya penyediaan ruang bermain pada kawasan permukiman padat	-	-	v

Sumber : Hasil Rumusan

## B. Survey Sekunder

Survey sekunder adalah metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data-data penunjang dari suatu instansi. Adapun data yang dibutuhkan antara lain

1. Peta penggunaan lahan (*land use*) Kelurahan Penanggung Kecamatan Klojen di instansi Dinas Pekerjaan Umum Kota Malang.
2. Karakteristik penduduk, seperti jumlah anak pada kawasan permukiman padat. Dimana instansi yang akan dituju adalah Kantor Kelurahan.
3. Lokasi kegiatan bermain anak pada kawasan permukiman padat, dengan tujuan instansi adalah Kantor Kelurahan.

## 3.2 Metode Analisa

Metode analisa merupakan cara yang digunakan untuk menganalisis data yang telah diperoleh untuk mencapai tujuan penelitian. Analisis digunakan untuk memberikan pemahaman yang luas akan suatu konsep yang akan dijalankan, juga

membantu dalam memberikan pilihan terbaik. Adapun metode analisa yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### 1. Metode Pemetaan

Untuk menganalisa lokasi ruang terbuka dan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat menggunakan analisa pemetaan. Analisa pemetaan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan pemetaan perilaku (behavior mapping) dimana menekankan pada tiga aspek utama yaitu sketsa dari area atau setting fisik, karakteristik kegiatan bermain dan durasi waktu bermain. Dalam pemetaan perilaku terdapat dua cara pemetaan yaitu place-centered mapping dan person-centered mapping.

Teknik place-centered mapping digunakan untuk mengetahui bagaimana anak memanfaatkan, menggunakan, dan mengakomodasi kegiatan bermain dalam situasi waktu dan tempat tertentu. Teknik person-centered mapping menekankan pada pergerakan manusia dalam periode tertentu. Teknik ini akan berkaitan dengan tidak hanya satu lokasi, akan tetapi beberapa lokasi. Dalam hal ini analisa dilakukan terhadap arah pergerakan anak dalam aktivitas bermain. Dalam penerapan dua teknik analisa tersebut terdapat aspek waktu yang menentukan kegiatan dan setting fisik yang berbeda. Oleh karena itu, dilakukan analisa terhadap kegiatan dan setting fisik yang terjadi pada suatu kurun waktu tertentu.

#### 2. Skala Thurstone dan Metode Interval

Dengan skala ini ruang bermain akan dikaji untuk menentukan kesesuaian ruang bermain anak. Kesesuaian ini berdasarkan kriteria rumusan kriteria ruang bermain anak. Dari seluruh variabel yang ada kemudian dikroscek pada ruang bermain eksisting, apakah variabel tersebut tersedia atau tak tersedia.

Skala ini mempunyai nilai interval yang sama, sehingga sering disebut sebagai equal appearing interval. Data yang dihasilkan dari pengukuran berskala nominal, yaitu skala yang tingkat pengukurannya paling rendah. Dikatakan paling rendah karena dengan skala ini obyek penelitian hanya

dapat dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang sama, sedangkan obyek yang mempunyai ciri-ciri berbeda dikelompokkan pada yang lain.

Metode interval diperlukan untuk tindak lanjut dari skala Thurstone, dimana interval digunakan untuk mengelompokkan hasil akumulasi skala thurstone, yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas sesuai dan kelas tak sesuai.

Dalam analisa menggunakan metode ini, akan dilakukan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

- a. Pencocokan ruang terbuka yang ada di lokasi penelitian dengan variabel yang ditentukan, dengan alternatif pilihan ya ( $\surd$ ) atau tidak (x).
- b. Mengakumulasi kategori yang tergolong dalam variabel amatan (nilai).
- c. Dari jumlah akumulasi (nilai) tersebut kemudian nilai dipilah menurut interval kategori. Mana skore yang termasuk dalam kategori ruang terbuka yang sesuai untuk ruang bermain atau ruang terbuka yang tidak sesuai untuk ruang bermain anak. Rumus Pembagian Interval Kategori :

$$\text{Interval Kelas} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\Sigma \text{Kelas}}$$

### 3. Analisa Deskriptif Kualitatif

Analisa deskriptif kualitatif didasarkan pada suatu penguraian sebab akibat, dimana dalam analisis ini didasarkan pada teori-teori terhadap kondisi eksisting yang didapati di lokasi studi. Data dari penelitian kualitatif terdiri dari deskripsi yang rinci tentang situasi, interaksi, peristiwa, orang dan perilaku yang teramati.

Selanjutnya, untuk lebih jelas mengenai bentuk analisa data yang didapatkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.3

**Tabel 3.3**  
**Analisa Penyediaan Ruang Bermain Anak**  
**Pada Kawasan Permukiman Padat**

No	Data	Analisa
1	Karakteristik anak - jumlah anak usia 6-12 tahun - jenis permainan - waktu bermain	- Analisa anak pada kawasan permukiman padat
2	Kondisi Permukiman Padat - Kondisi bangunan - Kondisi lingkungan - Intensitas bangunan	- Analisa kawasan permukiman padat
3	Ruang terbuka - Berdasarkan kegiatan aktif - Berdasarkan bentuk - Berdasarkan tipologi Ruang bermain - Berdasarkan kepemilikan - Berdasarkan lokasi - Berdasarkan tipologi	- Analisa identifikasi ruang terbuka  - Analisa identifikasi ruang bermain
4	Penyediaan Ruang Bermain Anak - Arahkan ruang bermain sesuai kriteria - Arahkan ruang bermain tak sesuai kriteria	- Analisa penyediaan ruang bermain pada kawasan permukiman padat

Sumber : Hasil Rumusan

### 3.3 Tahapan Penelitian

Tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah :

#### 1. Perumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah minimnya ruang bermain anak di kawasan permukiman padat karena pada kawasan tersebut memiliki kepadatan penduduk dan bangunan yang tinggi sehingga anak-anak bermain di tempat yang sebenarnya tidak ditujukan sebagai tempat bermain anak seperti jalan lingkungan, gang-gang, tanpa memikirkan resiko maupun bahaya yang mungkin timbul. Dari penjabaran masalah tersebut kemudian ditentukan batasan-batasan atau ruang lingkup pembahasan yang meliputi ruang lingkup lokasi serta ruang lingkup materi.

#### 2. Studi literatur

Kegiatan studi literatur ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi penelitian, yaitu berupa teori dan konsep,

penerapan studi kasus, contoh, dan hal-hal lain yang relevan. Sumber literatur dapat berupa jurnal, makalah penelitian, buku, internet, artikel, atau sumber literatur lainnya. Berdasarkan hasil studi literatur kemudian akan diperoleh landasan teori mengenai variabel penelitian yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat dan kemudian *dicross-check* dengan kondisi di lokasi studi.

### 3. Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian, data memiliki peranan yang sangat penting sebab data merupakan suatu input yang sangat penting dalam alur proses suatu penelitian. Kelengkapan dan keakuratan data akan sangat mempengaruhi proses analisa dan hasil penelitian. Dalam pengumpulan data harus memperhatikan metode pengumpulan data yang digunakan. Selain itu, kebutuhan data juga harus disesuaikan dengan proses analisis dan variabel yang digunakan dalam penelitian.

### 4. Analisa

Analisa merupakan cara yang digunakan untuk menganalisis data yang telah diperoleh untuk mencapai tujuan penelitian. Analisa yang dilakukan adalah analisa pemetaan dan analisa deskriptif kualitatif ditujukan untuk mengetahui karakteristik ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat.

### 5. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah tahapan terakhir dalam penelitian ini, yaitu menentukan jawaban atas rumusan permasalahan yang ditentukan pada awal penelitian berdasarkan hasil dari proses analisa yang telah dilakukan. Dalam proses penarikan kesimpulan ini, diharapkan dapat tercapai tujuan akhir penelitian, yaitu penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat Kelurahan Penanggungan Kecamatan Klojen Kota Malang.

## **BAB IV**

### **GAMBARAN LOKASI PENELITIAN**

Kelurahan Penanggungan berada sebelah utara Kecamatan Klojen dengan luas wilayah 78.240 m<sup>2</sup> atau 7,824 Ha. Kelurahan Penanggungan terdiri dari 8 (delapan) RW. Untuk ruang lingkup lokasi penelitian hanya dilakukan pada dua RW saja yaitu RW V dan RW VI. Karena pada lokasi tersebut memiliki jumlah anak yang lebih banyak dibandingkan RW lainnya, serta fungsi kawasan didominasi oleh kawasan permukiman. Secara administrasi, lokasi penelitian berbatasan dengan:

- Sebelah utara : Sungai Brantas
- Sebelah selatan : Jalan Veteran
- Sebelah Timur : RW III dan RW IV Kelurahan Penanggungan
- Sebelah Barat : Kelurahan Ketawang Gede

Untuk memudahkan dalam menyajikan data, analisa dan penarikan kesimpulan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat dijelaskan dengan zona I untuk RW V dan zona II untuk RW VI. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Peta 4.1 Lokasi penelitian ruang bermain anak

Kelurahan Penanggungan merupakan salah satu kelurahan yang memiliki tingkat kepadatan penduduk dan tingkat intensitas bangunan yang tinggi. Hal ini ditunjukkan dari jumlah kepadatan penduduk sebesar 213 jiwa/Ha dan dominasi kawasan terbangun sebagai kawasan permukiman yang padat. Kawasan permukiman padat adalah kawasan yang memiliki tingkat intensitas bangunan lebih besar dibandingkan luas lahan yang tersedia. Lokasi penelitian pada RW V dan RW VI merupakan kawasan permukiman padat yang juga disebut dengan perkampungan.

Lokasi penelitian zona I memiliki luas 8,58 Ha yang secara topografi terletak di kelereng > 30 % memiliki luas kawasan terbangun seluas 7,54 Ha dan luas kawasan tak terbangun seluas 1,04 Ha. Kawasan terbangun ini didominasi oleh kawasan permukiman (perkampungan) dan untuk kawasan tak

terbangun didominasi oleh jalan/gang. Pada zona I ini dilalui oleh aliran sungai Brantas.

Sedangkan lokasi penelitian zona II seluas 14,04 Ha secara topografi berada pada kelerengan 0-3 %, memiliki luas kawasan terbangun seluas 11,79 Ha dan luas kawasan tak terbangun seluas 2,25 Ha. Kawasan terbangun pada zona II ini terdiri dari kawasan permukiman berupa perumahan dan perkampungan. Sedangkan untuk kawasan tak terbangun didominasi oleh jalan/gang.

Penggunaan lahan pada zona I terdiri dari kawasan permukiman padat (perkampungan), kawasan perdagangan dan jasa, serta makam. Sedangkan penggunaan lahan zona II terdiri dari kawasan permukiman padat (perkampungan), kawasan perumahan, kawasan pendidikan, kawasan perdagangan dan jasa, serta kawasan peribadatan.

Kawasan permukiman pada lokasi penelitian baik pada zona I maupun zona II merupakan daerah perkampungan yang memiliki kondisi rumah yang sangat berdekatan dan kurang tertata, berada di gang-gang sempit, tidak ada pembatas antar bangunan, bahkan tidak mempunyai halaman. Jalan lingkungan yang menghubungkan satu RT dengan RT lainnya rata-rata memiliki lebar 1-2 meter, sedangkan gang yang menghubungkan antar rumah rata-rata memiliki lebar  $\pm 1$  meter.

Kawasan tak terbangun pada lokasi studi berupa makam, tanah kosong, lapangan, dan bantaran Sungai Brantas. Adanya keterbatasan dalam ketersediaan lahan terbuka tersebut berpengaruh juga terhadap tidak tersedianya ruang bermain anak seperti taman bermain anak (playground) sehingga menyebabkan anak-anak bermain di tempat yang sebenarnya tidak ditujukan sebagai tempat bermain yaitu gang-gang yang berukuran  $\pm 2$  m dan bantaran sungai. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.1 dan gambar 4.2

Gambar 4.1 Lokasi Penelitian

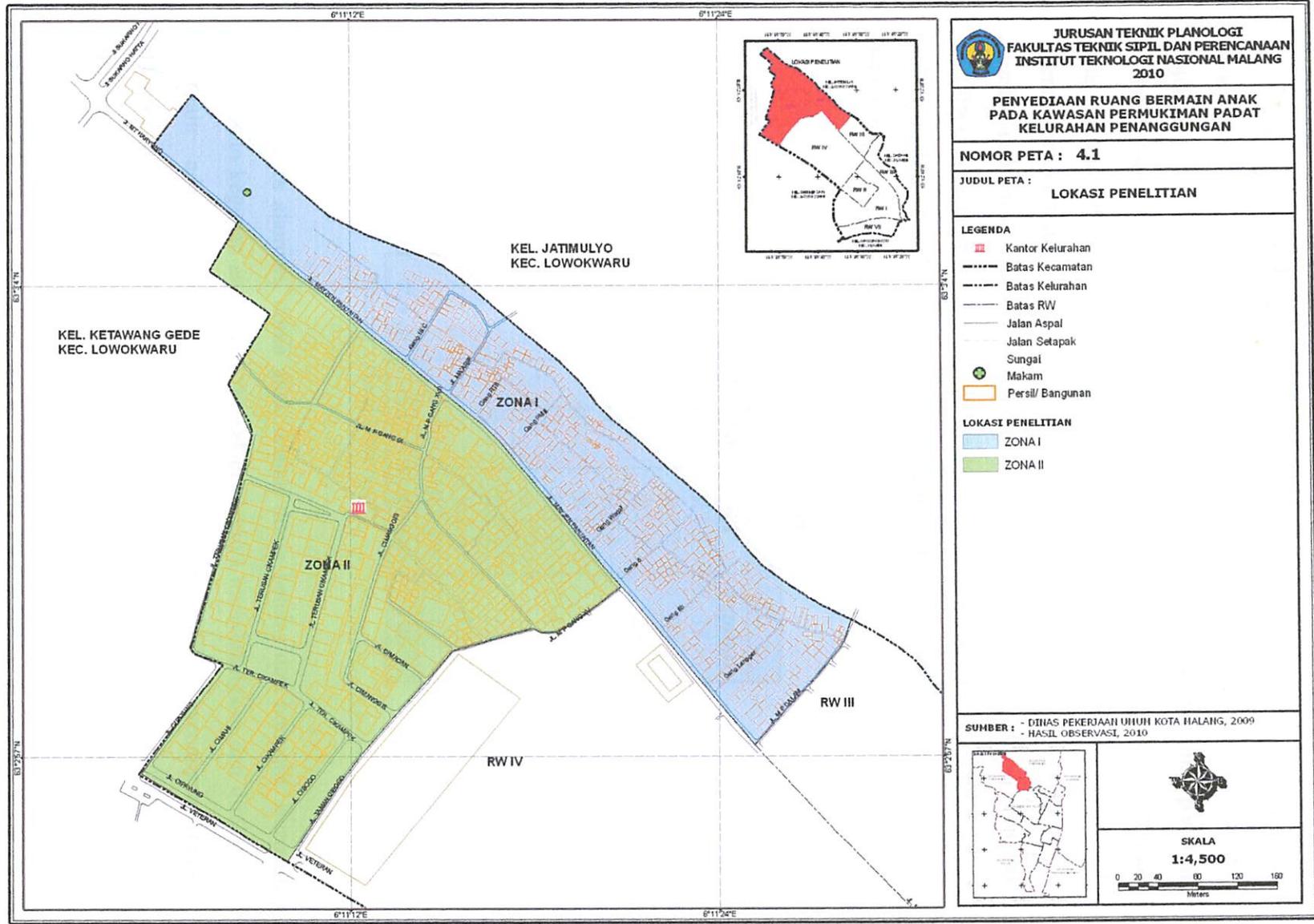


Sumber : Google Earth, tanggal pencitraan 25 Oktober 2009, ketinggian 1,52 km

Gambar 4.2 Kondisi Permukiman Padat



Sumber : Hasil Observasi, 18 November 2010



#### 4.1 Karakteristik Anak Pada Kawasan Permukiman Padat

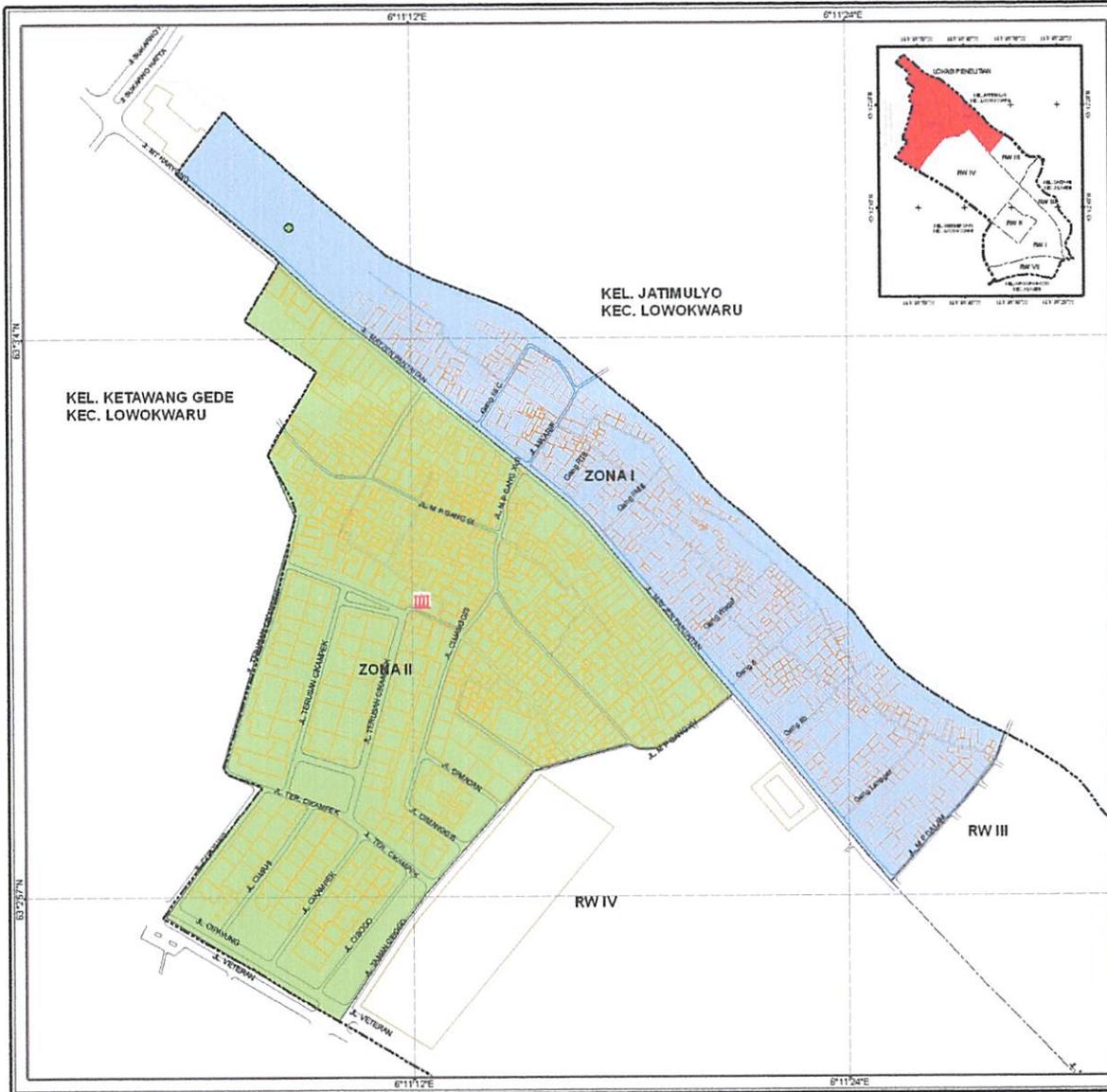
Anak-anak terbagi menjadi dua masa anak-anak yaitu masa anak-anak awal (2-5 tahun) dan masa anak-anak akhir (6-12 tahun). Adapun yang menjadi objek penelitian konsep ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat ini adalah kelompok anak-anak akhir (6-12 tahun), yang juga merupakan anak-anak usia sekolah dasar (SD). Hal ini dikarenakan pada usia ini, anak-anak membutuhkan ruang yang lebih luas untuk menunjang kegiatan bermainnya. Jumlah anak-anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) pada lokasi penelitian sebanyak 343 jiwa, dimana jumlah anak RW V sebanyak 147 jiwa dan jumlah anak RW VI sebanyak 196 jiwa. Untuk lebih jelasnya, jumlah anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) dapat dilihat pada tabel 4.1 dan peta 4.2

**Tabel 4.1 Jumlah Anak  
Tahun 2009**

ZONA I		ZONA II	
RT	Jumlah	RT	Jumlah
RT 1	30	RT 1	38
RT 2	11	RT 2	20
RT 3	12	RT 3	23
RT 4	11	RT 4	25
RT 5	40	RT 5	13
RT 6	12	RT 6	12
RT 7	31	RT 7	11
-	-	RT 8	33
-	-	RT 9	10
-	-	RT 10	11
<b>Total</b>	<b>147</b>	<b>Total</b>	<b>196</b>

Sumber : Hasil Observasi

Secara alamiah, dunia anak adalah dunia belajar dan bermain. Bermain merupakan kegiatan anak yang dirasakan olehnya menyenangkan dan dinikmati. Bermain adalah suatu kegiatan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
 2010

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK  
 PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT  
 KELURAHAN PENANGGUNGAN**

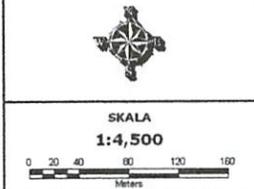
**NOMOR PETA : 4.1**

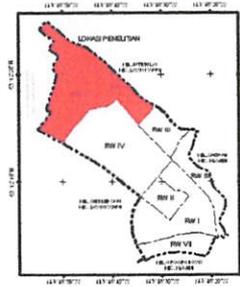
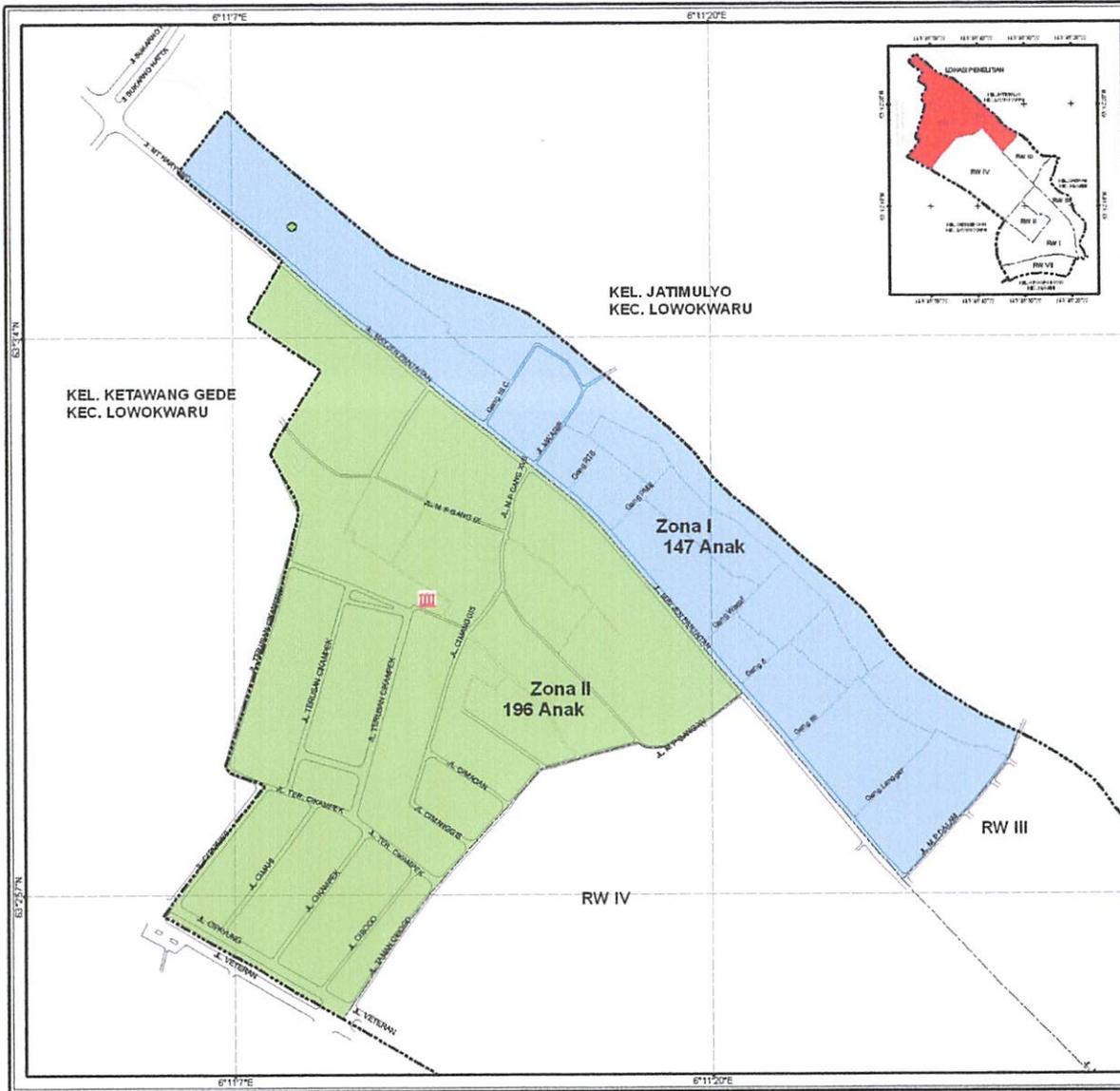
**JUDUL PETA : LOKASI PENELITIAN**

- LEGENDA**
- Kantor Kelurahan
  - Batas Kecamatan
  - Batas Kelurahan
  - Batas RW
  - Jalan Aspal
  - Jalan Setapak
  - Sungai
  - Makam
  - Persil/ Bangunan

- LOKASI PENELITIAN**
- ZONA I
  - ZONA II

**SUMBER :** - DINAS PEKERJAAN UHUK KOTA HALANG, 2009  
 - HASIL OBSERVASI, 2010





**JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
**2010**

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK**  
**PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT**  
**KELURAHAN PENANGGUNGAN**

**NOMOR PETA : 4.2**

**JUDUL PETA :**  
**ANAK USIA 6 - 12 TAHUN**

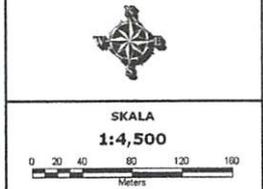
**LEGENDA**

- Kantor Kelurahan
- Batas Kecamatan
- Batas Kelurahan
- Batas RW
- Jalan Aspal
- Jalan Setapak
- Sungai
- Makam

**KETERANGAN**

- Zona I
- Zona II

**SUNBER :** - DIHAS PEKERJAAN UHUIH KOTA HALANG, 2009  
 - HASIL OBSERVASI, 2010



Kegiatan bermain yang dimainkan di Kelurahan Penanggungan tergolong jenis permainan aktif. Bermain aktif adalah bentuk permainan yang sumber kegembiraannya berasal dari apa yang dilakukan oleh anak itu sendiri. Kegiatan bermain aktif pada lokasi penelitian antara lain bermain bola, bersepeda, layang-layang, berlari, bermain boneka, petak umpet, dan berenang. Untuk kegiatan bermain aktif, anak-anak bermain di luar ruang (outdoor play).

Gambar 4.3 Anak dan Kegiatan Bermainnya



Anak-Anak Bermain di Sungai

Berenang di Sungai

Sumber : Hasil Observasi, 21 November 2010

Jenis permainan yang dimainkan anak dipengaruhi oleh usia. Jenis permainan dan waktu bermain usia anak kelompok akhir (6-12 tahun) pada kawasan permukiman padat adalah sebagai berikut

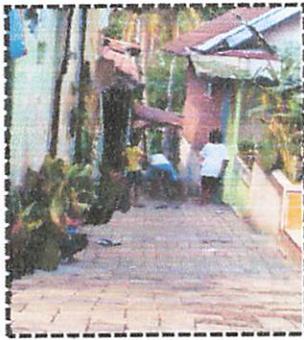
#### 4.1.1 Jenis Permainan

Jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak pada lokasi penelitian tergolong jenis permainan aktif. Berdasarkan hasil wawancara, seluruh responden sebanyak 20 anak memainkan jenis permainan aktif yang terdiri dari bermain bola, bersepeda, petak umpet, berlari-larian, layang-layang, bermain peran, dan berenang. Para responden memainkan permainan tersebut secara berkelompok, bersama dengan teman-teman sebayanya. Pada lokasi penelitian, jenis permainan yang dimainkan dijabarkan sebagai berikut

### A. Bermain Bola

Pada lokasi penelitian bermain bola biasanya disebut “*bal-balan*”, jenis bola yang digunakan untuk kegiatan bermain biasanya menggunakan bola plastik dan bola kaki sebenarnya. Lokasi bermain bola ini bermacam-macam, ada di lapangan, jalan, bahkan tanah kosong. Anak-anak bermain bola di jalan disebabkan karena tidak adanya lapangan disekitar rumah, sedangkan jalan yang dijadikan ruang bermainpun adalah jalan berupa gang selebar 1-2 m yang ada disekitar rumah mereka. Karena bermain di jalan, sudah pasti akan terganggu oleh lalu-lalang kendaraan sepeda motor. Bila ada sepeda motor yang akan lewat, maka anak-anak akan minggir serta menghentikan sejenak permainannya.

Gambar 4.4 Bermain Bola



Di gang



Di Tanah Kosong

Sumber : Hasil Observasi, 20 November 2010

### B. Bersepeda

Bersepeda merupakan jenis permainan yang sangat digemari anak-anak. Hal ini ditunjukkan hampir pada ruang bermain yang ada di lokasi penelitian. Disetiap jalan banyak anak-anak yang bersepeda. Biasanya anak-anak bersepeda ini memilih jalan dengan track panjang yang tersebar di sekitar rumah mereka, mereka akan bersepeda bolak-balik mengitari jalan panjang tersebut. Kegiatan bersepeda ini biasanya dilakukan secara berkelompok mulai dari 3 orang hingga 8 orang. Jalan yang dijadikan ruang bermainpun sebagian besar berukuran 1-2 m. Karena lokasi bermain berada di jalan, maka apabila ada kendaraan yang lewat maka anak-anak akan minggir dan menghentikan sejenak permainannya.

Gambar 4.5 Bermain Sepeda



Di gang



Di Parkir

Sumber : Hasil Observasi, 20 November 2010

### C. Berlari-larian

Jenis permainan yang ada dilokasi penelitian adalah berlari-larian, berlari-larian ini dilakukan di sekitar rumah anak-anak. Biasanya kegiatan lari-lari ini disebut “bentengan”, permainan ini memiliki aturan dimana anak-anak dibagi dua tim kemudian masing-masing tim mempunyai pos yang harus dijaga. Biasanya pos ini berupa dinding rumah yang disepakati oleh kedua tim. Tim yang bisa “menyentuh” pos tim lawan maka tim tersebut yang menang. Selain itu, aturan lain adalah anggota tim satu harus menghindari “sentuhan” anggota tim lain agar tidak “mati” (kalah). Karena harus menghindari sentuhan tim lawan inilah akhirnya anak-anak berlari-lari dan mengatur strategi untuk bisa menyentuh pos lawan agar bisa memenangkan “bentengan” ini. Biasanya bermain bentengan ini dimainkan 4 orang hingga lebih. Lokasi bermain “bentengan” ini sekitar rumah anak-anak, karena kondisi rumah yang padat dan gang-gang sempit banyak menjadikan permainan ini seru dan ramaibila dimainkan.

### D. Petak Umpet

Petak umpet biasanya disebut dengan “tekongan”, bermain tekongan ini juga dilakukan di sekitar rumah anak-anak. Aturan permainan tekongan ini adalah anak-anak melakukan “hompimpa”, sejenis pengundian pemain untuk menentukan siapa yang kalah, kemudian pemain yang kalah maka akan menjaga pos lalu menghitung dengan mata tertutup sampai angka yang ditentukan seluruh

pemain, sedangkan pemain lainnya akan bersembunyi atau “ngumpet”, setelah hitungan selesai maka pemain yang menjaga pos tadi harus mencari anak-anak yang “ngumpet”. Pemain lain yang bisa ditemukan oleh pemain penjaga pos dinyatakan kalah dan berganti tempat menjadi penjaga pos berikutnya, dan permainan diulang lagi dengan menghitung sambil menutup mata. Pos ini biasanya berupa dinding rumah maupun dinding pagar. Jumlah anak-anak bermain “tekongan” ini biasanya 3 orang hingga lebih. Dalam bermain petak umpet ini juga terdapat unsur berlari-larian, yakni pada saat berusaha “balap-balapan” menyentuh pos, karena siapa yang cepat dia yang menang.

#### **E. Layang-layang**

Layang-layang merupakan jenis permainan musiman, biasanya anak-anak bermain layang-layang di halaman dan lapangan. Selain bermain layang-layang, kegiatan lainnya yang digemari anak-anak adalah mengejar layang-layang putus. Mengejar layang-layang putus ini dilakukan tanpa mengenal tempat, apabila layang-layang putus itu melewati jalan maka anak-anak juga akan mengejar melewati jalan, pengejaran tidak akan berhenti sampai layang-layang itu didapatkan oleh anak itu sendiri maupun didapatkan anak lainnya.

#### **F. Berenang**

Berenang adalah jenis permainan lain yang ada di lokasi penelitian, berenang disini bukanlah arti berenang sebenarnya, melainkan masuk ke dalam sungai kemudian bermain air dengan sesama temannya. Lokasi berenang adalah di Sungai Brantas yang berlokasi di RW V Kelurahan Penanggungan, tepatnya RT 4 dan RT 6 karena pada lokasi ini memiliki bantaran sungai yang lapang dan luas. Kegiatan berenang ini tidak ada aturan, anak-anak hanya mandi sampai mereka semua puas berenang. Biasanya mereka berenang sekalian mencari ikan yang bisa dijadikan koleksi ikan mereka.

Gambar 4.6 Berenang



Sumber : Hasil Observasi, 21 November 2010

## G. Bermain Peran

Bermain peran yang biasanya dimainkan pada lokasi penelitian terdiri dari bermain boneka, *masak-masakan*, dan *buaya-buayaan*. Bermain boneka dan *masak-masakan* dimainkan oleh anak perempuan, lokasi bermain biasanya bermain di teras rumah maupun dalam rumah. Sedangkan bermain *buaya-buayaan* biasanya di halaman atau wilayah sekitar perumahan. Bermain boneka pada lokasi penelitian biasanya disebut bermain “barbie”. Kegiatan bermain “peran ini dimainkan oleh 2 hingga 8 orang anak. Dalam permainan ini, mereka akan berimajinasi seolah-olah mereka ikut masuk dalam kejadian yang sebenarnya.

### 4.1.2 Waktu Bermain

Berdasarkan hasil observasi, pada hari sekolah, waktu bermain anak-anak adalah sepulang sekolah (jam 11.00) hingga jam 15.00, kemudian jam 16.30 hingga jam 17.00. Adanya jeda waktu selama satu setengah jam antara jam 15.00 sampai jam 16.30 karena anak-anak pergi mengaji. Tempat mengaji anak-anak juga disekitar permukiman. Untuk zona I berada di masjid Al-Istiqomah, sedangkan pada zona II berada pada TPA An-Naafi dan TPA Riadhatul Dai'mah. Berbeda dengan hari-hari sekolah, pada hari libur biasanya anak-anak bermain mulai dari jam 05.30 hingga jam 07.00, kemudian jam 09.00 hingga 12.00 bahkan hingga 16.00.

## **4.2 Identifikasi Ruang Terbuka**

Kawasan permukiman padat pada lokasi studi merupakan kawasan permukiman yang berkembang di sepanjang aliran sungai Brantas. Kawasan ini terbentuk akibat meningkatnya aktivitas pembangunan sehingga menjadikan wilayah yang seharusnya kawasan konservasi ini beralih fungsi menjadi kawasan permukiman. Intensitas bangunan yang lebih besar dibandingkan luas lahan yang tersedia berdampak pada minimnya ketersediaan ruang terbuka.

Ruang terbuka adalah suatu tempat diluar massa bangunan yang dapat digunakan untuk menampung kegiatan manusia dalam suatu lingkungan. Pada saat ini jenis ruang terbuka sangat beragam dan masing-masing jenis ruang tersebut menggambarkan bentuk-bentuk aktivitas manusia yang semakin beragam pula. Klasifikasi ruang terbuka terbagi berdasarkan kegiatan, bentuk, jenis dan tipologi. Adapun penjabaran pengelompokkan ruang terbuka tersebut sebagai berikut

### **4.2.1 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan**

Ruang terbuka berdasarkan kegiatan dibagi menjadi kegiatan aktif dan kegiatan pasif. Ruang terbuka aktif adalah ruang yang mengandung unsur kegiatan didalamnya antara lain bermain, olahraga, dan berjalan-jalan. Sedangkan ruang terbuka pasif adalah ruang terbuka yang didalamnya tidak mengandung unsur kegiatan manusia.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bentuk ruang terbuka berdasarkan kegiatan yang terdapat di lokasi penelitian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.3 dan gambar 4.7. Ruang terbuka aktif pada zona I adalah lapangan, sebanyak 1 buah di RT 1. Untuk ruang terbuka berdasarkan kegiatan pasif pada RW V Kelurahan Penanggungan adalah sepanjang bantaran sungai Brantas wilayah RW V. Sedangkan pada zona II tidak terdapat ruang terbuka berdasarkan kegiatan aktif maupun kegiatan pasif.

Gambar 4.7 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan



Sumber : Hasil Observasi, 18 November 2010

#### 4.2.2 Ruang Terbuka Berdasarkan Bentuk

Ruang terbuka berdasarkan bentuk ruang terbuka dibagi menjadi dua jenis, yaitu ruang terbuka berbentuk memanjang dan ruang terbuka berbentuk mencuat. Ruang terbuka memanjang hanya mempunyai batas-batas pada sisi-sisinya, misalkan jalan dan sungai. Sedangkan Ruang terbuka bentuk mencuat pada umumnya mempunyai batas disekelilingnya, misalkan lapangan, bundaran dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bentuk ruang terbuka berdasarkan bentuk yang terdapat di lokasi penelitian, Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.4 dan gambar 4.8. Pada zona I, ruang terbuka berdasarkan bentuk memanjang berupa jalan/gang dan bantaran sungai, dimana jalan/gang tersebar di seluruh wilayah zona I dan bantaran sungai yaitu bantaran Sungai Brantas yang terletak pada sebelah utara wilayah zona I. Untuk ruang terbuka berbentuk mencuat pada zona I berupa lapangan. Pada zona II ruang terbuka berdasarkan bentuk memanjang berupa jalan/gang yang tersebar di seluruh wilayah zona II dan ruang terbuka berbentuk mencuat tidak terdapat pada zona ini.

Gambar 4.8 Ruang Terbuka Berdasarkan Bentuk



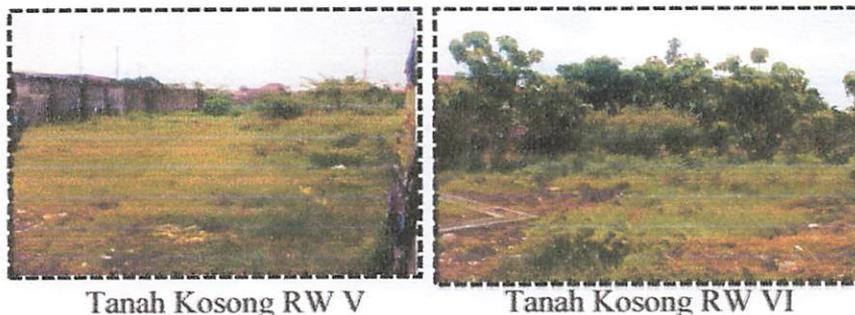
Sumber : Hasil Observasi, 18 November 2010

#### 4.2.3 Ruang Terbuka Berdasarkan Tipologi

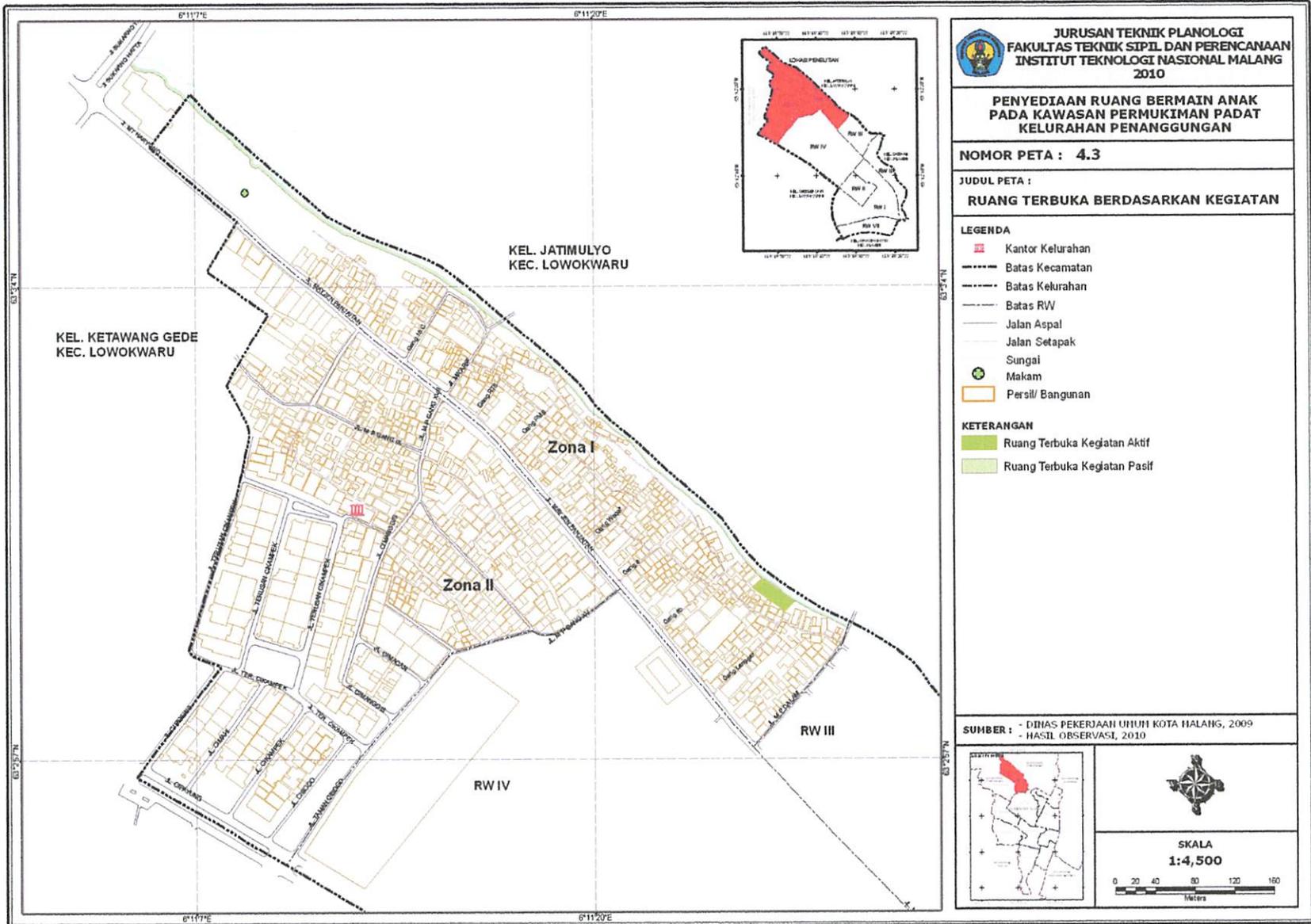
Ruang terbuka berdasarkan tipologi dapat dibedakan menjadi sembilan tipologi antara lain taman publik, plaza, pasar, jalan, playground, waterfront, taman lingkungan, greenway, dan tanah kosong. Ruang terbuka tersebut masing-masing terdiri dari beberapa tipe dengan berbagai jenis penggunaannya.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bentuk ruang terbuka berdasarkan tipologi yang terdapat di lokasi penelitian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.5 dan gambar 4.9. Ruang terbuka berdasarkan tipologi yang terdapat pada lokasi penelitian hanya ada satu tipe yaitu tanah kosong. Tanah kosong pada zona I sebanyak 2 buah yang tersebar di RT 5 dan RT 7, sedangkan pada zona II berupa tanah kosong sebanyak 1 buah yang berada pada RT 10.

Gambar 4.9 Ruang Terbuka Berdasarkan Tipologi



Sumber : Hasil Observasi, 18 November 2010



**JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
**2010**

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK**  
**PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT**  
**KELURAHAN PENANGGUNGAN**

**NOMOR PETA : 4.3**

**JUDUL PETA :**  
**RUANG TERBUKA BERDASARKAN KEGIATAN**

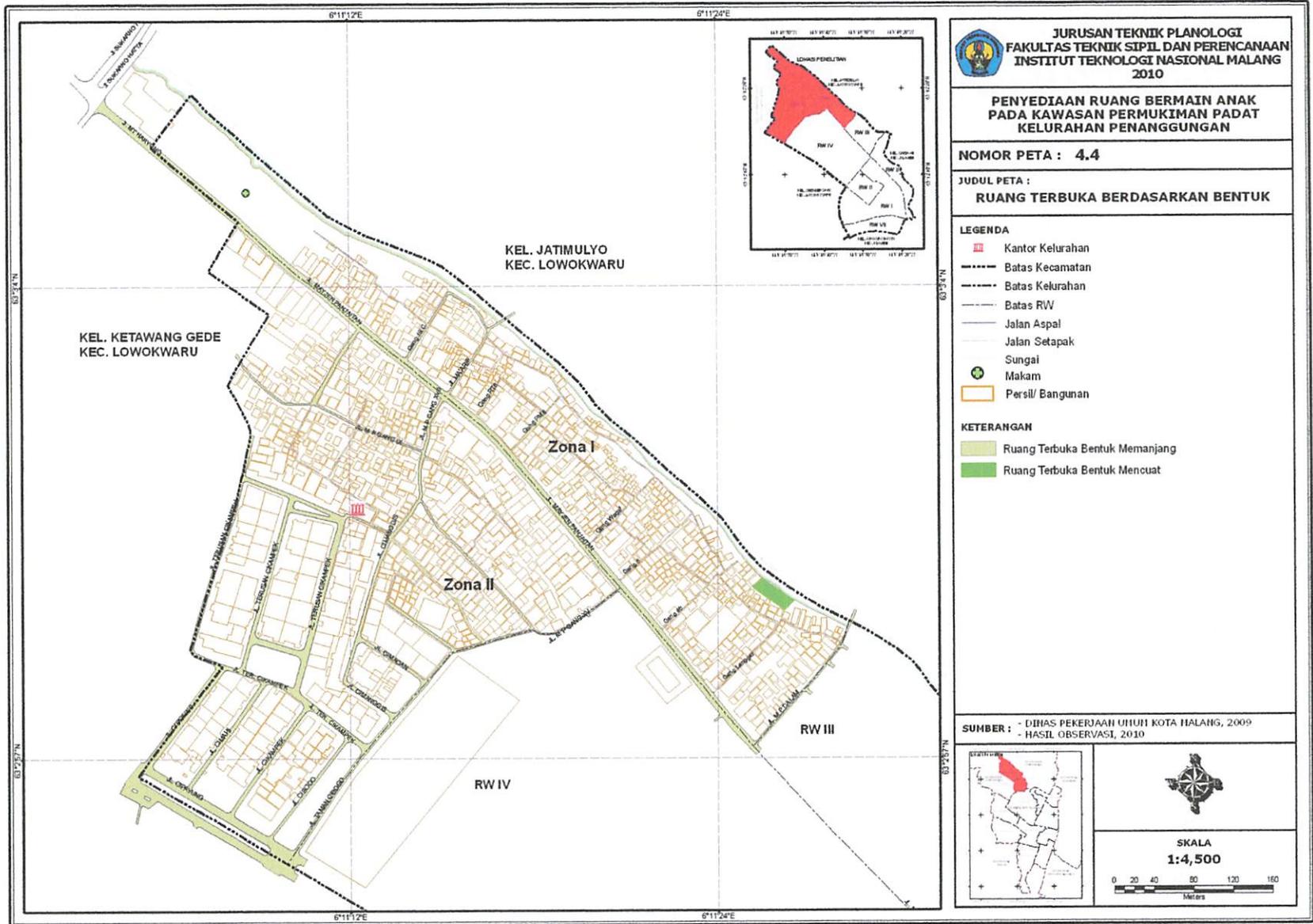
- LEGENDA**
- Kantor Kelurahan
  - Batas Kecamatan
  - Batas Kelurahan
  - Batas RW
  - Jalan Aspal
  - Jalan Setapak
  - Sungai
  - Makam
  - Persil/ Bangunan

- KETERANGAN**
- Ruang Terbuka Kegiatan Aktif
  - Ruang Terbuka Kegiatan Pasif

**SUMBER :** - DINAS PEKERJAAN UHUK KOTA HALANG, 2009  
 - HASIL OBSERVASI, 2010

**SKALA**  
**1:4,500**

0 20 40 80 120 160  
Meters



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
 2010

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK  
 PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT  
 KELURAHAN PENANGGUNGAN**

**NOMOR PETA : 4.4**

**JUDUL PETA :  
 RUANG TERBUKA BERDASARKAN BENTUK**

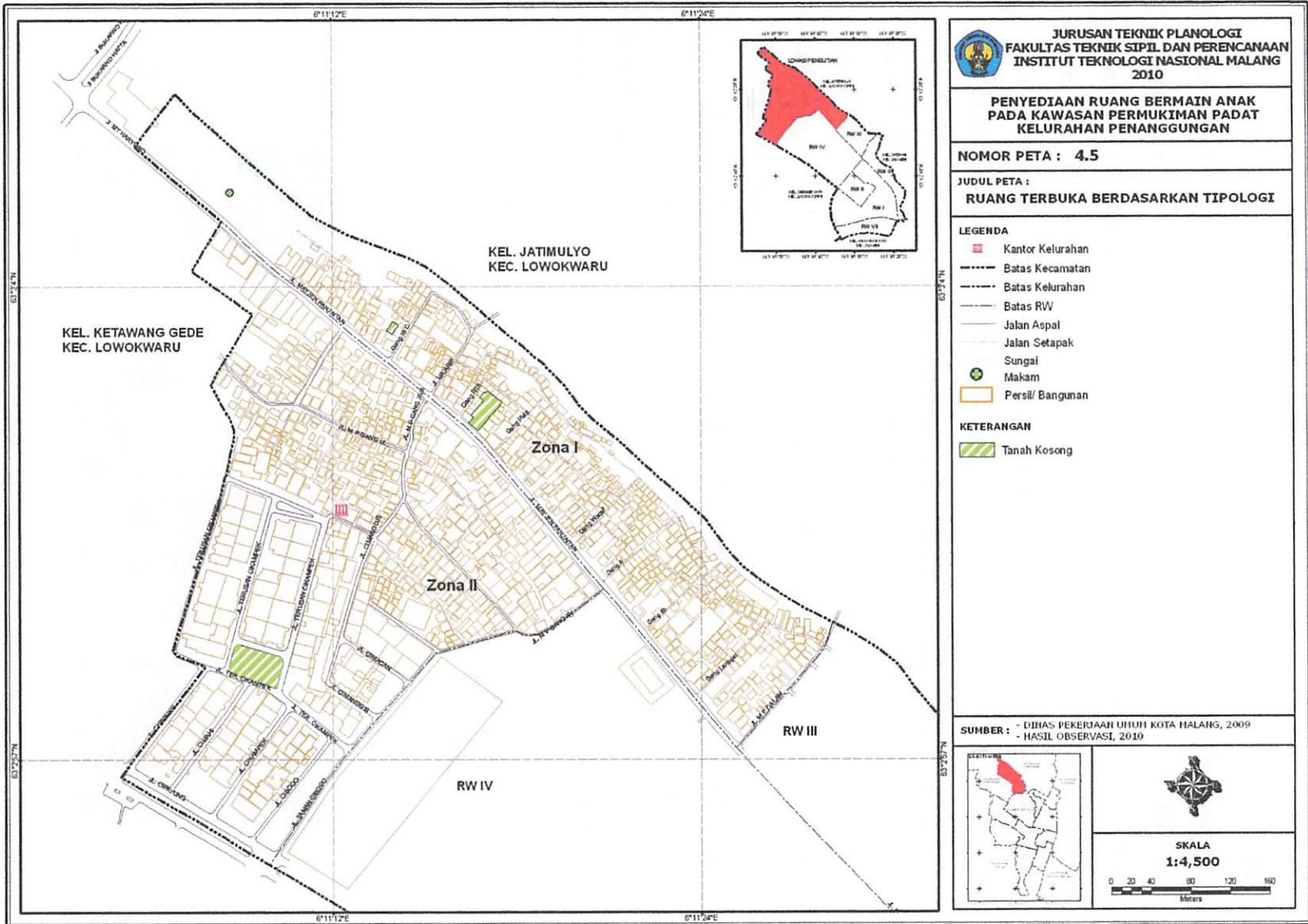
- LEGENDA**
- Kantor Kelurahan
  - Batas Kecamatan
  - Batas Kelurahan
  - Batas RW
  - Jalan Aspal
  - Jalan Setapak
  - Sungai
  - Makam
  - Persil/ Bangunan

- KETERANGAN**
- Ruang Terbuka Bentuk Memanjang
  - Ruang Terbuka Bentuk Mencuat

**SUMBER :**  
 - DIHAS PEKERJAAN UHUIH KOTA HALANG, 2009  
 - HASIL OBSERVASI, 2010

**SKALA**  
**1:4,500**

0 20 40 80 120 160  
 Meters



**JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
**2010**

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK**  
**PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT**  
**KELURAHAN PENANGGUNGAN**

**NOMOR PETA : 4.5**

**JUDUL PETA :**  
**RUANG TERBUKA BERDASARKAN TIPOLOGI**

- LEGENDA**
- Kantor Kelurahan
  - Batas Kecamatan
  - Batas Kelurahan
  - Batas RW
  - Jalan Aspal
  - Jalan Setapak
  - Sungai
  - Makam
  - Persil/ Bangunan

**KETERANGAN**

- Tanah Kosong

**SUMBER :**  
 - DINAS PEKERJAAN UMUM KOTA HALANG, 2009  
 - HASIL OBSERVASI, 2010

**SKALA**  
**1:4,500**

0 20 40 80 120 160  
 Meters

#### 4.2.4 Ruang Terbuka Berdasarkan Jenis

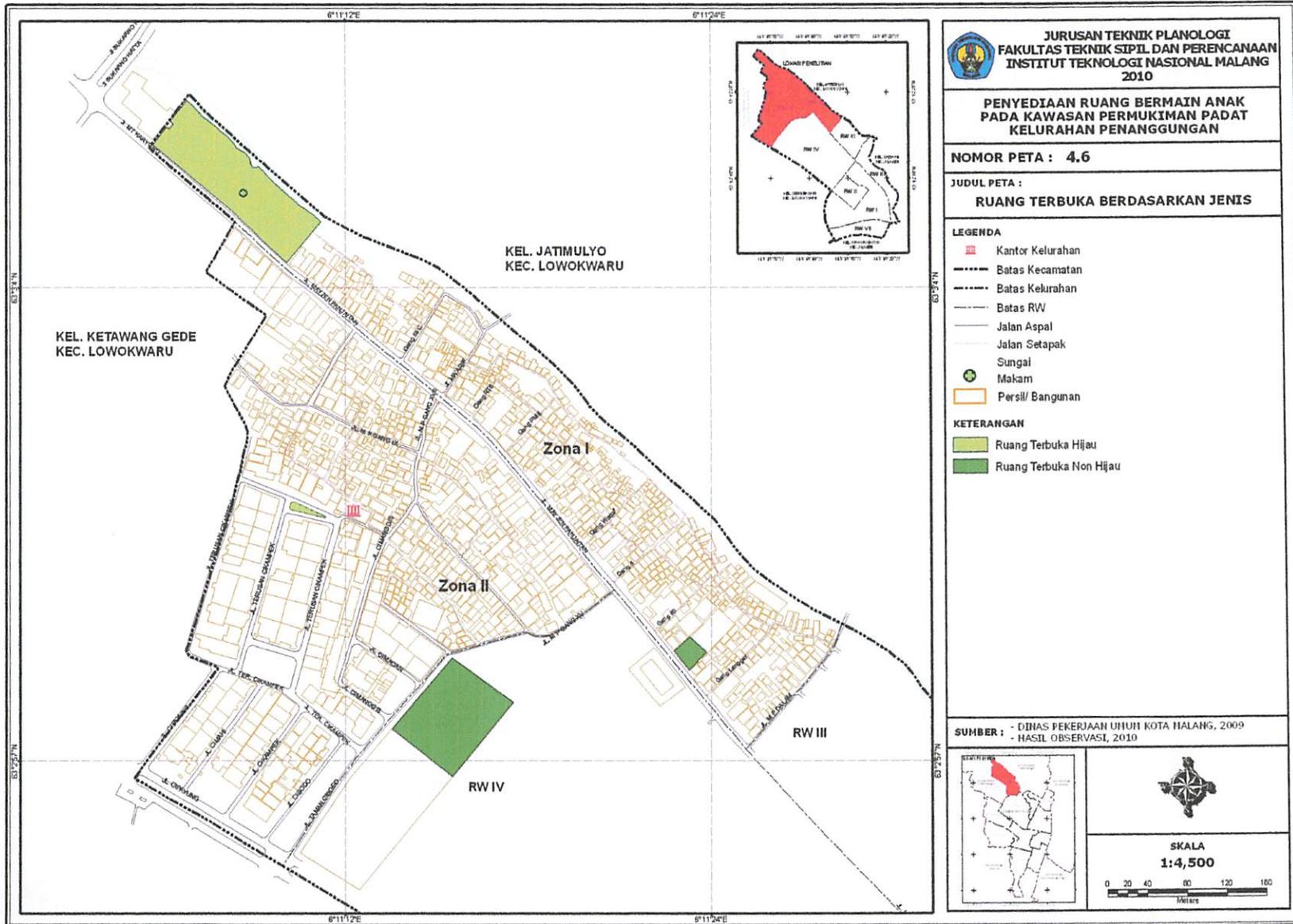
Ruang terbuka berdasarkan jenis terbagi menjadi ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau. Ruang terbuka adalah area memanjang/jalur dan/atau mengelompok, yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh secara alamiah maupun yang sengaja ditanam. RTH alami berupa hutan, kawasan lindung dan taman-taman nasional serta RTH non alami atau binaan seperti taman, jalur hijau daerah sempadan, pemakaman dan jalur-jalur hijau jalan. Ruang terbuka non hijau (RTNH) adalah ruang yang secara fisik bukan berbentuk bangunan gedung dan tidak dominan ditumbuhi tanaman ataupun permukaan berpori, dapat berupa perkerasan, badan air ataupun kondisi tertentu lainnya (misalnya badan lumpur, pasir, gurun, cadas, kapur, dan lain sebagainya). RTNH terdiri dari plasa, parkir, lapangan olahraga, tempat bermain dan rekreasi, pembatas, serta koridor.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bentuk ruang terbuka berdasarkan jenis yang terdapat di lokasi penelitian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.6 dan gambar 4.10. Ruang terbuka hijau pada lokasi penelitian hanya ruang terbuka hijau (RTH) non alami yaitu terdapat pada zona I berupa makam, sedangkan ruang terbuka non hijau (RTNH) berupa parkir mall kosong yang ada di RT 2, Jalan Mayjend Panjaitan. Sedangkan pada zona II, ruang terbuka hijau (RTH) non alami berupa jalur hijau jalan terdapat pada RT 6 dan ruang terbuka non hijau berupa parkir mall @MX pada RT 5.

Gambar 4.10 Ruang Terbuka Berdasarkan Jenis



Sumber : Hasil Observasi, 21 November 2010



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
 2010

PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK  
 PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT  
 KELURAHAN PENANGGUNGAN

NOMOR PETA : 4.6

JUDUL PETA :  
 RUANG TERBUKA BERDASARKAN JENIS

- LEGENDA**
- Kantor Kelurahan
  - Batas Kecamatan
  - Batas Kelurahan
  - Batas RW
  - Jalan Aspal
  - Jalan Setapak
  - Sungai
  - Makam
  - Persil/ Bangunan

- KETERANGAN**
- Ruang Terbuka Hijau
  - Ruang Terbuka Non Hijau

SUMBER :  
 - DIBAS PEKERJAAN UHUII KOTA HALANG, 2009  
 - HASIL OBSERVASI, 2010

SKALA  
**1:4,500**

0 20 40 80 120 160  
 Meters

### **4.3 Identifikasi Ruang Bermain Pada Permukiman Padat**

Ruang bermain didefinisikan sebagai tempat yang disediakan untuk kegiatan bermain anak-anak beserta perlengkapannya, dengan waktu penggunaan tak terbatas, tanpa dipungut biaya serta berada di dalam lingkungan permukiman. Kegiatan bermain anak biasanya dilakukan pada ruang terbuka di lingkungan permukiman yang mudah diakses keberadaannya dalam arti dekat dengan tempat tinggal. Pada kenyataannya, ruang terbuka yang semakin sempit pada kawasan permukiman padat menunjukkan bahwa keberadaan ruang bermain juga terbatas. Ruang bermain dikelompokkan menjadi berdasarkan kepemilikan, lokasi, dan tipologi. Untuk mengetahui kondisi ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat berikut ini penjabarannya

#### **4.3.1 Ruang Bermain Berdasarkan Kepemilikan**

Ruang bermain berdasarkan kepemilikan terbagi menjadi ruang bermain untuk penggunaan bersama (publik) dan ruang bermain bersifat semi publik. Ruang bermain publik adalah ruang yang dapat dimanfaatkan oleh umum atau masyarakat secara bersama-sama, seperti taman bermain, lapangan olah raga, dan ruang terbuka lainnya. Sedangkan ruang bermain semipublik adalah ruang yang dapat digunakan untuk bermain dengan seijin pemiliknya, seperti halaman rumah, halaman sekolah dan tanah kosong.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui ruang bermain berdasarkan kepemilikan yang terdapat di lokasi penelitian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.7 dan gambar 4.11. Ruang bermain bersifat publik pada zona I hanya lapangan pada RT 1, dan ruang bermain bersifat semipublik adalah halaman sekolah MI Ma'Arif pada RT 6, halaman sebanyak 2 buah pada RT 1 dan RT 7, sedangkan tanah kosong sebanyak 2 buah pada RT 5 dan RT 7. Pada zona II, tidak terdapat ruang bermain bersifat publik, ruang bermain bersifat semipublik adalah halaman sekolah sebanyak 2 buah yaitu pada kawasan pendidikan SD Penanggung dan TK BSS, serta tanah kosong pada RT 10.

Gambar 4.11 Ruang Bermain Berdasarkan Kepemilikan



Sumber : Hasil Observasi, 23 November 2010

#### 4.3.2 Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi

Ruang bermain berdasarkan lokasi terbagi menjadi ruang yang terprogramkan, dan ruang yang tak terprogramkan. Ruang yang terprogramkan misalnya taman lingkungan, taman/lapangan bermain (*playground*) yang memang dirancang dan disediakan khusus untuk anak-anak. Sedangkan ruang yang tak terprogramkan, misalnya tanah kosong, jalan lingkungan, gang-gang, bantaran sungai. Ruang bermain ini merupakan ruang yang sebenarnya tidak ditujukan sebagai tempat bermain anak, namun pada kenyataannya seringkali digunakan anak untuk bermain.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui ruang bermain berdasarkan lokasi yang terdapat di lokasi penelitian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.8 dan gambar 4.12. Ruang bermain yang terprogram yang berada pada zona I sebanyak 2 buah yaitu lapangan di RT 1 dan halaman sekolah MI Ma'Arif, sedangkan ruang bermain yang tak terprogram berupa tanah kosong sebanyak 2 buah pada RT 5 dan RT 7, jalan/gang yang tersebar di seluruh wilayah zona I, dan bantaran sungai pada RT 4 dan RT 6. Untuk ruang bermain yang terprogram pada zona II berupa halaman sekolah sebanyak 2 buah yaitu halaman sekolah SD Penanggung dan TK BSS. Sedangkan ruang bermain yang tak terprogram berupa tanah kosong pada RT 10 dan jalan/gang di seluruh wilayah zona II.

Gambar 4.12 Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi



Sumber : Hasil Observasi, 21 November 2010

### 4.3.3 Ruang Bermain Berdasarkan Tipologi

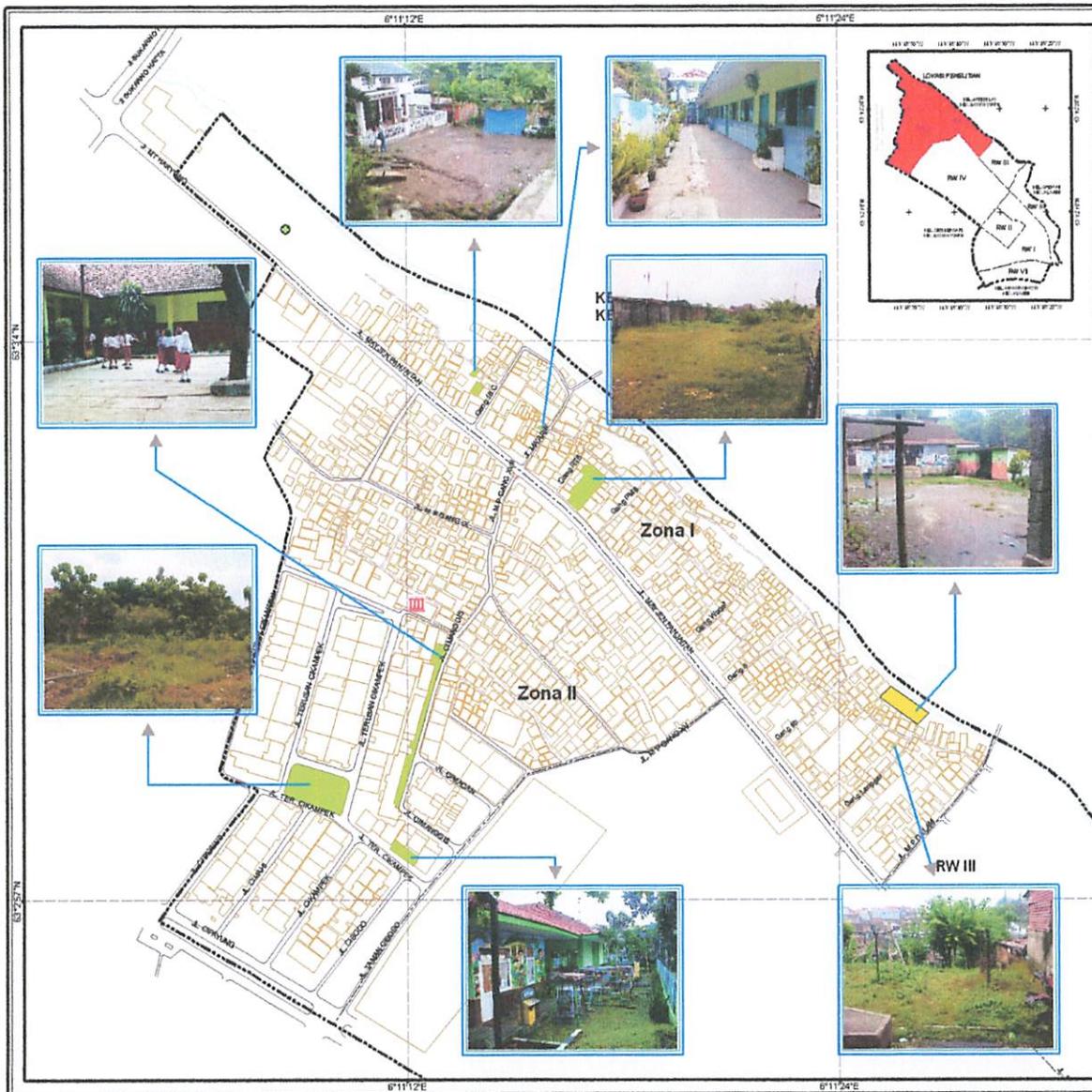
Ruang bermain berdasarkan tipologi terdiri dari tempat bermain (*playground*) dan halaman sekolah. Tempat bermain (*playground*) adalah ruang publik yang berlokasi di lingkungan permukiman, dilengkapi dengan peralatan tradisional seperti papan luncur, bandulan dan fasilitas tempat duduk untuk dewasa, disamping dilengkapi dengan alat permainan untuk kegiatan petualangan. Dan halaman sekolah adalah ruang publik di halaman sekolah yang dilengkapi fasilitas untuk pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui ruang bermain berdasarkan tipologi yang terdapat di lokasi penelitian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.9 dan gambar 4.13. Pada zona I tidak terdapat *playground*, namun hanya terdapat halaman sekolah MI Ma'arif di RT 6. Sedangkan pada zona II juga tidak terdapat tempat bermain (*playground*), dan hanya terdapat tipologi halaman sekolah sebanyak 2 buah yaitu pada kawasan pendidikan SD Penanggungan dan TK BSS.

Gambar 4.13 Ruang Bermain Berdasarkan Tipologi



Sumber : Hasil Observasi, 21 November 2010



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
 2010

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK  
 PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT  
 KELURAHAN PENANGGUNGAN**

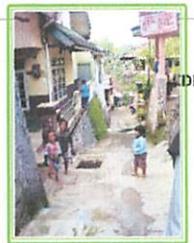
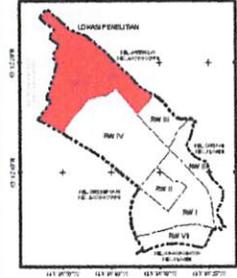
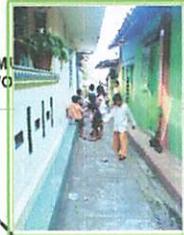
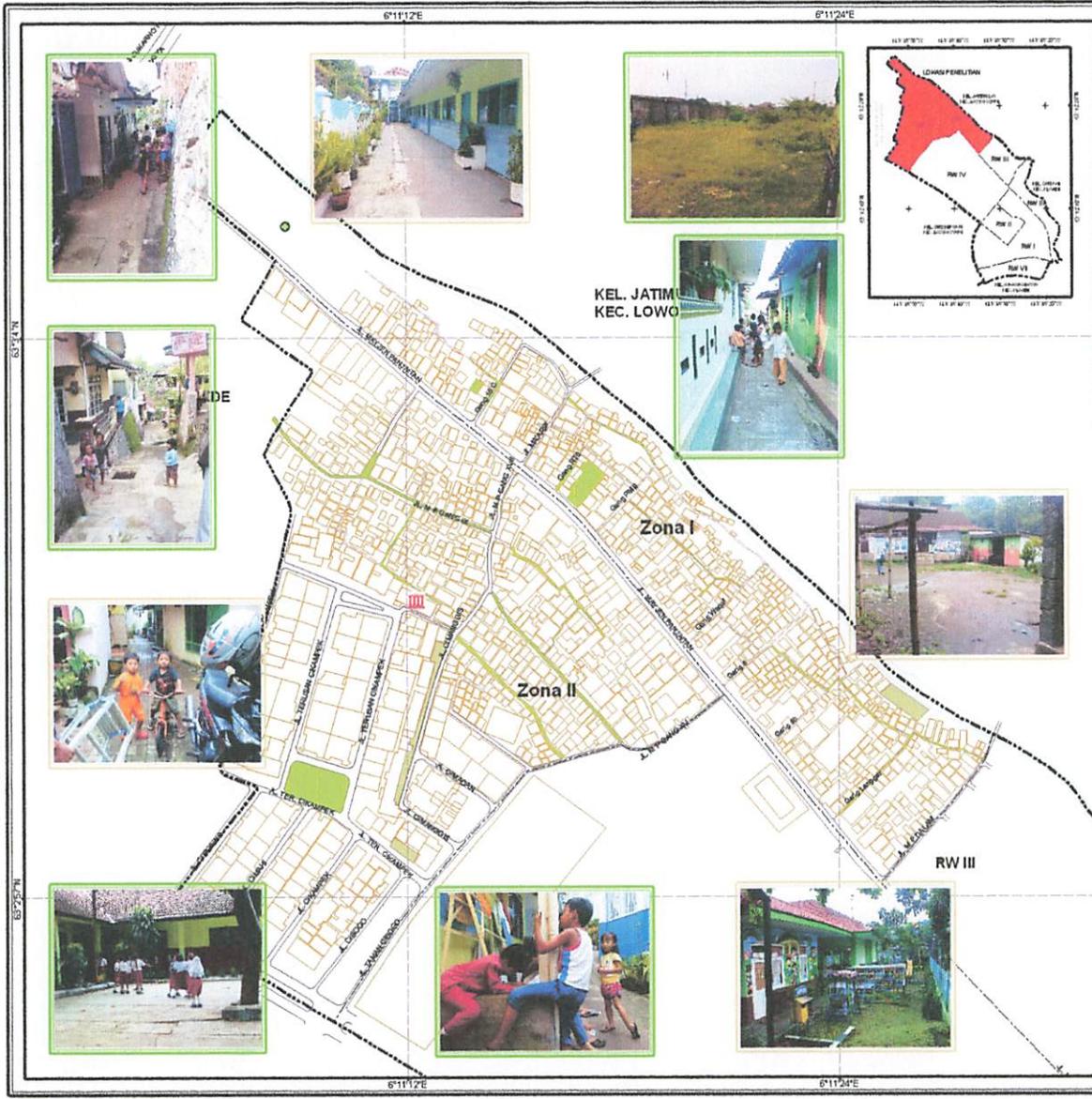
**NOMOR PETA : 4.7**

**JUDUL PETA :  
 RUANG TERBUKA BERDASARKAN KEPEMILIKAN**

- LEGENDA**
- Kantor Kelurahan
  - Batas Kecamatan
  - Batas Kelurahan
  - Batas RW
  - Jalan Aspal
  - Jalan Setapak
  - Sungai
  - Makam
  - Persegi/ Bangunan
- KETERANGAN**
- Ruang Bermain Publik
  - Ruang Bermain Seni Publik

**SUMBER :**  
 - DIHAS PEKERJAAN UHUM KOTA HALANG, 2009  
 - HASIL OBSERVASI, 2010





KEL. JATIM  
KEC. LOWO

Zona I

Zona II

RW III

JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2010

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK  
PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT  
KELURAHAN PENANGGUNGAN**

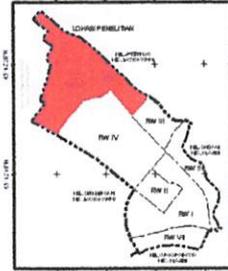
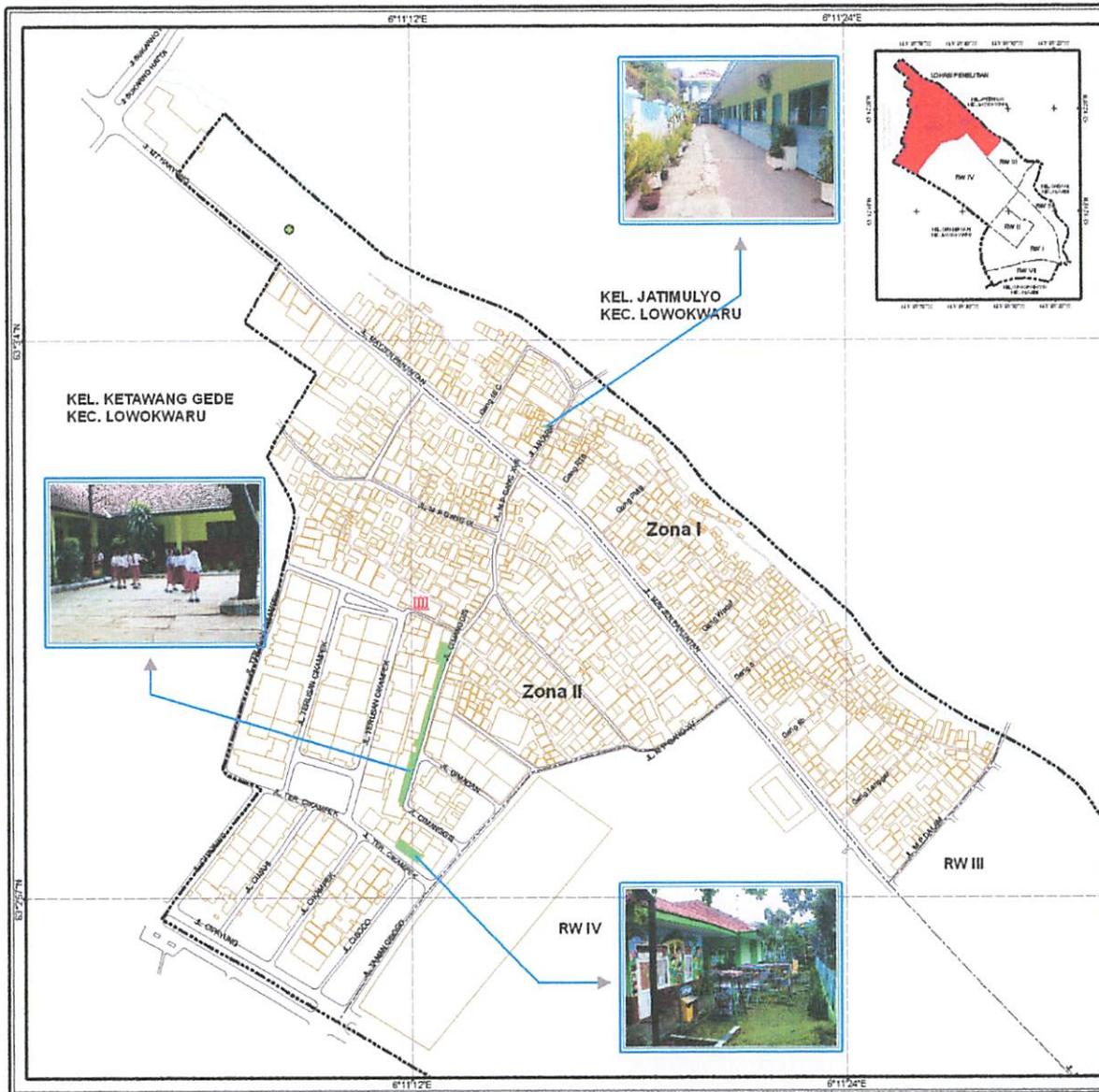
**NOMOR PETA : 4.8**

**JUDUL PETA :  
RUANG BERMAIN BERDASARKAN LOKASI**

- LEGENDA**
- Kantor Kelurahan
  - Batas Kecamatan
  - Batas Kelurahan
  - Batas RW
  - Jalan Aspal
  - Jalan Setapak
  - Sungai
  - Makam
  - Persil/ Bangunan
- KETERANGAN**
- Ruang Bermain Tak Terprogram
  - Ruang Bermain Terprogram

**SUMBER :** - DIHAS PEKERJAAN UHUK KOTA HALANG, 2009  
- HASIL OBSERVASI, 2010





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2010

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK  
PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT  
KELURAHAN PENANGGUNGAN**

**NOMOR PETA : 4.9**

**JUDUL PETA :  
RUANG BERMAIN BERDASARKAN TIPOLOGI**

- LEGENDA**
- Kantor Kelurahan
  - Batas Kecamatan
  - Batas Kelurahan
  - Batas RW
  - Jalan Aspal
  - Jalan Setapak
  - Sungai
  - Makam
  - Persil/ Bangunan
- KETERANGAN**
- Halaman Sekolah

**SUMBER :** - DIHAS PEKERJAAN UHUIH KOTA HALANG, 2009  
- HASIL OBSERVASI, 2010



Ruang bermain pada kawasan permukiman padat ini disesuaikan dengan ketersediaan ruang, hal ini dikarenakan keterbatasan ruang terbuka yang ada di kawasan permukiman padat. Berikut penjabaran kondisi ruang bermain yang ada di lokasi penelitian

#### A. Lapangan

Lapangan menjadi fasilitas utama dalam kegiatan bermain anak pada lokasi penelitian. Lapangan hanya terdapat pada zona I sebanyak 1 buah yang berada pada RT 1. Permukaan lapangan berupa tanah, berada pada daerah bantaran sungai Brantas dengan luas lapangan 10 x 6 m. Pada sekitar lapangan terdapat MCK umum, gedung pendidikan anak usia dini (PAUD), posyandu, dan tiang jemuran warga. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.14 kondisi lapangan dan gambar 4.15

Gambar 4.14 Kondisi Lapangan Zona I



Sumber : Hasil Observasi, 18 November 2010

Lapangan zona I biasanya digunakan untuk mencuci dan menjemur pakaian warga, anak-anak bermain bola. Dan pada saat ini gedung PAUD dan posyandu untuk RT 1 sedang dalam pembangunan. Kondisi lingkungan lapangan yang kurang terawat seperti aliran air drainase yang tidak terbangun dan jenis perkerasan tanah menyebabkan lapangan menjadi becek akibat tergenang air, terutama pada musim hujan.

Gambar 4.15 Denah Lapangan Zona 1



Sumber : Hasil Observasi

## B. Halaman Sekolah

Selain lapangan, ruang bermain yang sering digunakan oleh anak-anak untuk bermain khususnya bermain bola adalah halaman sekolah. Pada zona I, halaman sekolah yang sering digunakan adalah halaman sekolah MI Ma'Arif seluas 20 x 3 m dengan permukaan semen. Halaman sekolah ini dibatasi dengan pagar setinggi 2 m dan berada pada RT 6.

Gambar 4.16 Kondisi Halaman Sekolah



Halaman SD Penanggungan

Halaman TK BSS



Taman Lalulintas Cibogo

Halaman MI Ma'Arif

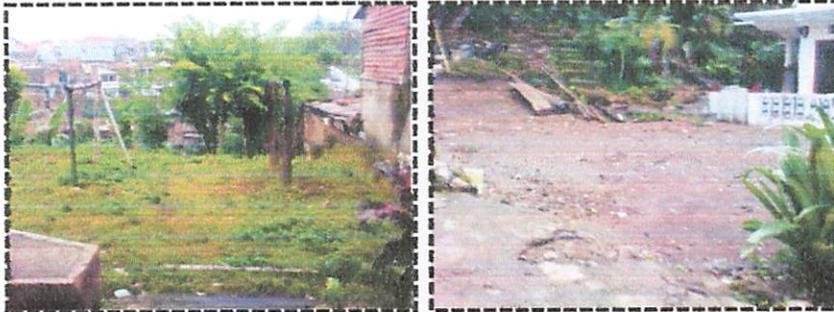
Sumber : Hasil Observasi, 21 November 2010

Sedangkan halaman sekolah yang ada di zona II sebanyak 2 buah halaman sekolah, yaitu SD Penanggung dan TK BSS. Luas halaman sekolah SD Penanggung yang sering digunakan untuk ruang bermain 130 x 3 m, berbentuk lapangan memanjang dengan permukaan semen dan berpagar setinggi 2 m, tanpa dilengkapi dengan fasilitas bermain. Sedangkan TK BSS seluas 15 x 5 m, dilengkapi fasilitas bermain seperti ayunan, papan seluncur, arena panjat, dan lain-lain, dibatasi pagar setinggi 2 m, dan permukaan rumput dan paving. Ruang bermain pada TK BSS ini juga disebut Taman Lalu Lintas Cibogo. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.17-4.19

### C. Halaman

Halaman berbeda dengan halaman sekolah, halaman disini lebih kepada halaman rumah warga yang dimanfaatkan oleh anak-anak sebagai ruang bermain. Halaman pada zona I sebanyak 2 buah yaitu pada RT 1 dan RT 7. Halaman pada RT 1 adalah halaman warga seluas 4 x 6 m dengan permukaan rumput dan tidak memiliki batas berupa pagar. Pada halaman ini terdapat tiang jemuran, anak-anak biasanya menggunakan lahan ini untuk bermain layang-layang. Halaman RT 1 ini disebut oleh masyarakat setempat sebagai 'tegalan'. Sedangkan halaman pada RT 7 merupakan halaman masjid Darul Mustaqiem, seluas 5 x 6 m dengan permukaan tanah, dan tidak ada pembatas. Halaman ini biasanya digunakan anak-anak untuk bermain bola. Pada zona II tidak terdapat halaman yang menjadi ruang bermain anak-anak. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.20-4.22

Gambar 4.20 Kondisi Halaman

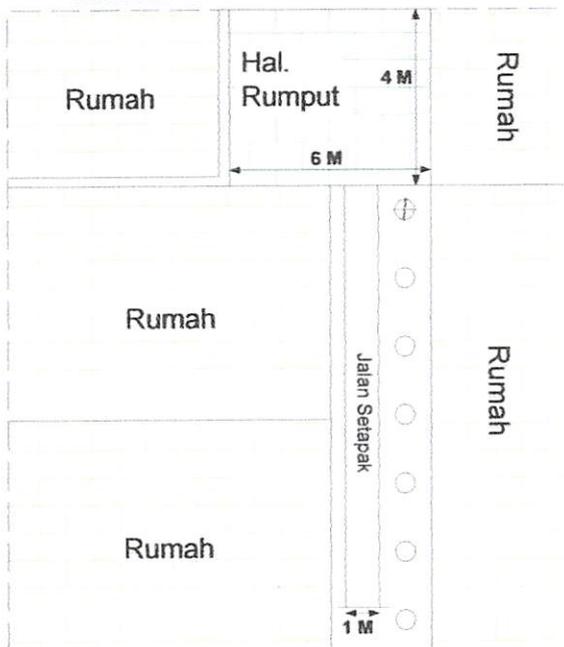


Halaman RT 1

Halaman RT 7

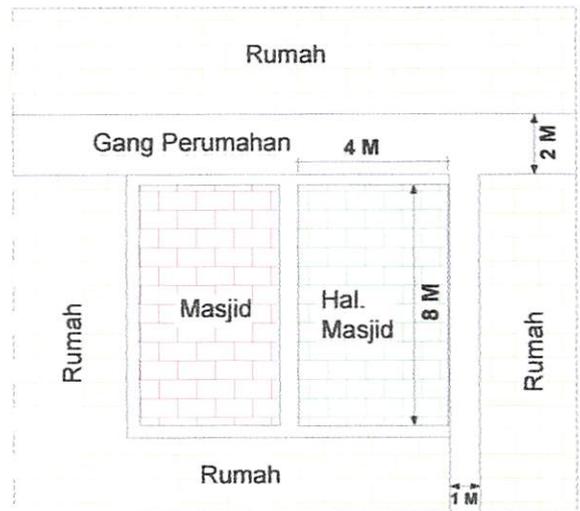
Sumber : Hasil Observasi, 18 November 2010

Gambar 4.21 Denah Halaman RT 1



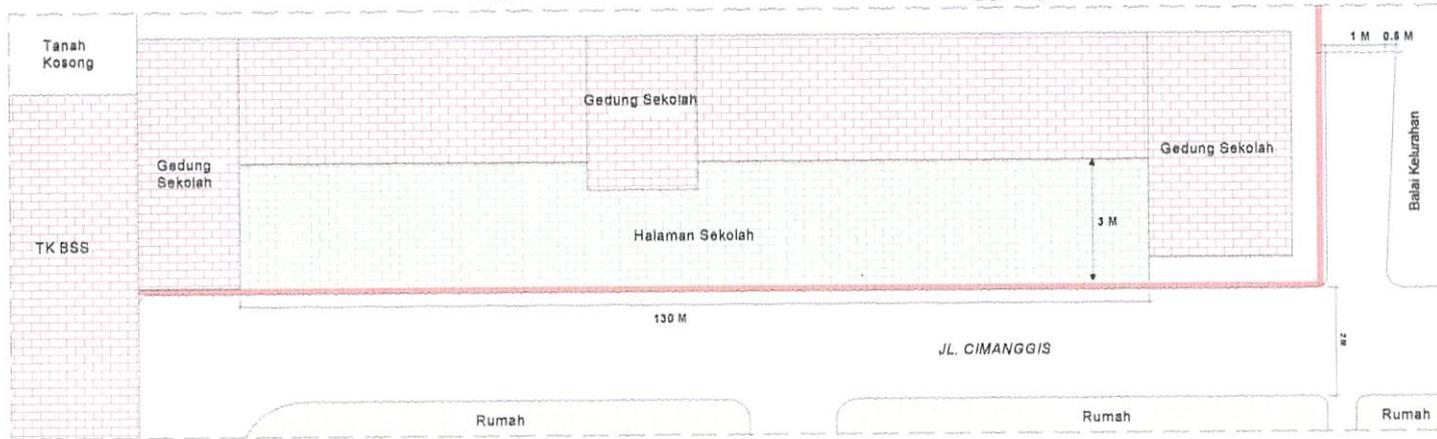
Sumber : Hasil Observasi

Gambar 4.22 Denah Halaman RT 7



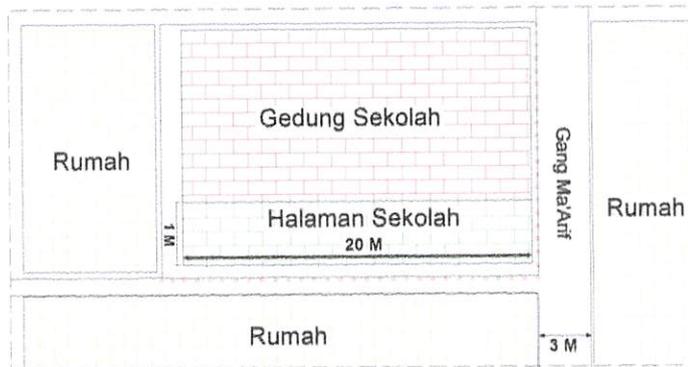
Sumber : Hasil Observasi

Gambar 4.17 Denah Halaman SD Penanggungan



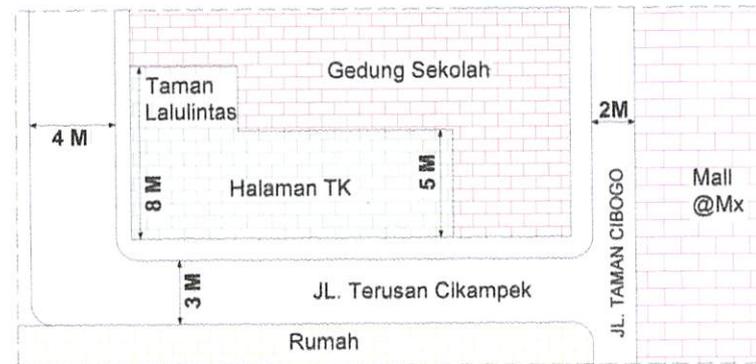
Sumber : Hasil Observasi

Gambar 4.18 Denah Halaman MI Ma'arif



Sumber : Hasil Observasi

Gambar 4.19 Denah Halaman TK BSS



Sumber : Hasil Observasi

#### D. Parkir

Areal parkir juga merupakan ruang yang dimanfaatkan anak-anak sebagai ruang bermain. Pada zona I, parkir yang dimanfaatkan adalah parkir mall kosong yang berada di pinggir Jalan Mayjend Panjaitan. Mall ini berada pada RT 2, dimana parkir mall berada pada ruang bawah tanah (basement) mall. Luasan areal parkir ini sebesar 16 x 8 m, dengan permukaan semen, dilengkapi 2 pintu keluar-masuk kendaraan. Areal parkir ini biasanya digunakan untuk bermain bola dan bermain sepeda. Mall ini ramai digunakan pada hari minggu atau hari libur.

Areal parkir pada zona II yang digunakan sebagai ruang bermain adalah areal parkir mall @MX. Luasan areal parkir yang digunakan untuk area bermain seluas 54 x 17 m dengan permukaan paving, dibatasi pagar setinggi 2 m dilengkapi 2 jalur keluar masuk kendaraan. Areal ini biasanya digunakan sebagai arena bermain sepeda. Lebih Jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.23-4.25

Gambar 4.23 Kondisi Parkir



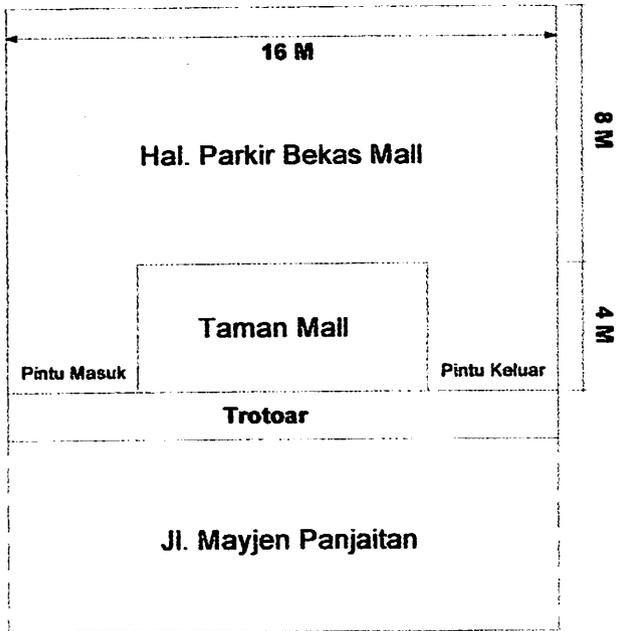
Parkir Mall Kosong

Parkir @MX

Sumber : Hasil Observasi, 21 November 2010

Gambar 4.24

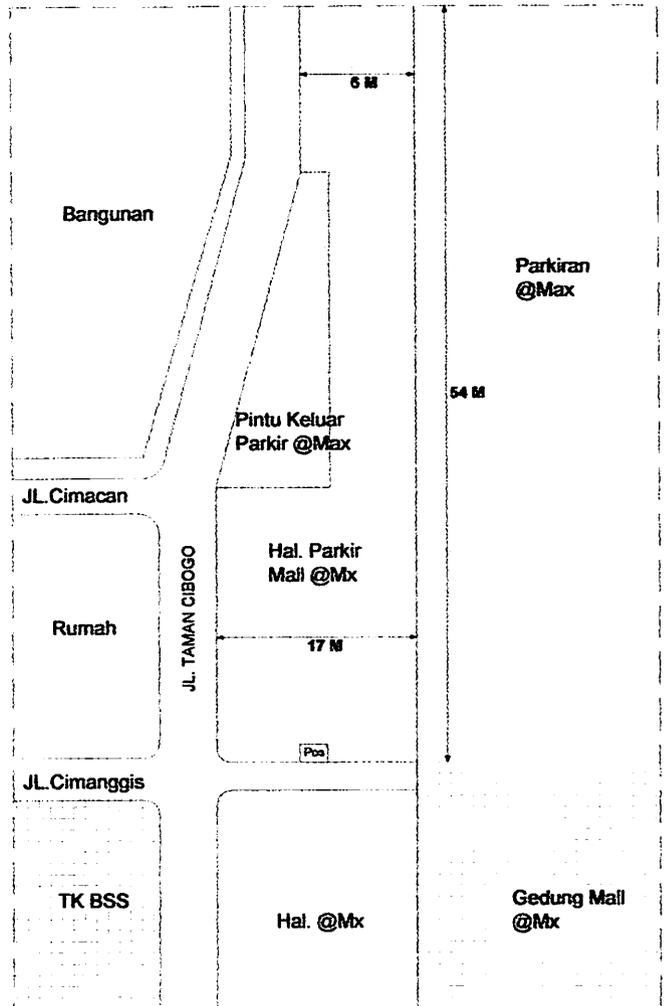
Denah Parkir Mall Kosong



Sumber : Hasil Observasi

Gambar 4.25

Denah Parkir Mall @MX

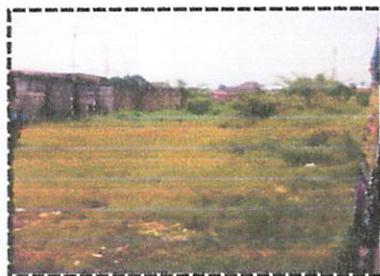


Sumber : Hasil Observasi

### E. Tanah Kosong

Ruang lain yang dimanfaatkan anak-anak untuk ruang bermain adalah tanah kosong. Tanah kosong ini merupakan lahan milik perorangan yang dibiarkan dan tidak ada bangunan di atasnya. Tanah kosong yang ada di zona I sebanyak 2 buah yaitu pada RT 5 dan RT 7. Tanah kosong pada RT 5 berada di pinggir jalan Mayjend Panjaitan dengan luas 15 x 25 m, permukaan rumput, tidak dibatasi pagar, dan terdapat warung makan. Tanah kosong ini disebut dengan sebutan *TK BCA* (tanah kosong BCA) oleh anak-anak setempat, karena berada dekat dengan mesin atm BCA, biasanya *TK BCA* ini digunakan sebagai areal bermain bola dan berlarian. Sedangkan tanah kosong pada RT 7, seluas 8 x 6 m, permukaan semen, dan tidak ada pembatas. Tanah kosong ini merupakan reruntuhan bangunan yang dihancurkan. Biasanya tanah kosong ini digunakan untuk bermain bola. Pada zona II, tanah kosong terdapat pada RT 10, namun tidak digunakan sebagai areal bermain anak-anak karena ditumbuhi oleh semak belukar dan pepohonan. Luasan tanah kosong ini seluas 15 x 10 m, tanpa ada pembatas berupa pagar. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.26-4.29

Gambar 4.26 Kondisi Tanah Kosong



Tanah Kosong BCA



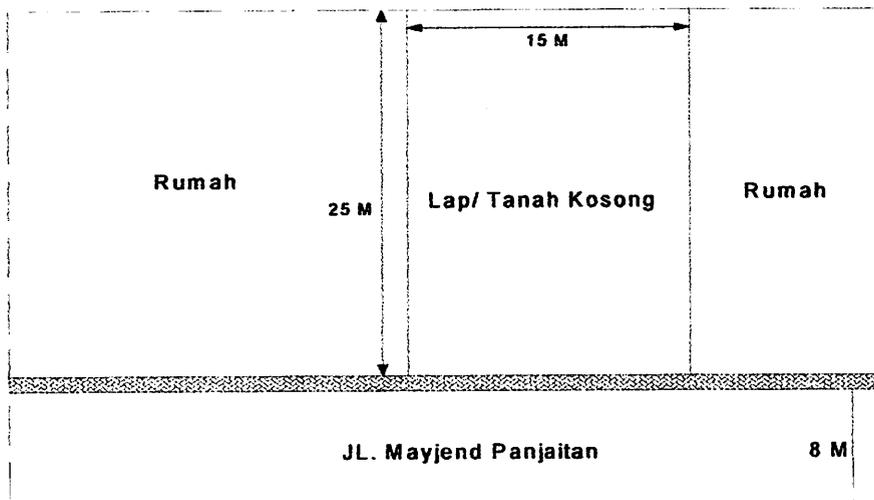
Tanah Kosong RT 7



Tanah Kosong RT 10

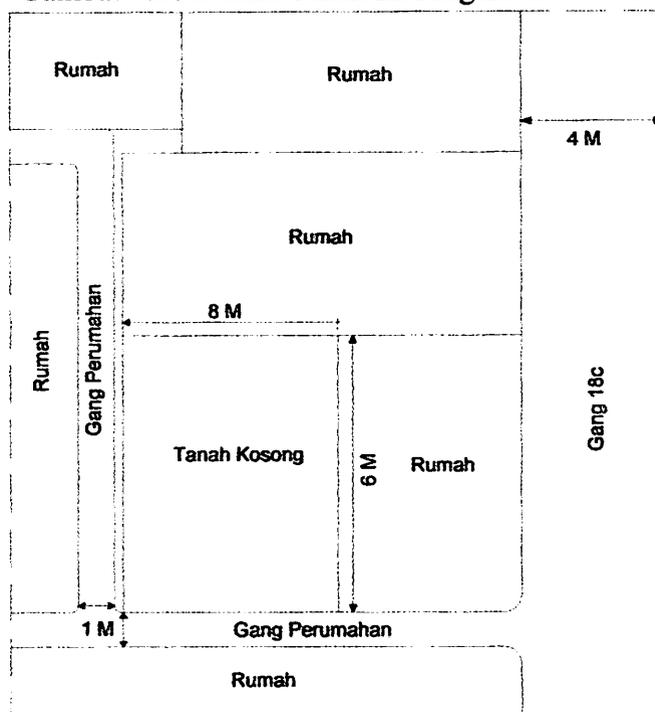
Sumber : Hasil Observasi, 18 November 2010

Gambar 4.27 Denah Tanah Kosong BCA



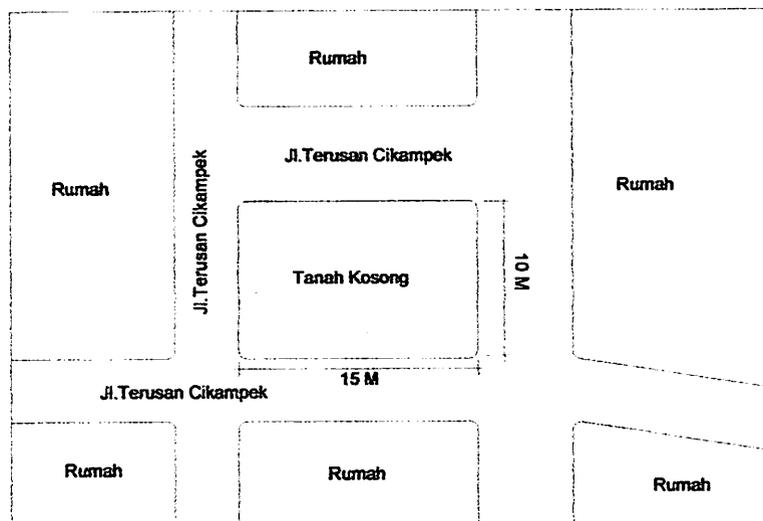
Sumber : Hasil Observasi

Gambar 4.28 Denah Tanah Kosong Zona 1 RT 7



Sumber : Hasil Observasi

Gambar 4.29 Denah Tanah Kosong Zona 2 RT 10



Sumber : Hasil Observasi

## F. Jalan

Pada lokasi penelitian, terdapat jalan Veteran dan Jalan Mayjend Panjaitan yang merupakan aksesibilitas utama pada Kelurahan Penanggungan, dimana Jalan Veteran dan Jalan Mayjend Panjaitan memiliki fungsi sebagai jalan arteri sekunder. Jalan Veteran memiliki lebar jalan 14 m dan Jalan Mayjend Panjaitan memiliki lebar 8 m.

Jalan yang menjadi ruang bermain anak-anak di kawasan permukiman padat adalah jalan lingkungan bahkan gang kecil yang sebagian besar memiliki lebar 1-2 m. Jenis perkerasannya pun beragam ada yang paving maupun semen. Jalan yang dijadikan ruang bermain anak adalah jalan yang memiliki tingkat kepadatan lalu lintas sedang hingga rendah. Biasanya apabila anak-anak bermain di jalan kemudian ada kendaraan sepeda motor akan lewat, anak-anak yang bermain akan minggir. Adapun antisipasi dari warga setempat untuk mengamankan jalan yang sering dijadikan ruang bermain adalah dengan memasang rambu kurangi kecepatan karena banyak anak hingga membuat polisi tidur.

Pada zona I, jalan yang sering digunakan sebagai ruang bermain adalah gang langgar, gang 18, gang Waqaf, gang MI Ma'Arif, dan gang 18c. Sedangkan

pada zona II, jalan yang digunakan sebagai ruang bermain adalah gang 15, gang 19, dan jalan depan kantor kelurahan. Jenis permainan yang dimainkanpun terdiri dari bermain sepeda, berlarian, petak umpet (*tekongan*), bahkan bermain bola.

Gambar 4.30 Kondisi Jalan Sebagai Ruang Bermain

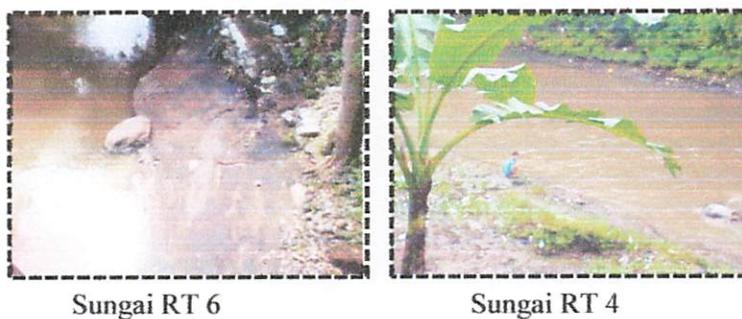


Sumber : Hasil Observasi

### G. Bantaran Sungai

Ruang bermain lainnya yang digunakan adalah bantaran sungai Brantas di wilayah RW V, bantaran sungai yang sering dijadikan area bermain khususnya berenang disungai adalah bantaran sungai RT 4, dan RT 6. Bantaran sungai RT 4 ini selebar 3 m dan bantaran sungai RT 6 seluas 4 m. Selain berenang, anak-anak biasanya juga memancing.

Gambar 4.31 Kondisi Bantaran Sungai Brantas Sebagai Ruang Bermain



Sumber : Hasil Observasi

## H. Ruang Bermain Diluar Lokasi Penelitian

Ruang bermain yang berada di luar lokasi penelitian dan sering dikunjungi oleh anak-anak pada lokasi penelitian adalah kawasan pendidikan Brawijaya yang berada di sebelah barat zona II, baik SD dan SMP BSS, SMA BSS, maupun universitas Brawijaya. Ruang yang dijadikan ruang bermain di SD dan SMP BSS serta SMA BSS adalah halaman sekolah berupa lapangan olahraga. Luas halaman sekolah SMA BSS biasanya yang digunakan sebagai ruang bermain anak adalah lapangan basket seluas 26 x 14 m, untuk SD dan SMP BSS yang digunakan adalah lapangan sepakbola seluas 20 x 15 m. Kedua halaman ini biasanya digunakan setiap hari sebagai tempat bermain bola. Sedangkan pada area kampus Universitas Brawijaya yang sering digunakan adalah area parkir kampus, jalan kampus, dan bundaran tugu kampus. Jenis permainan yang dimankan didalam area kampus ini adalah berlarian, bermain sepeda, dan bermain bola, dengan penggunaan ruang hanya pada hari minggu atau hari libur.

Gambar 4.32 Kondisi Ruang Bermain Diluar Lokasi Penelitian



Sumber : Hasil Observasi

## **BAB V**

### **ANALISA PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK KELURAHAN PENANGGUNGAN**

Pada bab ini akan mengkaji mengenai analisa ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat di Kelurahan Penanggungan, sehingga nantinya didapatkan ruang bermain anak yang terbentuk di Kelurahan Penanggungan. Adapun analisa yang akan dilakukan berdasarkan data yang telah disajikan pada bab sebelumnya, dengan tahap sebagai berikut

1. **Analisa anak pada kawasan permukiman padat**

Analisa anak bertujuan untuk mengidentifikasi karakter anak dalam melakukan kegiatan bermain pada kawasan permukiman padat. Target anak yang menjadi objek penelitian adalah anak-anak kelompok usia akhir atau anak usia sekolah dasar (6-12 tahun). Pada tahap ini akan dikaji jenis permainan, besaran penggunaan ruang, serta waktu bermain anak kelompok umur akhir pada kawasan permukiman padat.

2. **Analisa kawasan permukiman padat**

Tujuan analisa ini adalah untuk mengetahui tingkat kepadatan kawasan permukiman di Kelurahan Penanggungan. Kepadatan yang dimaksud adalah kepadatan penduduk dan kepadatan bangunan. Kepadatan penduduk ditentukan berdasarkan SNI 03-1733-2004, mengelompokkan klasifikasi kepadatan rendah, sedang, dan tinggi. Sedangkan kepadatan bangunan ditentukan berdasarkan kondisi bangunan, kondisi lingkungan, dan intensitas bangunan yang terdiri dari koefisien dasar bangunan (KDB), koefisien lantai bangunan (KLB), tinggi bangunan, serta garis sempadan bangunan (GSB).

3. **Analisa identifikasi ruang bermain**

Tujuan pada analisa ini adalah untuk menentukan ruang bermain yang sesuai criteria ruang bermain pada kawasan permukiman padat. Tahapan dalam analisa ini terdiri dari dua tahap yaitu mengidentifikasi ruang

terbuka yang ada, yang selanjutnya dapat dimanfaatkan menjadi ruang bermain anak dan mengidentifikasi ruang bermain eksisting pada kawasan permukiman padat. Dalam setiap tahapan akan melalui proses penyeleksian ruang terbuka dengan menggunakan variabel yang diambil dari kriteria ruang bermain anak pada ruang terbuka, kemudian akan disesuaikan dengan ruang bermain eksisting. Pada proses analisa tersebut akan digunakan Skala Thurstone dan metode interval. Dimana hasil akan dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu kelompok sesuai dan tidak sesuai.

4. Analisa penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat  
Setelah didapatkan ruang bermain yang sesuai kriteria dan tidak sesuai kriteria pada kawasan permukiman padat, maka analisa selanjutnya adalah merumuskan arahan ruang bermain anak yang optimal pada ruang bermain yang sesuai dan ruang bermain tak sesuai. Sehingga keterbatasan ruang bermain pada kawasan permukiman padat dapat diatasi dan kegiatan bermain anak tidak terganggu. Tahapan analisa ini menggunakan metode pemetaan, metode overlay, serta disesuaikan dengan hasil wawancara.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram 5.1

### **5.1 Analisa Karakteristik Anak Pada Kawasan Permukiman Padat**

Analisa karakteristik anak pada permukiman padat merupakan analisa yang dilakukan untuk mengkaji karakter anak kelompok akhir dengan usia 6-12 tahun yang ada di Kelurahan Penanggungan, Kota Malang berdasarkan ruang yang digunakan dalam melakukan kegiatan bermain. Melalui analisa ini diharapkan dapat diperoleh karakteristik anak dalam memanfaatkan ruang bermain sehingga didapatkan kebutuhan ruang bermain. Dalam melakukan analisa mengenai karakteristik anak, maka akan dibahas karakter anak kelompok akhir dengan usia 6-12 tahun, jenis permainan, dan waktu bermain.

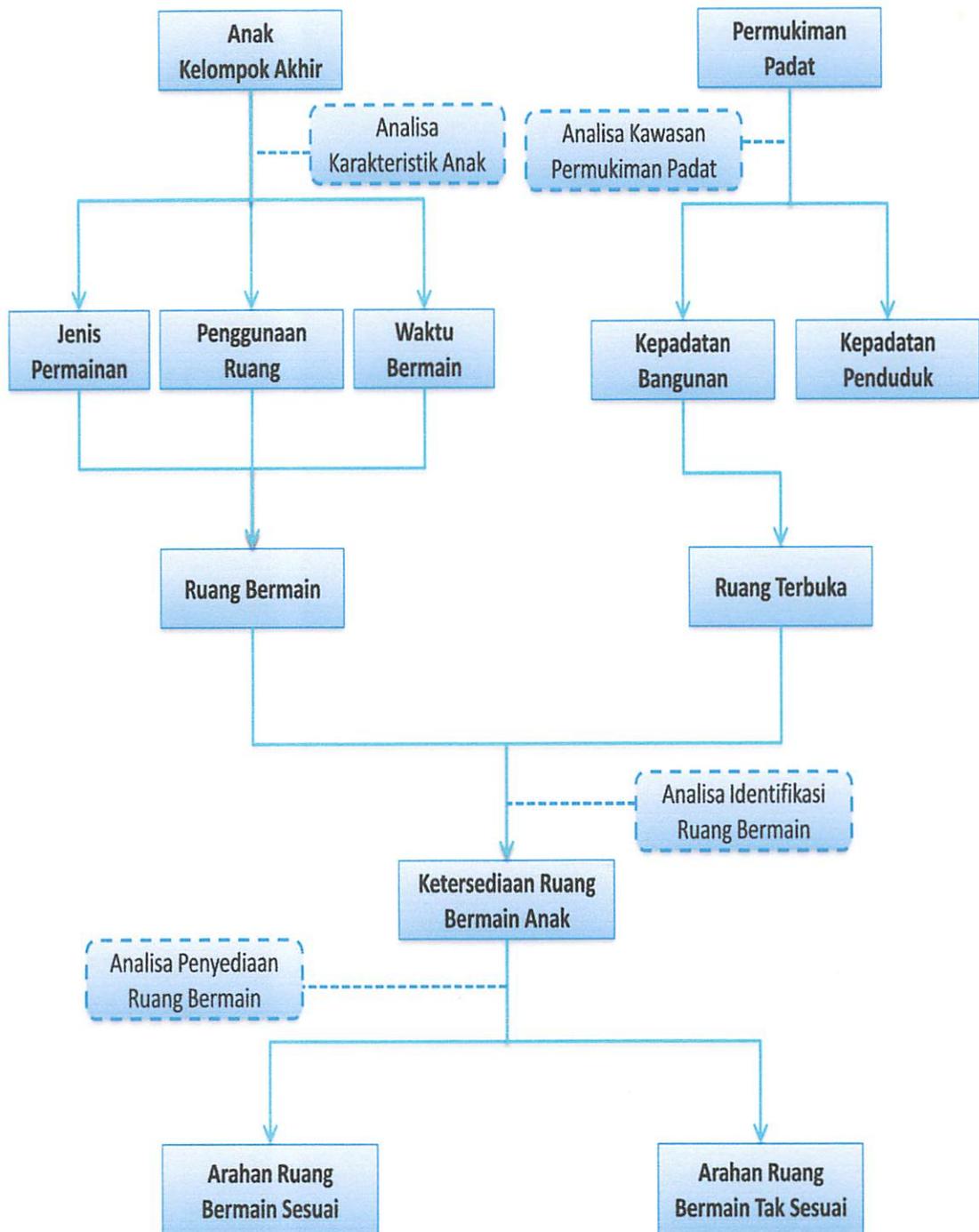
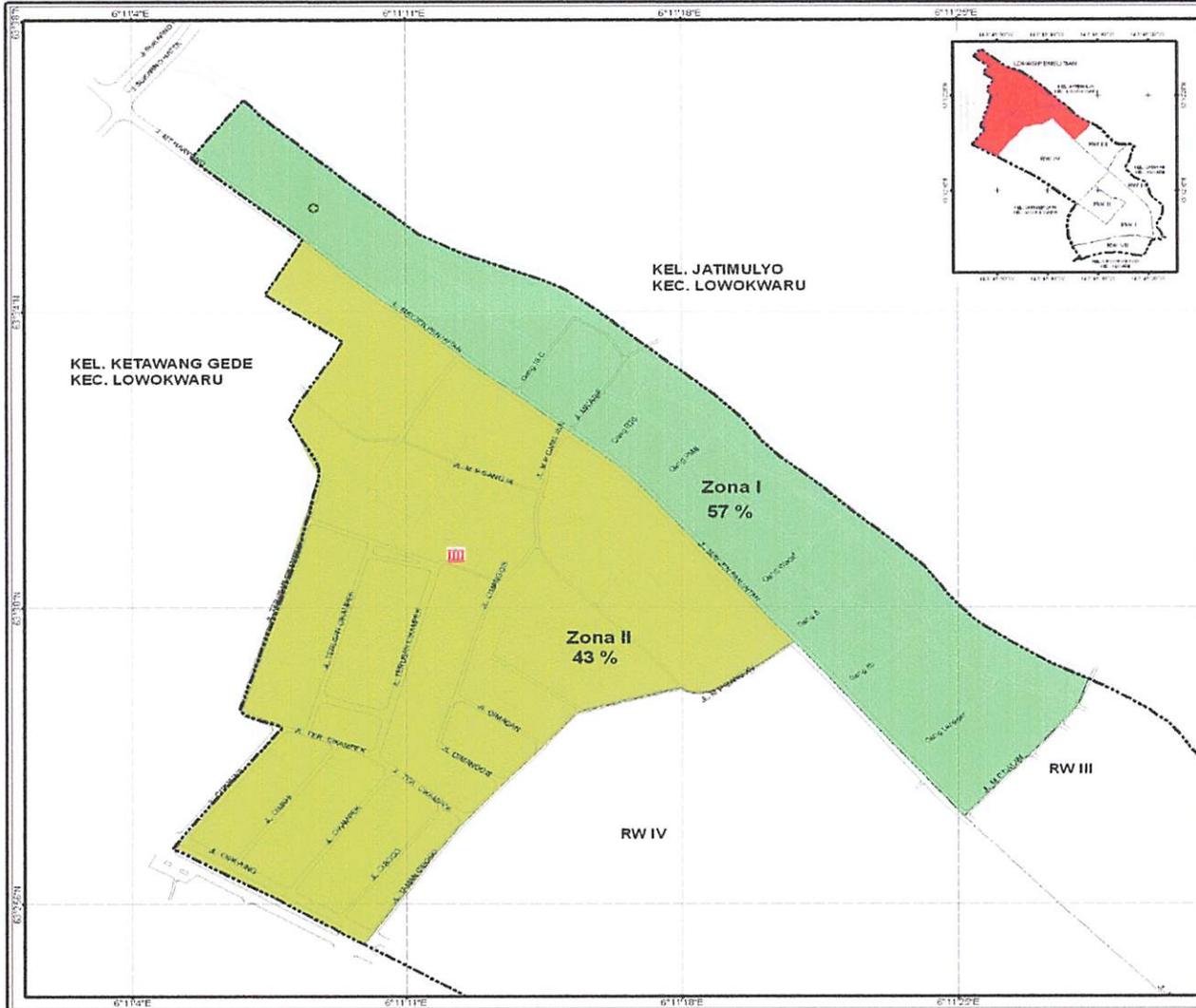


Diagram 5.1 Kerangka Analisa

### **5.1.1 Analisa Karakter Anak Usia 6-12 Tahun**

Anak terbagi menjadi dua masa yaitu masa anak-anak awal (2-5 tahun) dan masa anak-anak akhir (6-12 tahun). Adapun yang menjadi objek penelitian penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat ini adalah kelompok anak-anak akhir (6-12 tahun), yang lebih dikenal dengan anak-anak usia sekolah dasar (SD). Hal ini dikarenakan pada usia ini, anak-anak membutuhkan ruang yang lebih luas untuk menunjang kegiatan bermainnya. Jumlah anak-anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) pada lokasi penelitian sebanyak 343 jiwa atau sebesar 11% dari total jumlah penduduk lokasi penelitian sebesar 2.996 jiwa, dimana jumlah anak pada zona I sebanyak 147 jiwa dan jumlah anak zona II sebanyak 196 jiwa. Persentase anak usia 6-12 tahun pada lokasi penelitian adalah 43% pada zona I dan 57% pada zona II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram 5.3 dan peta 5.2

Berdasarkan hasil wawancara kepada Kepala Seksi Pemerintahan Kelurahan Penanggungan, Pak M.Shuada, kelurahan ini tidak memiliki ruang bermain lengkap dengan fasilitas bermain yang disediakan dari Pemerintah. Anak-anak biasanya memanfaatkan lapangan yang ada, namun karena keterbatasan lahan dan kawasan terbangun yang padat maka lapangan pun terbatas. Oleh karena itu, tidak mengherankan anak-anak bermain di jalan. Adapun bentuk perhatian pemerintah kelurahan adalah dengan membuat rambu pelan-pelan pada jalan lingkungan, membuat polisi tidur, membangun portal dan menutup jalan pada jam sekolah yaitu jalan Terusan Cikampek yang terdapat Sekolah Dasar (SD) Penanggungan pada jalan ini.



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
 2010

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK  
 PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT  
 KELURAHAN PENANGGUNGAN**

**NOMOR PETA : 5.1**

**JUDUL PETA :  
 ANALISA ANAK USIA 6 - 12 TAHUN**

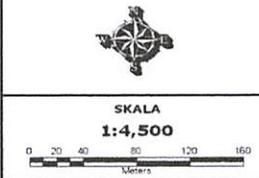
**LEGENDA**

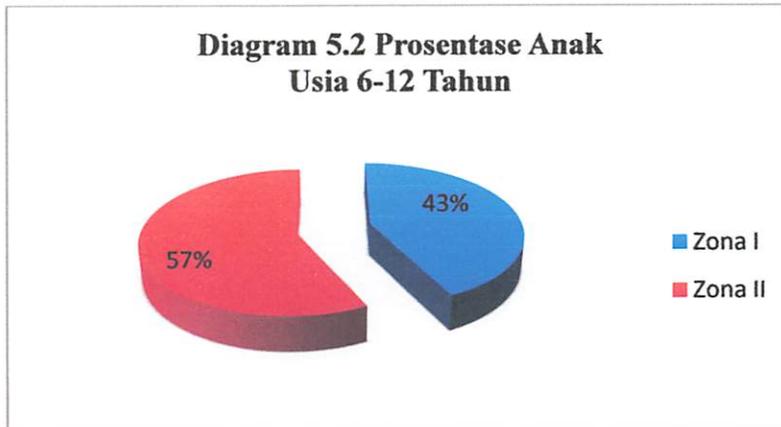
- Kantor Kelurahan
- Batas Kecamatan
- Batas Kelurahan
- Batas RW
- Jalan Aspal
- Jalan Setapak
- Sungai
- Makam

**KETERANGAN**

- Zona I
- Zona II

**SUMBER :** - DIBAS PEKERJAAN URBAN KOTA MALANG, 2009  
 - HASIL ANALISA, 2010





Sumber : Hasil Analisa

Dalam ilmu psikologi, anak-anak pada usia 6-12 tahun termasuk dalam masa tidak rapih, masa bertengkar, dan masa menyulitkan. Karena pada masa ini, anak-anak cenderung untuk tidak memperdulikan penampilan, ceroboh, sering terjadi pertengkaran dengan anggota keluarga lainnya, serta anak tidak mau lagi menuruti perintah karena lebih banyak dipengaruhi oleh teman-temannya. Pada usia ini, anak sedang terbentuk kepribadiannya karena merupakan usia sekolah yaitu masanya anak-anak masuk sekolah untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang penting bagi keberhasilan hidup di masa dewasa nanti. Anak-anak pada lokasi penelitian ada yang sekolah di dalam lokasi penelitian yaitu SD Penanggungan dan MI Ma'Arif serta ada juga yang sekolah diluar lokasi penelitian yaitu SD Percobaan dan SD Sriwedari. Anak pada usia ini juga memiliki karakteristik yang senang berkelompok, anak-anak mulai belajar bergaul dengan teman seumur serta membentuk sikap terhadap sosial. Hal ini dapat terlihat dalam kegiatan bermain yang dimainkan oleh anak-anak, bahwa seluruh jenis permainan merupakan jenis permainan kelompok seperti bermain bola, bersepeda, petak umpet, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli psikologi, Ibu Maryam B., dijelaskan bahwa karakteristik anak pada usia 6-12 tahun ini dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar anak. Peranan keluarga disini adalah berupa bentuk perhatian yang diberikan dan kedisiplinan yang diterapkan. Pada lokasi penelitian yang merupakan daerah perkampungan dengan penduduk skala

menengah ke bawah, orangtua anak memiliki keterbatasan penghasilan sehingga menyebabkan keterbatasan pula dalam pemenuhan kebutuhan anak, terutama ketersediaan fasilitas bermain yang diberikan. Anak yang kurang dipenuhi kebutuhannya akan lebih merasa *minder* dibandingkan dengan anak yang dipenuhi kebutuhannya. Selain merasa *minder*, anak juga cenderung lebih agresif, anak akan bermain dengan teman seumurnya kemudian mengeksplorasi permainan yang lebih kreatif dengan memanfaatkan kondisi yang ada di sekitar sehingga pengalaman yang didapatkan meningkat dan kemampuan fisik anak lebih kuat. Sikap agresif ini harus lebih diperhatikan, karena apabila orangtua tidak memberikan arahan dan perhatian maka anak bisa saja melakukan tindakan kekerasan seperti merampas barang milik temannya karena tidak dapat memiliki barang tersebut. Selain itu, anak-anak yang tumbuh dengan kondisi seperti ini akan memiliki sikap toleransi dan kerjasama yang lebih tinggi dengan sesama kelompok temannya, karena pada usia ini anak sedang belajar interaksi sosial dan membentuk sikap tertentu pada diri sendiri sebagai organisme yang tumbuh berkembang.

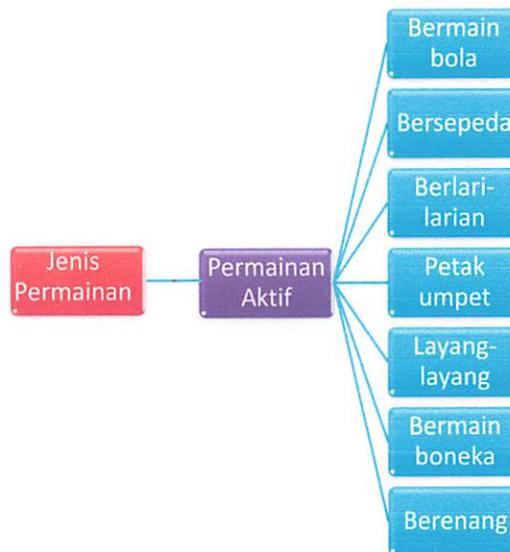
Dapat disimpulkan bahwa karakter anak usia 6-12 tahun memiliki tugas perkembangan yakni bermain. Pada kawasan permukiman padat yang memiliki keterbatasan ruang bermain, mengakibatkan anak-anak menggunakan jalan sebagai ruang bermain. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak sebagian besar dimainkan secara berkelompok. Karakter anak usia 6-12 tahun terbentuk berdasarkan kondisi keluarga dan lingkungan anak. Anak usia ini mulai belajar bersosialisasi sehingga tingkat toleransi tinggi sesama teman, lebih agresif, dan lebih kreatif akibat adanya keterbatasan dalam bermain.

### **5.1.2 Analisa Jenis Permainan**

Analisa karakteristik anak berdasarkan jenis permainan merupakan analisa yang membahas mengenai karakteristik anak dilihat dari jenis permainan yang dimainkan. Analisa ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan ruang yang digunakan oleh anak-anak dalam setiap jenis permainan yang dimainkan pada kawasan permukiman padat. Hasil yang ingin didapatkan selanjutnya adalah

mendapatkan luasan penggunaan ruang yang dibutuhkan pada setiap jenis permainan pada lokasi penelitian. Jenis permainan terbagi menjadi menjadi dua kelompok yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Jenis permainan aktif yang dimainkan pada lokasi penelitian baik pada zona I maupun zona II adalah bermain bola, bersepeda, berlari-larian, petak umpet, layang-layang, bermain boneka, dan berenang. Lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram 5.4 jenis permainan pada kawasan permukiman padat Kelurahan Penanggungan.

Diagram 5.3 Jenis Permainan



Sumber : Hasil Analisa

Untuk anak usia sekolah, anak tidak hanya senang dengan permainan fisik tetapi juga keterampilan intelektual, fantasi serta terlibat dalam kelompok. Anak belajar sendiri dan mulai mampu menyesuaikan diri. Bermain tim menolong anak untuk belajar tentang persaingan alamiah. Karakteristik permainannya adalah permainan kelompok (tim). Pada anak laki-laki senang alat mekanik dan anak perempuan senang dengan peran ibu, misalnya menjahit, memasak. Untuk memperluas cakrawala dunia anak usia sekolah ini senang membaca dan olahraga. Pada lokasi penelitian, jenis permainan yang dimainkan terdiri dari bermain bola, bersepeda, berlari-larian, petak umpet, layang-layang, bermain peran, dan

berenang. Adapun penggunaan ruang pada masing-masing permainan berikut penjabarannya

#### A. Bermain Bola

Pada lokasi penelitian bermain bola biasanya disebut "*bal-balan*", jenis bola yang digunakan untuk kegiatan bermain biasanya menggunakan bola plastik dan bola kaki sebenarnya. Bermain bola membentuk pola polygon sehingga membutuhkan ruang dengan bentuk persegi panjang. Pada lokasi penelitian, bermain bola dimainkan pada lapangan, jalan/gang, tanah kosong, dan halaman sekolah. Karena keterbatasan ruang bermain pada kawasan permukiman padat, maka anak-anak bermain menyesuaikan dengan lokasi bermainnya. Apabila disekitar rumah tidak terdapat lapangan ataupun ruang yang luas untuk bermain bola maka anak akan memanfaatkan jalan sekalipun jalan tersebut hanya selebar 1-2 meter, anak akan bermain bola dengan saling tendang menendang.

Pada zona I, lokasi bermain bola adalah lapangan seluas 60 m<sup>2</sup>, gang langgar seluas 20 m<sup>2</sup>, gang waqaf seluas 12 m<sup>2</sup>, tanah kosong BCA seluas 80 m<sup>2</sup>, tanah kosong RT 7 seluas 48 m<sup>2</sup>, dan halaman sekolah MI Ma'arif seluas 20 m<sup>2</sup>. Sedangkan pada zona II, lokasi bermain bola dimainkan pada halaman sekolah seluas 30 m<sup>2</sup> dan lebih banyak dimainkan di sekitar lokasi penelitian yaitu kawasan pendidikan Brawijaya. Besarnya penggunaan ruang dalam bermain bola dapat dilihat pada tabel 5.1 berikut :

**Tabel 5.1**  
**Penggunaan Ruang Bermain Bola**  
**Kelurahan Penanggungan**

Lokasi	Luasan (m <sup>2</sup> )	Jumlah Anak (orang)	Luas/Anak (m <sup>2</sup> )
Lapangan	60	7	8,6
Jalan			
*gang langgar	20	4	5
*gang waqaf	12	4	3
tanah kosong			
*TK BCA	80	8	10
*TK RT 7	48	6	8
halaman sekolah			
*MI Ma'Arif	20	4	5
*SD BSS	30	4	7,5
Rata-Rata	37	5	7

Sumber : Hasil Analisa

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui besar luasan yang dibutuhkan anak-anak untuk bermain bola adalah  $7 \text{ m}^2/\text{anak}$ , dengan pola polygon (pola membentuk ruang). Adapun permasalahan dalam bermain bola pada kawasan permukiman padat adalah adanya keterbatasan ruang bermain sehingga anak memanfaatkan jalan, jalan merupakan akses kendaraan, sudah pasti akan terganggu oleh lalu-lalang kendaraan sepeda motor. Bila ada sepeda motor yang akan lewat, maka anak-anak akan minggir serta menghentikan sejenak permainannya sehingga anak merasa tidak nyaman.

## **B. Bersepeda**

Bersepeda merupakan jenis permainan yang sangat digemari anak-anak usia sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan hampir pada ruang bermain yang ada di lokasi penelitian, kegiatan bersepeda dimainkan. Biasanya anak-anak bersepeda ini memilih jalan dengan track panjang dengan lalu lintas rendah atau jarang dilalui oleh kendaraan di sekitar rumah mereka, mereka akan bersepeda bolak-balik mengitari jalan panjang tersebut. Kegiatan bersepeda ini biasanya dilakukan secara berkelompok mulai dari 3 orang hingga 8 orang. Jalan yang dijadikan ruang bermainpun sebagian besar berukuran 1-2 m. Karena lokasi bermain berada di jalan, maka apabila ada kendaraan yang lewat maka anak-anak akan minggir dan menghentikan sejenak permainannya.

Pada zona I, lokasi bermain sepeda adalah pada gang langgar dengan ukuran panjang jalan 21 meter dengan lebar 1 meter, gang waqaf dengan panjang jalan 38 meter dengan lebar 1 meter, gang MI Ma'Arif dengan panjang jalan 56 meter dengan lebar 1 meter, dan gang 18 c dengan panjang jalan 23 meter dengan lebar 2 meter. Sedangkan pada zona II, lokasi bermain sepeda adalah gang 15 dengan panjang jalan 127 meter dengan lebar 2 meter dan gang 19 dengan panjang jalan 100 meter dengan lebar 2 meter.

Besaran luasan penggunaan ruang dalam bersepeda tergantung kondisi jalan yang berada di sekitar rumah anak, karenan kegiatan bersepeda anak membentuk pola lintasan, biasanya anak akan memilih rute jalan dengan track lurus dengan kondisi lalu lintas rendah.

### C. Berlari-larian

Permainan lain yang anak-anak sering mainkan adalah berlari-larian. Aktivitas berlari ini pun biasanya dilakukan dalam rangka bermain bebas mengejar sesama teman permainan maupun bermain dengan aturan seperti “bentengan”. Lokasi berlari-larian ini adalah jalan/gang sekitar rumah anak. Jalan yang dijadikan ruang bermainpun sebagian besar berukuran 1-2 m. Karena lokasi bermain berada di jalan, maka apabila ada kendaraan yang lewat maka anak-anak akan minggir dan menghentikan sejenak permainannya.

Pada zona I, lokasi berlarian adalah gang langgar dengan ukuran panjang jalan 21 meter dengan lebar 1 meter, gang waqaf dengan panjang jalan 38 meter dengan lebar 1 meter, gang MI Ma’Arif dengan panjang jalan 56 meter dengan lebar 1 meter, dan gang 18 c dengan panjang jalan 23 meter dengan lebar 2 meter. Sedangkan pada zona II, lokasi berlarian adalah gang 15 dengan panjang jalan 127 meter dengan lebar 2 meter, gang 19 dengan panjang jalan 100 meter dengan lebar 2 meter, serta jalan Terusan Cikampek tepatnya didepan kantor Kelurahan Penanggungan dengan lebar 10 meter.

Besaran luasan penggunaan ruang dalam aktivitas berlari-lari tergantung kondisi jalan yang berada di sekitar rumah anak, biasanya anak akan memilih rute jalan dengan kondisi lalu lintas rendah dan membentuk pola lintasan.

### D. Petak Umpet

Petak umpet biasanya disebut dengan “*tekongan*”, bermain tekongan ini juga dilakukan di sekitar rumah anak-anak. Dalam bermain petak umpet ini juga terdapat unsur berlari-larian, yakni pada saat berusaha “balap-balapan” menyentuh pos, karena siapa yang cepat dia yang menang. Biasanya radius bermain petak umpet anak-anak adalah hingga 50 meter dari pos jaga dan letaknya di lingkungan permukiman sesuai kesepakatan anak yang bermain. Pada zona I, lokasi bermain petak umpet adalah di gang langgar, gang waqaf, dan gang 18 c. Sedangkan pada zona II, lokasinya adalah gang 19 dan gang 15. Besaran ruang yang digunakan anak-anak dalam bermain petak umpet adalah jarak 10-50 meter dari titik pos jaga petak umpet dengan pola polygon.

### E. Layang-layang

Layang-layang merupakan jenis permainan musiman, biasanya anak-anak bermain layang-layang di halaman dan lapangan. Selain bermain layang-layang, kegiatan lainnya yang digemari anak-anak adalah mengejar layang-layang putus. Mengejar layang-layang putus ini dilakukan tanpa mengenal tempat, apabila layang-layang putus itu melewati jalan maka anak-anak juga akan mengejar melewati jalan, pengejaran tidak akan berhenti sampai layang-layang itu didapatkan oleh anak itu sendiri maupun didapatkan anak lainnya. Lokasi bermain layang-layang pada zona I adalah lapangan seluas 50 m<sup>2</sup>, halaman (tegalan) seluas 24 m<sup>2</sup>, tanah kosong (TK BCA) seluas 80 m<sup>2</sup> dan 48 m<sup>2</sup>. Sedangkan pada zona II anak-anak bermain pada areal parkir mall @MX pada tingkat tertatas. Besarnya penggunaan ruang dalam bermain layang-layang dapat dilihat pada tabel 5.2 berikut :

**Tabel 5.2**  
**Penggunaan Ruang Bermain Layang-Layang**  
**Kelurahan Penanggungan**

Lokasi	Luasan (m <sup>2</sup> )	Jumlah Anak (orang)	Luas/Anak (m <sup>2</sup> )
Lapangan	60	4	15
tanah kosong			
*TK BCA	80	5	16
*TK RT 7	48	3	16
Rata-Rata	59	4	16

Sumber : Hasil Analisa 2010

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui besar luasan yang dibutuhkan anak-anak dalam bermain layang-layang adalah 16 m<sup>2</sup>/anak dengan pola polygon.

### F. Bermain Peran

Bermain peran yang biasanya dimainkan pada lokasi penelitian terdiri dari bermain boneka, *masak-masakan*, dan *buaya-buayaan*. Bermain boneka dan *masak-masakan* dimainkan oleh anak perempuan, lokasi bermain biasanya bermain di teras rumah maupun dalam rumah. Sedangkan bermain *buaya-buayaan* biasanya di halaman atau wilayah sekitar perumahan. Bermain boneka pada lokasi penelitian biasanya disebut bermain "barbie". Kegiatan bermain

“peran ini dimainkan oleh 2 hingga 8 orang anak. Dalam permainan ini, mereka akan berimajinasi seolah-olah mereka ikut masuk dalam kejadian yang sebenarnya. Besaran ruang yang digunakan untuk bermain peran ini disesuaikan dengan luasan teras rumah atau ruang yang digunakan, rata-rata luas yang digunakan untuk bermain peran adalah 4 m<sup>2</sup>/anak dengan pola polygon

### G. Berenang

Berenang adalah jenis permainan lain yang ada di lokasi penelitian, berenang disini bukanlah arti berenang sebenarnya, melainkan masuk ke dalam sungai kemudian bermain air dengan sesama temannya. Lokasi berenang adalah di Sungai Brantas yang berlokasi di zona I, tepatnya RT 4 dan RT 6 karena pada lokasi ini memiliki bantaran sungai yang lapang dan luas. Kegiatan berenang ini tidak ada aturan, anak-anak hanya mandi sampai mereka semua puas berenang. Biasanya mereka berenang sekalian mencari ikan yang bisa dijadikan koleksi ikan mereka. Besaran ruang berenang anak-anak pada lokasi penelitian tidak dapat ditentukan karena besaran luas disesuaikan dengan aktivitas bermain anak dan banyak anak berenang, biasanya anak mencari sungai yang arus airnya tenang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 20 responden anak, ditemukan bahwa jenis permainan yang digemari anak-anak adalah bersepeda dan berlari-larian, kemudian petak umpet, selanjutnya bermain bola dan layang-layang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.3

**Tabel 5.3**  
**Prosentase Jenis Permainan**  
**Kelurahan Penanggungan**

No	Jenis Permainan	Banyak Anak	Prosentase
1	Bermain bola	11	55%
2	Bersepeda	20	100%
3	Berlari-larian	20	100%
4	Petak Umpet	15	75%
5	Layang-Layang	11	55%
6	Bermain peran	9	45%
7	Berenang	5	25%
8	Bermain Playstation	7	35%

Sumber : Hasil Analisa

Berdasarkan analisa jenis permainan dihasilkan besar penggunaan ruang bermain berdasarkan jenis permainan yang dimainkan anak-anak adalah bermain bola luasan yang dibutuhkan seluas  $7 \text{ m}^2/\text{anak}$ , bersepeda dan berlari-larian luasan yang dibutuhkan disesuaikan dengan kondisi jalan yang berada di sekitar rumah anak, yaitu jalan dengan track lurus dengan kondisi lalu lintas rendah. Untuk bermain petak umpet, ruang yang digunakan anak-anak dalam adalah jarak dengan radius 10-100 meter dari titik pos jaga petak umpet. Bermain layang-layang luasan yang dibutuhkan seluas  $16 \text{ m}^2/\text{anak}$ . Bermain peran rata-rata luas yang digunakan untuk bermain boneka adalah  $4 \text{ m}^2/\text{anak}$ . Berenang disesuaikan dengan aktivitas bermain anak dan banyak anak berenang. Jenis permainan yang digemari anak adalah bersepeda dan berlari-larian, kemudian petak umpet, selanjutnya bermain bola dan layang-layang.

### 5.1.3 Analisa Waktu Bermain

Waktu bermain anak-anak disesuaikan dengan waktu luang anak, biasanya jam pulang sekolah hingga sore pada hari sekolah. Sedangkan pada hari libur, anak bermain mulai dari pagi hingga sore. Pada hari sekolah, jam bermain anak adalah selama 4 jam, yaitu jam 12.00 hingga jam 15.00, kemudian 15.00 hingga 16.00 anak pergi mengaji, kemudian bermain dilanjutkan 16.00 hingga 17.00. Pada hari libur, anak bermain seharian dimulai jam 07.00 hingga 11.00 kemudian dilanjutkan jam 14.00-17.00. Jadi dapat disimpulkan, anak-anak bermain membutuhkan waktu rata-rata bermain selama 4 jam/hari.

Diagram 5.4 Waktu Bermain Anak Pada Hari Sekolah



Sumber : Hasil Analisa

## 5.2 Analisa Kawasan Permukiman Padat

Kelurahan Penanggungan merupakan salah satu Kecamatan Klojen, Kota Malang. Kelurahan ini memiliki salah satu kelurahan yang kawasan permukimannya tergolong padat. Kelurahan Penanggungan tergolong dalam klasifikasi kepadatan penduduk tinggi sebesar 213 jiwa/Ha, dimana luas wilayah sebesar 78 Ha dengan jumlah penduduk pada tahun 2009 sebanyak 12.541 jiwa.

Kelurahan Penanggungan seluas 78 Ha, dialiri oleh Sungai Brantas yang terdiri dari 8 (delapan) RW. Dalam penelitian ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat ini diambil hanya 2 (dua) RW yaitu RW V (zona I) dan RW VI (zona II). Lokasi penelitian yang zona 1 seluas 8,58 Ha yang secara topografi terletak di kelerengan > 30 % memiliki luas kawasan terbangun seluas 7,54 Ha (88% dari luas zona I) dan luas kawasan tak terbangun seluas 1,04 Ha (12% dari luas zona I). Kawasan terbangun ini didominasi oleh kawasan permukiman (perkampungan) dan untuk kawasan tak terbangun didominasi oleh jalan/gang.

Untuk lokasi penelitian pada zona II seluas 14,04 Ha secara topografi berada pada kelerengan 0-3 %, memiliki luas kawasan terbangun seluas 11,79 Ha (84% dari luas zona II) dan luas kawasan tak terbangun seluas 2,25 Ha (16% dari luas zona II). Kawasan terbangun pada zona II ini terdiri dari kawasan permukiman berupa perumahan dan perkampungan, kawasan pendidikan, dan kawasan pendidikan. Sedangkan untuk kawasan tak terbangun didominasi oleh jalan/gang. Oleh karena itu, total luas lokasi penelitian adalah 22,62 Ha, yang terdiri dari kawasan terbangun seluas 19,33 Ha atau 85% dari luas lokasi penelitian dan kawasan tak terbangun seluas 3,29 Ha atau 15% dari total luas lokasi penelitian.

Pada zona I, fungsi kawasan didominasi oleh kawasan permukiman yang merupakan daerah perkampungan dengan kondisi rumah yang sangat berdekatan dan kurang tertata, berada di gang-gang sempit, tidak ada pembatas antar bangunan, bahkan tidak mempunyai halaman. Jalan lingkungan yang menghubungkan satu RT dengan RT lainnya rata-rata memiliki lebar 1-2 meter, sedangkan gang yang menghubungkan antar rumah rata-rata memiliki lebar  $\pm$  1 meter. Intesitas bangunan kawasan permukiman pada zona I, rata-rata keofisien

dasar bangunan (KDB) kawasan permukiman adalah sebesar 90-100%, tinggi bangunan 1 lantai, dengan koefisien lantai bangunan sebesar 0,9-1 dengan garis sempadan bangunan (GSB) sebesar 0-1 meter. Untuk kondisi bangunan kawasan permukiman zona I, sebagian besar bangunan beratap genteng atau seng, dengan lantai semen atau keramik, memiliki ventilasi, dan dinding berupa beton. Sedangkan untuk kondisi lingkungan sebagian tidak memiliki drainase, tidak memiliki halaman, vegetasi hanya sebagian rumah, dan tidak ada jarak antar rumah.

Sedangkan pada zona II, kondisi permukiman pada lokasi ini terdiri dari perkampungan dan kawasan perumahan. Kondisi perkampungan terdiri dari rumah yang sangat berdekatan dan kurang tertata, berada di gang-gang sempit, tidak ada pembatas antar bangunan, bahkan tidak mempunyai halaman. Jalan lingkungan yang menghubungkan satu RT dengan RT lainnya rata-rata memiliki lebar 1-2 meter, sedangkan gang yang menghubungkan antar rumah rata-rata memiliki lebar  $\pm$  1 meter. Intesitas bangunan pada perkampungan di zona 2, rata-rata koefisien dasar bangunan (KDB) kawasan permukiman adalah sebesar 90-100%, tinggi bangunan 1 lantai, dengan koefisien lantai bangunan sebesar 0,9-1 dengan garis sempadan bangunan (GSB) adalah 0-1 meter. Untuk kondisi bangunan perkampungan zona II, sebagian besar bangunan beratap genteng, dengan lantai semen atau keramik, memiliki ventilasi, dan dinding berupa beton. Sedangkan untuk kondisi lingkungan sebagian tidak memiliki aliran drainase, tidak memiliki halaman, vegetasi hanya sebagian rumah, dan tidak ada jarak antar rumah. Untuk kawasan perumahan di zona II memiliki rata-rata koefisien dasar bangunan (KDB) kawasan permukiman adalah sebesar 60-80%, tinggi bangunan 1 lantai, dengan koefisien lantai bangunan sebesar 0,6-0,8 dengan garis sempadan bangunan (GSB) adalah 3-5 meter. Untuk kondisi bangunan kawasan perumahan zona II, sebagian besar bangunan beratap genteng, lantai dengan keramik, memiliki ventilasi, dan dinding berupa beton. Sedangkan untuk kondisi lingkungan memiliki aliran drainase, memiliki halaman, terdapat vegetasi rumah, dan tidak ada jarak antar rumah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 5.1 Analisa Kawasan Permukiman Padat.

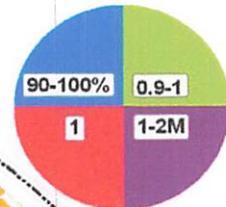
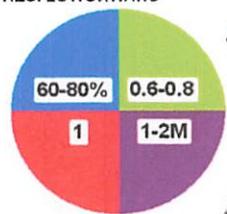
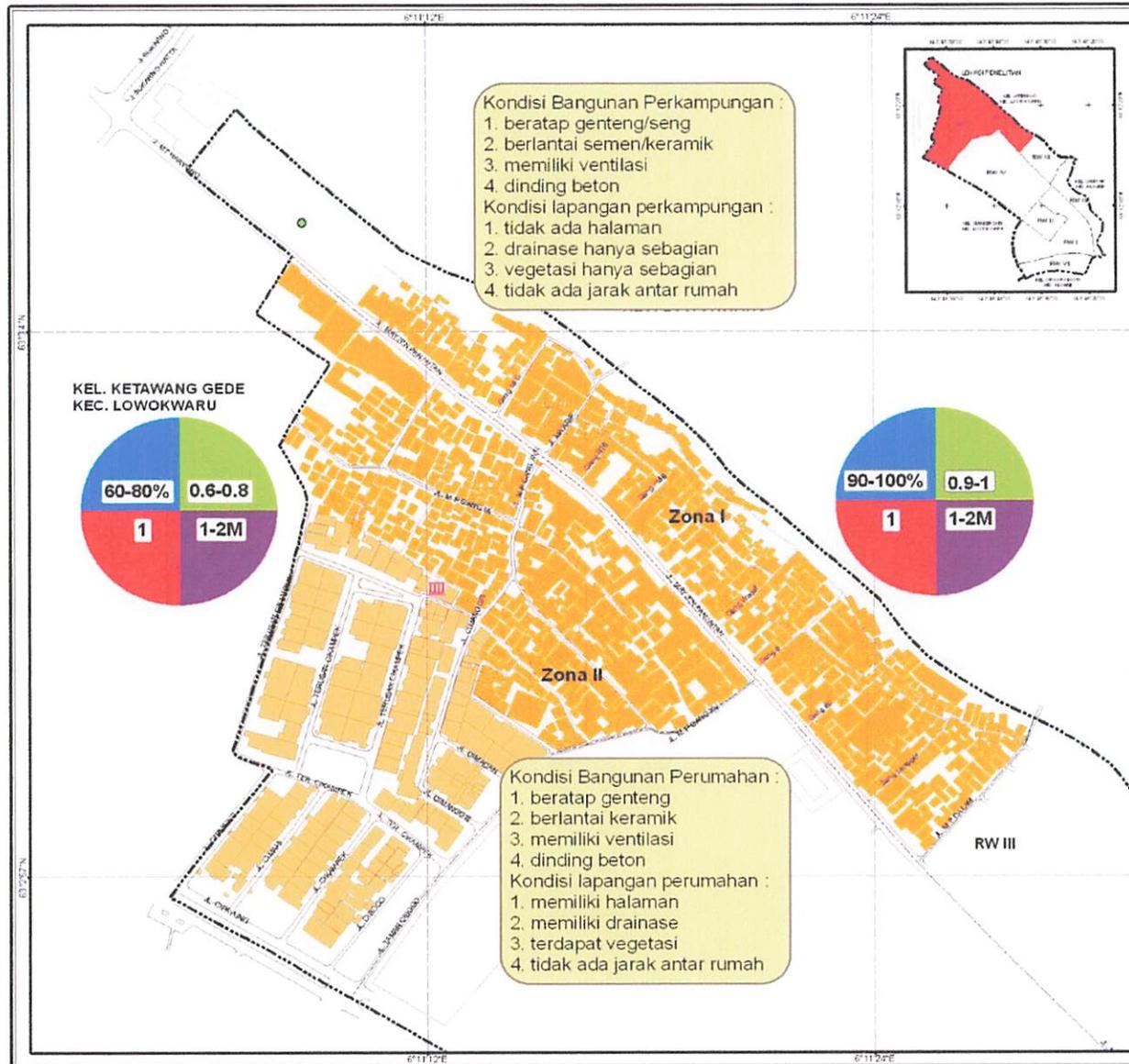
Diagram 5.5 Kawasan Permukiman Padat



Sumber : Hasil Analisa

### 5.3 Analisa Identifikasi Ruang Terbuka

Analisa ruang terbuka merupakan analisa yang dilakukan untuk mengetahui ketersediaan ruang terbuka di kawasan permukiman padat, baik pada zona I maupun zona II. Hasil yang ingin didapatkan dari analisa ini adalah dapat mengetahui lokasi-lokasi ruang terbuka yang ada, selanjutnya dapat dimanfaatkan menjadi ruang bermain anak-anak di kawasan permukiman padat. Dalam analisa ini dilakukan penyeleksian ruang terbuka dengan menggunakan variabel yang diambil dari kriteria ruang bermain anak untuk menemukan ruang terbuka yang ada di kawasan permukiman padat sehingga dapat dimanfaatkan menjadi ruang bermain anak.



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2010

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK  
PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT  
KELURAHAN PENANGGUNGAN**

**NOMOR PETA : 5.2**

**JUDUL PETA :  
ANALISA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT**

**LEGENDA**

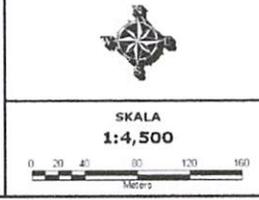
- Kantor Kelurahan
- Batas Kecamatan
- Batas Kelurahan
- Batas RW
- Jalan Aspal
- Jalan Setapak
- Sungai
- Makam
- Persil/ Bangunan

**KETERANGAN**

- Kawasan Perumahan
- Kawasan Perkampungan



**SUMBER :** - DINAS PEKERJAAN UHUK KOTA MALANG, 2009  
HASIL ANALISA, 2010



Kriteria ruang bermain pada kawasan permukiman padat terdiri dari lima kriteria utama yang harus diperhatikan dalam penyediaan ruang bermain anak yaitu keamanan, aksesibilitas, lokasi, zona, dan jenis permainan. Adapun syarat-syarat dari masing-masing kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel 5.4.

**Tabel 5.4**  
**Kriteria Ruang Bermain Anak**  
**Kelurahan Penanggungan**

No	Kriteria	Syarat
1	Keamanan	Lalu lintas rendah Material permukaan aman
2	Aksesibilitas	Jarak < 500 m dari rumah Jalur pejalan kaki Aksesibilitas visual
3	Lokasi	Ruang terbuka Di lingkungan permukiman
4	Zona	Zona kegiatan bermain Zona bersantai Zona vegetasi
5	Jenis Permainan	Ketersediaan fasilitas

Sumber : Hasil rumusan teori

Pada kriteria keamanan memiliki syarat lalu lintas rendah dan material permukaan aman. Lalu lintas rendah disini maksudnya adalah lokasi ruang bermain harus pada ruang yang mempunyai kontak yang sangat kecil antara anak dan lalu lintas, sedangkan material permukaan aman adalah ruang bermain harus memiliki material permukaan yang tidak melukai atau membahayakan keselamatan anak. Pada kriteria aksesibilitas memiliki syarat jarak kurang dari 500 meter, terdapat jalur pejalan kaki, dan aksesibilitas visual. Ruang bermain berada di lokasi yang dapat diakses dengan berjalan kaki yang disesuaikan dengan kemampuan jarak tempuh/pencapaian bagi anak ke lokasi tempat bermain yaitu kurang dari 500 m. Aksesibilitas visual adalah ruang bermain haruslah terjangkau penglihatan orang tua sehingga orangtua dapat melakukan pengawasan. Pada kriteria lokasi memiliki syarat merupakan ruang terbuka dan berada di lingkungan permukiman. Ruang terbuka yang

dijadikan ruang bermain adalah ruang terbuka yang memiliki lahan kosong sehingga dapat dimanfaatkan menjadi ruang bermain. Selain itu ruang terbuka yang dimanfaatkan menjadi ruang bermain haruslah sesuai dengan fungsi ruang terbuka itu sendiri, seperti sempadan sungai yang merupakan kawasan konservasi maka tidak sesuai untuk dimanfaatkan sebagai ruang bermain. Pada kriteria zona terdiri dari zona bermain, zona bersantai, dan zona vegetasi. Hal ini merupakan pembagian aktivitas ruang bermain sehingga tidak terjadi pencampuran kegiatan dan aktivitas bermainpun menjadi nyaman dan tidak terganggu. Pada kriteria jenis permainan, syarat yang harus dipenuhi adalah tersedianya fasilitas bermain seperti gawang, ayunan, jungkat-jungkit, dan sebagainya.

Ruang terbuka terbagi menjadi empat klasifikasi yaitu ruang terbuka berdasarkan kegiatan, bentuk, tipologi, dan jenis. Ruang terbuka yang terdapat di lokasi penelitian adalah sebagai berikut

1. Ruang terbuka berdasarkan kegiatan terdiri dari ruang terbuka aktif dan ruang terbuka pasif. Ruang terbuka aktif berupa lapangan sebanyak 1 unit yakni pada zona I, sedangkan ruang terbuka pasif adalah sepanjang bantaran sungai Brantas di zona I.
2. Ruang terbuka berdasarkan bentuk terdiri dari ruang terbuka memanjang dan ruang terbuka mencuat. Ruang terbuka memanjang berupa jalan, gang, dan bantaran sungai yang tersebar di lokasi penelitian. Sedangkan ruang terbuka mencuat berupa lapangan sebanyak 1 unit pada zona I.
3. Ruang terbuka berdasarkan tipologi terdiri dari taman publik, plaza, pasar, jalan, playground, waterfront, taman lingkungan, greenway, dan tanah kosong. Pada lokasi penelitian, ruang terbuka berdasarkan tipologi hanya berupa tanah kosong pada zona I sebanyak 2 unit dan zona 2 sebanyak 1 unit.
4. Ruang terbuka berdasarkan jenis terdiri dari ruang terbuka hijau (RTH) dan ruang terbuka non hijau (RTNH). Ruang terbuka hijau berupa makam pada zona I dan jalur hijau jalan pada zona II. Sedangkan ruang terbuka non hijau

berupa area parkir mall yakni parkir mall kosong pada zona I dan parkir mall @MX pada zona II. Lebih jelasnya, klasifikasi ruang terbuka pada kawasan permukiman padat dapat dilihat pada tabel 5.6

Berdasarkan penjabaran di atas, ruang terbuka yang berada di Kelurahan Penanggungan terdiri dari tujuh jenis antara lain lapangan, bantaran sungai, jalan/gang, tanah kosong, makam, parkir, dan jalur hijau jalan. Ruang terbuka tersebut antara lain

1. Lapangan merupakan ruang terbuka aktif dengan bentuk mencuat dan tergolong pada jenis ruang terbuka non hijau (RTNH).
2. Bantaran sungai merupakan ruang terbuka pasif dengan bentuk memanjang dan tergolong pada jenis ruang terbuka hijau (RTH).
3. Jalan/gang merupakan ruang terbuka aktif dengan bentuk memanjang, dan tergolong pada jenis ruang terbuka non hijau (RTNH).
4. Tanah kosong merupakan ruang terbuka aktif dengan bentuk mencuat, dan tergolong pada jenis ruang terbuka hijau (RTH).
5. Makam merupakan ruang terbuka pasif dengan bentuk mencuat, dan tergolong pada jenis ruang terbuka hijau (RTH).
6. Parkir merupakan ruang terbuka pasif dengan bentuk mencuat, dan tergolong pada jenis ruang terbuka non hijau (RTNH).
7. Jalur hijau jalan merupakan ruang terbuka pasif dengan bentuk memanjang, dan tergolong pada jenis ruang terbuka hijau (RTH).

Dari ketujuh jenis ruang terbuka tersebut kemudian akan dianalisa menggunakan lima kriteria ruang bermain anak pada ruang terbuka dengan skala thurstone dan metode interval untuk menentukan ruang terbuka yang sesuai untuk ruang bermain. Interval dalam analisa identifikasi ruang terbuka ini sebesar 6 terdiri

dari kelas sesuai kriteria dengan nilai 0-5 dan kelas tak sesuai kriteria dengan nilai 6-

11. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.5 berikut ini

**Tabel 5.5**  
**Analisa Identifikasi Ruang Terbuka Untuk Kesesuaian Ruang Bermain**  
**Kelurahan Penanggungan**

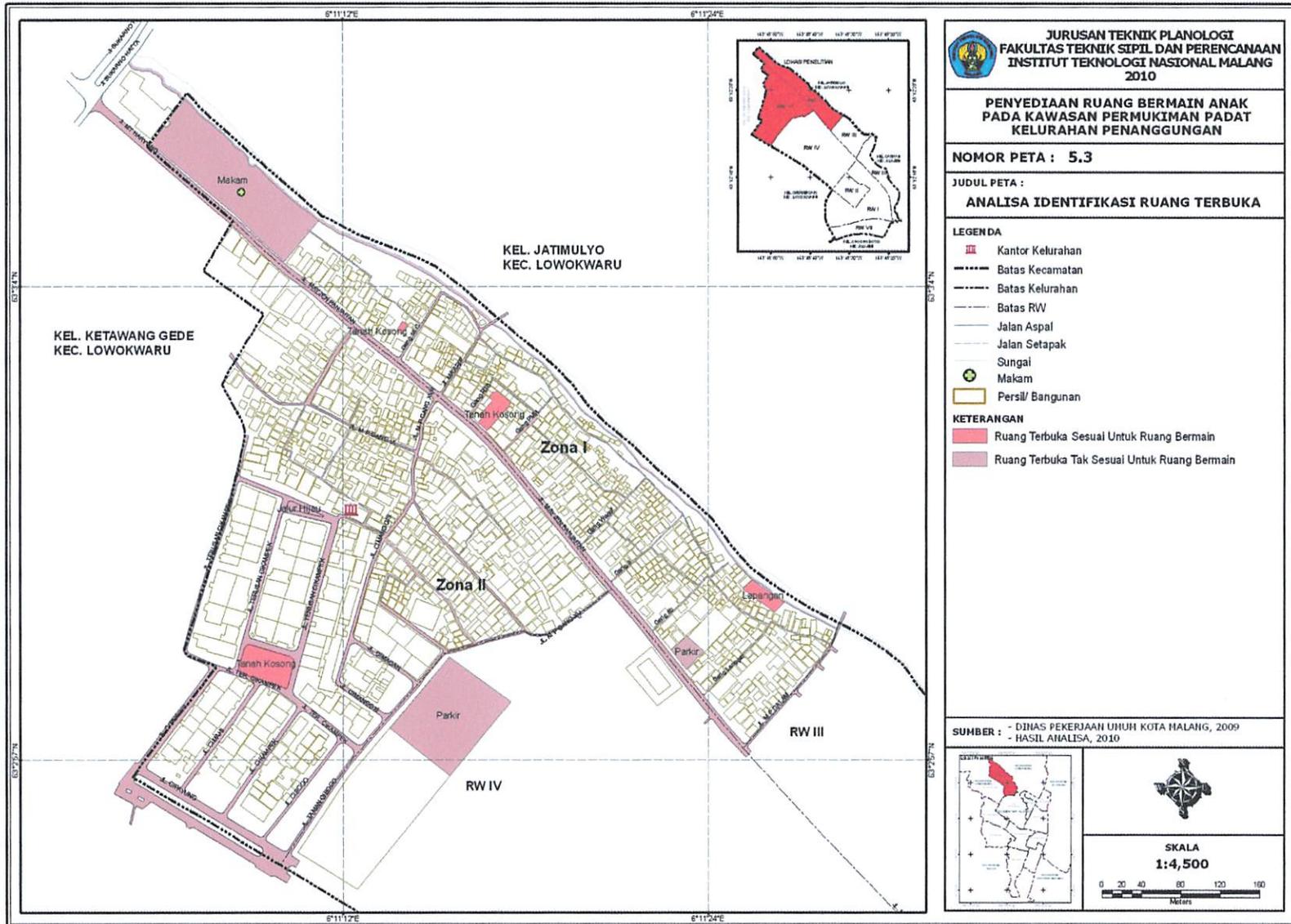
No	Jenis Ruang Terbuka	Kriteria Ruang Bermain											Nilai	Kelas
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	Lapangan	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	x	9	Sesuai
2	Bantaran sungai	√	x	√	√	x	x	√	x	x	x	x	4	Tak Sesuai
3	Jalan/gang	x	√	√	√	√	x	√	x	x	x	x	5	Tak Sesuai
4	Tanah kosong	√	√	√	√	√	√	√	√	x	x	x	8	Sesuai
5	Makam	√	x	x	√	x	x	x	x	x	x	x	2	Tak Sesuai
6	Parkir	√	√	√	√	x	x	√	x	x	x	x	5	Tak Sesuai
7	Jalur hijau jalan	x	√	√	x	x	x	√	x	x	x	x	3	Tak Sesuai

Sumber : Hasil Analisa

Keterangan

- |                            |                            |
|----------------------------|----------------------------|
| 1 Lalu lintas rendah       | 7 Di lingkungan permukiman |
| 2 Material permukaan aman  | 8 Zona kegiatan bermain    |
| 3 Jarak < 500 m dari rumah | 9 Zona bersantai           |
| 4 Jalur pejalan kaki       | 10 Zona vegetasi           |
| 5 Aksesibilitas visual     | 11 Ketersediaan fasilitas  |
| 6 Ruang terbuka            |                            |

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa jenis ruang terbuka yang sesuai untuk dimanfaatkan menjadi ruang bermain anak adalah lapangan dan tanah kosong. Hal tersebut dikarenakan kedua ruang terbuka telah memenuhi setengah dari variabel kriteria ruang bermain anak. Lapangan pada lokasi penelitian sebanyak 1 unit pada zona I. sedangkan tanah kosong sebanyak 3 unit, yang tersebar pada zona I sebanyak 2 unit dan zona II sebanyak 1 unit. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 5.3 Analisa Ruang Bermain Pada Ruang Terbuka




**JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
**2010**

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK**  
**PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT**  
**KELURAHAN PENANGGUNGAN**

**NOMOR PETA : 5.3**

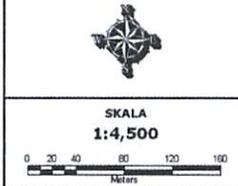
**JUDUL PETA :**  
**ANALISA IDENTIFIKASI RUANG TERBUKA**

- LEGENDA**
-  Kantor Kelurahan
  -  Batas Kecamatan
  -  Batas Kelurahan
  -  Batas RW
  -  Jalan Aspal
  -  Jalan Setapak
  -  Sungai
  -  Makam
  -  Persil/ Bangunan

- KETERANGAN**
-  Ruang Terbuka Sesuai Untuk Ruang Bermain
  -  Ruang Terbuka Tak Sesuai Untuk Ruang Bermain

**SUMBER :** - DINAS PEKERJAAN UHUK KOTA MALANG, 2009  
 - HASIL ANALISA, 2010





**SKALA**  
**1:4,500**

0 20 40 80 120 160  
Meters

#### 5.4 Analisa Identifikasi Ruang Bermain

Analisa identifikasi ruang bermain adalah analisa untuk mengevaluasi kesesuaian lokasi ruang bermain eksisting yang digunakan anak-anak pada kawasan permukiman padat. Kesesuaian ini didapatkan dari penyesuaian kondisi ruang bermain eksisting dengan kriteria ruang bermain anak melalui proses penyeleksian dengan metode skala Thursthone dan metode interval. Dimana hasil yang didapatkan akan dikelompokkan menjadi dua kelas yaitu kelas sesuai dan tidak sesuai.

Kriteria ruang bermain pada kawasan permukiman padat terdiri dari lima kriteria utama yang harus diperhatikan dalam penyediaan ruang bermain anak yaitu keamanan, aksesibilitas, lokasi, zona, dan jenis permainan. Adapun syarat-syarat dari masing-masing kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel 5.6.

**Tabel 5.6**  
**Kriteria Ruang Bermain Anak**  
**Kelurahan Penanggungan**

No	Kriteria	Syarat
1	Keamanan	Lalu lintas rendah Material permukaan aman
2	Aksesibilitas	Jarak < 500 m dari rumah Jalur pejalan kaki Aksesibilitas visual
3	Lokasi	Ruang terbuka Di lingkungan permukiman
4	Zona	Zona kegiatan bermain Zona bersantai Zona vegetasi
5	Jenis Permainan	Ketersediaan fasilitas

Sumber : Hasil rumusan teori

Pada kriteria keamanan memiliki syarat lalu lintas rendah dan material permukaan aman. Lalu lintas rendah disini maksudnya adalah lokasi ruang bermain harus pada ruang yang mempunyai kontak yang sangat kecil antara anak dan lalu lintas, sedangkan material permukaan aman adalah ruang bermain harus memiliki material permukaan yang tidak melukai atau membahayakan keselamatan anak. Pada

kriteria aksesibilitas memiliki syarat jarak kurang dari 500 meter, terdapat jalur pejalan kaki, dan aksesibilitas visual. Ruang bermain berada di lokasi yang dapat diakses dengan berjalan kaki yang disesuaikan dengan kemampuan jarak tempuh/pencapaian bagi anak ke lokasi tempat bermain yaitu kurang dari 500 m. Aksesibilitas visual adalah ruang bermain haruslah terjangkau penglihatan orang tua sehingga orangtua dapat melakukan pengawasan. Pada kriteria lokasi memiliki syarat merupakan ruang terbuka dan berada di lingkungan permukiman. Ruang terbuka yang dijadikan ruang bermain adalah ruang terbuka yang memiliki lahan kosong sehingga dapat dimanfaatkan menjadi ruang bermain. Selain itu ruang terbuka yang dimanfaatkan menjadi ruang bermain haruslah sesuai dengan fungsi ruang terbuka itu sendiri, seperti sempadan sungai yang merupakan kawasan konservasi maka tidak sesuai untuk dimanfaatkan sebagai ruang bermain. Pada kriteria zona terdiri dari zona bermain, zona bersantai, dan zona vegetasi. Hal ini merupakan pembagian aktivitas ruang bermain sehingga tidak terjadi pencampuran kegiatan dan aktivitas bermainpun menjadi nyaman dan tidak terganggu. Pada kriteria jenis permainan, syarat yang harus dipenuhi adalah tersedianya fasilitas bermain seperti gawang, ayunan, jungkat-jungkit, dan sebagainya.

Ruang bermain terbagi menjadi tiga klasifikasi yaitu ruang bermain berdasarkan kepemilikan, lokasi, dan tipologi. Ruang bermain yang terdapat di lokasi penelitian adalah sebagai berikut

1. Ruang bermain berdasarkan kepemilikan terdiri dari ruang publik dan ruang semipublik. Ruang bermain publik adalah ruang yang dapat dimanfaatkan oleh umum atau masyarakat secara bersama-sama, yaitu lapangan sebanyak 1 unit yaitu pada zona I. Sedangkan ruang bermain semipublik adalah ruang yang dapat digunakan untuk bermain dengan seijin pemiliknya, yaitu tanah kosong dan halaman baik halaman rumah maupun halaman sekolah. Tanah kosong pada lokasi penelitian sebanyak 3 unit, 2 unit pada zona I dan 1 unit pada zona II, sedangkan halaman sebanyak 5 unit, 3 unit pada zona I dan 2 unit pada zona II.

2. Ruang bermain berdasarkan lokasi terbagi menjadi ruang yang terprogramkan, dan ruang yang tak terprogramkan. Ruang yang terprogramkan adalah ruang yang memang dirancang dan disediakan khusus untuk anak-anak, seperti lapangan dan *playground*. Sedangkan ruang yang tak terprogramkan merupakan ruang yang sebenarnya tidak ditujukan sebagai tempat bermain anak, namun pada kenyataannya seringkali digunakan anak untuk bermain, yaitu tanah kosong, jalan lingkungan berupa gang-gang, dan bantaran sungai. Ruang bermain terprogram hanya berupa lapangan, sedangkan ruang bermain tak terprogram berupa tanah kosong, jalan/gang yang tersebar di lokasi penelitian, serta bantaran sungai Brantas pada zona I.
3. Ruang bermain berdasarkan tipologi terdiri dari tempat bermain (*playground*) dan halaman sekolah. Tempat bermain (*playground*) adalah ruang publik yang berlokasi di lingkungan permukiman, dilengkapi dengan peralatan tradisional seperti papan luncur, bandulan dan fasilitas tempat duduk untuk dewasa, disamping dilengkapi dengan alat permainan untuk kegiatan petualangan. Dan halaman sekolah adalah ruang publik di halaman sekolah yang dilengkapi fasilitas untuk pendidikan. Ruang bermain berupa *playground* tidak ada pada lokasi penelitian, jadi hanya ruang bermain berupa halaman sekolah saja yang tersedia yaitu sebanyak 3 unit, 1 unit pada zona I dan 2 unit pada zona II. Lebih jelasnya, klasifikasi ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat dapat dilihat pada tabel 5.7

**Tabel 5.7**  
**Klasifikasi Ruang Bermain Anak**  
**Kelurahan Penanggungan**

No	Klasifikasi	Jenis	Lokasi	
			Zona 1	Zona 2
1	Berdasarkan kepemilikan * publik * semipublik	lapangan	v	v
		tanah kosong	v	v
		halaman	v	v
2	Berdasarkan lokasi * terprogram * tak terprogram	lapangan	v	v
		tanah kosong	v	v
		jalan/gang	v	v
		bantaran sungai	v	-
3	Berdasarkan tipologi	halaman sekolah	v	v

Sumber : Hasil Analisa

Berdasarkan tabel diatas, diketahui terdapat delapan jenis ruang bermain yang terdapat pada lokasi penelitian antara lain lapangan, tanah kosong, halaman, halaman sekolah, jalan/gang, dan bantaran sungai. Selain berdasarkan klasifikasi tersebut, pada kondisi eksisting ditemukan juga ruang bermain anak lainnya seperti parkir dan lokasi bermain diluar lokasi penelitian. Dari jenis ruang bermain tersebut kemudian akan dianalisa menggunakan lima kriteria ruang bermain anak dengan skala thurstone dan metode interval. Interval dalam analisa identifikasi ruang bermain anak ini sebesar 6 terdiri dari kelas sesuai kriteria dengan nilai 0-5 dan kelas tak sesuai kriteria dengan nilai 6-11. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.8 berikut ini

**Tabel 5.8**  
**Analisa Identifikasi Ruang Bermain Anak**  
**Kelurahan Penanggungan**

No	Ruang Bermain	Kriteria Ruang Bermain											Nilai	Kelas
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	Lapangan	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	x	9	Sesuai
2	Halaman	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	x	9	Sesuai
3	Halaman sekolah	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	11	Sesuai
4	Tanah kosong	√	√	√	√	√	√	√	√	x	x	x	8	Sesuai
5	Parkir	√	√	√	√	x	x	√	x	x	x	x	5	Tak Sesuai
6	Jalan/Gang	x	x	√	√	√	x	√	x	x	x	x	4	Tak Sesuai
7	Bantaran sungai	√	x	√	x	x	x	√	x	x	x	x	3	Tak Sesuai
8	Lokasi sekitar	x	√	x	√	x	√	√	√	√	√	√	8	Sesuai

Sumber : Hasil Analisa 2010

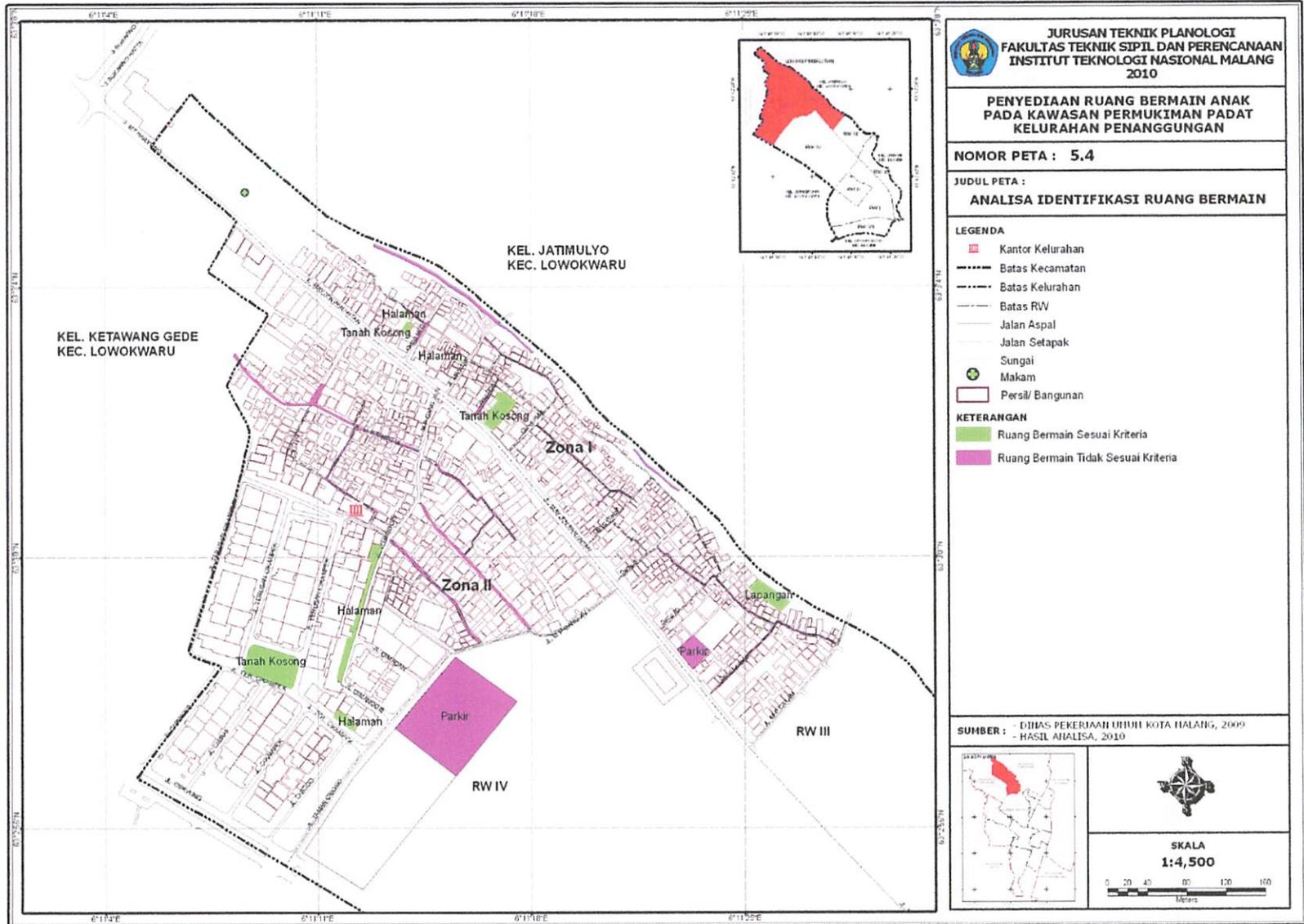
Keterangan

- |                            |                            |
|----------------------------|----------------------------|
| 1 Lalu lintas rendah       | 7 Di lingkungan permukiman |
| 2 Material permukaan aman  | 8 Zona kegiatan bermain    |
| 3 Jarak < 500 m dari rumah | 9 Zona bersantai           |
| 4 Jalur pejalan kaki       | 10 Zona vegetasi           |
| 5 Aksesibilitas visual     | 11 Ketersediaan fasilitas  |
| 6 Ruang terbuka            |                            |

Dari hasil analisa tabel diatas, diketahui bahwa ruang bermain yang sesuai pada kawasan permukiman padat adalah lapangan, halaman, halaman sekolah, tanah kosong, dan lokasi sekitar. Sedangkan ruang bermain yang tidak sesuai kriteria adalah jalan/gang, parkir, dan bantaran sungai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 5.4 Analisa Identifikasi Ruang Bermain

### 5.5 Analisa Ketersediaan Ruang Bermain Pada Kawasan Permukiman Padat

Analisa ketersediaan ruang bermain adalah analisa yang menghubungkan analisa identifikasi ruang terbuka dengan analisa identifikasi ruang bermain untuk mendapatkan ruang bermain yang bisa digunakan. Berdasarkan hasil analisa identifikasi ruang terbuka, didapatkan bahwa ruang terbuka yang sesuai untuk ruang bermain adalah lapangan dan tanah kosong. Dan dari hasil analisa identifikasi ruang



bermain didapatkan bahwa ruang bermain yang sesuai adalah lapangan, halaman, halaman sekolah, tanah kosong, dan lokasi sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa ruang terbuka yang ada di kawasan permukiman padat yaitu lapangan dan tanah kosong telah dimanfaatkan oleh anak-anak sebagai lokasi ruang bermain. Sehingga tidak tersedia lagi ruang terbuka yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif lokasi ruang bermain anak pada lokasi penelitian. Ruang bermain yang sesuai kriteria pada lokasi penelitian adalah sebagai berikut :

### **1. Lapangan**

Lapangan merupakan salah satu lokasi ruang bermain anak pada lokasi penelitian. Jumlah lapangan sebanyak 1 unit yang berada pada zona I. Lapangan merupakan ruang terbuka yang menampung aktivitas masyarakat warga setempat, seperti mandi, mencuci, menjemur pakaian, bermain hingga aktivitas sosial lainnya. Pada lapangan seluas 10 x 6 meter ini terdapat bangunan wc umum, posyandu, pendidikan anak usia dini (PAUD) dan tiang penjemur. Kegiatan bermain anak pada lapangan ini adalah bermain *bal-bal'an* (bola). Aksesibilitas menuju lapangan ini berupa jalan lingkungan yang menurun dengan jenis perkerasan semen selebar 1 meter dan terpisah dari jalur lalu lintas kendaraan bermotor. Material permukaan adalah perkerasan tanah, tidak ada pembatas berupa pagar. Vegetasi yang ada di lapangan hanyalah tanaman perdu dan rerumputan yang berada di sekitar lapangan.

Permasalahan yang terdapat pada lapangan ini antara lain terjadi pencampuran aktivitas warga pada lapangan, tidak tersedianya fasilitas bermain, dan kondisi lingkungan lapangan yang kurang baik sehingga bila pada musim penghujan lapangan menjadi banjir.

### **2. Halaman**

Halaman adalah bagian depan rumah warga yang dimanfaatkan oleh anak-anak sebagai ruang bermain. Halaman pada zona I sebanyak 2 unit, masing-masing berada pada RT 1 dan RT 7. Halaman RT 1 biasanya disebut oleh masyarakat setempat sebagai 'tegalan'. Tegalannya seluas 4 x 6 m dengan permukaan

rumput, tidak ada pembatas berupa pagar, dan ditumbuhi pepohonan di sekitarnya ini sering dimanfaatkan anak-anak untuk bermain layang-layang. Pada halaman ini terdapat tiang penjemur. Untuk halaman RT 7 adalah halaman masjid Darul Mustaqiem, seluas 5 x 6 m dengan permukaan tanah dan tidak berpagar. Halaman ini biasanya digunakan anak-anak untuk bermain *bal-bal'an* (bola). Sedangkan pada zona II tidak terdapat halaman yang menjadi ruang bermain anak-anak. Dari segi aksesibilitas, lokasi halaman pada zona I mudah diakses oleh anak-anak, jalan menuju halaman ini merupakan jalan lingkungan (*gang*) selebar 1 meter dengan jenis perkerasan semen. Berada pada lingkungan permukiman dan terpisah dari jalur lalu lintas kendaraan bermotor. Permasalahan pada halaman ini antara lain karena ukuran halaman yang kecil sehingga hanya jenis permainan tertentu yang dapat dimainkan yaitu halaman pada RT 1 hanya untuk bermain layang-layang, dan halaman pada RT 7 untuk bermain bola dan layang-layang. Selain itu tidak terdapat fasilitas bermain dan pembagian zona aktivitas pada halaman ini.

### **3. Halaman Sekolah**

Selain halaman rumah, halaman sekolah merupakan salah satu ruang yang digunakan oleh anak-anak untuk bermain. Pada lokasi penelitian, di zona I terdapat 1 unit halaman sekolah MI Ma'arif seluas 20 x 2 meter. Sedangkan pada zona II terdapat 2 unit halaman sekolah yaitu Sekolah Dasar (SD) Penanggungan dan Taman Kanak-Kanak Brawijaya Smart School (TK BSS). Luas halaman sekolah SD Penanggungan ini adalah 130 x 4 meter dan halaman TK BSS seluas 15 x 4 meter. Untuk halaman sekolah SD Penanggungan dan MI Ma'arif ini memiliki permukaan semen, terdapat pagar, namun anak-anak biasanya bermain bola, lari-lari, dan lompat tali. Sedangkan pada halaman sekolah TK BSS memiliki permukaan rerumputan dan paving, berpagar, terdapat fasilitas bermain anak-anak berupa papan seluncur, ayunan, arena panjat, dan sebagainya. Areal bermain TK BSS ini juga disebut Taman Lalu Lintas Cibogo. Halaman sekolah MI Ma'arif berada pada lingkungan permukiman dan terpisah dari jalur lalu lintas kendaraan bermotor. Sedangkan halaman sekolah SD Penanggungan dan TK BSS dilalui jalur

lalu lintas sedang, sehingga pada kondisi eksisting pada jalan yang melewati SD Penanggung di tutup portal selama jam sekolah, sedangkan pada TK BSS diberlakukan sistem tutup pintu pagar sehingga anak-anak hanya boleh bermain di halaman sekolah. Pada keseluruhan halaman sekolah terdapat pembagian zona bermain, zona santai, dan zona vegetasi. Vegetasi yang ada di halaman sekolah sebagian besar tanaman perdu dan pepohonan.

Permasalahan pada halaman sekolah adalah taman lalu lintas Cibogo hanya dikhususkan untuk murid-murid TK BSS, sehingga anak-anak tidak dapat bermain pada halaman ini.

#### **4. Tanah Kosong**

Ruang lain yang dimanfaatkan anak-anak untuk ruang bermain adalah tanah kosong. Tanah kosong ini merupakan lahan milik perorangan yang dibiarkan dan tidak ada bangunan di atasnya. Tanah kosong pada lokasi penelitian sebanyak 3 unit, 2 unit pada zona I dan 1 unit pada zona II. Pada zona I, tanah kosong terdapat pada RT 5 sebanyak 1 unit yang disebut *TK BCA* dan RT 7 sebanyak 1 unit. *TK BCA* seluas 15 x 25 meter, dengan permukaan rerumputan, tidak ada pembatas berupa pagar, serta berada di pinggir Jalan Mayjend Panjaitan. Aksesibilitas menuju *TK BCA* ini dilalui jalur pedestrian. Biasanya *TK BCA* ini digunakan sebagai areal bermain bola dan berlarian. Vegetasi yang ada *TK BCA* ini adalah ilalang dan pepohonan. Untuk tanah kosong RT 7 memiliki luas 8 x 6 m, permukaan semen, dan tidak berpagar. Tanah kosong ini merupakan sisa reruntuhan bangunan yang dihancurkan. Biasanya tanah kosong ini digunakan untuk bermain bola. Aksesibilitas menuju tanah kosong ini yakni melalui jalan lingkungan (gang) selebar 1 meter dengan jenis perkerasan semen. Pada zona II, tanah kosong terdapat pada RT 10, namun tidak digunakan sebagai areal bermain anak-anak karena ditumbuhi oleh semak belukar dan pepohonan. Luasan tanah kosong ini seluas 15 x 10 m, tanpa ada pembatas berupa pagar. Tanah kosong zona II ini berada di Jalan Terusan Cikampek dengan jalur kepadatan lalu lintas yang

rendah. Seluruh tanah kosong merupakan ruang terbuka yang berada pada lingkungan permukiman tanpa dilengkapi dengan fasilitas bermain.

#### **5. Ruang Bermain Di Sekitar Lokasi Penelitian**

Ruang bermain yang berada di luar lokasi penelitian dan sering dikunjungi oleh anak-anak pada lokasi penelitian adalah kawasan pendidikan Brawijaya yang berada di sebelah barat zona II. Kawasan pendidikan tersebut antara lain SD BSS, SMP BSS, SMA BSS, dan Universitas Brawijaya. Ruang yang dijadikan ruang bermain di SD BSS dan SMP BSS serta SMA BSS adalah halaman sekolah berupa lapangan olahraga. Luas halaman sekolah SMA BSS biasanya yang digunakan sebagai ruang bermain anak adalah lapangan basket seluas 26 x 14 m, untuk SD dan SMP BSS yang digunakan adalah lapangan sepakbola seluas 20 x 15 m. Kedua halaman ini biasanya digunakan setiap hari sebagai tempat bermain bola. Sedangkan pada area kampus Universitas Brawijaya yang sering digunakan adalah area parkir kampus, jalan kampus, dan bundaran tugu kampus. Jenis permainan yang dimankan didalam area kampus ini adalah berlarian, bermain sepeda, dan bermain bola, dengan penggunaan ruang hanya pada hari minggu atau hari libur. Dari segi aksesibilitas, anak-anak menuju kawasan pendidikan ini melewati jalan lokal dengan tingkat kepadatan lalu lintas rendah.

#### **5.6 Analisa Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat**

Analisa penyediaan ruang bermain anak bertujuan merumuskan pengaturan ruang bermain anak yang optimal pada ruang bermain yang sesuai dan ruang bermain tak sesuai. Analisa ini diperlukan untuk memberikan solusi permasalahan akibat keterbatasan ruang bermain pada kawasan permukiman padat dan kegiatan bermain anak dapat terus berlangsung. Tahapan analisa ini menggunakan metode pemetaan serta disesuaikan dengan hasil observasi dan wawancara.

Dari analisa sebelumnya telah didapatkan ruang bermain eksisting yang dimanfaatkan oleh anak untuk bermain. Ruang bermain anak tersebut kemudian

dianalisa dan didapatkan ruang bermain yang sesuai dan ruang bermain tak sesuai. Ruang bermain sesuai antara lain lapangan, halaman, halaman sekolah, tanah kosong, dan lokasi sekitar. Sedangkan ruang bermain tak sesuai antara lain jalan/gang, parkir, dan bantaran sungai Brantas.

Pada kawasan permukiman padat, jenis permainan yang dimainkan oleh anak kelompok akhir atau anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) tergolong jenis permainan aktif. Jenis permainan aktif tersebut adalah bermain bola, bersepeda, berlari-larian, petak umpet, layang-layang, bermain peran, dan berenang. Masing-masing jenis permainan tersebut membentuk pola polygon (membentuk ruang) dan pola lintasan. Pola polygon dibentuk oleh bermain bola, petak umpet, layang-layang, bermain peran, dan berenang. Sedangkan pola lintasan dibentuk oleh permainan bersepeda dan berlari-larian.

Tahapan awal dalam analisa penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat ini adalah mengetahui hubungan antara jenis permainan dengan bentuk pola permainan sehingga didapatkan kebutuhan ruang yang diperlukan untuk tiap jenis permainan, dapat dilihat pada tabel 5.9. Selanjutnya dari kebutuhan ruang yang diperlukan tersebut dihubungkan lagi dengan lokasi ruang bermain, dapat dilihat pada tabel 5.10. Lebih jelasnya dapat dilihat pada peta pada peta 5.5.

**Tabel 5.9**  
**Matriks Bentuk Pola Permainan dengan Jenis Permainan**  
**Kelurahan Penanggungan**

Bentuk/Kegiatan	Bermain bola	Bersepeda	Berlari-larian	Petak Umpet	Layang-Layang	Bermain Peran	Berenang
<b>Pola Polygon</b>	Kebutuhan ruang sebesar 7m <sup>2</sup> /anak. Pada lokasi penelitian, bermain bola biasanya dimainkan oleh 5 anak sehingga luas yang dibutuhkan untuk bermain bola sebesar 35m <sup>2</sup> dengan bentuk ruang persegi panjang			Mebutuhkan ruang yang memiliki banyak bangunan sebagai tempat bersembunyi. Besaran ruang adalah < 50 m dari pos jaga petak umpet. Sehingga bentuk ruang yang dibutuhkan persegi tak beraturan	Kebutuhan ruang bermain layang-layang sebesar 16m <sup>2</sup> /anak dengan bentuk ruang yang dibutuhkan dapat berupa persegi tak beraturan maupun persegi panjang	Bermain peran seperti bermain boneka masak-masakan, dan buaya-buayaan. Kebutuhan ruang bermain peran sekitar 4 m <sup>2</sup> /anak dengan bentuk ruang persegi panjang	Ruang yang dibutuhkan disesuaikan dengan jumlah anak yang berenang dengan bentuk persegi tak beraturan maupun persegi panjang
<b>Pola Lintasan</b>		Kebutuhan ruang bersepeda menggunakan track jalan, akan tetapi jika terdapat ruang yang cukup luas, anak akan bersepeda di ruang tersebut.	Berlari-larian membentuk pola lintasan. Anak-anak berlarian biasanya disesuaikan dengan jenis permainan, seperti bermain <i>bentengan</i>				

Sumber : Hasil Analisa

**Tabel 5.10**  
**Matriks Ruang Bermain dengan Jenis Permainan**  
**Kelurahan Penanggungan**

<b>Lokasi/Kegiatan</b>	<b>Bermain bola</b>	<b>Bersepeda</b>	<b>Berlari-larian</b>	<b>Petak Umpet</b>	<b>Layang-Layang</b>	<b>Bermain Peran</b>	<b>Berenang</b>
<b>Lapangan</b>	Kebutuhan ruang bermain bola sebesar 35m <sup>2</sup> . Lapangan pada lokasi sebanyak 1 unit, terdapat di zona I, seluas 60m <sup>2</sup> . Bermain bola dimainkan pada lapangan pada waktu sore hari. Dapat disimpulkan bahwa lapangan yang ada telah memenuhi kapasitas ruang yang dibutuhkan untuk bermain bola	Lapangan seluas 60m <sup>2</sup> , namun karena aksesibilitas menuju lapangan berupa tangga menurun sehingga hanya anak-anak di sekitar lapangan yang bermain sepeda di lapangan.	Karena luas lapangan kecil untuk berlarian, anak-anak biasanya dimainkan di luar lapangan	Lapangan adalah tanah lapang yang di atasnya tidak ada bangunan. Oleh karena itu, petak umpet tidak dimainkan di lapangan	Kebutuhan ruang bermain layang-layang sebesar 16m <sup>2</sup> /anak. lapangan pada lokasi penelitian seluas 60m <sup>2</sup> . Sehingga dapat disimpulkan bahwa lapangan yang ada telah memenuhi kapasitas ruang yang dibutuhkan untuk bermain layang-layang	Bermain peran seperti boneka, masak-masakan dan buaya-buayaan biasanya dimainkan pada teras rumah bukan pada lapangan.	Ruang yang dibutuhkan untuk berenang adalah ruang yang memiliki genangan air. Berenang tidak dilakukan di lapangan
<b>Halaman</b>	Halaman pada lokasi penelitian sebanyak 2 unit, terdapat di zona I, sebanyak 1 unit seluas 24m <sup>2</sup> dan 1 unit pada zona II seluas 30m <sup>2</sup> . Halaman yang ada hanya memenuhi kapasitas ruang yang dibutuhkan untuk bermain bola bila dimainkan < 4 anak.	Bersepeda membutuhkan ruang gerak yang luas sehingga tidak dilakukan di halaman. Luas halaman pada lokasi penelitian sempit yaitu seluas 24m <sup>2</sup> dan 30m <sup>2</sup> .	Karena luas halaman yang kecil untuk berlarian, anak-anak biasanya dimainkan di luar halaman.	Petak umpet ruang yang memiliki banyak bangunan/ sebagai tempat bersembunyi. Petak umpet tidak dimainkan di halaman	Halaman pada lokasi penelitian seluas 24m <sup>2</sup> dan 30m <sup>2</sup> . Sehingga dapat disimpulkan bahwa halaman yang ada telah memenuhi kapasitas ruang yang dibutuhkan untuk bermain layang-layang	Bermain peran seperti boneka, masak-masakan dan buaya-buayaan biasanya dimainkan pada teras rumah bukan pada halaman.	Ruang yang dibutuhkan untuk berenang adalah ruang yang memiliki genangan air. Berenang tidak dilakukan di halaman

<b>Lokasi/Kegiatan</b>	<b>Bermain bola</b>	<b>Bersepeda</b>	<b>Berlari-larian</b>	<b>Petak Umpet</b>	<b>Layang-Layang</b>	<b>Bermain Peran</b>	<b>Berenang</b>
<b>Halaman Sekolah</b>	Halaman sekolah pada lokasi penelitian sebanyak 3 unit, terdapat di zona I, sebanyak 1 unit seluas 40m <sup>2</sup> dan 2 unit pada zona II seluas 520m <sup>2</sup> dan 60m <sup>2</sup> . Bermain bola juga dimainkan pada halaman sekolah, pada jam di luar sekolah. Maka halaman sekolah yang ada memenuhi kapasitas ruang yang dibutuhkan untuk bermain bola.	Halaman sekolah yang digunakan untuk bersepeda adalah halaman sekolah SD Penanggungungan pada zona II seluas 520m <sup>2</sup> . Bersepeda dapat dimainkan di halaman sekolah, namun di luar jam sekolah	Berlari-larian biasanya dimainkan pada halaman sekolah terutama pada jam istirahat sewaktu sekolah	Petak umpet dapat dimainkan di halaman sekolah dengan memanfaatkan bangunan di sekolah. Namun jarang anak-anak bermain petak umpet pada lokasi ini	Halaman sekolah pada lokasi penelitian seluas 40m <sup>2</sup> , 520m <sup>2</sup> , dan 60m <sup>2</sup> . Maka halaman sekolah yang ada telah memenuhi kapasitas ruang yang dibutuhkan untuk bermain layang-layang. Namun dalam bermain layang-layang jarang dimainkan pada halaman sekolah	Bermain peran seperti boneka, masak-masakan dan buaya-buayaan biasanya dimainkan pada teras rumah bukan pada halaman sekolah.	Ruang yang dibutuhkan untuk berenang adalah ruang yang memiliki genangan air. Berenang tidak dilakukan di halaman sekolah.
<b>Tanah Kosong</b>	Bermain bola Tanah kosong pada lokasi penelitian sebanyak 3 unit, terdapat di zona I, sebanyak 2 unit seluas 375m <sup>2</sup> dan 48m <sup>2</sup> . Serta pada zona II sebanyak 1 unit seluas 150m <sup>2</sup> . Bermain bola juga dimainkan pada tanah kosong. maka tanah kosong yang ada memenuhi kapasitas ruang yang dibutuhkan untuk bermain bola.	Tanah kosong yang digunakan untuk bersepeda adalah tanah kosong pada zona I seluas 375m <sup>2</sup> . Sedangkan tanah kosong pada zona II seluas 150m <sup>2</sup> tidak digunakan bersepeda karena ditumbuhi semak belukar.	Pada lokasi penelitian yang digunakan berlari-larian hanya pada tanah kosong pada zona I, maka tanah kosong yang ada memenuhi kapasitas ruang yang dibutuhkan untuk berlari-larian.	Tanah kosong adalah tanah lapang yang diatasnya tidak ada bangunan. Oleh karena itu, petak umpet tidak dapat dimainkan di tanah kosong	Pada lokasi penelitian yang digunakan bermain layang-layang hanya pada tanah kosong pada zona I seluas 375m <sup>2</sup> dan 48m <sup>2</sup> . Sehingga dapat disimpulkan bahwa tanah kosong yang ada telah memenuhi kapasitas ruang yang dibutuhkan untuk bermain layang-layang.	Bermain peran seperti boneka, masak-masakan dan buaya-buayaan biasanya dimainkan pada teras rumah bukan pada tanah kosong.	Ruang yang dibutuhkan untuk berenang adalah ruang yang memiliki genangan air. Berenang tidak dilakukan di tanah kosong

Lokasi/Kegiatan	Bermain bola	Bersepeda	Berlari-larian	Petak Umpet	Layang-Layang	Bermain Peran	Berenang
<b>Jalan</b>	Jalan pada lokasi penelitian yang sering digunakan anak-anak bermain bola antara lain pada zona I adalah gang langgar, gang waqaf, gang 18c dan gang MI Ma'arif. Sedangkan pada zona II adalah gang 15 dan gang 19. Lebar jalan tersebut 1-2 m dengan lalu lintas rendah. Anak-anak menggunakan jalan untuk bermain bola bukanlah ruang yang sesuai untuk bermain. Namun Karena keterbatasan ruang, akhirnya anak-anak menggunakan jalan untuk bermain bola.	Jalan pada lokasi penelitian yang sering digunakan anak-anak bermain bola antara lain pada zona I adalah gang langgar, gang waqaf, gang 18c dan gang MI Ma'arif. Sedangkan pada zona II adalah gang 15 dan gang 19. Lebar jalan tersebut 1-2 m dengan lalu lintas rendah. Bila berpapasan kendaraan bermotor maka anak-anak akan menepi sejenak kemudian melanjutkan bersepeda kembali.	Berlari-larian biasanya dimainkan pada jalan. Jalan paling sering digunakan, karena memiliki track lurus. Anak-anak menggunakan jalan untuk berlari-larian bukanlah ruang yang sesuai untuk bermain. Namun Karena keterbatasan ruang, akhirnya anak-anak menggunakan jalan untuk bermain berlari-larian.	Pada lokasi penelitian, petak umpet juga sering dimainkan di jalan sekitar rumah anak. Karena pada jalan terdapat bangunan/rumah sebagai tempat untuk bersembunyi	Anak-anak tidak bermain layang-layang di jalan.	Bermain peran juga dimainkan pada jalan. Biasanya bermain peran dimainkan pada gang waqaf dan gang 18c. Anak-menggunakan jalan untuk bermain bukanlah ruang yang sesuai untuk bermain. Namun karena keterbatasan ruang, akhirnya anak menggunakan jalan untuk bermain.	Ruang yang dibutuhkan untuk berenang adalah ruang yang memiliki genangan air. Berenang tidak dilakukan di jalan
<b>Lokasi Sekitar</b>	Bermain bola dimainkan pada kawasan pendidikan Brawijaya seperti SD BSS, SMP BSS, SMA BSS, Universitas Brawijaya	Anak-anak biasanya bersepeda sampai ke lokasi sekitar penelitian	Sebagian anak biasanya berlarian sampai ke lokasi sekitar penelitian	Anak-anak tidak bermain petak umpet di lokasi sekitar	Sebagian anak biasanya bermain layang-layang sampai ke lokasi sekitar penelitian	Sebagian anak biasanya bermain peran di rumah teman yaitu bermain boneka dan masak-masakan	Sebagian anak biasanya berenang di lokasi sekitar penelitian

Sumber : Hasil Analisa

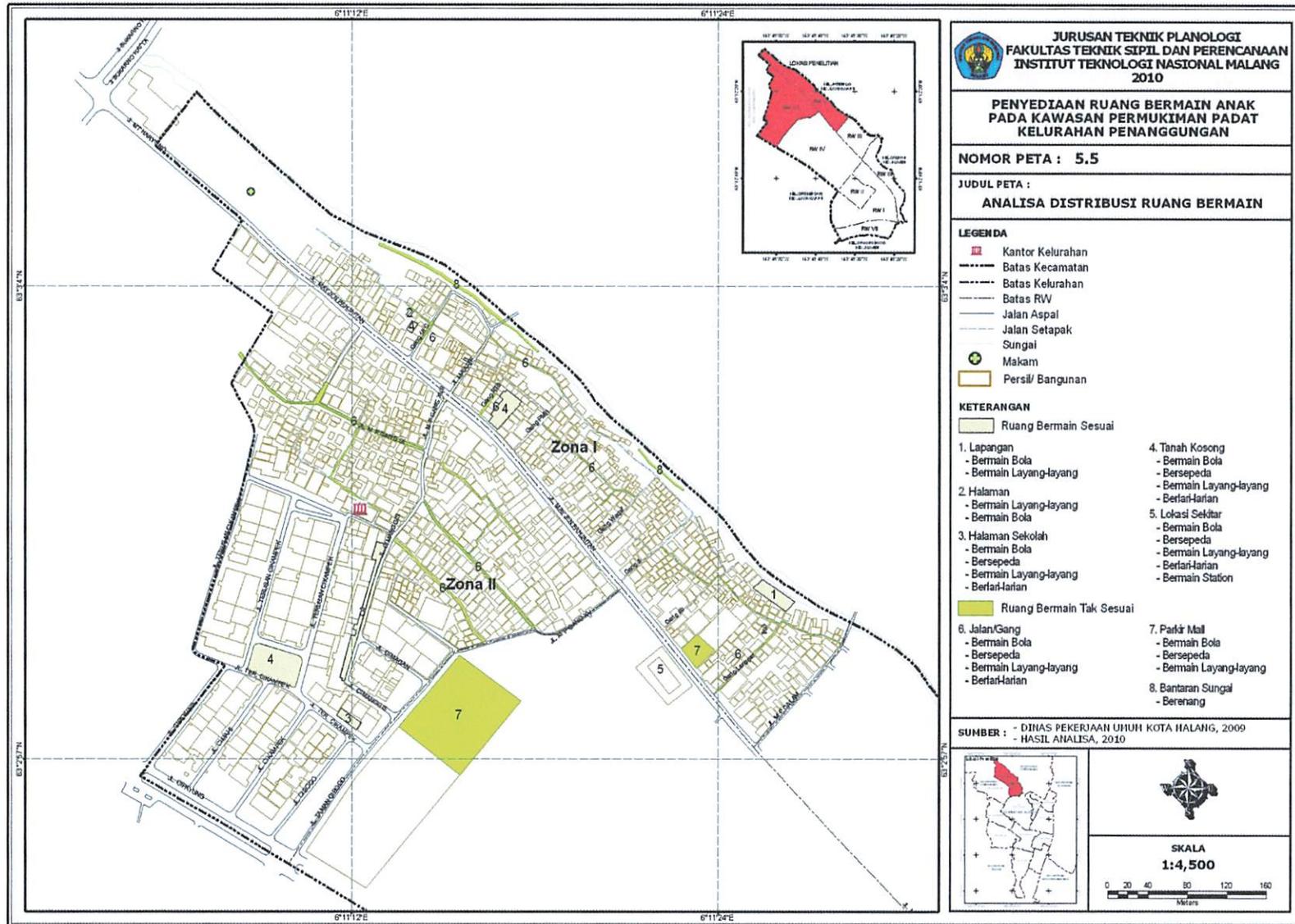
Dari matriks di atas, dapat dilihat bahwa jenis permainan yang membentuk pola polygon adalah bermain bola, petak umpet, layang-layang, bermain peran dan berenang. Sedangkan jenis permainan yang membentuk pola lintasan adalah bersepeda dan berlari-larian. Dari bentuk permainan tersebut didapatkan kebutuhan ruang yang diperlukan oleh anak untuk menunjang kegiatan bermainnya. Ruang bermain yang dapat menampung 4-5 jenis permainan (bermain bola, bersepeda, berlari-larian, layang-layang, dan petak umpet) adalah halaman sekolah, tanah kosong, jalan, dan lokasi sekitar. Sedangkan lapangan, halaman, dan bantaran sungai hanya dapat menampung 1-2 jenis permainan saja karena luas ruang yang dimiliki sempit. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 5.5 Distribusi Ruang Bermain

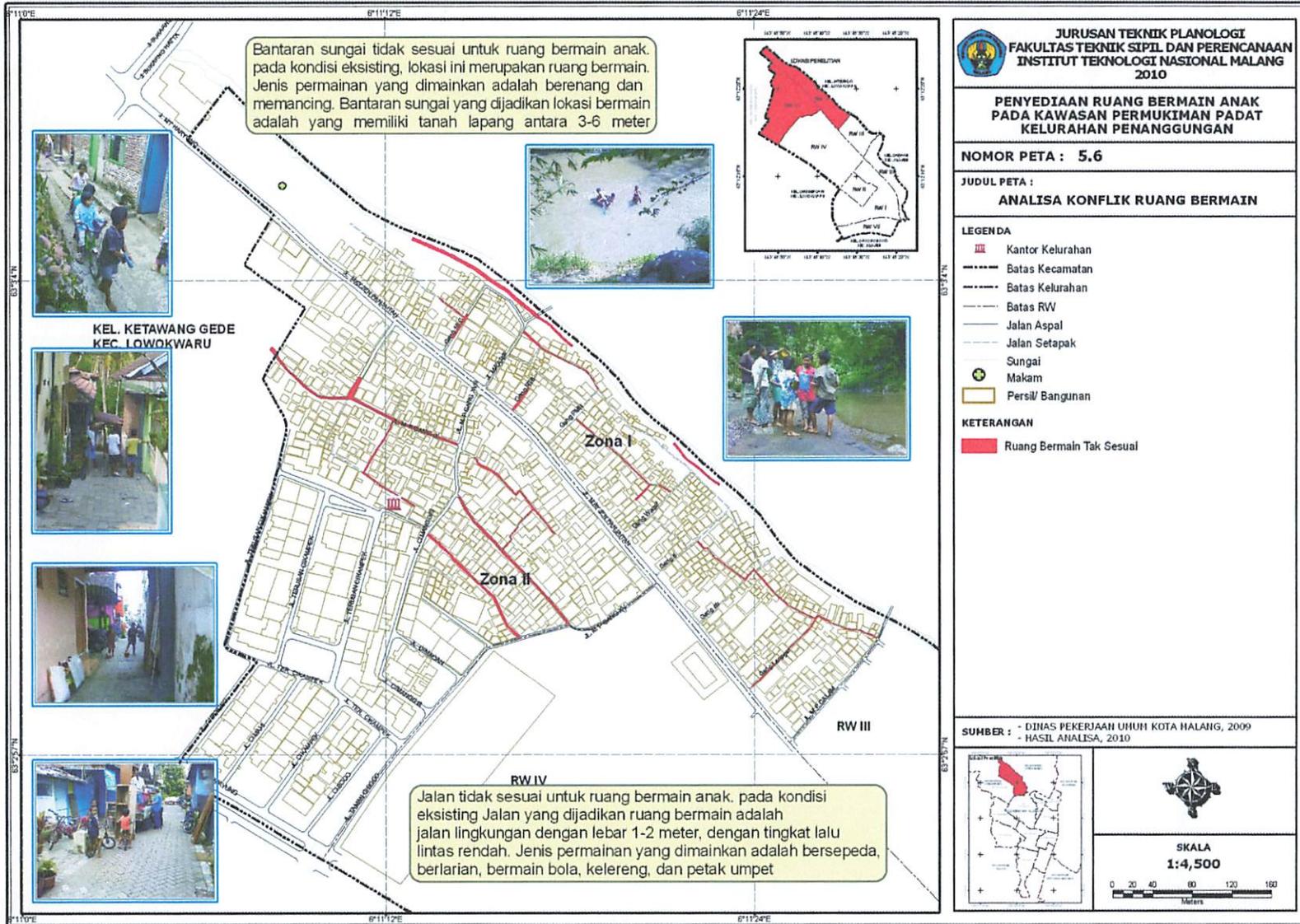
Berdasarkan hasil wawancara dengan anak-anak sebanyak 20 responden, yaitu 12 responden pada zona I dan 8 responden pada zona II, didapatkan prosentase ruang bermain terbesar pada zona I dan zona II adalah anak-anak bermain di jalan dan halaman sekolah yaitu sebesar 100%, sedangkan pada lapangan di zona I sebesar 42%, pada halaman zona I sebesar 83% dan 38% pada zona II, tanah kosong zona I 58%, parkir zona I sebesar 25% dan parkir zona II sebesar 63%, serta pada bantaran sungai masing-masing sebesar 25%. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.11

**Tabel 5.11**  
**Prosentase Penggunaan Ruang Bermain**  
**Kelurahan Penanggungan**

Ruang Bermain	Prosentase		Rata-Rata
	zona 1	zona 2	
lapangan	42%	0%	21%
halaman	83%	38%	60%
halaman sekolah	100%	100%	100%
tanah kosong	58%	0%	29%
parkir	25%	63%	44%
bantaran sungai	25%	25%	25%
jalan	100%	100%	100%
brawijaya	0%	100%	50%

Sumber : Hasil Analisa





Berdasarkan tabel hasil wawancara, dapat disimpulkan ruang bermain yang sering digunakan pada kawasan permukiman padat adalah jalan, halaman sekolah, kemudian halaman. Jalan merupakan salah satu ruang bermain anak yang digunakan oleh seluruh anak-anak pada permukiman padat. Pada zona I, lokasi bermain sepeda adalah pada gang langgar dengan ukuran panjang jalan 21 meter dengan lebar 1 meter, gang waqaf dengan panjang jalan 38 meter dengan lebar 1 meter, gang MI Ma'Arif dengan panjang jalan 56 meter dengan lebar 1 meter, dan gang 18 c dengan panjang jalan 23 meter dengan lebar 2 meter. Sedangkan pada zona II, lokasi bermain sepeda adalah gang 15 dengan panjang jalan 127 meter dengan lebar 2 meter dan gang 19 dengan panjang jalan 100 meter dengan lebar 2 meter.

Pada analisa identifikasi ruang bermain berdasarkan kriteria ruang bermain anak, jalan adalah ruang bermain yang tak sesuai pada kawasan permukiman padat, karena jalan merupakan aksesibilitas orang berlalu lintas bukan sebagai ruang bermain anak sehingga keamanan dan keselamatan anak tidak terjamin. Penggunaan jalan sebagai ruang bermain anak ini akibat keterbatasan ruang terbuka pada lokasi penelitian, dimana penggunaan lahan didominasi kawasan terbangun dengan kepadatan bangunan yang tinggi ditandai dengan tidak adanya jarak antar rumah dan banyaknya gang-gang sempit. Pada kondisi eksisting, jalan yang sering digunakan untuk ruang bermain adalah jalan lingkungan berupa gang selebar 1-2 meter dengan tingkata lalu lintas rendah. Dalam kegiatan bermainnya, apabila ada kendaraan yang melewati jalan yang mereka lalui maka anak-anak akan menepi, setelah itu melanjutkan permainannya lagi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, prosentase yang mengijinkan anak-anaknya bermain di jalan sebesar 92% dengan syarat anak-anak bermain pada jalan di sekitar rumah, sehingga masih dapat dijangkau oleh perhatian orang tua. Orang tua tidak melarang anak-anaknya bermain di jalan karena lapangan terbatas, dan tidak ada ruang terbuka lain yang bisa dimanfaatkan oleh anak untuk bermain. Langkah-langkah yang dilakukan para orang tua untuk menjamin keamanan dan keselamatan anak dalam bermain adalah bekerjasama dengan aparat pemerintah yakni

Ketua RT untuk memberikan rambu-rambu pada jalan seperti rambu pelan-pelan banyak anak kecil di pintu masuk gang dan mendirikan polisi tidur. Sedangkan untuk bermain di bantaran sungai, para orang tua tidak ada yang mengizinkan anak-anaknya bermain di bantaran sungai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 5.6 Konflik Ruang Bermain Anak.

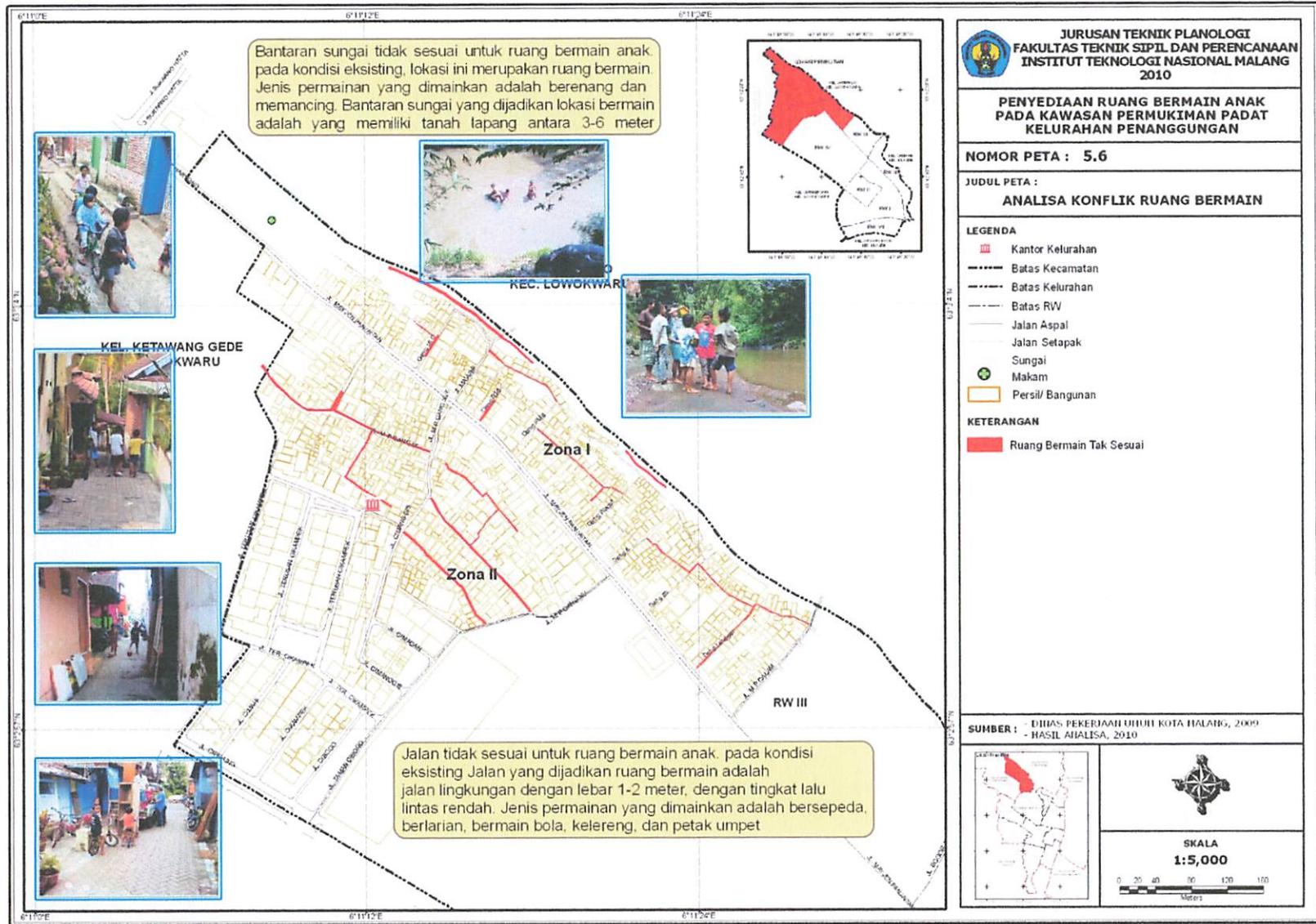
Setelah diketahui distribusi ruang bermain anak dan konflik ruang bermain anak, tahapan selanjutnya dalam analisa penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat dengan memberikan aturan-aturan yang memperbolehkan atau tidak penggunaan ruang bermain pada kawasan permukiman padat

#### **5.6.1 Analisa Penyediaan Ruang Bermain Yang Sesuai**

Analisa penyediaan ruang bermain yang sesuai bertujuan untuk mengoptimalkan ruang bermain yang sesuai dengan kriteria ruang bermain anak, sehingga dapat dimaksimalkan pemanfaatannya dan mengatur ruang bermain yang tak sesuai yaitu jalan agar bisa digunakan untuk menjadi ruang bermain anak yang sesuai untuk menjadi ruang bermain anak. Ruang bermain yang sesuai pada kawasan permukiman padat Kelurahan Penanggungan terdiri dari lima jenis yaitu lapangan, halaman, halaman sekolah, tanah kosong, dan lokasi sekitar. Bentuk arahan untuk masing-masing ruang bermain antara lain

##### **1. Lapangan**

Lapangan pada lokasi penelitian hanya 1 unit yakni pada zona I. Kondisi lapangan seluas 60 m<sup>2</sup>, tidak ada pemisahan aktivitas, tidak ada aliran drainase, dan ketersediaan fasilitas. Arahan lapangan sebagai ruang bermain yang optimal adalah menyediakan gawang, membangun drainase, pada sore hari lapangan hanya digunakan untuk kegiatan bermain sedangkan aktivitas lainnya selain waktu sore hari. Sehingga anak-anak dapat bermain dengan leluasa dan tanpa gangguan.



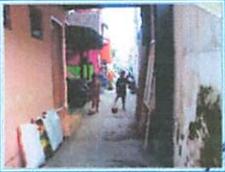
Bantaran sungai tidak sesuai untuk ruang bermain anak pada kondisi eksisting, lokasi ini merupakan ruang bermain. Jenis permainan yang dimainkan adalah berenang dan memancing. Bantaran sungai yang dijadikan lokasi bermain adalah yang memiliki tanah lapang antara 3-6 meter



REC. LOWOKWARU



KEL. KETAWANG GEDE KWARU



Jalan tidak sesuai untuk ruang bermain anak pada kondisi eksisting. Jalan yang dijadikan ruang bermain adalah jalan lingkungan dengan lebar 1-2 meter, dengan tingkat lalu lintas rendah. Jenis permainan yang dimainkan adalah bersepeda, berlarian, bermain bola, kelereng, dan petak umpet

JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2010

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK  
PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT  
KELURAHAN PENANGGUNGAN**

NOMOR PETA : 5.6

JUDUL PETA :  
**ANALISA KONFLIK RUANG BERMAIN**

- LEGENDA**
- Kantor Kelurahan
  - Batas Kecamatan
  - Batas Kelurahan
  - Batas RW
  - Jalan Aspal
  - Jalan Setapak
  - Sungai
  - Makam
  - Persil/ Bangunan

**KETERANGAN**

- Ruang Bermain Tak Sesuai

SUMBER :  
- DIBAS PEKERJAAN UHUKI KOTA HALABU, 2009  
- HASIL ANALISA, 2010



## 2. Halaman

Halaman pada lokasi penelitian sebanyak 2 unit, masing-masing berada pada zona I yaitu RT 1 dan RT 7. Halaman RT 1 biasanya disebut oleh masyarakat setempat sebagai 'tegalan'. Tegalan seluas 24 m<sup>2</sup> dengan permukaan rumput dan ditumbuhi pepohonan di sekitarnya ini, dapat dimanfaatkan anak-anak untuk bermain layang-layang. Arahan untuk tegalan adalah membangun pagar pembatas pada sisi selatan halaman yang memiliki kontur agak terjal sehingga keamanan anak dalam bermain terjamin. Untuk halaman RT 7 adalah halaman masjid Darul Mustaqiem, seluas 30 m<sup>2</sup> dengan permukaan tanah dan tidak berpagar. Arahan halaman sebagai ruang bermain yang optimal adalah membangun aliran drainase agar pada musim hujan air tidak tergenang serta menyediakan fasilitas gawang untuk anak-anak bermain bola.

## 3. Halaman Sekolah

Pada lokasi penelitian, zona I terdapat 1 unit halaman sekolah MI Ma'arif seluas 40 m<sup>2</sup>. Sedangkan pada zona II terdapat 2 unit halaman sekolah yaitu Sekolah Dasar (SD) Penanggung dan Taman Kanak-Kanak Brawijaya Smart School (TK BSS). Luas halaman sekolah SD Penanggung ini adalah 5.200 m<sup>2</sup> dan halaman TK BSS seluas 60 m<sup>2</sup>. Arahan halaman sekolah untuk ruang bermain adalah mengajukan izin kepada kepala sekolah agar dapat memanfaatkan halaman sekolah sebagai ruang bermain khususnya TK BSS yang memiliki fasilitas bermain anak sehingga dapat dimanfaatkan secara umum sebagai ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat.

## 4. Tanah Kosong

Tanah kosong pada lokasi penelitian sebanyak 3 unit, 2 unit pada zona I dan 1 unit pada zona II. Pada zona I, tanah kosong terdapat pada RT 5 sebanyak 1 unit yang disebut *TK BCA* dan RT 7 sebanyak 1 unit. *TK BCA* seluas 375 m<sup>2</sup> sedangkan tanah kosong RT 7 memiliki luas 48 m<sup>2</sup>. Pada zona II, tanah kosong terdapat pada RT 10, namun tidak digunakan sebagai areal bermain anak-anak karena ditumbuhi oleh semak belukar dan pepohonan. Luasan

tanah kosong ini seluas 150 m<sup>2</sup>. Arahan tanah kosong sebagai ruang bermain adalah membersihkan semak belukar yang tumbuh di tanah kosong, membangun tanah kosong sebagai salah satu alternatif ruang bermain lengkap dengan fasilitas ruang bermain.

#### 5. Lokasi sekitar

Lokasi sekitar disina adalah kawasan pendidikan Brawijaya, dimana anak-anak bermain pada halaman sekolah SD, SMP, SMA BSS, serta universitas Brawijaya. Arahan penggunaan halaman sekolah untuk ruang bermain adalah mengajukan izin kepada kepala sekolah agar dapat memanfaatkan halaman sekolah sebagai ruang bermain diluar jam sekolah. Sedangkan penggunaan area Kampus Brawijaya dapat diakses pada hari libur, karena pada hari minggu kampus Brawijaya juga digunakan oleh masyarakat untuk kegiatan olahraga.

#### 5.6.2 Analisa Penyediaan Ruang Bermain Tak Sesuai

Analisa penyediaan ruang bermain tak sesuai bertujuan untuk mengatur ruang bermain yang tak sesuai agar dapat digunakan sebagai ruang bermain akibat keterbatasan ruang. Pengaturan ruang bermain tak sesuai ini berdasarkan hasil analisa serta wawancara terhadap anak dan orang tua. Ruang bermain tak sesuai pada kawasan permukiman padat Kelurahan Penanggungan adalah jalan/gang dan bantaran sungai Brantas. Bentuk aturan pemanfaatan untuk masing-masing ruang bermain antara lain

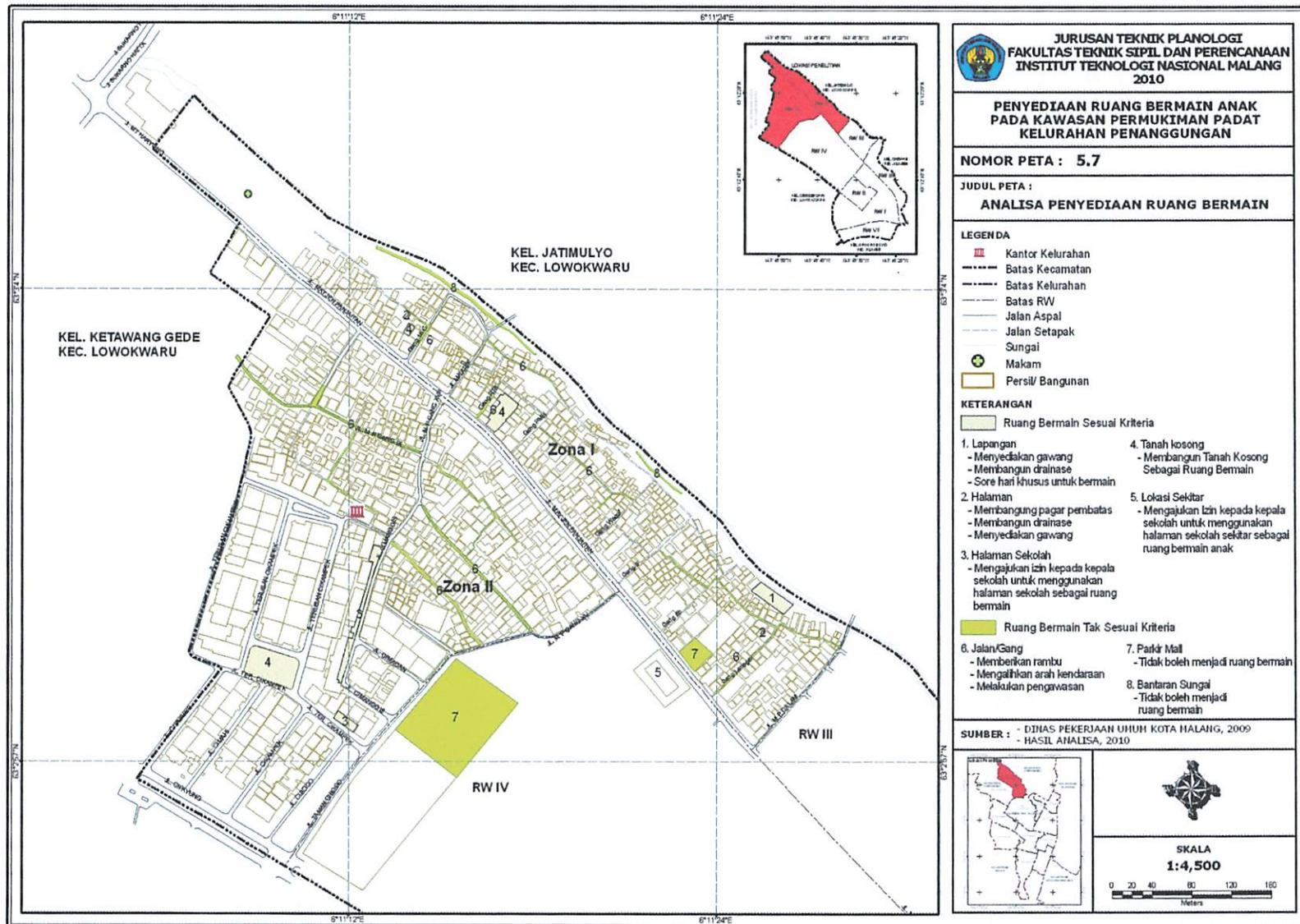
##### 1. Jalan/Gang

Jalan yang dijadikan ruang bermain oleh anak-anak adalah jalan lingkungan berupa gang dengan lebar 1-2 meter. Pada zona I, jalan yang digunakan adalah gang langgar, gang waqaf, gang MI MA'Arif, dan gang 18c. Sedangkan pada zona II, jalan yang digunakan adalah gang 15 dan gang 19. Arahan pengaturan ruang bermain pada jalan lingkungan (gang) tersebut antara lain

- **Gang Langgar** : memberikan rambu lalu lintas seperti turun dari kendaraan dan pelan-pelan banyak anak kecil, pada sore hari kendaraan dialihkan melewati gang 8b, karena pada gang 8b tidak ada anak yang bermain, dan melakukan pengawasan.
- **Gang Waqaf** : pada sore hari kendaraan dialihkan ke gang 8, karena pada sore ini anak memanfaatkan jalan untuk kegiatan bermain, dan melakukan pengawasan.
- **Gang 18c** : pada sore hari kendaraan tidak boleh melewati gang ini, sehingga kendaraan dialihkan ke gang MI Ma'Arif dan melakukan pengawasan.
- **Gang MI Ma'Arif** : pada gang ini memang tidak ada kendaraan yang berlalu lalang, sehingga hanya perlu pengawasan terhadap anak-anak yang bermain.
- **Gang 15 dan gang 19**: pada sore hari kendaraan yang akan lewat diharuskan turun dari kendaraan dan berjalan pelan-pelan serta melakukan pengawasan.

## **2. Bantaran Sungai Brantas**

Bantaran sungai yang dijadikan ruang bermain untuk berenang adalah bantaran sungai RT 4 dan RT 6. Arahkan pengaturan untuk lokasi ini adalah tidak boleh adanya kegiatan bermain pada bantaran sungai ini karena keselamatan dan keamanan anak tidak terjamin. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 5.6 Analisa Penyediaan Ruang Bermain Anak



**JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2010**

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK  
PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT  
KELURAHAN PENANGGUNGAN**

**NOMOR PETA : 5.7**

**JUDUL PETA :  
ANALISA PENYEDIAAN RUANG BERMAIN**

- LEGENDA**
- Kantor Kelurahan
  - Batas Kecamatan
  - Batas Kelurahan
  - Batas RW
  - Jalan Aspal
  - Jalan Setapak
  - Sungai
  - Makam
  - Persil/ Bangunan

- KETERANGAN**
- Ruang Bermain Sesuai Kriteria
  - Ruang Bermain Tak Sesuai Kriteria
- |   |   |
|---|---|
| 1. Lapangan<br>- Menyediakan gawang<br>- Membangun drainase<br>- Sore hari khusus untuk bermain                       | 4. Tanah kosong<br>- Membangun Tanah Kosong Sebagai Ruang Bermain   |
| 2. Halaman<br>- Membangun pagar pembatas<br>- Membangun drainase<br>- Menyediakan gawang                              | 5. Lokasi Sekitar<br>- Mengajukan izin kepada kepala sekolah untuk menggunakan halaman sekolah sekitar sebagai ruang bermain anak |
| 3. Halaman Sekolah<br>- Mengajukan izin kepada kepala sekolah untuk menggunakan halaman sekolah sebagai ruang bermain |   |
| 6. Jalan/Gang<br>- Memberikan rambu<br>- Mengalihkan arah kendaraan<br>- Melakukan pengwasanan                        | 7. Parkir Mall<br>- Tidak boleh menjadi ruang bermain   |
|   | 8. Bantaran Sungai<br>- Tidak boleh menjadi ruang bermain   |

**SUMBER :**  
- DINAS PEKERJAAN UHUK KOTA MALANG, 2009  
- HASIL ANALISA, 2010

**SKALA  
1:4,500**

0 20 40 80 120 160  
Meters

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Bagian penutup ini akan menyajikan suatu kesimpulan dari tahapan pembahasan sebelumnya yang telah dilakukan mulai dari pendahuluan, gambaran lokasi studi, analisa ruang bermain anak, serta penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat. Selanjutnya akan ditambahkan dengan rekomendasi yang diharapkan mampu memberikan pertimbangan dalam proses lebih lanjut mengenai ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat. Untuk lebih jelas mengenai kesimpulan maupun rekomendasi, akan dijabarkan dalam sub bab berikut ini.

#### **6.1 Kesimpulan**

Ruang bermain anak merupakan salah satu fasilitas yang harus disediakan oleh pemerintah, sebagai wujud pemenuhan kebutuhan anak-anak yang merupakan bagian dari masyarakat perkotaan. Pada kawasan permukiman padat yang memiliki keterbatasan ruang terbuka akibat didominasi oleh kawasan terbangun menyebabkan anak-anak yang memiliki hak bermain menjadi terganggu. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan bermain anak pada ruang-ruang yang tidak seharusnya menjadi ruang bermain, seperti jalan dan bantaran sungai.

Hasil penelitian tugas akhir dengan judul “Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat” di Kelurahan Penanggungan Kota Malang berdasarkan analisa yang telah dilakukan pada bab sebelumnya antara lain

1. Jenis permainan yang dimainkan oleh anak usia kelompok akhir (6-12 tahun) pada kawasan permukiman padat Kelurahan Penanggungan Kota Malang tergolong jenis permainan aktif. Jenis permainan aktif antara lain bermain bola, bersepeda, berlari-larian, petak umpet, layang-layang, berenang, dan bermain peran. Jenis permainan tersebut membentuk pola polygon (membentuk ruang) dan pola lintasan. Jenis permainan yang membentuk pola polygon sebanyak 5 jenis antara lain bermain bola, petak umpet, layang-layang, bermain peran, dan berenang. Sedangkan jenis

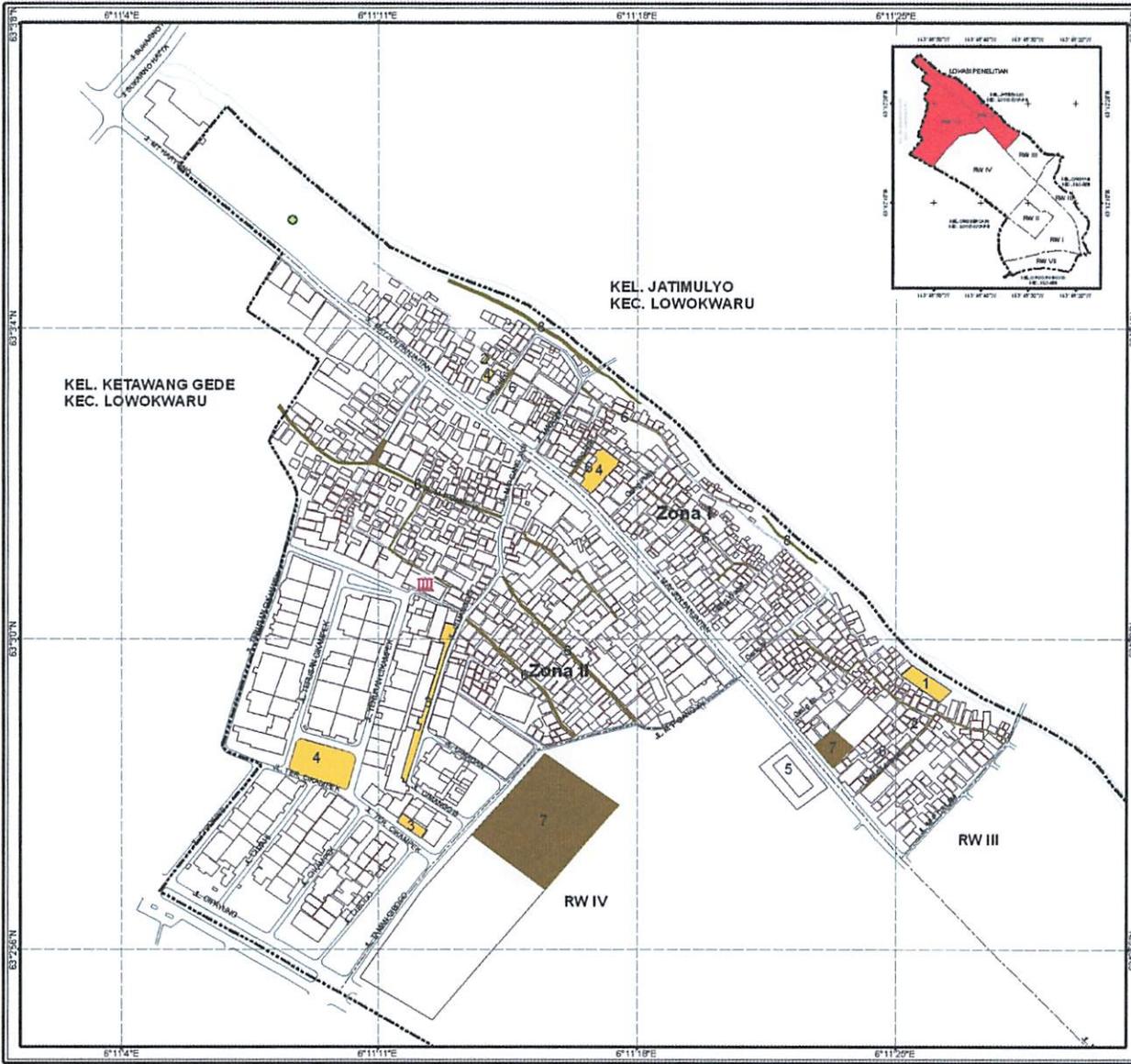
permainan yang membentuk pola lintasan sebanyak 2 jenis yaitu bersepeda dan berlari-larian.

2. Kegiatan bermain anak dilakukan pada waktu pulang sekolah dan pada waktu libur, seperti hari minggu. Waktu yang dibutuhkan anak usia kelompok akhir (6-12 tahun) untuk bermain rata-rata selama 3-4 jam/hari.
3. Ruang bermain yang sesuai adalah lapangan, halaman, halaman sekolah, tanah kosong, dan lokasi sekitar. Sedangkan ruang bermain yang tidak sesuai namun dimanfaatkan anak dalam bermain karena keterbatasan ruang adalah jalan dan bantaran sungai.
4. Penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat walaupun terjadi keterbatasan ruang dilakukan dengan memberikan arahan pengaturan pada ruang bermain anak agar penggunaannya dapat lebih dioptimalkan. Arahan pengaturan ruang bermain yang sesuai adalah sebagai berikut
  - a. Lapangan : menyediakan gawang, membangun aliran drainase, pada sore hari lapangan hanya digunakan untuk kegiatan bermain sedangkan aktivitas lainnya selain sore hari.
  - b. Halaman : membangun pagar pembatas, membangun drainase agar pada musim hujan air tidak tergenang serta menyediakan fasilitas gawang.
  - c. Halaman sekolah : mengajukan izin kepada kepala sekolah agar dapat memanfaatkan halaman sekolah sebagai ruang bermain khususnya TK BSS yang memiliki fasilitas bermain anak.
  - d. Tanah kosong : membersihkan semak belukar yang tumbuh di tanah kosong, membangun tanah kosong sebagai salah satu alternatif ruang bermain lengkap dengan fasilitas ruang bermain.
  - e. Lokasi sekitar : mengajukan izin kepada kepala sekolah agar dapat memanfaatkan halaman sekolah sebagai ruang bermain .
5. Arahan pengaturan ruang bermain tak sesuai pada kawasan permukiman padat adalah sebagai berikut
  - a. Jalan : Pada zona 1, jalan yang digunakan adalah gang langgar, gang waqaf, gang MI MA'Arif, dan gang 18c. Sedangkan pada zona 2, jalan

yang digunakan adalah gang 15 dan gang 19. Arahan pengaturan pada jalan lingkungan (gang) tersebut antara lain

- Gang Langgar : memberikan rambu lalu lintas seperti turun dari kendaraan dan pelan-pelan banyak anak kecil, pada sore hari kendaraan dialihkan melewati gang 8b, karena pada gang 8b tidak ada anak yang bermain, dan melakukan pengawasan.
  - Gang Waqaf : pada sore hari kendaraan dialihkan ke gang 8, karena pada sore ini anak memanfaatkan jalan untuk kegiatan bermain, dan melakukan pengawasan.
  - Gang 18 c : kendaraan tidak boleh masuk ke gang ini, sehingga kendaraan dialihkan ke gang MI Ma'Arif dan melakukan pengawasan terhadap anak yang bermain.
  - Gang MI Ma'Arif : pada gang ini memang tidak ada kendaraan yang berlalu lalang, sehingga hanya perlu pengawasan terhadap anak-anak yang bermain.
  - Gang 15 dan gang 19: pada sore hari kendaraan yang akan lewat diharuskan turun dari kendaraan dan berjalan pelan-pelan serta melakukan pengawasan.
- b. Bantaran sungai : tidak boleh ada kegiatan bermain pada lokasi ini karena tidak memenuhi kriteria keselamatan dan keamanan ruang bermain.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 6.1 Kesimpulan



**JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2010**

**PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK  
PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT  
KELURAHAN PENANGGUNGAN**

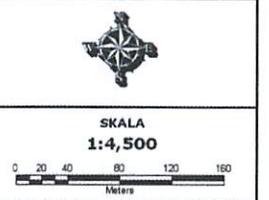
**NOMOR PETA : 6.1**

**JUDUL PETA :  
KESIMPULAN**

- LEGENDA**
- Kantor Kelurahan
  - Batas Kecamatan
  - Batas Kelurahan
  - Batas RW
  - Jalan Aspal
  - Jalan Setapak
  - Sungai
  - Makam
  - Persil/ Bangunan

- KETERANGAN**
- Ruang Bermain Sesuai Kriteria
    1. Lapangan
      - Menyediakan gawang
      - Membangun drainase
      - Sore hari khusus untuk bermain
    2. Halaman
      - Membangun pagar pembatas
      - Membangun drainase
      - Menyediakan gawang
    3. Halaman Sekolah
      - Mengajukan izin kepada kepala sekolah untuk menggunakan halaman sekolah sebagai ruang bermain
    4. Tanah kosong
      - Membangun Tanah Kosong Sebagai Ruang Bermain
    5. Lokasi Sekitar
      - Mengajukan izin kepada kepala sekolah untuk menggunakan halaman sekolah sebagai ruang bermain anak
  - Ruang Bermain Tak Sesuai Kriteria
    6. Jalan/Gang
      - Memberikan rambu
      - Mengalihkan arah kendaraan
      - Melakukan pengawasan
    7. Parkir Mall
      - Tidak boleh menjadi ruang bermain
    8. Bantaran Sungai
      - Tidak boleh menjadi ruang bermain

**SUMBER :** - DIJIAS PEKERJAAN UHUK KOTA HALANG, 2009  
- HASIL ANALISA, 2010



## 6.2 Rekomendasi

Pada sub bab ini akan dibahas mengenai rekomendasi/masukan terkait hasil penelitian ini. Penelitian “Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat” di Kelurahan Penanggungan Kota Malang ini membutuhkan rekomendasi berupa tindakan dan arahan untuk penelitian lanjutan.

Ruang bermain anak merupakan fasilitas yang harus disediakan oleh pemerintah, karena anak juga merupakan penghuni kota. Pembangunan perkotaan yang selama ini dijalankan lebih terfokus pada peningkatan ekonomi tanpa diimbangi dengan peningkatan sumber daya manusia. Anak-anak merupakan generasi penerus masa depan, untuk itu perlu adanya program penyediaan ruang bermain anak sehingga kebutuhan anak terpenuhi dengan baik sehingga dapat menciptakan sumberdaya manusia yang unggul ke depannya. Tindakan yang dapat dilakukan oleh dalam upaya penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat Kelurahan Penanggungan antara lain

1. Mendirikan ruang bermain anak pada tanah kosong pada kawasan permukiman padat Kelurahan Penanggungan;
2. Kerjasama antara warga dengan aparat pemerintah dalam hal penutupan dan pengalihan jalan pada sore hari pada jalan-jalan yang dijadikan ruang bermain anak;
3. Kerjasama antara warga dengan aparat pemerintah dalam hal pengawasan kegiatan bermain anak pada ruang bermain yang tak sesuai seperti jalan dan bantaran sungai;
4. Kerjasama antara pemerintah dengan kepala sekolah di lokasi penelitian dalam hal izin penggunaan halaman sekolah sebagai ruang bermain di luar jam sekolah.

Penelitian “Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat” ini dapat menjadi masukan untuk kebutuhan ruang publik Kota Malang dan menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah dalam menyediakan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat. Namun penelitian ini masih terbatas pada anak kelompok usia akhir (usia 6-12 tahun) dan luasan ruang bermain anak untuk jenis permainan aktif. Ruang bermain yang sesuai kriteria

adalah memiliki fasilitas bermain, memiliki luas ideal, mudah dijangkau anak, dan tidak adanya penggabungan aktivitas. Oleh karena itu, perlu ada penelitian berikutnya yang melakukan studi lanjutan sebagai berikut

1. Penyediaan ruang bermain anak untuk anak kelompok awal (usia 2-6 tahun);
2. Kebutuhan ruang bermain anak untuk jenis permainan pasif;
3. Penelitian dengan variabel fasilitas bermain anak berdasarkan karakter psikologis;
4. Pengaruh gender terhadap pemanfaatan ruang bermain anak.
5. Serta perancangan ruang bermain anak.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Budihardjo. E., et. al., 2005, *Kota Berkelanjutan*, PT. Alumni, Bandung
- Darmawan. Edy, 2003, *Teori dan Kajian Ruang Publik Kota*, Universitas Diponegoro, Semarang
- Hurlock. Elizabeth, 1998, *Perkembangan Anak Jilid I*, Erlangga, Jakarta
- Satori, et. al., 2009, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Alfabeta, Bandung
- Zahnd. Markus, 2006, *Perancangan Kota Secara Terpadu*, PT.Kanisius, Yogyakarta

### Penelitian

- Firmanti. Fitra, 2009, *Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak Di Kelurahan Banyu Urip*, ITS, Surabaya
- Saragih. B. J. F., 2008, *Keberlanjutan Ruang Bermain Anak di Permukiman Rumah Sederhana*, Jakarta
- Suryo. Wahyu., 2010, "Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak", Universitas Diponegoro, Semarang

### Kebijakan

- Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan Republik Indonesia Nomor 02 Tahun 2009 Tentang Kebijakan Kabupaten/Kota Layak Anak
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 05/Prt/M/2008 Tentang Pedoman pedoman penyediaan dan pemanfaatan ruang terbuka hijau di kawasan perkotaan

### Website

- Pemerintah Kota Bogor, Bebaskan Pemukiman Padat Untuk Ruang Terbuka, Bogor: 13 Agustus 2007. dalam [www.kotabogor.go.id](http://www.kotabogor.go.id)
- Prawesthi, Ashri. Kondisi Lingkungan Bermain Anak. Jakarta : Semiloka, 2004. dalam [www.kotalayakanak.org](http://www.kotalayakanak.org)
- Suara Hati Anak, dalam kota layak anak
- Sukawi, 2009, "Ruang Bermain Untuk Anak", Tabloid Simpang5 : Semarang

# LAMP IRAN



**JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
Jln. Bendungan Sigura-gura No.02 Malang**

**DESIGN SURVEY  
BAPPEDA KOTA MALANG**

**Surveyor**

**Nama** : Suhartini  
**Nim** : 05.24.061  
**Perihal** : Konsep Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat di Kelurahan Penanggungan Kecamatan Klojen

**Tabel Kebutuhan Data**

No	Kebutuhan Data	Tahun	Bentuk Data		
			Peta	Tabel	Uraian
1	Batas Administrasi Kelurahan Penanggungan	2009	v		v
2	Penetapan Fungsi Kawasan * Kawasan Lindung * Kawasan Budidaya	2009	v		v
		2009	v		v
3	Penggunaan Lahan Kelurahan Penanggungan * Permukiman Luas Lokasi Jumlah * Ruang Terbuka Luas Lokasi Jumlah	2009	v		v
		2005-2009		v	
		2005-2009	v		
		2005-2009		v	v
		2005-2009		v	
		2005-2009	v		
4	Penduduk Pesisir Kota Tarakan * Jumlah Penduduk * Menurut Tingkat Pendidikan * Menurut Usia dan Jenis Kelamin	2005-2009		v	
		2005-2009		v	
		2005-2009		v	
		2005-2009		v	
5	Program Pembangunan Kel.Penanggungan	2009		v	v

**NB** : Apabila data yang dibutuhkan tidak ada pada tahun 2009 dapat diganti dengan data tahun terakhir pembuatan.



**JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
*Jln. Bendungan Sigura-gura No.02 Malang*

**DESIGN SURVEY**  
**KANTOR KELURAHAN**

**Surveyor**

**Nama** : Suhartini

**Nim** : 05.24.061

**Perihal** : Konsep Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat di Kelurahan Penanggungan Kecamatan Klojen

**Tabel Kebutuhan Data**

No	Kebutuhan Data	Tahun	Bentuk Data		
			Peta	Tabel	Uraian
1	Monografi Kelurahan	2005-2009			v
2	Profil Kelurahan	2005-2009			v
3	Peta Kelurahan	2009	v		
4	Kondisi Sosial				
	* Jumlah Penduduk	2005-2009		v	
	* Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan	2005-2009		v	
	* Penduduk Menurut Usia	2005-2009		v	
	* Tingkat Kesejahteraan	2005-2009		v	v

**NB** : Apabila data yang dibutuhkan tidak ada pada tahun 2009 dapat diganti dengan data tahun terakhir pembuatan.



**JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
*Jln. Bendungan Sigura-gura No.02 Malang*

**DESIGN SURVEY**  
**BPS KOTA MALANG**

**Surveyor**

**Nama** : Suhartini  
**Nim** : 05.24.061  
**Perihal** : Konsep Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat di Kelurahan Penanggungan Kecamatan Klojen

**Tabel Kebutuhan Data**

No	Kebutuhan Data	Tahun	Bentuk Data		
			Peta	Tabel	Uraian
1	Klojen Dalam Angka	2005-2009		v	
2	Luas permukiman	2005-2009		v	
3	Jumlah unit rumah	2005-2009		v	
4	Kondisi Sosial				
	* Jumlah Penduduk	2005-2009		v	
	* Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan	2005-2009		v	
	* Penduduk Menurut Usia	2005-2009		v	
	* Tingkat Kesejahteraan	2005-2009		v	v

**NB** : Apabila data yang dibutuhkan tidak ada pada tahun 2009 dapat diganti dengan data tahun terakhir pembuatan.



**JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
*Jln. Bendungan Sigura-gura No.02 Malang***

---

**WAWANCARA BAPPEDA KOTA MALANG**

1. Menurut Pemerintah, standar apa yang digunakan untuk menentukan kriteria lokasi ruang bermain pada kawasan permukiman ?

**Jawaban :**

2. Bagaimana upaya Pemerintah dalam penyediaan fasilitas bermain pada kawasan permukiman padat?

**Jawaban :**

3. Apakah sudah ada rencana penyediaan fasilitas ruang bermain pada kawasan permukiman padat? Seperti apa bentuk realisasinya?

**Jawaban :**

4. Apa yang menjadi permasalahan dalam penyediaan ruang bermain pada kawasan permukiman padat?

**Jawaban :**



**JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
Jln. Bendungan Sigura-gura No.02 Malang**

**KISI-KISI  
WAWANCARA ANAK-ANAK**

Nama Responden	:	
Jenis Kelamin	:	
Usia	:	
Sekolah/Kelas	:	
Alamat	:	

1. Lokasi bermain?
2. Jenis permainan yang dimainkan?

<b>Jenis Permainan</b>	<b>Lokasi Bermain</b>

3. Waktu bermain?
4. Bermain dengan siapa saja?
5. Paling jauh bermain dimana?
6. Alasan pemilihan lokasi bermain?
7. Apakah sering bermain di jalan? Jika Ya, Kenapa?
8. Permasalahan dalam kegiatan bermain?
9. Apa yang diinginkan dalam menunjang kegiatan bermain?



**JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
Jln. Bendungan Sigura-gura No.02 Malang**

**KISI-KISI  
WAWANCARA ORANG TUA**

Nama Responden	:	
Usia	:	
Pekerjaan	:	
Alamat	:	
Jumlah anak	:	

1. Lokasi bermain anak?
2. Jenis permainan yang dimainkan?

<b>Jenis Permainan</b>	<b>Lokasi Bermain</b>

3. Waktu bermain anak?
4. Apa yang menjadi kekhawatiran orang tua jika anak bermain ?
5. Permasalahan dalam kegiatan bermain anak?
6. Harapan orang tua dalam mendukung kegiatan bermain anak?

## HASIL REKAPAN WAWANCARA

No	Narasumber	Usia	Lokasi Bermain	Jenis Permainan	Waktu Bermain	Teman Bermain	Paling Jauh Bermain	Alasan Bermain di Jalan	Permasalahan	Keinginan dalam Bermain
1	Yafi L/SD Sriwedari RT 1 RW V	9	Lapangan Tegalan Mall Kosong Gang Langgar	Bola kaki Layang-layang Sepeda Lari-lari Bermain PS Petak Umpet	jam 11.00 (pulang sekolah)-15.00 jam 15.30 -16.00 (ngaji) jam 16.00 - 17.30 (magrib)	8 orang	Gang 8	jalan panjang bisa sembunyi	lalu lintas motor lapangan banjir diganggu orang dewasa dimarahin kalo siang	tempat luas, lebar tidak dimarahin ada rumput, gawang
2	Wildhan L/SD Percobaan RT 1 RW V	10	Lapangan Tegalan Mall Kosong Gang Langgar	Bola kaki Layang-layang Sepeda Lari-lari Bermain PS Petak Umpet	jam 11.00 (pulang sekolah)-15.00 jam 15.30 -16.00 (ngaji) jam 16.00 - 17.30 (magrib)	8 orang	Gang 8	jalan panjang bisa sembunyi	lalu lintas motor lapangan banjir diganggu orang dewasa dimarahin kalo siang	tempat luas, lebar tidak dimarahin ada rumput, gawang

No	Narasumber	Usia	Lokasi Bermain	Jenis Permainan	Waktu Bermain	Temannya Bermain	Paling Jauh Bermain	Alasan Bermain di Jalan	Permasalahan	Keinginan dalam Bermain
3	Idham L/SD Sriwedari RT 2 RW V	8	Lapangan Tegalan Mall Kosong Gang Langgar	Bola kaki Layang-layang Sepeda Lari-lari Bermain PS Petak Umpet	jam 11.00 (pulang sekolah)- 15.00 jam 15.30 -16.00 (ngaji) jam 16.00 - 17.30 (magrib)	8 orang	Gang 8	jalan panjang bisa sembunyi	lalu lintas motor lapangan banjir diganggu orang dewasa dimarahin kalo siang	tempat luas, lebar tidak dimarahin ada rumput, gawang
4	Aya P/SD Penanggungan RT 1 RW V	6	Teras rumah Tegalan Gang Langgar	Masak-Masakan Lari-lari Sepeda	jam 16.00 - 17.00	4 orang	Gang Langgar	Muter-muter kalo naik sepeda	Dilarang banyak main lalu lintas motor	tempat luas, lebar tidak dimarahin ada rumput, gawang
5	Ayu P/SD Penanggungan RT 1 RW V	11	Teras rumah Tegalan Gang Langgar	Masak-Masakan Lari-lari Sepeda	jam 16.00 - 17.00	4 orang	Gang Langgar	Muter-muter kalo naik sepeda	Dilarang banyak main lalu lintas motor	tempat luas, lebar tidak dimarahin ada rumput, gawang

No	Narasumber	Usia	Lokasi Bermain	Jenis Permainan	Waktu Bermain	Temannya Bermain	Paling Jauh Bermain	Alasan Bermain di Jalan	Permasalahan	Keinginan dalam Bermain
6	M.Yusuf L/MI Maarif RT 6 RW V	11	Lapangan Halaman Masjid Sungai Jalan Tanah Kosong	Bola kaki Lari-lari Berenang Layang-layang Bermain PS Sepeda	jam 11.00 (pulang sekolah)-15.00 jam 15.30 -16.00 (ngaji) jam 16.00 - 17.30 (magrib)	6 orang	Lap.Futsal Suhat Kampus Brawijaya	jalan panjang lapangan sempit lebih seru	lalu lintas motor	lapangan luas
7	Desita P/SD Penanggungungan RT 5 RW V	10	Jalan Teras Rumah Tanah Kosong BCA	Sepeda Buaya-Buayaan Surat-Suratan Petak umpet Lari-lari	jam 11.00 (pulang sekolah)-15.00 jam 15.30 -16.00 (ngaji) jam 16.00 - 17.00 (magrib)	12 orang	Kampus Brawijaya	gak ada tempat dekat rumah	lalu lintas motor	lapangan luas ada fasilitas bermain
8	Anggi P/SD Penanggungungan RT 5 RW V	9	Jalan Teras Rumah Tanah Kosong BCA	Sepeda Buaya-Buayaan Surat-Suratan Petak umpet Lari-lari	jam 11.00 (pulang sekolah)-15.00 jam 15.30 -16.00 (ngaji) jam 16.00 - 17.00 (magrib)	12 orang	Kampus Brawijaya	gak ada tempat dekat rumah	lalu lintas motor	lapangan luas ada fasilitas bermain

No	Narasumber	Usia	Lokasi Bermain	Jenis Permainan	Waktu Bermain	Teman Bermain	Paling Jauh Bermain	Alasan Bermain di Jalan	Permasalahan	Keinginan dalam Bermain
9	Andi L/SD Penanggunggan  RT 5 RW V	10	Jalan  Gang Waqaf Tanah Kosong BCA Sungai Lapangan	Lari-lari  Petak Umpet  Bola kaki Berenang Sepeda Layang-layang	jam 11.00 (pulang sekolah)- 15.00  jam 15.30 -16.00 (ngaji)  jam 16.00 - 17.00 (magrib)	12 orang	Kampus Brawijaya	gak ada lapangan	lalu lintas motor	lapangan luas, rumput  ada gawang
10	Randi L/SD Penanggunggan  RT 5 RW V	10	Jalan  Gang Waqaf Tanah Kosong BCA Sungai Lapangan	Lari-lari  Petak Umpet  Bola kaki sepeda Berenang Layang-layang	jam 11.00 (pulang sekolah)- 15.00  jam 15.30 -16.00 (ngaji)  jam 16.00 - 17.00 (magrib)	12 orang	Kampus Brawijaya	gak ada lapangan	lalu lintas motor	lapangan luas, rumput  ada gawang
11	Melly P/SD Penanggunggan  RT 7 RW V	8	Jalan  Depan masjid Tanah kosong	Sepeda  boneka  Lari-lari Petak Umpet	jam 11.00 (pulang sekolah)- 15.00  jam 15.30 -16.00 (ngaji) jam 16.00 - 17.00 (magrib)	8 orang	Gang MI Ma'arif	didepan rumah	lalu lintas motor  dimarahin kalo siang	ada papan seluncur, ayunan,

No	Narasumber	Usia	Lokasi Bermain	Jenis Permainan	Waktu Bermain	Temannya Bermain	Paling Jauh Bermain	Alasan Bermain di Jalan	Permasalahan	Keinginan dalam Bermain
12	Dian L/SD Penanggungan RT 4 RW VI	12	Parkir @ MX  Jalan Sungai	Sepeda  Lari-lari Berenang Bola kaki Layang-Layang	jam 11.00 (pulang sekolah)- 15.00  jam 15.30 -16.00 (ngaji) jam 16.00 - 17.30 (magrib)	6 orang	Lap.Futsal Suhat Kampus Brawijaya	jalan panjang lapangan sempit lebih seru	lalu lintas motor	lapangan luas
13	Faiz L/SD Penanggungan RT 3 RW VI	9	Parkir @ MX  Jalan Sungai	Sepeda  Lari-lari Berenang Bola kaki Layang-Layang	jam 11.00 (pulang sekolah)- 15.00  jam 15.30 -16.00 (ngaji) jam 16.00 - 17.30 (magrib)	6 orang	Lap.Futsal Suhat Kampus Brawijaya	jalan panjang lapangan sempit lebih seru	lalu lintas motor	lapangan luas
14	Dzunun L/SD Penanggungan RT 3 RW VI	10	SD BSS  Parkir @ MX Mas Uji Jalan Depan Kelurahan	Bola kaki  Sepeda Main PS Layang-Layang  Petak Umpet Lari-lari	jam 11.00 (pulang sekolah)- 15.00  jam 15.30 -16.00 (ngaji) jam 16.00 - 17.30 (magrib)	7 orang	Kampus Brawijaya	jalan panjang	lalu lintas motor	lapangan luas ada rumput, gawang

No	Narasumber	Usia	Lokasi Bermain	Jenis Permainan	Waktu Bermain	Temannya Bermain	Paling Jauh Bermain	Alasan Bermain di Jalan	Permasalahan	Keinginan dalam Bermain
15	Nisa P/SD Penanggungungan  RT 7 RW V	9	Jalan  Depan masjid  Tanah kosong	Sepeda  boneka  Lari-lari Petak Umpet	jam 11.00 (pulang sekolah)- 15.00  jam 15.30 -16.00 (ngaji) jam 16.00 - 17.00 (magrib)	8 orang	Gang MI Ma'arif	didepan rumah	lalu lintas motor  dimarahin kalo siang	ada papan seluncur, ayunan,
16	Galen L/SD Penanggungungan RT 3 RW VI	8	SD BSS  Parkir @ MX Mas Uji Jalan Depan Kelurahan	Bola kaki  Sepeda Main PS Layang-Layang  Petak Umpet Lari-lari	jam 11.00 (pulang sekolah)- 15.00  jam 15.30 -16.00 (ngaji) jam 16.00 - 17.30 (magrib)	7 orang	Kampus Brawijaya	jalan panjang	lalu lintas motor	lapangan luas ada rumput, gawang
17	Farid L/SD Penanggungungan  RT 4 RW VI	10	SD BSS  Parkir @ MX Mas Uji Jalan Depan Kelurahan	Bola kaki  Sepeda Layang-Layang Main PS  Petak Umpet Lari-lari	jam 11.00 (pulang sekolah)- 15.00  jam 15.30 -16.00 (ngaji) jam 16.00 - 17.30 (magrib)	7 orang	Kampus Brawijaya	jalan panjang	lalu lintas motor	lapangan luas ada rumput, gawang

No	Narasumber	Usia	Lokasi Bermain	Jenis Permainan	Waktu Bermain	Teman Bermain	Paling Jauh Bermain	Alasan Bermain di Jalan	Permasalahan	Keinginan dalam Bermain
18	Anisa P/SD Penanggungungan  RT 4 RW VI	9	Teras rumah Jalan	Monopoli Sepeda Masak- Masakan Petak Umpet Boneka Lari-lari	jam 11.00 (pulang sekolah)- 15.00 jam 15.30 -16.00 (ngaji)  jam 16.00 - 17.00 (magrib)	5 orang	Kampus Brawijaya	dekat rumah	lalu lintas motor	rumah pintar ada papan seluncur, ayunan, ada t4 baca buku
19	Dea P/SD Penanggungungan  RT 8 RW VI	9	Teras rumah Jalan	Monopoli Sepeda Masak- Masakan Lari-lari Petak Umpet Boneka	jam 11.00 (pulang sekolah)- 15.00 jam 15.30 -16.00 (ngaji)  jam 16.00 - 17.00 (magrib)	5 orang	Kampus Brawijaya	dekat rumah	lalu lintas motor	rumah pintar ada papan seluncur, ayunan, ada t4 baca buku
20	Amel P/SD Penanggungungan  RT 8 RW VI	7	Teras rumah Jalan	Monopoli Sepeda Masak- Masakan Lari-lari  Petak Umpet	jam 11.00 (pulang sekolah)- 15.00 jam 15.30 -16.00 (ngaji)  jam 16.00 - 17.00 (magrib)	5 orang	Kampus Brawijaya	dekat rumah	lalu lintas motor	rumah pintar ada papan seluncur, ayunan, ada t4 baca buku

Sumber : Hasil Wawancara, 2010



**JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
Jln. Bendungan Sigura-gura No.02 Malang**

**KISI-KISI  
WAWANCARA ANAK-ANAK**

→ main masjid → dpn rumah → sidh  
tegalan, kerikan  
sepeban, dpn rumah  
→ gorong - 4 orang - corang

	widhan	Yafi		
Nama Responden	: idham, widhan, yafi, aya			aya
Jenis Kelamin	: L, L, L, P			P
Usia	: 8th, 10th, 9th, 6th			11th
Sekolah/Kelas	: sriwedari/2, percobaan 2/5, sriwedari/3, IPANUNILUBA/6 kelas			Perumahan 6
Alamat	: RT 1, P. jalan RT 1, ART RT 1, ART RT 1 / dpn art			sama dgay
Jam	: 14.00			

1. Lokasi bermain? lap, tegalan, mall kosong, gang langgar, ser i (dit bengtel) → hri minggu
2. Jenis permainan yang dimainkan?

Jenis Permainan	Lokasi Bermain	Waktu
layang <sup>2</sup>	tegalan	3-4
sepek bola	mall, lapangan, ser i	pagi siang sore
lari <sup>2</sup>	sehanpungan	siang 11 - 12 sore
petak umpet	sehanpung / tegalan / rumah / mall	siang
kelereng	dpn mukola	siang sore
sepeban	mall	siang sore

3. Waktu bermain? Jam 3 ngaji → 1/2.4 - 4 → pulang mall → hampir setiap hari
4. Bermain dengan siapa saja? 6 orang
5. Paling jauh bermain dimana? gang 8 → lebar an gang 8
6. Kenapa senang bermain di jalan? jalan panjang bs sembunyi
7. Alasan pemilihan lokasi bermain? luas, jalan & t4 12th
8. Permasalahan dalam kegiatan bermain? lalu lintas motor di jalan gang lapangan → banjir + mengganggu bermain (bola layang) anak besar
9. Apa yang diinginkan dalam menunjang kegiatan bermain?
10. Lama bermain luas, lebar, g' dimarahin, rumput an + gawong

sepek bola & lapangan → RT 1 + 2  
& gang → RT 4 ya



JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
 Jln. Bendungan Sigurgura No.02 Malang

KISI-KISI  
 WAWANCARA ORANG TUA

Nama Responden	: Siti Aminah
Usia	: 44 th
Pekerjaan	: Jualan
Alamat	: RT 7 RW
Jumlah anak	: 2 → Kelas 250 → Jatimulya 3 → lawangmen kalah

1. Lokasi bermain anak?
2. Jenis permainan yang dimainkan?

Jenis Permainan	Lokasi Bermain
layang-layang	rt. h. bca
sepak bola	di jalan
lari	
sepatu	

3. Waktu bermain anak? 11 - 3  
pagi-sore
4. Apa yang menjadi kekhawatiran orang tua jika anak bermain? Jelek  
jkt penculikan → membahayakan  
laman
5. Permasalahan dalam kegiatan bermain anak? → benturan  
→ jatuh
6. Harapan orang tua dalam mendukung kegiatan bermain anak? ada lapangan
7. Arah pergerakan anak bermain th. bca → ke rt 7
8. Kondisi jenis permainan tradisional & lokasi / ruang bermain

Alma'arif → hal sepele → main sepakbola  
lari  
sepatu

Ja 11

*Siti Aminah*

Data R.T. 08: R.W. 06.

Yang usia: S.D.

No.	NAMA	usia	Jenis Kelamin
1	SALSABILA.F.	usia: 10 th.	P.
2	KHAFIDZUDIN.AB.	12 th.	L
3	FAUZI NAFIUDIN.	9 th.	L
4	NAJIB.SABATA.	9 th.	L
5	SYAHRAL MIFTA.F.	usia: 10 th.	L
6	MESTI FEBRIANA.	10	P
7	HELMI ANISA.	9	P
8	ALYA MULIDIA ZAHRA.	7 th.	P
9	AXCELL NEZTHA.P.	9 th.	P
10	ANOM WIDHAM.Y.	63 th.	L
11	ABIM NAFIQ MUZAKI.	7 th.	L
12	RIKI AGUS P.	12 th.	L
13	TRI WAHYU ANAS.S.	11 th.	P
14	FEGA XGANISYAH.P.	7 th.	P
15	DEPEN TEGAR.P.	12 th.	L
16	SYAHRUL	11 th.	L
17	YULIANA YASINDA.	10 th.	P
18	MUHAMMAD JAIFAR.	7 th.	L
19	ASHAR AMIRUL MUZZAKI	10 th.	L
20	M.FAHMI	6 th.	L
21	LAILATUL HIDAYAH	11 th.	P

NO NAMA . usia . Jenis kelamin

22	NADILA SANGGITA.P.	9 th.	P.
23	DEWI NUR SYAFITRI.	9 th.	P.
24	ARIANTI	10 th.	P.
25	AGUS SUPRIADI	7 th.	L.
26	RIKA ADELA .OKTAVIA:	9 th.	P.
27	RIKE ISDIYARTI	12 th.	P.
28	ALFINA RAHMADYAH	10 th.	P.
29	AYU ANGGRAINI	8 th.	P.
30	CHALIMATUS SYADYAH:	7 th.	P.
31	SHAFARA NAJLA MARINDA	10 th.	P.
32	NIKITA AYU SABILLA	7 th.	P.
33	WYAHYU.	11 th.	P.

Rukun Tetangga 08  
Rukun Warga 06  
Lingkungan Warga

1 Des 2010  
R.T. 08.  
Imam SUTIONO

ANAK WARGA RT.07 RW.05

NO	NAMA	UMUR	NO	NAMA	UMUR
1	NENCI SABRIANA. P	9 th	1	ARcim Widya sabutei	16 Th.
2	FERI Sosmito aji	12 "	2	Polyn yuniar Fakhrozi	14 "
3	Fony Zakiyah. F	9 "	3	ILham Wahyudi	15 "
4	Beatriz gracella. P	6 "	4	Rani Oktavia	14 "
5	Dyah Ayu Nurulhidayah	11 "	5	Mutha nurrachman	14 "
6	VIVI Marlina. R.	7 "	6	Rama Firmansah	15 "
7	Baleis. D.M.	10 "	7	Muhammad Saqianto	16 "
8	Haikal Nibrastea. A.H	8 "	8	Agus Ahmad. S	15 "
9	Muhammad iqbal. P.	7 "	9	Dwi Viki Prasetyo	14 "
10	Muhammad Nashifa. A.	8 "	10	Purwanto	15 "
11	Qeis muhammad Yusuf	7 "	11	Achmad Thufail Rizai	14 "
12	Achmad Wibowo	9 "	12	Lutfi sakaria	15 "
13	Vita amanda. R.	10 "	13	Refi Kuriawan	15 "
14	Romadona Maulana	12 "	14	MURSA. idah	14 "
15	Ahmad budhi. S.	8 "	15	EGITO DEWI. H	15 "
16	Rusma Wati	6 "			
17	Muhammad Agus	11 "			
18	Rahma Wati	10 "			
19	Kristina	6 "			
20	Andik	12 "			
21	KRISNA	7 "			
22	Dimas Adi. Saputra	6 "			
23	Khoirul Adji. S	7 "			
24	Mitahul Yanah	10 "			
25	Nasa	6 "			
26	Laila NURSAIDAH	11 "			
27	Muhammad yimes. I	8 "			
28	yulia Dwi Lestari	6 "			
29	Chalimatul Fitriyah	7 "			
30	Rezziska. B.S.	6 "			
31	ERLANGGA	9 "			

RTD. RT. 07

*Rachmad Sumadi*  
Rachmad Sumadi

RIKUN TETANGGA 07

RIKUN TETANGGA 07

RIKUN WARGA V



# INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

## FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor : ITN – 64/I.TA/4/2010

06 Januari 2010

Lampiran : -

Perihal : **Pembimbing Tugas Akhir**

Kepada Yth : **Bpk. DR.Ir. H. Ibnu Sasongko, MTA .**  
Dosen Institut Teknologi Nasional

Di –

**M A L A N G.**

Dengan Hormat,

Kami dari Jurusan Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang sedang mengembangkan perencanaan dari semua aspek, tidak hanya dari sisi pandang teknis, tetapi juga dari aspek lain, seperti : perilaku, budaya, sejarah, ekonomi dan sebagainya. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu / Bapak untuk membimbing Mahasiswa kami :

Nama : **Suhartini**

NIM : **05.24.061**

Semester : . . . . .

Judul TA : **“ Efisiensi Pemanfaatan Lahan Pesisir dari Aspek Ekonomi “.**

Sejak Tanggal : ..... 2010 s/d ..... 2010

(Maksimum 6 bulan). Dalam masa pembimbingan tersebut, Ibu / Bapak didampingi oleh Pembimbing II dari Jurusan kami, yaitu :

**Fanita Cahyaning Arie, ST.** untuk memudahkan penyamanan persepsi dalam penyusunan materi TA tersebut.

Besar harapan, Bapak / Ibu dapat menerima permohonan kami. Atas perhatian serta bantuannya kami ucapkan banyak terima kasih.

a.n. Dekan

Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan  
Dan Kota Jurusan Teknik Perencanaan  
Wilayah dan Kota



**DR. Ir. Ibnu Sasongko, MTA.**  
NIP.Y. 1018 800 178.



# INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

## FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor : ITN – 73/I.TA/4/2010  
Lampiran : -  
Perihal : **Pembimbing Tugas Akhir**

06 Januari 2010

Kepada Yth : **Ibu. Fanita Cahyaning Arie, ST .**  
Dosen Institut Teknologi Nasional

Di –  
**MALANG.**

Dengan Hormat,  
Kami dari Jurusan Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang sedang mengembangkan perencanaan dari semua aspek, tidak hanya dari sisi pandang teknis, tetapi juga dari aspek lain, seperti : perilaku, budaya, sejarah, ekonomi dan sebagainya. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu / Bapak untuk membimbing Mahasiswa kami :

Nama : **Suhartini**  
NIM : **05.24.061**  
Semester : .....  
Judul TA : **“ Efisiensi Pemanfaatan Lahan Pesisir dari Aspek Ekonomi “.**

Sejak Tanggal : ..... 2010 s/d ..... 2010  
(Maksimum 6 bulan). Dalam masa pembimbingan tersebut, Ibu / Bapak didampingi oleh Pembimbing II dari Jurusan kami, yaitu :  
**DR.Ir. Ibnu Sasongko, MTA.** untuk memudahkan penyamanan persepsi dalam penyusunan materi TA tersebut.  
Besar harapan, Bapak / Ibu dapat menerima permohonan kami. Atas perhatian serta bantuannya kami ucapkan banyak terima kasih.

a.n. Dekan  
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan  
Ub. Jurusan Teknik Perencanaan  
Wilayah dan Kota



**DR. Ir. Ibnu Sasongko, MTA.**  
NIP. 1918 800 178.



PT BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

Kampus I Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 53015 Malang 65145  
Kampus II Jl. Raja Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 117634 Malang

Nomor : ITN – 310/ III.TA/4/2010 12 Agustus 2010  
Tampiran : -  
Perihal : Permohonan Data dan Informasi

Kepada Yth : Kepala Kantor Kelurahan Pemanggunan  
Kecamatan Klojen Kota Malang

Di –  
MALANG.

Dengan Hormat,

Bersama ini kami mohon kebijaksanaan Saudara/i, agar mahasiswa/i kami Jurusan Planologi (PWK) Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan, Institut Teknologi Nasional Malang dapat diijinkan untuk :

**"Memperoleh Data Dan Informasi lain Yang diperlukan".**

Guna Keperluan Menyusun Laporan Tugas Akhir / Skripsi

Dengan Judul Tugas Akhir :

**"Konsep Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat".**

Adapun Mahasiswa tersebut adalah :

**S:hartini NIM : 05.24.061**

Demikian atas perhatian serta bantuannya kami ucapkan banyak terima kasih.



**H. A. Agus Santosa, MT**  
NIP. Y. 161 870 0155

**JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI/PWK  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

---

Lamp : 4 Lembar

Perihal : Seminar Dan Sidang Tugas Akhir

Kepada : **Yth. Ketua Jurusan Teknik Planologi**  
Institut Teknologi Nasional  
Malang

Dengan Hormat,

Bersama ini saya mahasiswa/i Jurusan Teknik Planologi

Nama : SUHARTINI

NIM : 05.24.061

Dapat diijinkan untuk mengikuti Seminar dan Sidang tugas akhir/Skripsi  
Adapun hasil studi yang telah saya peroleh adalah :

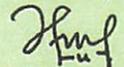
Kredit : 139

IPK : 3.50

Dengan rekapitulasi DPA (Daftar Prestasi Akademik) Mahasiswa terlampir  
Demikian Permohonan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

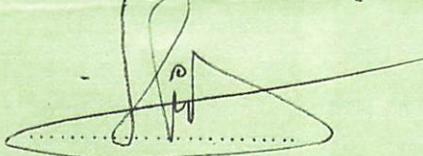
Malang, JANUARI 2010

Hormat Saya

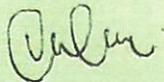
  
SUHARTINI

Mengetahui dan menyetujui

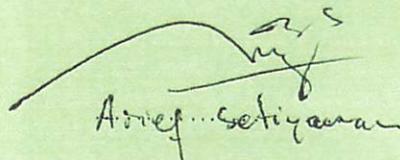
Rekording Jur. T. Planologi



Dosen Wali

  
FANI TA CA

Sekretaris  
Jurusan T. Planologi

  
Arif Setiawan

Lampiran :

1. Surat Puas PKN
2. DPA Mahasiswa
3. Semua KHS Asli
4. Hasil Konversi terbaru (Tahun 2000)

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL,  
Jl. Bendungan Sigura-Gura 2  
MALANG

Lamp : 1 Lembar  
Perihal : Permohonan Tugas Akhir/Skripsi

Kepada : Yth. Ketua Jurusan Teknik Planologi  
Institut Teknologi Nasional  
Malang

Dengan Hormat.

Bersama ini saya maasiswa/I jurusan teknik Planologi

Nama : SUHARTINI

NIM : 05 24 061

Dapat diijinkan untuk mengabil tugas akhir/Skripsi

Adapun hasil dtusi yang telah saya peroleh adalah :

Kredit : 139

IPK : 3.50

Studio/PKN:

Selesai : .....4..... Studio (studio proses, kota, wilayah, tata letak).

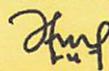
Apabila dalam penyelesaian/ penyusunan Tugas akhir tersebut melampui ba tas waktu yang telah ditetapkan, saya sanggup untuk daftar ulang kembali

Demikian permohonan ini saya buat dengan sebenar-oenarnya, atas

kebijaksanaan dan perhatian Ketua Jurusan disampaikan terima kasih.

Malang, .....JANUARI 2010.....

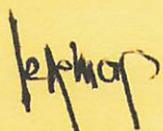
Hormat Saya



SUHARTINI

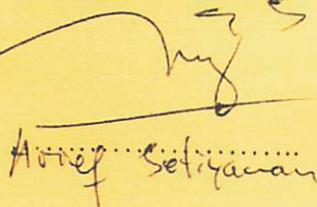
Mengetahui dan menyetujui

BAU/TUK



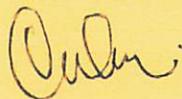
M. Hermawan

Sekretaris  
Jurusan T. Planologi



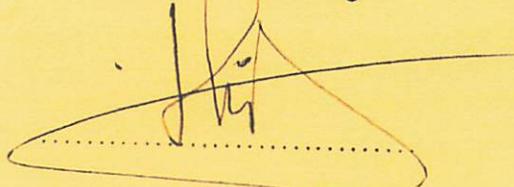
Ariy Setiawan

Dosen Wali



FANITA CA

Recording  
Jurusan T. Planologi

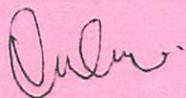


LAMPIRAN : PENGIJUAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

DAFTAR PKN DAN STUDIO YANG SUDAH DI TEMPUH

NO	MATA KULIAH	BELUM / SELESAI	NILAI	LAMPIRAN
<b>WAJIB</b>				
1	STD PROSES PERENCANAAN	Selesai	B+	KHS / SURAT PUAS
2	STD PERENC. KOTA	Selesai	B+	KHS / SURAT PUAS
3	STD PENGEMBANGAN WILAYAH	Selesai	B+	KPS / SURAT PUAS
4	PERENCANAAN TAPAK	Selesai	A	KHS / SURAT PUAS
<b>PILIHAN : UD</b>				
5	STD LAPANGAN URBAN DESIGN	-	-	KHS / SURAT PUAS
6	STD DESIG KAW BINAAN	-	-	KHS / SURAT PUAS
<b>PILIHAN : MSP</b>				
7	STD PENGELOLAHAN KOTA DAN WILAYAH	Selesai	A	KHS / SURAT PUAS
8	STD PERENCAAN T.RUANG KEPULAUAN	Selesai	B+	KHS / SURAT PUAS
9	PKN	Selesai	B+	KHS / SURAT PUAS

DOSEN WALI



( FANITA CA )



# COLLEGE OF FOREIGN LANGUAGES STIBA MALANG

JL. Terusan Danau Sentani 97 Malang  
Telp. (0341) 711 593, 727 775, Fax. (0341) 715 882  
www.stiba-malang.ac.id

## CERTIFICATE

No.: 2010077/STIBA/VII/2010

This is to certify that

**Suhartini**

has already joined "TOEFL PREDICTION TEST" conducted by **THE LANGUAGE LABORATORY,  
COLLEGE OF FOREIGN LANGUAGES (STIBA) MALANG** with the following results:

	<b>Converted Score</b>
Listening Comprehension	: 46
Structure and Written Expressions	: 44
Vocabulary and Reading Comprehension	: 38
<b>Total Converted Score</b>	: <b>128</b>
<b>TOEFL Prediction Score</b>	: <b>427</b>



Issued on July 12, 2010  
Vice Chairperson I, STIBA Malang

*Mulyoso*  
Mulyoso, S.S., M.Pd



**JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**LEMBAR ASISTENSI SKRIPSI**

**Nama :** Suhartini  
**Nim :** 05.24.061  
**Judul :** Efisiensi Pemanfaatan Lahan Pesisir dari Aspek Ekonomi  
**Pembimbing:** Agustina Nurul Hidayati, Ir., MT

No	Tanggal	Keterangan	Tanda tangan
1.	27/10/19	• lanjutkan & revisi 1.5 → 1.5.2 mulai dibuat	CS -
2.	30/10/19	• Rumuskan 1.5.2 • abstrak 1.5 (akademik) → UU & Peraturan yg ada & terdapat peluang + kriteria & syarat LU • Rumuskan lagi var & tolak ukur sempurnaan 1.5.2 • Bab I coba dibuat	M -
3	2/11/19	• Rumuskan lagi var & tolak ukur sempurnaan 1.5.2 • Bab I coba dibuat	CS -
4.	17/11/19	• Pengembangan → karakter → var ? tolak ukur → definisi • Demand → def ? tolak ukur? → apa aja yg bisa di buat & ! kns pesisir yg bisa di buat & rumus apa ?	CS - 1.5.1
5	2/12/19	- Detilkan 1.5.2	CS -
6.	7/12/19	- - - ide	M -
7.	10/12/19	Detilkan nilai tambah	CS -
8.	15/12/19	Sasaran perbaikan lagi buat bab proposal awal dan desain survey.	CS -
9	19/12/19	• lengkapi Des. survey	M -

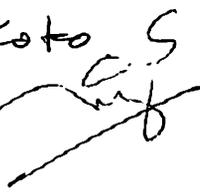
- 1.7 → var → 1.6
- 1.7 met. + analisis yg akan  
ditambahkan.
- buat kerangka berpikir & kerangka kerja



JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

**LEMBAR ASISTENSI SKRIPSI**

Nama : Suhartini  
NIM : 05.24.061  
Judul : Efisiensi Pemanfaatan Lahan Pesisir dari Aspek Ekonomi  
Pembimbing : Agustina Nurul Hidayati, Ir.,MT

No	Tanggal	Keterangan	Tanda Tangan
10	28/12/19	<ul style="list-style-type: none"><li>Rumusan uraian detail ukur</li><li>di 1.6 diperbaiki rencana lebih</li><li>kerangka kerja &amp; kerangka pikir</li><li>diperjelas &amp; disempurnakan &amp; disurvei</li><li>acc distruksi pembimbing</li></ul> <p>Acc Pbb I. <del>P. Koto</del> P. Koto S II. Bu Fauita</p>	 



JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

LEMBAR ASISTENSI SKRIPSI

Nama : Suhartini  
NIM : 05.24.061  
Pembimbing : Dr.Ir.Ibnu Sasongko, MT

No	Tanggal	Keterangan	Tanda Tangan
1.	2 Juli 2010	Bab 1 - Pola ruang bermain ? - tambah referensi footnote - Perbaiki rumusan masalah Bab 2 - Ruang terbuka 4' bermain spt apa ? - Studi kasus ruang bermain rumah susun	
2.	8 Juli 2010	- Ciri kualitatif - Perbaiki analisa - buat wawancara	
3.	24 Juli 2010	- masukkan kontekstual solid & void → Bab 2 - perbedaan RTT & RTNH - Perumusan variabel	
4.	29 Juli 2010	- Latar belakang ≠ boleh kalimat cerita - tambah referensi - Perbaiki metode penelitian	
5.	31 Juli 2010	- perbaiki kerangka pikir - metode analisa	
6.	8 Agustus 2010	- IDEM	
7.	11 Agustus 2010	- lengkapi proposal - buat materi presentasi	
8.	14 Agustus 2010	 Semangat	



LEMBAR ASISTENSI SKRIPSI

Nama : Suhartini  
NIM : 05.24.061  
Pembimbing : Fanita Cahyaning Arie, ST

No	Tanggal	Catatan	Tanda Tangan
1.	17 Juli 2010	Lengkapi tinjauan pustaka Analisa awal / Lokasi Pemukiman Padat Penelitian difokuskan pada kebutuhan/ keinginan anak	
2.	21 Juli 2010	buat kerangka pikir + kerangka kerja Perumusan variabel teori ruang bermain metode analisa	
3.	29 Juli 2010	Perbaiki kerangka pikir lengkapi lagi	
4.	14 Agustus 2010	Acc seminar proposal	



LEMBAR ASISTENSI SKRIPSI

Nama : Suhartini  
NIM : 05.24.061  
Judul : Konsep Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat  
Kelurahan Penanggungan, Kecamatan Klojen  
Pembimbing : Dr. Ir. Ibnu Sasongko, MT

No	Tanggal	Catatan	Tanda Tangan
1	10 Des '10	tanamkan kg bermain anak di may tembok	
2.	15 Des '10	Lanjut ke analisa	
3.	23 Des '10	Info - masalah analisa lokasi (ruang) aktifitas	
4	29/12/10	Delegasi keseluruhan	
5	31/12/10	Delegasi wawancara	
6	1/01/11	ace seminar honel	



**LEMBAR ASISTENSI SKRIPSI**

Nama : Suhartini  
NIM : 05.24.061  
Judul : Konsep Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat  
Kelurahan Penanggungan, Kecamatan Klojen  
Pembimbing : Fanita Cahyaning Arie, ST

No	Tanggal	Catatan	Tanda Tangan
1.	13/12/2010	- Karakter anak ditambahkan - Ruang bermain didetailkan -	
2.	22/12/2010	- Analisa dilengkapi - Penggunaan ruang per jenis permainan - Ruang publik sebagai alternatif ruang bermain	
3.	27/12/2010	- Kebutuhan ruang bermain anak dilengkapi - Kesimpulan tiap analisa	
4.	2/1/2011	Ate Seminar Hasil.	



**LEMBAR ASISTENSI SKRIPSI**

Nama : Suhartini  
NIM : 05.24.061  
Judul : Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman  
Padat, Kelurahan Penanggungan, Kota Malang  
Pembimbing : Dr. Ir. Ibnu Sasongko, MT

No	Tanggal	Catatan	Tanda Tangan
1.	6 Jan 2011	Cari Penyediaan & Pemanfaatan	
2	13 Jan 2011	Klarifikasi materi internet may	
3	28 Jan 11	Dikumpulkan wawancara & dokumentasi video	
4	4/2/11	Cek kelengkapan Tata kota & ruang c	
5	10/2/11	ace Sidang akhir	



**LEMBAR ASISTENSI SKRIPSI**

Nama : Suhartini  
NIM : 05.24.061  
Judul : Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat, Kelurahan Penanggungan, Kota Malang  
Pembimbing : Fanita Cahyaning Arie, ST

No	Tanggal	Catatan	Tanda Tangan
1.	26 Januari 2011	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perumusan masalah diperbaiki → seperti apakah adalah untuk identifikasi, cocokkan dengan judul</li><li>- Sasaran disesuaikan dengan output, tidak hanya mengidentifikasi tetapi menganalisa</li><li>- metode penelitian langsung metode Pengumpulan data &amp; metode analisa</li><li>- Karakter anak ditambahkan / didetailkan lagi, anak-anak butuh ruang apa</li><li>- Perbaiki tata tulis seperti footnote, istilah, daftar pustaka</li><li>- Perbaiki matriks antara kebutuhan ruang, Jenis permainan, dengan ruang bermain eksisting</li><li>- Perbaiki peta → nomor peta, orientasi/insert peta - Kelurahan Penanggungan cukup satu saja, lambang ITN dipindahkan</li><li>- Analisa / istilah layak diganti dengan sesuai dengan Kriteria ruang bermain</li></ul>	
2.	5 Februari 2011	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ruang Lingkup materi diisi dengan batasan materi → Lebih difokuskan</li><li>- Analisa permukiman padat coba kroscek dengan pembimbing 1</li><li>- Tambahkan Prolog/awal Paragraf pada Subbab kerangka pikir dan sistematika pembahasan</li><li>- Susunan analisa diperbaiki</li><li>- Sempurnakan matriks, buat matriks bentuk permainan dengan jenis permainan dan matriks ruang yg dibutuhkan dengan lokasi bermain eksisting</li><li>- Warna persil pada peta diganti dengan yang lebih jelas, Judul peta ditambahkan</li><li>- Kesimpulan ditambahkan kelebihan dan kekurangan penelitian</li><li>- Sempurnakan Laporan</li></ul>	



JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

**LEMBAR ASISTENSI SKRIPSI**

Nama : Suhartini  
NIM : 0524081  
Judul : Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman  
Padat, Kelurahan Penanggungan, Kota Malang  
Pembimbing : Fanita Cahyaning Arie, ST

No	Tanggal	Catatan	Tanda Tangan
3.	10 Februari 2011	-> Buatlah Kesimpulan matriks -> Rekomendasi diperbaiki	
4	11-02-2011	Silahkan uraian komprehensif	

SEMINAR PROPOSAL

HARI : JUM'AT, 28 OKTOBER 2010

NAMA : SUHARTINI

NIM : 05.24.061

PERBAIKAN SEMINAR MELIPUTI ;

- latar belakang → orientasi masalah
- Pilihan / alasan lokasi studi Vs Tema
- Kejelasan / kepentingan responden yg ditambal atau mendukung tema
- Pengertian "konsep" → fokus ke konsep atau penyelesaian masalah

DOSEN PEMBIMBING/PENGUJI



SEMINAR PROPOSAL

HARI : JUM'AT, 28 OKTOBER 2010

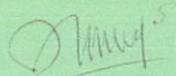
NAMA : SUHARTINI

NIM : 05.24.061

PERBAIKAN SEMINAR MELIPUTI ;

- Pengambilan sampel → snowball → ? lebih jelas/dimengerti
- Apakah konsep → menyelesaikan sesuatu?  
jika ya → metode diteliti / hasil outputnya lebih spesifik  
jika tidak → deskriptif → eksplorasi lebih dalam
- Form wawancara dibuat lebih efektif

DOSEN PEMBIMBING/PENGUJI



TRIJUWENO W

SEMINAR PROPOSAL

HARI : JUM'AT, 28 OKTOBER 2010

NAMA : SUHARTINI

NIM : 05.24.061

PERBAIKAN SEMINAR MELIPUTI ;

✓ Konsistensi Saman ; Variabel : kerangka

✓ Cep ulang kriteria : ~~da~~ Konsep p. ber  
analisis !

✓ Kuatkan Metode :

→ konsep ? - belum ada ...

→ Problem belang ... !

DOSEN PEMBIMBING/PENGUJI

~~Indranto Budi S~~

SEMINAR PROPOSAL

HARI : JUM'AT, 28 OKTOBER 2010

NAMA : SUHARTINI

NIM : 05.24.061

PERBAIKAN SEMINAR MELIPUTI ;

Latar belakang → Kota Layak Anak dipertimbangkan lagi

Kutipan pada Hal. 1

Lokasi studi di cek lagi, batasnya lebih baik batas fungsional

Definisi konsep → problem solving

Ruang terbuka non hijau deskripsikan lagi

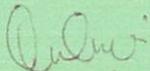
Materi pertanyaan y/ responden, pencarian data metode yg digunakan lebih jelas

persepsi tambah di materi

Konsep ruang bermain anak, kriteria masih kurang

Kriteria permukiman padat ??

DOSEN PEMBIMBING/PENGUJI

  
FANITA CAHYANING ARIE

**Nama** : Suhartini  
**NIM** : 05.24.061  
**Judul** : Konsep Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat  
 Kelurahan Penanggungan Kecamatan Klojen Kota Malang  
**Tgl Seminar** : Jumat, 29 Oktober 2010

Penguji	Pertanyaan	Pembahasan	TTD
Arief Setiyawan, ST, MT	1. Latar belakang masalah kenapa memilih Kota Layak Anak? Sebaiknya fokus pada kasus atau masalah di lapangan 2. Sumber referensi pada bab 1 3. Alasan pemilihan lokasi studi? 4. Kepentingan responden dalam mendukung tema? Materi persepsi 5. RTNH diklarifikasikan 6. Pengertian konsep? Fokus ke konsep atau problem solving?	1. Dijawab dan direvisi  2. Ditambahkan 3. Dijawab dan sebagai masukan 4. Ditambahkan  5. Ditambahkan 6. Dijawab dan sebagai masukan	
Trijuwono Widodo, ST	1. Metode pengambilan sampel? lebih didetailkan 2. Apakah konsep untuk menyelesaikan masalah? Jika ya, metode didetailkan dan output lebih spesifik. Jika tidak, penelitian menjadi deskriptif maka eksplorasi lebih dalam? 3. Form wawancara dibuat lebih efektif	1. Dijawab dan ditambahkan  2. Dijawab dan sebagai masukan   3. Direvisi	
Endratno Budi S, ST	1. Kriteria terkait judul dihubungkan dengan metodologi 2. Metode analisa untuk merumuskan konsep? 3. Problem solving atau konsep? 4. Alternatif lokasi bermain diluar lokasi penelitian? 5. Kota Layak ANak tidak perlu dimasukkan dalam rumusan masalah	1. Ditambahkan  2. Ditambahkan 3. Dijawab dan sebagai masukan 4. Sebagai masukan  5. Direvisi	

## PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Dalam Seminar Hasil tingkat Sarjana Jurusan Teknik Planologi /  
Perencanaan Wilayah & Kota yang diadakan pada :

Hari : SELASA

Tanggal : 4 JANUARI 2011

Perlu adanya perbaikan pada Tugas Akhir untuk :

Saudara : SUHARTINI

NIM : 05.24.061

Perbaikan tersebut meliputi :

1. Bagaimana mengidentifikasi klt yg bermain? aktif?  
pasif?
2. Cara menghtg klt yang bermain?
3. klt - btk - lokasi - jns? klt bermain:  
kepemilikan - lokasi - tipologi?
4. qimana menentukan bobot? wilayah?
5. Mengapa "distribusi klt bermain?"
6. "mbangun drainase?" y apn?
7. Def klt bermain?
8. Pemanfaatan klt Terbuks (Hijau) y klt bermain  
anal.
9. Def<sup>2</sup> op y lit → klt bermain anal sel.
10. Analisis<sup>2</sup> → 

--	--

  
klt bermain  
klt bermain
11. Peranitan an. aktif → klt<sup>2</sup> → fokus pd klt bermain

Dosen Pembimbing/ Penguji



## PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Dalam **Seminar Hasil** tingkat Sarjana Jurusan Teknik Planologi /  
Perencanaan Wilayah & Kota yang diadakan pada :

**Hari** : SELASA

**Tanggal** : 4 JANUARI 2011

Perlu adanya perbaikan pada Tugas Akhir untuk :

**Saudara** : SUHARTINI

**NIM** : 05.24.061

Perbaikan tersebut meliputi :

1. Perspektif awal diperbaiki ?
2. Permukiman Padat dilihat dari tingkat Perekonomian ?
3. Karakter anak permukiman padat (kampung) mempengaruhi ruang yang digunakan ?
4. Karakter anak usia 6-12 tahun ?
5. Output pada bab sendiri

Dosen Pembimbing/ Penguji

## PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Dalam **Seminar Hasil** tingkat Sarjana Jurusan Teknik Planologi /  
Perencanaan Wilayah & Kota yang diadakan pada :

**Hari** : SELASA

**Tanggal** : 4 JANUARI 2011

Perlu adanya perbaikan pada Tugas Akhir untuk :

**Saudara** : SUHARTINI

**NIM** : 05.24.061

Perbaikan tersebut meliputi :

*Ada di Capt buku*

Dosen Pembimbing/ Penguji



DR. IR IBNU SASONGKO, MT

## BERITA ACARA SEMINAR HASIL

**Nama** : Suhartini  
**NIM** : 05.24.061  
**Judul** : Penyediaan Ruang Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat  
 Kelurahan Penanggungan Kecamatan Klojen Kota Malang  
**Tgl Seminar** : Selasa, 4 Januari 2011

Penguji	Pertanyaan	Pembahasan	TTD
Ir. Agustina Nurul Hidayati, ST	1. Penyediaan atau pemanfaatan ruang terbuka untuk ruang bermain anak? 2. Hubungan klasifikasi ruang terbuka berdasarkan kegiatan, bentuk, tipologi dan jenis terhadap ruang bermain anak? 3. Pengaturan "membangun drainase" untuk apa? 4. Definisi ruang bermain? 5. Definisi operasional untuk variabel penelitian atau landasan penelitian? 6. Analisis berupa matriks antara variabel, ruang terbuka/ruang bermain, dengan jenis permainan? 7. Penarikan analisa akhir (kesimpulan) harus fokus pada ruang bermain? Tambahkan peta	1. Ditambahkan 2. Ditambahkan 3. Dijawab 4. Dijawab 5. Ditambahkan 6. Ditambahkan 7. Direvisi dan ditambahkan	
Hutomo Moestajab, ST	1. Perspektif awal perbaiki? Menurut pemakai atau media? 2. Karakter anak permukiman padat (kampung) mempengaruhi ruang yang digunakan? 3. Karakter anak 6-12 tahun? 4. Output pada bab sendiri?	1. Dijawab dan direvisi 2. Ditambahkan 3. Dijawab dan ditambahkan 4. Ditambahkan	



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

---

**LEMBAR PERSETUJUAN  
LAYAK JILID BUKU HITAM**

**Tugas Akhir Mahasiswa :**

**Nama : SUHARTINI**

**NIM : 05.24.061**

**Judul Tugas Akhir :**

***PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK PADA KAWASAN PERMUKIMAN PADAT  
KELURAHAN PENANGGUNGAN KOTA MALANG***

**Hari/ Tgl Seminar : JANUARI 2011**

Dinyatakan: **Layak / Tidak Layak**

Untuk Tugas Akhirnya dijadikan 'Buku Hitam' (Syarat Mengikuti Sidang Komprehensif)  
dengan catatan sebagai berikut :

**Contoh :**

- Materi kurang layak
- Metodologi kurang sesuai
- Apabila dirasa perlu, dapat menggunakan kertas terpisah.

---

---

---

---

---

---

---

---

**Pembimbing I**

**(DR. IR. IBNU SASONGKO, MT)**

**Pembimbing II**

**(FANITA CAHYANING A, ST)**

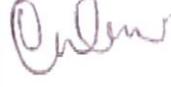


**JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**  
Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Malang Telp (0341) 567154

**DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL**

**Nama : Suhartini**

**NIM : 05.24.061**

No.	Judul TA	Penguji I	Penguji II	Penguji III
1.	STUDI PENELITIAN Lokasi POTENSIAL PENGEMBANGAN LANDMARK DI KOTA MALANG (Erich Yodh Atanupah) Tgl 18/9/2008	 IKA DAMAYANTI, ST	 TEGUH KUNCORO, ST	 H. HUTOMO MUSTADA,
2.	PENENTUAN LOKASI SIKRUS BALAP OTOMOTIF PERMANEN DI KOTA MALANG (Dedy Krisna) Tgl 15/9/2008	 MIRA SETIAWATI, ST	 ARIEF SETIYAWAN, ST, MT	 Dr. Ir. H. IBNU SASONGKO, RT
3.	PENGEMBANGAN WISATA PANTAI BELONGKA Suka Kars. Desi Jember, Kecamatan Pajo, Kab. Bangk (Syarifillah 03.24.005) Tgl 13/06/2009	 ARIEF SETIYAWAN, ST, MT	 H. HUTOMO MUSTAJID	 NINDYA SARI, ST, MTP
4.	PERANCANGAN KONSEP EKOTOURISME PADA PESISIR-LOKASI WISATA AIRANEDA YANG LEBIH PARTISIPATIF (Rendi Karyo: Wisata Alam Neda - Sampang, Madura) (Dwi BUDIYANTI) 05.24.003 Tgl 13/06/2009	 R. WAHU HIDAYAT, MT	 R. A. NURUL HIDAYATI, MTP	 FANITA CAHYANINGRUM, ST



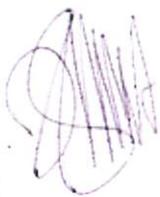
**Jurusan Teknik Perencanaan Wilayah Dan Kota**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

Jl. Bendungan Sigurgura No. 2 Malang  
Telp. Fax: 0341-567154

**DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL**

Nama : Suhartini

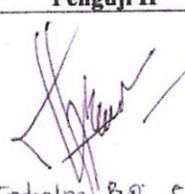
Nim : 05.24.061

Nama	Judul	Penguji I	Penguji II
1) HARTA PUTRA W. 02.24.039	Studi Kinerja Bus Kota Transjabara (Bus way) terhadap pengguna bus kota & konidor (jalur blok M - kota)	 (Ir. H. Utomo Mardjono)	 (Ir. A. Nurul Hidayati, M.P.)
2) Rizal Afrianyah 05.24.043	Perencanaan APL & sepij Pantai Lawalata	 (Arief Setiyawan, ST, MT)	 (Dr. I. Ibnu Sorongko, MT)
3) Anjar Prabawa 03.24.090	Faktor-faktor Perkembangan per- kebunan kelapa sawit (studi kasus: Kabupaten Bungo Propinsi Jambi)	 (Arief Setiyawan, ST, MT)	 (Ir. H. Utomo Mardjono)



## DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL

Nama : SUHARTINI  
 Nim : 05.24.061

No.	Judul TA	Penguji I	Penguji II	Penguji III
1 27/07 2010	Pengembangan Atraksi wisata minat khusus Alam, pendekatan Karakter psikologis kelompok anak-anak akhir dan remaja. (Iin Rachmawati)	 Agung Widyajati Soho	 Endratno Bubi S	
2 27/07 2010	Konsep penataan Ruang pasar Tradisional Berdasarkan Karakter Pola aktivitas pasar & pedagang (Rahit Yulfanharri)	 Agustina Nurul H.	 Tri Juwono Widodo	
3				
4				
5				