

**TUGAS AKHIR
(SKRIPSI)**

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL**
*Studi Kasus di Dusun Krajan, Desa Kebonagung,
Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang*



Disusun Oleh:
ANTONIUS EKO SETIAWAN
NIM. 07.24.014

**PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH & KOTA
(TEKNIK PLANOLOGI)
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2012**

SECRET

CONFIDENTIAL

THE UNITED STATES OF AMERICA
DEPARTMENT OF STATE
OFFICE OF THE ASSISTANT SECRETARY FOR
PUBLIC AFFAIRS



OFFICE OF THE ASSISTANT SECRETARY FOR
PUBLIC AFFAIRS
WASHINGTON, D. C.

FOR THE SECRETARY OF STATE
DEPARTMENT OF STATE
WASHINGTON, D. C.

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR
(SKRIPSI)

IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
*Studi Kasus di Dusun Krajan, Desa Kebonagung,
Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang*

Disusun Oleh:
Nama : ANTONIUS EKO SETIAWAN
Nim : 07.24.014

Dipertahankan Dihadapan Penguji Ujian Skripsi
Strata Satu (SI)
Di
Jurusan Teknik Planologi
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/Tanggal : Jumat, 10 Agustus 2012
Dengan Nilai :

Anggota Penguji

Penguji I

DR. Ir. Ibnu Sasongko, MT)

Penguji II

(Ir. Hutomo Moestadjab)

Penguji III

(Maria C. Endarwati, ST, MIUM)

Menyetujui

Pembimbing I

(Arief Setiyawan, ST, MT)

Pembimbing II

(Endratna Budi S., ST)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional Malang



(Ir. A. Agus Santosa, MT)

Ketua Jurusan
Teknik Planologi
FTSP – ITN Malang

(DR. Ir. Ibnu Sasongko, MT)

**IDENTIFICATION THE PROVISION OF SPACE
FOR TRADITIONAL GAMES
IN DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG,
KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

ABSTRACT

Dusun Krajan, Desa Kebonagung is a dense residential area in the Desa Kebonagung which is a dusun on the periphery of Malang City. Land use patterns on this Krajan mostly lower-middle-scale settlements with the condition of the house adjacent to one another. The narrow distance between buildings and the unavailability of the page shows the limitations of the available open space. Unavailability of space, both open and play space resulted in the children actually use the road / alley as a place to play, even some who prefer to play games that are fictional and do not require space at all. Based on data related to the observation of open space, space for play, types of traditional games are still played and characteristics of children treated using analysis of child characteristics, the identification analysis the space for play. Then to find out the provision of space used and the method of Thurstone scale analysis of interval data from the previous analysis, which then results of this analysis is the suitable space space and are not suitable for any type of traditional games and it will be classified based on the analysis results to the playroom children with existing conditions so as to location of existing, and which can be used for child playing accordance with the needs of the traditional games types living in Dusun Krajan. Output from these analysis is to find out the necessity of a space for children play with the existing types of traditional games and distributed according to the type of traditional games. The lack of availability of space led to the use of spaces that do not fit dijaikan as a place to play, but with appropriate referrals to existing space can be utilized as a space for children play that is safe and comfortable to do traditional games

Key Words : identification the provision of space, space for a children's play, traditional games in the Dusun Krajan

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
DI DUSUN KRAJAN, DESA KOBONAGUNG,
KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

**IDENTIFICATION THE PROVISION OF SPACE
FOR TRADITIONAL GAMES
IN DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG,
KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

ABSTRAKSI

Dusun Krajan, Desa Kebonagung merupakan salah satu kawasan permukiman padat di Desa Kebonagung yang merupakan dusun yang berada di pinggiran Kota Malang. Pola penggunaan lahan pada Dusun Krajan ini sebagian besar adalah permukiman skala menengah ke bawah dengan kondisi rumah yang berdekatan antara satu dengan yang lainnya. 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 sebagai tempat bermain, bahkan ada juga yang lebih memilih bermain permainan yang sifatnya fiksi dan tidak membutuhkan ruang sama sekali dibandingkan bermain permainan tradisional. Berdasarkan data hasil observasi terkait ruang terbuka, ruang bermain, jenis permainan tradisional yang masih dimainkan dan karakteristik anak diolah menggunakan analisa karakteristik anak, analisa identifikasi ruang bermain. Kemudian untuk mengetahui penyediaan ruang digunakan analisa skala Thurstone dan metode interval dari data hasil analisa sebelumnya, yang kemudian hasil dari analisa ini dapat diketahui ruang bermain yang sesuai dan yang tidak sesuai untuk jenis permainan tradisional yang ada di Dusun Krajan. Hasil analisa terhadap data-data tersebut diketahui kebutuhan ruang bermain anak dengan jenis permainan tradisional yang ada dan didistribusikan sesuai dengan jenis permainan tradisional. Minimnya ketersediaan ruang menyebabkan penggunaan ruang-ruang yang tidak sesuai dijadikan sebagai tempat bermain namun, dengan pengawasan dan arahan yang sesuai agar ruang yang ada dapat dimanfaatkan sebagai ruang bermain anak yang aman dan nyaman sesuai jenis permainan tradisional.

Kata Kunci : identifikasi penyediaan ruang, ruang bermain anak, permainan tradisional di Dusun Krajan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kasih dan anugerah-Nya, penulis diberikan hikmat untuk dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini. Adapun judul penulisan proposal tugas akhir ini adalah **“Identifikasi Penyediaan Ruang Untuk Permainan Tradisional di Dusun Krajan, Desa Kebonagung, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang”**. Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat penting bagi mahasiswa Perencanaan Wilayah dan Kota Institut Teknologi Nasional Malang dalam menyelesaikan program Strata-1/S1.

Keberadaan ruang terbuka merupakan bagian integral kegiatan pembangunan dan keberadaan suatu kawasan perkotaan. Dalam konteks penyediaan ruang terbuka maka hampir semua kota-kota besar di Indonesia mengalami defisit karena jumlah besaran/luas ruang terbuka yang disediakan oleh Pemerintah Kota tidak mampu menampung kebutuhan beberapa aktivitas sosial yang semestinya merupakan hak dari warga kotanya. Salah satu fungsi ruang terbuka di kawasan permukiman adalah untuk tempat bermain anak. Namun pada kenyataannya sebagian besar anak telah meninggalkan ruang terbuka tersebut sebagai tempat bermainnya, ada banyak hal yang menyebabkan hal tersebut, salah satu diantaranya adalah perubahan fungsi ruang. Semakin berkurangnya ruang terbuka memungkinkan intensitas anak untuk bermain semakin berkurang dan anak cenderung bermain di tempat-tempat yang kurang aman dalam hal ini jenis permainan terkait dengan permainan tradisional yang notabene cenderung menggunakan lahan atau ruang terbuka sebagai lokasi tempat berlangsungnya kegiatan bermain.

Berdasarkan data-data yang didapatkan dari hasil survey primer berupa survey kondisi ruang terbuka yang ada, jenis permainan tradisional yang dimainkan, dan karakteristik anak serta survey sekunder berupa data dari instansi desa, kemudian dilakukan beberapa analisa berupa analisa karakteristik anak, analisa identifikasi ruang bermain dan analisa penyediaan ruang bermain untuk menentukan pemenuhan ruang sebagai tempat melakukan permainan tradisional.

Oleh sebab itu perlu penulis merasa perlu untuk melakukan studi tentang pemenuhan ruang sebagai tempat melakukan permainan tradisional di Dusun Krajan dengan tujuan untuk memberikan rekomendasi pemenuhan ruang berdasarkan jenis permainan tradisional yang ada. Sehingga dari studi ini diperoleh lokasi yang tepat sebagai tempat bermain berdasarkan jenis permainan tradisional yang ada. Selain itu juga studi ini dapat menjadi masukan dan referensi bagi pihak-pihak pengambil keputusan maupun pengembang untuk menyediakan ruang terbuka sebagai tempat atau lokasi bermain anak sesuai dengan jenis permainan tradisional yang ada.

Penyusunan proposal tugas akhir dapat berjalan dengan lancar atas bantuan banyak pihak sehingga proposal tugas akhir ini dapat selesai dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr.Ir. Ibnu Sasongko, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota ITN Malang.
2. Ibu Ir. Agustina Nurul Hidayati, MT., selaku koordinator Kolokium.
3. Bapak Arief Setiyawan, ST. MT, selaku dosen pembimbing I.
4. Bapak Endratno Budi Santosa, ST., selaku dosen pembimbing II.
5. Teman-teman angkatan 2007, kakak-kakak tingkat dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan laporan ini.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat mencapai tujuan dan harapan, akan tetapi penulis menyadari berbagai kekurangan dalam laporan ini. Untuk itu penulis mengharapkan masukan yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini dan semoga tulisan ini dapat berguna bagi semua orang yang membacanya.

Malang, Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRACT	ii
ABSTRAKSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR PETA	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Sasaran	7
1.4 Ruang Lingkup Studi	7
1.4.1 Lingkup Materi.....	8
1.4.2 Lingkup Lokasi	9
1.5 Sistematika Pembahasan	13

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penyediaan Ruang Bermain	14
2.1.1 Definisi Penyediaan	14
2.1.2 Definisi Ruang Bermain	15
2.1.3 Fungsi Ruang Bermain	15
2.1.4 Bentuk Ruang Bermain	16
2.1.5 Pedoman Kebutuhan Ruang Bermain	19
2.2 Permainan Tradisional.....	21
2.3 Karakteristik Bermain Anak.....	21
2.3.1 Pengertian Anak.....	22
2.3.2 Kegiatan Bermain Anak	24

2.4 Beberapa Pengertian dan Unsur Ruang terbuka.....	38
2.4.1 Definisi Ruang Terbuka	38
2.4.2 Fungsi dan Peran Ruang Terbuka	39
2.4.3 Pengelompokan Ruang Terbuka	40
2.5 Variabel Penelitian	43

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian	48
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	50
3.3 Metode Analisa	54
3.3.1 Analisa Deskriptif Kualitatif	54
3.3.2 Skala Thurstone dan Metode Interval.....	55
3.3.3 Metode Pemetaan	57

BAB IV GAMBARAN LOKASI PENELITIAN

4.1 Karakter Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat.....	65
4.1.1 Jenis Permainan.....	70
4.1.2 Waktu Bermain	76
4.2 Identifikasi Ruang Terbuka.....	76
4.2.1 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan.....	74
4.2.2 Ruang Terbuka Berdasarkan Bentuk	80
4.2.3 Ruang Terbuka Berdasarkan Tipologi	87
4.2.4 Ruang Terbuka Berdasarkan Jenis	87
4.3 Identifikasi Ruang Bermain Permainan Tradisional Pada Permukiman Padat.....	89
4.3.1. Ruang Bermain Berdasarkan Kepemilikan.....	98
4.3.2. Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi	87
4.3.3. Ruang Bermain Berdasarkan Tipologi.....	98

BAB V ANALISA PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG

5.1 Analisa Karakteristik Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat.....	118
---	-----

5.1.1 Analisa Karakter Anak Usia 6-12 Tahun	118
5.1.2 Analisa Jenis Permainan	123
5.1.3 Analisa Waktu Bermain	139
5.2 Analisa Identifikasi Ruang Terbuka.....	137
5.3 Analisa Identifikasi Ruang Bermain	141
5.4 Analisa Ketersediaan Ruang Bermain	
Pada Kawasan Permukiman Padat	147
5.5 Analisa Penyediaan Ruang Bermain Anak	
Pada Kawasan Permukiman Padat	151
5.5.1 Analisa Penyediaan Ruang Bermain	
Pada Ruang Sesuai Kriteria	158
5.5.2 Analisa Penyediaan Ruang Bermain	
Pada Ruang Tidak Sesuai Kriteria.....	163

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan.....	170
6.2 Rekomendasi	173

DAFTAR PUSTAKA	177
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	179
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tipologi Tempat Bermain	18
Tabel 2.2 Karakter Tempat Bermain Sesuai Dengan Bentuk Lahan	18
Tabel 2.3 Tipologi dan Jenis Ruang Terbuka.....	41
Tabel 2.4 Variabel Penelitian	44
Tabel 3.1 Kebutuhan Data Observasi Ruang Bermain Anak.....	51
Tabel 3.2 Kebutuhan Data Wawancara Ruang Bermain Anak	53
Tabel 3.3 Analisa Penyediaan Ruang Bermain Anak	55
Tabel 3.4 Parameter Pengamatan dengan Metode <i>Place Centered Mapping</i>	58
Tabel 4.1 Jumlah Anak Tahun 2012 Dusun Krajan	68
Tabel 5.1 Penggunaan Ruang Dalam Bermain Permainan <i>Gobak Sodor</i>	125
Tabel 5.2 Penggunaan Ruang Dalam Bermain Permainan <i>Layangan</i>	134
Tabel 5.3 Kriteria Ruang Bermain Anak	137
Tabel 5.4 Analisa Identifikasi Ruang Terbuka Untuk Kesesuaian Ruang Bermain.....	140
Tabel 5.5 Kriteria Ruang Bermain Anak	142
Tabel 5.6 Klasifikasi Ruang Bermain Anak.....	146
Tabel 5.7 Analisa Identifikasi Ruang Bermain	149
Tabel 5.8 Matriks Bentuk Pola Permainan Dengan Jenis Permainan Tradisional Yang Ada	154
Tabel 5.9 Matriks Ruang Bermain Dengan Jenis Permainan tradisional Yang Ada.....	155
Tabel 5.10 Prosentase Penggunaan Ruang Bermain.....	152
Tabel 5.11 Penyediaan Ruang Bermain Dengan Jenis Permainan tradisional.....	166

DAFTAR PETA

Peta 1.1 Desa Kebonagung.....	11
Peta 1.2 Lokasi Penelitian	12
Peta 4.1 Desa Kebonagung.....	62
Peta 4.2 Lokasi Penelitian	63
Peta 4.3 Lokasi Penelitian Berdasarkan Zona	66
Peta 4.4 Anak Usia 6-12 Tahun.....	67
Peta 4.5 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona I	76
Peta 4.6 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona III.....	77
Peta 4.7 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona IV	88
Peta 4.8 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona V.....	81
Peta 4.9 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona VI	82
Peta 4.10 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona VII	83
Peta 4.11 Ruang Terbuka Berdasarkan Bentuk.....	84
Peta 4.12 Ruang Terbuka Berdasarkan Tipologi.....	85
Peta 4.13 Ruang Terbuka Berdasarkan Jenis	88
Peta 4.14 Ruang Bermain Berdasarkan Kepemilikan Zona I.....	91
Peta 4.15 Ruang Bermain Berdasarkan Kepemilikan Zona II	92
Peta 4.16 Ruang Bermain Berdasarkan Kepemilikan Zona III	93
Peta 4.17 Ruang Bermain Berdasarkan Kepemilikan Zona IV.....	94
Peta 4.18 Ruang Bermain Berdasarkan Kepemilikan Zona VI.....	95
Peta 4.19 Ruang Bermain Berdasarkan Kepemilikan Zona VII	96
Peta 4.20 Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi Zona I	99
Peta 4.21 Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi Zona II	100
Peta 4.22 Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi Zona III.....	101
Peta 4.23 Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi Zona IV	102
Peta 4.24 Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi Zona V	103
Peta 4.25 Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi Zona VI	104
Peta 4.26 Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi Zona VII	105
Peta 4.27 Ruang Bermain Berdasarkan Tipologi	106
Peta 5.1 Analisa Anak Usia 6-12 Tahun	121

Peta 5.2 Lokasi Bermain Permainan <i>Gobak Sodor</i>	128
Peta 5.3 Lokasi Bermain Permainan <i>Petak Umpet</i>	129
Peta 5.4 Lokasi Bermain Permainan <i>Kelereng</i>	130
Peta 5.5 Lokasi Bermain Permainan <i>Bentengan</i>	133
Peta 5.6 Lokasi Bermain Permainan <i>Layangan</i>	136
Peta 5.7 Analisa Identifikasi Ruang Terbuka.....	143
Peta 5.8 Analisa Identifikasi Ruang Bermain	148
Peta 5.9 Analisa Distribusi Ruang Bermain.....	159
Peta 5.10 Analisa Konflik Ruang Bermain	160
Peta 5.11 Analisa Distribusi Ruang Bermain Eksisting.....	168
Peta 5.12 Analisa Penyediaan Ruang Bermain	169
Peta 6.1 Arahkan Lokasi Bermain.....	174

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kegiatan Bermain Anak di Gang Sempit dan Jalan	4
Gambar 2.1 Permainan <i>Engklek</i>	27
Gambar 2.2 Permainan <i>Bentengan</i>	28
Gambar 2.3 Permainan <i>Gobak Sodor</i>	30
Gambar 2.4 Permainan <i>Benthik</i>	30
Gambar 2.5 Permainan Lompat Tali	34
Gambar 2.6 Permainan <i>Petak Umpet</i>	35
Gambar 2.7 Permainan <i>Kelereng</i>	36
Gambar 2.8 Permainan <i>Layangan</i>	39
Gambar 2.9 Permainan Ular Naga	38
Gambar 4.1 Lokasi Penelitian	64
Gambar 4.2 Kondisi Permukiman Padat	65
Gambar 4.3 Anak dan Aktivitas Bermainnya	69
Gambar 4.4 Bermain <i>Petak Umpet</i>	70
Gambar 4.5 Bermain <i>Kelereng</i>	72
Gambar 4.6 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona I	74
Gambar 4.7 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona III	75
Gambar 4.8 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona IV	75
Gambar 4.9 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona V	79
Gambar 4.10 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona VI	79
Gambar 4.11 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona VII	80
Gambar 4.12 Ruang Terbuka Berdasarkan Bentuk	86
Gambar 4.13 Ruang Terbuka Berdasarkan Tipologi	86
Gambar 4.14 Ruang Terbuka Berdasarkan Jenis	87
Gambar 4.15 Ruang Bermain Berdasarkan Kepemilikan	95
Gambar 4.16 Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi	98
Gambar 4.17 Ruang Bermain Berdasarkan Tipologi	107
Gambar 4.18 Denah Ruang Bermain Zona I	108

Gambar 4.19 Denah Ruang Bermain Zona II.....	109
Gambar 4.20 Denah Ruang Bermain Zona III	110
Gambar 4.21 Denah Ruang Bermain Zona IV	111
Gambar 4.22 Denah Ruang Bermain Zona V	113
Gambar 4.23 Denah Ruang Bermain Zona VI.....	114
Gambar 4.24 Denah Ruang Bermain Zona VII.....	115

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Kerangka Kerja	47
Diagram 3.1 Kerangka Pikir.....	59
Diagram 5.1 Kerangka Analisa	119
Diagram 5.2 Prosentase Anak Usia 6-12 Tanun	120
Diagram 5.3 Waktu Bermain Anak Pada Hari Sekolah.....	139

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dan pertumbuhan penduduk kota merupakan faktor utama yang mempengaruhi perkembangan permukiman dan kebutuhan prasarana/sarana perkotaan. Ketersediaan lahan untuk permukiman di perkotaan yang semakin sempit sedangkan jumlah penduduk semakin meningkat dengan cepat menyebabkan kota-kota besar di Indonesia terdapat banyak kawasan permukiman padat. Berdasarkan teori tingkat adaptasi terhadap rangsang lingkungan Wohlwill (1974) bahwa manusia pada dasarnya tidak menyukai kepadatan/kesesakan, namun pada suatu situasi tertentu manusia mencoba mempunyai keinginan untuk berkumpul secara bersama-sama¹. Untuk itu peran ruang terbuka sangat penting pada wilayah yang padat sekalipun. Keberadaan ruang terbuka merupakan bagian integral kegiatan pembangunan dan keberadaan suatu kawasan perkotaan. Dalam konteks penyediaan ruang terbuka maka hampir semua kota-kota besar di Indonesia mengalami defisit karena jumlah besaran/luas ruang terbuka yang disediakan oleh Pemerintah Kota tidak mampu menampung kebutuhan beberapa aktivitas sosial yang semestinya merupakan hak dari warga kotanya.² Salah satu fungsi ruang terbuka di kawasan permukiman adalah untuk tempat bermain anak. Namun pada kenyataannya sebagian besar anak telah meninggalkan ruang terbuka tersebut sebagai tempat bermainnya, ada banyak hal yang menyebabkan hal tersebut, salah satu diantaranya adalah perubahan fungsi ruang.

Wujud ruang untuk anak-anak adalah tempat bermain dalam lingkungannya. Sebuah teori yang dikemukakan oleh seorang ahli psikologi perkembangan mengenai pengaruh perilaku anak oleh fisik lingkungan asal Swiss, Jean Piaget (1896–1980) merupakan teori yang sering dipakai dalam psikologi perkembangan dan kepribadian anak. Piaget melakukan penelitian berdasarkan

¹ Oman Sukmana, 1998, *Dasar – Dasar Psikologi Lingkungan*, (Malang: UMM Press), hal 35

² WWW.pu.go.id , 2008 “Penyediaan Ruang Terbuka Hijau Perkotaan di Indonesia; diakses 20 September 2011

argumen bahwa ketika anak-anak berkembang, mereka membuat interaksi antara dirinya sendiri (*inner drives*) dengan lingkungan sekitarnya³. Dalam hal ini lingkungan menjadi tempat anak-anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan lingkungan sekitarnya, apabila lingkungan tempat tinggal mendukung perkembangan anak secara baik, maka secara tidak langsung interaksi tersebut dapat memberikan pengaruh yang baik pula bagi kepribadiannya. Masyarakat dan kebudayaan sebenarnya merupakan perwujudan atau abstraksi dari perilaku manusia. Kepribadian mewujudkan perilaku manusia. Perilaku manusia dapat dibedakan dengan kepribadiannya, karena kepribadian merupakan latar-belakang perilaku yang ada dalam diri seorang individu⁴. Untuk itulah diperlukan adanya ruang yang dapat difungsikan sebagai tempat bermain sebagai sarana perkembangan kepribadian anak.

Ketersediaan ruang terbuka yang dapat dipergunakan anak-anak untuk bermain dan beraktivitas merupakan hak dasar anak yang harus dipenuhi. Tersedianya sarana bermain khususnya di sekitar lingkungan rumah mereka tentunya sangat membantu anak-anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas di masa awal pertumbuhan mereka. Dari tempat bermain, anak itu belajar spontanitas, belajar interaksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya serta belajar disiplin dan mengembangkan kepribadiannya secara utuh. Untuk mewujudkan semua itu, tentu saja diperlukan ruang bermain yang luas, aman dan kondusif. Sebuah kasus yang terjadi di Jakarta dimana ketika Minggu atau hari libur, mungkin hari paling tepat untuk menyaksikan bahwa Jakarta sesungguhnya kekurangan ruang bermain, terutama bagi anak-anak. Kita dapat melihat, betapa padatnya Senayan oleh lautan manusia yang berebut mencari ruang olahraga di Minggu pagi. Anak-anak yang bermain bola, sepeda, otopet, roller blade, skate board, bulu tangkis, dan kereta dorong bayi berbaur menjadi satu di antara pedagang kaki lima. Di sana hampir tidak dapat dibedakan lagi, mana ruang olahraga mana pasar. Demikian juga di lingkungan Monumen Nasional atau tempat rekreasi lainnya. Sehingga keberadaan kaki lima itu, seolah-olah sah-sah

³ D.K Halim, 2008, Psikologi Lingkungan Perkotaan, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara), hal 216

⁴ Soerjono Soekanto, 1990, Sosiologi Suatu Pengantar, (Jakarta: Penerbit PT Raja Grafindo Persada)

saja di mana pun tempat yang mereka inginkan, termasuk juga di taman-taman kota. Jadilah anak-anak kehilangan ruang bermain yang memang sudah langka. Akibatnya, tempat-tempat yang bukan selayaknya menjadi tempat bermain anak-anak, menjadi pelampiasan sebagai ruang bermainnya. Tidak jarang taman-taman yang seharusnya terawat dijadikan lapangan bola, tempat bermain layang-layang, bahkan arena balap sepeda. Anak-anak yang lain mencari tempat di jalan-jalan, di bawah jembatan layang, di halaman kantor, bahkan di jalur hijau, hanya sekadar untuk tempat bermain.

Karena anak-anak memiliki energi untuk beraktivitas lebih besar dan lebih lama dibanding orang dewasa dalam hal bermain, maka wajar jika mereka membutuhkan ruang yang lebih luas. Ironisnya, ruang itu kadang tidak mereka dapatkan di rumah, sekolah, maupun di tempat-tempat yang seharusnya disediakan oleh negara. Tidak heran jika ruang ekspresi itu menjadi salah sasaran, seperti bermain di atap kereta, tawuran antar sekolah, nongkrong di mal, juga kebut-kebutan di jalan.⁵ Lingkungan sekitar anak-anak merupakan tempat perkembangan hidup mereka secara fisik, sosial, dan mental. Pengaruh lingkungan baik dari keluarga, teman, dan masyarakat akan menentukan bagaimana seorang anak dapat tumbuh. Anak-anak mendapat perlindungan dan perhatian penuh ketika berada didalam rumah sehingga dapat melakukan aktivitas dengan aman seperti belajar dan bermain dengan orang-orang terdekat serta beristirahat. Aktivitas luar ruangan yang terjadi di sekitar rumah, lingkungan tempat tinggal, atau pun di tempat-tempat umum juga merupakan hal penting yang harus dialami oleh anak untuk dapat mengenal apa saja yang ada di sekitar mereka. Ruang-ruang luar rumah harus dibentuk sebagai wadah yang sesuai bagi anak-anak untuk menunjang perkembangan mereka.

Dusun Krajan demikian masyarakat Desa Kebonagung dan sekitarnya menyebut daerah ini. Dusun Krajan, Desa Kebonagung merupakan salah satu kawasan permukiman padat di Desa Kebonagung yang merupakan dusun yang berada di pinggiran Kota Malang. Pola penggunaan lahan pada Dusun Krajan ini sebagian besar adalah permukiman skala menengah ke bawah dengan kondisi

⁵ Tim Redaksi, 2001, "Ruang Bermain Untuk Anak", Jakarta : Kompas

rumah yang berdekatan antara satu dengan yang lainnya. 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 sebagai tempat bermain, bahkan ada juga yang lebih memilih bermain permainan yang sifatnya fiksi dan tidak membutuhkan ruang sama sekali. Kegiatan bermain anak yang tidak pada tempatnya ini merupakan bukti bahwa anak telah kehilangan makna ruang (*lost of space*) dan mulai hilangnya jenis permainan tradisional karena maraknya permainan modern yang cenderung individual dan tidak memerlukan ruang luar sebagai media tempat bermain.

Gambar 1.1 Kegiatan Bermain Anak di Gang Sempit dan Jalan



Sumber : penelitian penyediaan ruang bermain anak di Kelurahan Penanggungan

Dari permasalahan tersebut, maka untuk mengatasi keterbatasan ruang tempat bermain anak serta mempertahankan jenis permainan tradisional yang ada, banyak hal yang harus dipertimbangkan. Salah satunya yakni perlu adanya penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat di Dusun Krajan, Desa Kebonagung, Sehingga dapat tercipta ruang bermain anak yang memadai, aman dan nyaman sehingga bermain anak yang memadai, aman dan nyaman sehingga anak-anak dapat memperoleh akses tempat bermain yang menjamin keselamatan dan kenyamanan anak dalam menunjang kegiatan bermainnya yang dalam hal ini terkait dengan permainan tradisional.

1.2 Rumusan Masalah

Kota Malang mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam pembangunannya. Pada saat ini, eksistensi ruang bermain terbuka bagi kota menjadi semakin sempit dan semakin terbatas. Ruang bermain terbuka semakin tergusur keberadaannya, karena diakibatkan hilangnya lahan akibat pembangunan

dimana-mana dan juga diakibatkan keberadaan tempat bermain yang lebih menarik seperti keberadaan wahana wisata serta berbagai pengaruh teknologi. Keberadaan “*virtual playground*” seperti maraknya permainan playstation dan game station di pusat-pusat perbelanjaan lebih mampu menyedot perhatian anak dari pada anak harus bermain di luar berpanas-panasan. *Game-game* tersebut mampu menyediakan lahan bermain virtual yang dapat dilakukan secara individu dan hanya membutuhkan lawan main yang bersifat virtual pula. Ruang terbuka sendiri menjadi lebih menguntungkan apabila dijual dan menghasilkan daripada dipergunakan sebagai ruang terbuka yang dipergunakan untuk areal bermain anak-anak. Dampaknya hilangnya ruang bermain terbuka antara lain adalah berkurangnya intensitas interaksi sosial pada anak pada anak-anak yang hidup di perkotaan.

Hilangnya tempat bermain anak pada permukiman di Kota Malang memberikan gambaran pada kita bagaimana perbedaan karakter anak – anak yang tinggal di Kota Malang dengan anak-anak yang tinggal di pinggiran Kota Malang. Lingkungan kota dengan padat pemukiman meniscayakan menghilangnya ruang bermain anak. Begitu juga pembangunan *real-estate*, telah mengabaikan ruang bermain anak. Semuanya dipengaruhi oleh ongkos ekonomi yang tinggi dalam desain rumah tinggal. Lokasi pinggiran Kota Malang pada jaman sekarang ini pun, berada dalam kondisi yang tidak aman. Anak-anak bermain, senda-gurau, berolah raga di jalan depan rumah. Mereka berlari, saling mengejar, berolah raga, atau bermain pasir harus bergantian dan waspada terhadap pengguna jalan yang banyak lalu lalang kendaraan bermotor. Ruang bermain anak harus berbagi dengan pengguna jalan. Kasus ini berbeda atau bertolak belakang dengan keadaan ruang bermain anak di perkampungan yang jaraknya jauh dari kota, anak-anak cenderung begitu merasa menikmati ruang bermain yang tersedia dan menjadi tempat dimana anak-anak tersebut dapat bersosialisasi. Di sana anak-anak memanfaatkan halaman rumah tetangga yang luas untuk bermain sepak bola, berlarian menarik layang-layang serta bermain permainan yang cenderung tradisional. Pada dasarnya hunian di desa masih longgar dan menyisakan ruang terbuka. Ruang-ruang terbuka ini menjadi bagian dari keseharian anak-anak untuk membangun budayanya sendiri. Para tetangga juga menyadari bahwa ruang

terbuka ini boleh-boleh saja digunakan sebagai bagian dari lahan bermain. Anak-anak juga dapat menggunakan sebagai tempat *petak umpet*, *jepretan*, *gateng*, *gedrik*, dan *seambrek* permainan tradisional yang selalu direproduksi oleh mereka.

Dalam ruang publik ini, mereka bereksperimentasi dengan ragam permainan tradisional. Anak-anak mendapat kemudahan bersosialisasi secara aman di ruang - ruang terbuka yang tersedia di rumah-rumah tetangga. Apabila sewaktu-waktu mereka dimarahi karena berisik, anak akan berlarian ke ladang atau ke sawah di belakang rumah untuk bermain layang-layang. Daerah perkampungan yang jauh dari kota selalu menyisakan ruang terbuka. Ruang terbuka ini akhirnya dimanfaatkan anak-anak setempat sebagai ruang tempat bersosialisasi, beradaptasi, dan digunakan sebagai medan menciptakan kreatifitas dalam berbagai variasi mainan tradisional. Nyatanya pada masa sekarang ini desa sebagai pusat tumbuhnya berbagai permainan tradisional anak sudah sangat terpengaruh dengan kemajuan modern yang mengakibatkan hilangnya permainan-permainan anak yang berkonteks tradisional, hal ini juga di pengaruhi oleh masuknya permainan-permainan modern yang menarik simpati anak-anak di desa. Sehingga permainan tradisional semakin lama semakin hilang keberadaannya baik itu di kota maupun di desa itu sendiri.

Berikut ini pertimbangan pemilihan lokasi penelitian yang didasari oleh beberapa faktor - faktor diantaranya :

1. Wilayah Dusun Krajan, Desa Kebonagung merupakan pusat Desa Kebonagung, karakter permukiman yang ada menggambarkan 2 karakter yaitu kampung asli dan bentukan kolonial.
2. Aktivitas mengarah pada perkotaan sehingga anak cenderung aktif dalam hal ini bermain. Karena kondisi jaman, permainan yang dimainkan menggunakan ruang tertentu.
3. Karena cenderung perkotaan perkembangannya, pembangunan terasa sangat pesat di dusun ini sehingga saat ini sulit mencari lahan untuk lokasi bermain anak.
4. Keberadaan pabrik gula yang merupakan peninggalan Belanda sejak tahun 1905

Menyikapi keadaan tersebut maka dibuat suatu penelitian dengan mengkaji beberapa hal:

1. Bagaimana karakter bermain anak yang ada di lokasi studi ?
Karakteristik bermain anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak-anak dalam bermain meliputi anak usia 6-12 tahun, jenis permainan tradisional yang dimainkan dan waktu kegiatan berlangsung.
2. Bagaimana karakter ruang kegiatan yang ada di lokasi studi ?
Karakter ruang kegiatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah karakter lokasi tempat berlangsungnya kegiatan bermain.
3. Bagaimana menentukan penyediaan ruang bermain anak dengan berdasarkan permainan tradisional yang ada?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari studi ini adalah mengidentifikasi penyediaan ruang untuk permainan tradisional di Dusun Krajan, Desa Kebonagung, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang.

Untuk mewujudkan tujuan yang ingin dicapai maka perlu adanya sasaran yang mampu menjawab tujuan. Adapun sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

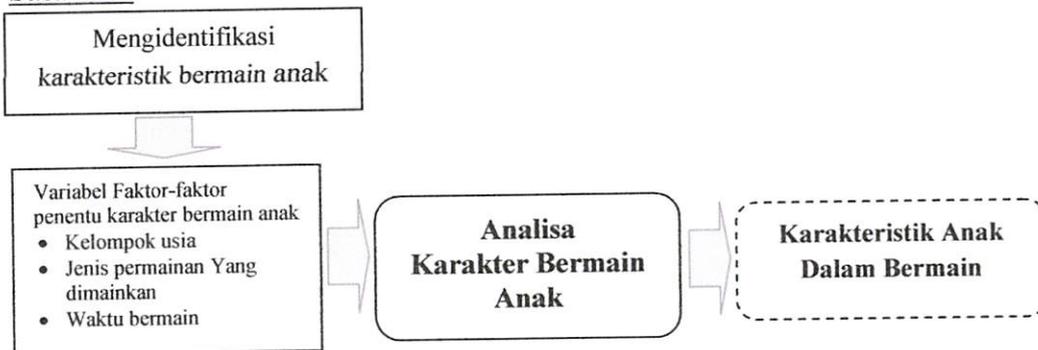
- a) Mengidentifikasi karakteristik bermain anak dalam kegiatan bermain
- b) Mengidentifikasi ruang kegiatan bermain anak
- c) Menentukan penyediaan lokasi ruang bermain anak berdasarkan jenis permainan tradisional yang ada

1.4 Ruang Lingkup

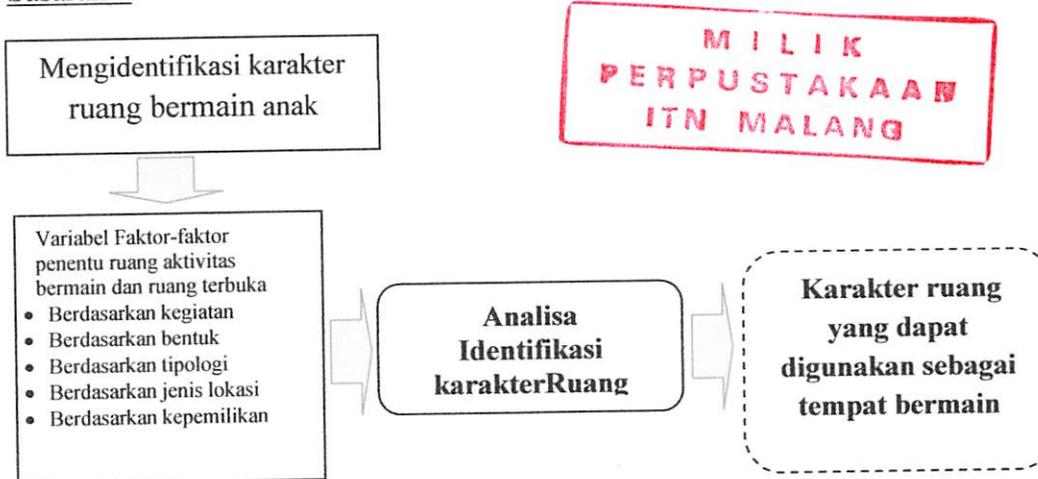
Pada lingkup penelitian ini membahas tentang batasan yang menjadi fokus dari penelitian baik dari segi lingkup materi maupun lingkup lokasi.

1.4.1 Ruang Lingkup Materi

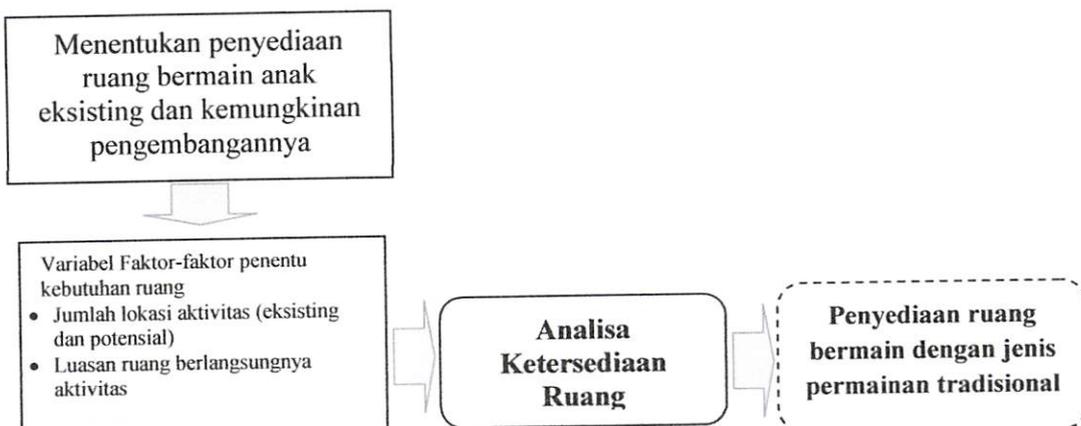
Sasaran 1



Sasaran 2



Sasaran 3



Dalam ruang lingkup materi studi ini dimaksudkan agar diketahui secara jelas batasan pembahasan penelitian “Identifikasi Penyediaan Ruang Untuk Permainan Tradisional”. Materi yang akan dibahas adalah materi yang terkait dengan sasaran studi, antara lain:

1. Karakteristik bermain anak meliputi anak usia 6-12 tahun, jenis permainan, dan waktu bermain. Jenis permainan yang diteliti adalah jenis permainan aktif(tradisional), 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 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.
3. Kegiatan atau aktivitas bermain terfokus pada jenis permainan tradisional yang ada.
4. Lingkup permainan tradisional dibatasi pada beberapa permainan yang memiliki ruang gerak. Permainan tradisional yang memiliki ruang gerak berarti membutuhkan ruang sebagai tempat berlangsungnya kegiatan.
5. Batasan lokasi aktivitas bermain dan kemungkinan pengembangannya hanya dalam lingkup lokasi studi.
6. Luasan area tempat bermain dibatasi sesuai dengan jenis permainan yang dimainkan.
7. Pola penyediaan ruang bermain sesuai dengan keadaan eksisting yang ada.

1.4.2 Ruang Lingkup Lokasi

Pemilihan lokasi penelitian tentunya disesuaikan dengan tema yang akan dibahas, yakni dusun yang berada di pinggir kota dan dusun tersebut merupakan kampung lama dan memiliki aksesibilitas yang tinggi. Lokasi penelitian merupakan salah satu Dusun di Desa Kebonagung, yaitu Dusun Krajan yang

berada di pinggir Kota Malang tepatnya berjarak 6 Km arah Selatan dari pusat Kota Malang, terletak di perbatasan antara Kota Malang dengan Kabupaten Malang. Adapun batas administrasi dari Desa Kebonagung adalah sebagai berikut:

- Utara : Kelurahan Kebonsari (Kota Malang) dan Desa Sitirejo
- Selatan : Desa Genengan
- Barat : Desa Mendalanwangi
- Timur : Desa Kendal Payak

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 1.1 administrasi Desa Kebonagung.

Desa Kebonagung merupakan daerah yang dapat dikatakan berkarakter transisi desa-kota, karenanya di dalam desa ini memiliki dua karakter kawasan, yakni kawasan yang berkarakter pedesaan dan kawasan yang berkarakter perkotaan. Kedua kawasan tersebut memiliki batas fisik yang jelas berupa jaringan jalan dan batas administrasi yang berupa batas dusun. Kawasan yang berkarakter pedesaan berada di Dusun Sememek, Dusun Karangsono, Dusun Sono Tengah, dan Dusun Sonosari, sedangkan kawasan yang memiliki karakter perkotaan berada di Dusun Krajan. Sebagaimana ciri-ciri fisik perkotaan maka di Dusun Krajan kawasan terbangunnya memiliki proporsi lebih besar dari kawasan tidak terbangun dengan tingkat kepadatan penduduk dan bangunan yang tinggi, kondisi sebaliknya terdapat pada dusun-dusun lainnya yang berkarakter pedesaan. Di Dusun Krajan terdapat 7 RW yaitu RW I, II, III, IV, V, VI dan XVI sedangkan 11 RW berada di 4 dusun lainnya dan memiliki 33 RT. Di dusun Krajan inilah kawasan penelitian berada. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 1.2 orientasi lokasi penelitian.



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2012

IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG

NOMOR PETA : 1.1

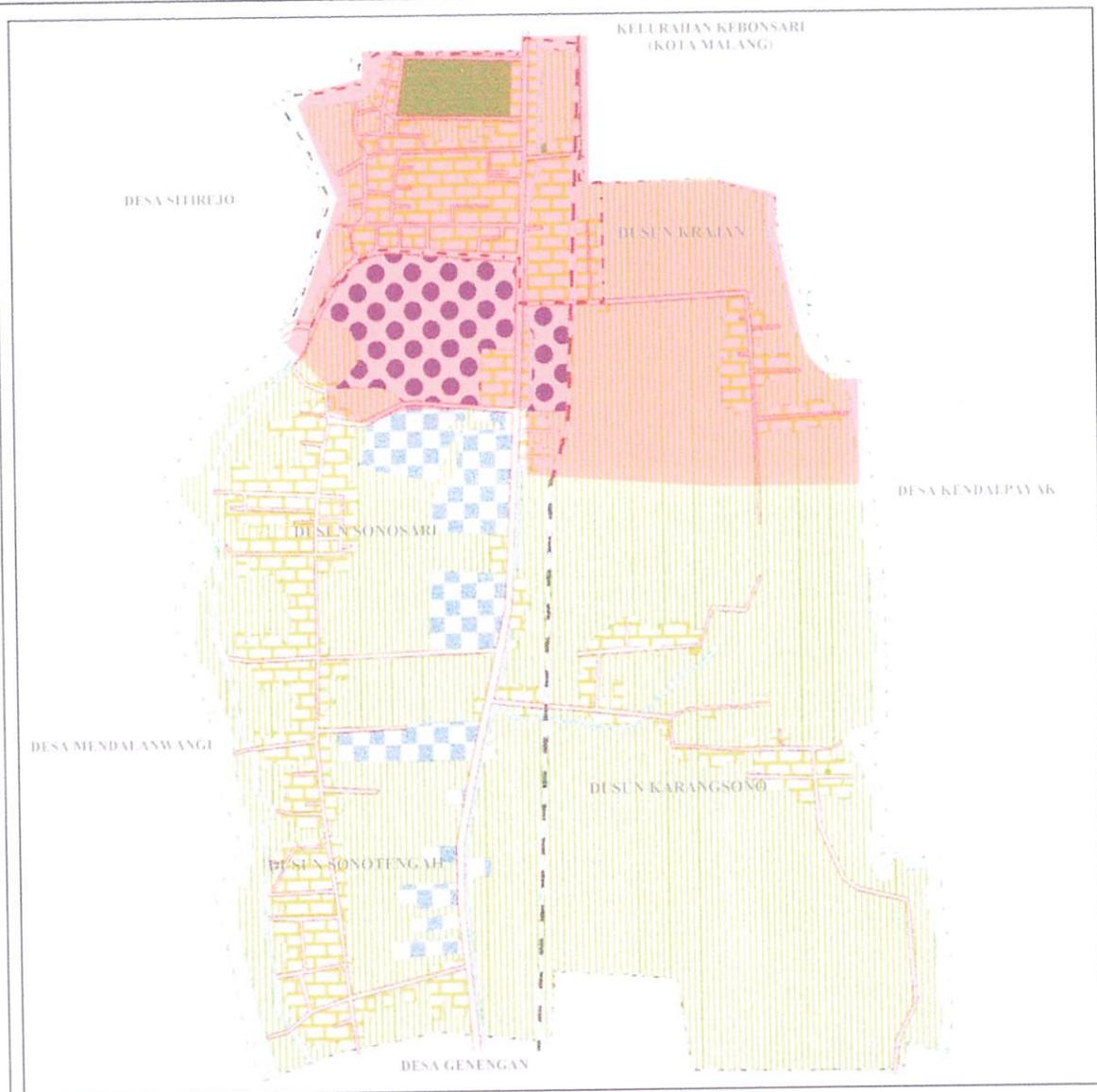
JUUDUL PETA :
DESA KEBONAGUNG

LEGENDA :

-  Batas Desa
-  Batas Dusun
-  Jaringan Jalan
-  Rel Kereta
-  Sungai
-  Pabrik Gula
-  Industri
-  Permukiman
-  Sawah/Tegalan
-  Lapangan Sepak Bola
-  Lokasi Studi



1 : 20.000





**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 1. 2

JUDUL PETA : LOKASI PENELITIAN

LEGENDA :

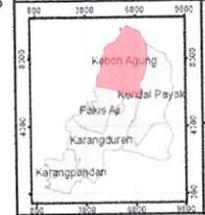
- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

Administrasi RW

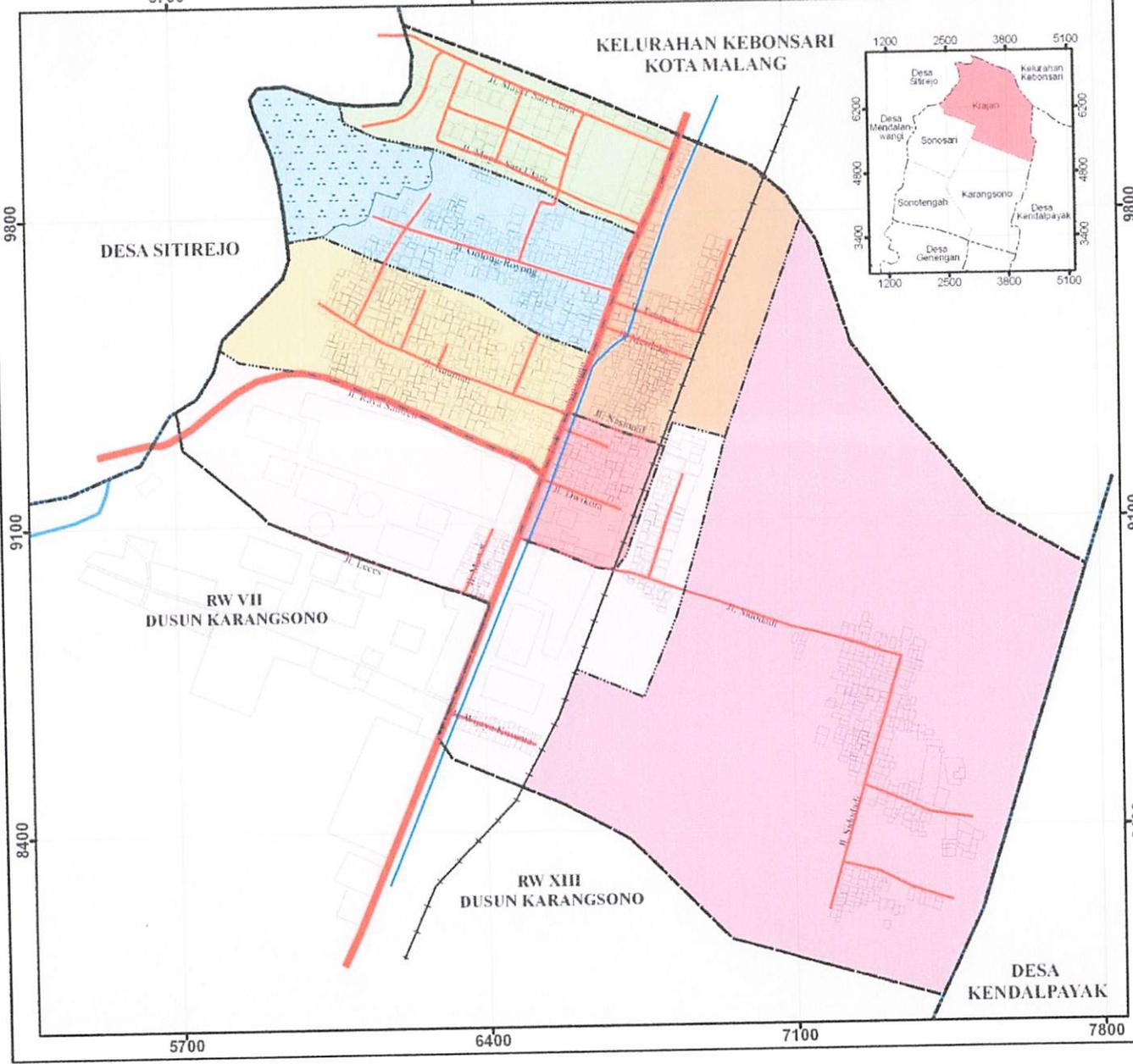
- I
- II
- III
- IV
- V
- VI
- XVI

SUMBER :

- KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
- HASIL OBSERVASI, 2012



**SKALA
 1 : 1.200**



1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan laporan penelitian dengan judul “Identifikasi Penyediaan Ruang Untuk Permainan Tradisional di Dusun Krajan, Desa Kebonagung, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang”, terbagi dalam beberapa bagian, yaitu sebagai berikut :

- BAB I** Bab ini menguraikan tentang perspektif judul, latar belakang studi, perumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup pembahasan, serta sistematika pembahasan.
- 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 bermain 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 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 sesuai jenis permainan tradisional yang ada.

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 dibahas 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 ada¹

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

¹ Departemen Pendidikan Nasional, 2008, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta : Gramedia, hal 1238

² 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 makhluk lain hidup, melakukan kegiatan, dan memelihara kelangsungan hidupnya. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.

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

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 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.

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 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 menanami tempat bermain dan rekreasi dengan berbagai jenis vegetasi dengan menggunakan pot atau 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 (sosial budaya), dalam pelaksanaannya aktivitas lain tersebut tidak boleh sampai mengganggu aktivitas utamanya.



2.14 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:³

- A. Tempat bermain (*playground*)

Ruang publik ini berlokasi di lingkungan permukiman, dilengkapi dengan peralatan tradisional seperti papan luncur, bandulan dan fasilitas tempat

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

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.

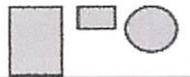
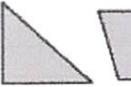
Tabel 2.1 Tipologi Tempat Bermain (*playground*)

Tipologi	Jenis	Karakteristik
<i>Playground</i>	<i>Playground</i>	Areal bermain anak-anak yang berada di lingkungan hunian, dilengkapi dengan sarana bermain dan bangku taman.
	<i>Schoolyard</i>	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

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/Lengku ng/Bentuk Alamiah
Aktif, energik, mengarah		Bentuk Meruncing

Sumber : SNI 03-6968-2003

2.1.5 Pedoman Kebutuhan Ruang Bermain

Ketentuan yang digunakan adalah ketentuan dari Departemen Pekerjaan Umum Standar diperlukan untuk mengetahui perbandingan antara ketentuan-ketentuan yang ada dengan kondisi eksisting pada suatu kawasan perencanaan.

Standart untuk sebuah taman dengan fungsi tempat bermain :

Untuk setiap 250 penduduk dibutuhkan minimal 1 taman sekaligus tempat bermain anak-anak dengan luas sekurang-kurangnya 250 m² atau dengan standar 1 m²/p.

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

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 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

⁴ Firmanti, Fitra, 2009, Arahana Penyediaan Tempat Bermain Anak Di Kelurahan Banyu Urip (Surabaya : Skripsi ITS). hal 124

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 stimulan bagi pihak yang berperan serta dan mendukung penyediaan tempat bermain bagi anak di kawasan permukiman padat. Insentif berupa bebas PBB (pajak). Menjalinkan 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 Permainan Tradisional

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaja, 1987 dalam Ifa H. Misbach)⁵.

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan-permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

⁵ Misbach, H Ifa, 2006, Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa (Bandung : Karya Tulis).

2.3 Karakteristik Bermain Anak

2.3.1 Pengertian Anak

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

MILIK
PERPUSTAKAAN
ITN MALANG

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.

Menurut Elizabeth B. Hurlock, bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak adapaksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Juke Siregar, bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak, yang mendatangkan kesenangan dan tidak mementingkan ujunnya (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: ⁶

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.

Sedemikian pentingnya bermain pada anak, sehingga Pemerintah mengakomodirnya 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

⁶ Sukawi, 2009, "Ruang Bermain Untuk Anak", Semarang : Tabloid Simpang5

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.

2.3.2 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 : ⁷

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.
7. Permainan dan olah raga : jenis bermain ini ditandai dengan adanya aturan yang disetujui dan persyaratan yang harus diikuti oleh pemainnya. Contoh : bermain bola dan permainan tradisional seperti *gobak sodor* dll.

⁷ Hurlock, Elizabeth, 1998, *Perkembangan Anak Jilid I* (Jakarta : Erlangga), hal.327

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) :⁸

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.

Jenis permainan yang menggabungkan aktivitas fisik juga banyak ditemukan dalam jenis permainan tradisional. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan beberapa jenis permainan tradisional yang lebih cenderung memerlukan aktivitas fisik antara lain :

⁸ Firmanti, Fitra, 2009, Arahana Penyediaan Tempat Bermain Anak Di Kelurahan Banyu Urip (Surabaya : Skripsi ITS). hal 44

1. *Engklek*

Adalah salah satu jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini biasanya dilakukan di halaman rumah dengan menggambar kotak-kotak di tanah atau pelataran yang berlantai semen. Permainan tradisional ini sering disebut dengan berbagai istilah, seperti *engklek*, *teklek*, *ciplak gunung*, *taplak*, dan sebagainya. Tapi intinya, permainannya sama saja. kenapa dinamakan *engklek*? permainan ini dilakukan dengan cara melompat-lompat dari kotak satu ke kotak yang lain dengan menggunakan satu kaki. Bermain engklek bisa dilakukan oleh 2 sampai 5 orang. Cara mainnya adalah setelah kotak-kotak digambar, kita cukup melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap petak-petak. Setiap anak harus punya alat bermainnya, yang disebut kerewang atau gacuk. Anak-anak biasanya membuat kerewang dari pecahan genting. (permata-nusantara.blogspot.com, Malang Tempo Doeloe. Dukut Imam Widodo)

Gambar 2.1 Permainan *Engklek*



Sumber : permata-nusantara.blogspot.com

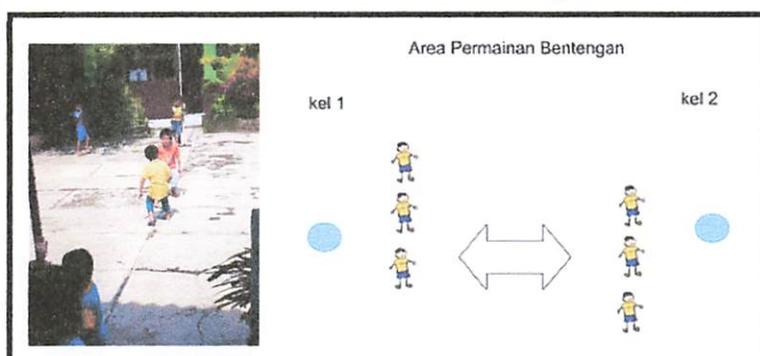
2. *Bek Thor*

Cara mainnya menggunakan batu pipih. Batu milik lawan diberdirikan tegak satu-satu di satu garis, lalu yang main berusaha menjatuhkan batu-batu itu dari jarak tertentu dengan melemparkan batunya sendiri. Di ronde berikutnya batu-batu milik lawan dijatuhkan dengan cara harus melompat-lompat dulu dengan membawa batu di atas jari kaki, setelah dekat batu dilemparkan menggunakan kaki hingga merobohkan batu milik lawan. (permata-nusantara.blogspot.com, Malang Tempo Doeloe. Dukut Imam Widodo)

3. *Bentengan*

Bentengan, adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, pohon atau pilar sebagai 'benteng'. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih 'benteng' lawan dengan menyentuh pohon, tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan ketika menyentuh markasnya. meneriakkan kata benteng, berarti telah memenangkan permainan, kemudian permainan dapat di mulai lagi. Kemenangan juga bisa diraih dengan 'menawan' seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi 'penawan' dan yang 'tertawan' ditentukan dari waktu terakhir saat si 'penawan' atau 'tertawan' menyentuh 'benteng' mereka masing-masing. Orang yang paling dekat waktunya ketika menyentuh benteng berhak menjadi 'penawan' dan bisa mengejar dan menyentuh anggota lawan untuk menjadikannya tawanan. Tawanan biasanya ditempatkan di sekitar benteng musuh. Tawanan juga bisa dibebaskan bila rekannya dapat menyentuh dirinya. Kejar-kejaran antar pemainpun terjadi maka diperlukan tenaga ekstra. Dalam permainan ini, biasanya masing-masing anggota mempunyai tugas seperti 'penyerang', 'mata-mata', 'pengganggu', dan penjaga 'benteng'. Permainan ini sangat membutuhkan kecepatan berlari dan juga kemampuan strategi yang handal. (permata-nusantara.blogspot.com,)

Gambar 2.2 Permainan Bentengan

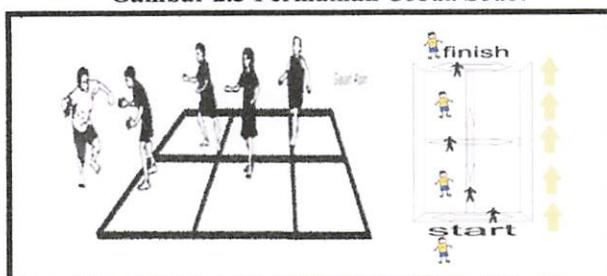


Sumber : permata-nusantara.blogspot.com

4. *Gobak Sodor*

Gobak sodor adalah sejenis permainan tradisional dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Cara melakukan permainan ini yaitu dengan membuat garis-garis penjagaan dengan kapur seperti lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap, *gobak sodor* terdiri dari dua tim, satu tim terdiri dari tiga orang. Aturan mainnya adalah mencegah lawan agar tidak bisa lolos ke baris terakhir secara bolak-balik. Untuk menentukan siapa yang juara adalah seluruh anggota tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Anggota tim yang mendapat giliran “jaga” akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat menarik, menyenangkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan. Kalau kita sudah lepas dari garis batas terakhir kita menjadi bebas merdeka, inilah yang di tuju. Nilai spiritual dalam permainan *gobak sodor* selain kebersamaan, kita juga bisa belajar kerja sama yang kompak antara satu penjaga dan penjaga lain agar lawan tidak lepas kendali untuk keluar dari kungkungan kita. Di pihak lain bagi penerobos yang piawai, disana masih banyak pintu-pintu yang terbuka apabila satu celah dirasa telah tertutup. Jangan putus asa apabila dirasa ada pintu satu yang dijaga, karena masih ada pintu lain yang siap menerima kedatangan kita, yang penting kita mau mau berusaha dan bertindak segera. (permata-nusantara.blogspot.com,)

Gambar 2.3 Permainan Gobak Sodor

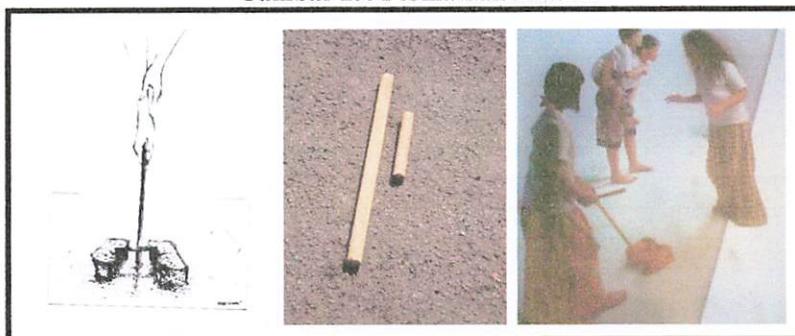


Sumber : permata-nusantara.blogspot.com

5. *Benthik*

Gatrik atau dengan nama lain yaitu *tak kadal*, *patil lele* atau juga di kenal dengan nama *benthik*. Pada masanya pernah menjadi permainan yang populer di Indonesia. Merupakan permainan kelompok, terdiri dari dua kelompok. Permainan ini menggunakan alat dari dua potongan bambu yang satu menyerupai tongkat berukuran kira kira 30 cm dan lainnya berukuran lebih kecil. Pertama potongan bambu yang kecil ditaruh diantara dua batu atau di atas lubang (luwokan) harus dipersiapkan di atas tanah lalu dipukul oleh tongkat bambu, diteruskan dengan memukul bambu kecil tersebut sejauh mungkin, pemukul akan terus memukul hingga beberapa kali sampai suatu kali pukulannya tidak mengena/luput/meleset dari bambu kecil tersebut. Setelah gagal maka orang berikutnya dari kelompok tersebut akan meneruskan. Sampai giliran orang terakhir. Biasanya setelah selesai maka kelompok lawan akan memberi hadiah berupa gendongan dengan patokan jarak dari bambu kecil yang terakhir hingga ke batu awal permainan dimulai tadi. Makin jauh, maka makin enak digendong dan kelompok lawan akan makin lelah menggendong. (permata-nusantara.blogspot.com)

Gambar 2.4 Permainan Benthik



Sumber : permata-nusantara.blogspot.com

6. Lompat Tali

Permainan Tali Merdeka adalah sebutan untuk mereka yang tinggal di Provinsi Riau. Di daerah yang masyarakatnya adalah pendukung kebudayaan Melayu ini ada sebuah permainan yang disebut sebagai tali merdeka. Inti dari permainan ini adalah melompat tali-karet yang tersimpul. Penamaan permainan ini ada kaitannya dengan tingkah laku atau perbuatan yang dilakukan pemain itu sendiri, khususnya pada lompatan yang terakhir. Pada lompatan ini (yang terakhir), tali diregangkan oleh pemegangnya setinggi kepala tangan yang diacungkan ke udara. Kepala tangan tersebut hampir mirip dengan apa yang dilakukan oleh para pejuang ketika mengucapkan kata “merdeka”. Gerakan tangan yang menyerupai simbol kemerdekaan itulah yang kemudian dijadikan sebagai nama permainan yang bersangkutan. Kapan dan dari mana permainan ini bermula sulit diketahui secara pasti. Namun, dari nama permainan itu sendiri dapat diduga bahwa permainan ini muncul di zaman penjajahan. Sebenarnya di daerah lain Indonesia juga banyak ditemukan permainan ini tapi dengan nama yang berbeda misal dengan nama Lompat Tali, Lompatan dll. Pemain tali merdeka ini berjumlah 3-10 orang. Pemain dibagi dalam dua kelompok, yaitu pemegang karet dan pelompat karet. Pada umumnya permainan ini dilakukan oleh kaum perempuan yang masih berusia antara 7-15 tahun. Kaum perempuan yang telah berumur lebih dari 15 tahun biasanya akan segan untuk ikut bermain, karena takut auratnya akan terlihat sewaktu melompati tali karet. Kalau pun ada yang ikut bermain, biasanya hanya sebagai penggembira saja dan hanya melompat saat ketinggian tali masih sebatas lutut atau pinggang. Sedangkan kaum laki-laki hanya kadang kala saja ikut serta dalam permainan. Permainan ini tidak membutuhkan tempat yang luas. Oleh karena itu, dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja, seperti: di halaman sekolah (pada waktu istirahat) dan di halaman rumah. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah karet-karet gelang yang dianyam memanjang. Cara menganyamnya adalah dengan menyambungkan dua buah karet pada dua buah karet lainnya hingga

memanjang dengan ukuran sekitar 3-4 meter. Karet-karet tersebut berbentuk bulat seperti gelang yang banyak terdapat di pasar-pasar tradisional. Karet tersebut tidak dijual perbuah, melainkan dalam bentuk satuan berat (gram, ons, dan kilo). Fungsi karet pada umumnya adalah sebagai pengikat plastik-plastik pembungkus makanan, pengikat rambut dan barang-barang lainnya yang tidak membutuhkan pengikat yang kuat, karena karet akan mudah putus jika dipakai untuk mengikat terlalu kuat pada suatu benda. Oleh karena itu, sewaktu membuat anyaman untuk membentuk tali karet, diperlukan dua buah karet yang disambungkan dengan dua buah karet lain agar tidak lekas putus oleh anggota tubuh pemain yang sedang melompat. Ada kalanya tali-karet dianyam dengan menyambungkan 3-4 buah karet sekaligus, agar tali menjadi semakin kuat dan dapat dipakai berkali-kali. Permainan tali merdeka tergolong sederhana karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Jika pemain dapat melompati tali-karet tersebut, maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga merasa lelah dan berhenti bermain. Namun, apabila gagal sewaktu melompat, pemain tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya. Ada beberapa ukuran ketinggian tali karet yang harus dilompati, yaitu: (1) tali berada pada batas lutut pemegang tali; (2) tali berada sebatas (di) pinggang (sewaktu melompat pemain tidak boleh mengenai tali karet sebab jika mengenainya, maka ia akan menggantikan posisi pemegang tali; (3) posisi tali berada di dada pemegang tali (pada posisi yang dianggap cukup tinggi ini pemain boleh mengenai tali sewaktu melompat, asalkan lompatannya berada di atas tali dan tidak terjat); (4) posisi tali sebatas telinga; (5) posisi tali sebatas kepala; (6) posisi tali satu jengkal dari kepala; (7) posisi tali dua jengkal dari kepala; dan (8) posisi tali seacungan atau hasta pemegang tali. Sebelum permainan diadakan, terlebih dahulu akan dipilih dua orang pemain yang akan menjadi pemegang tali dengan jalan gambreng dan suit. Gambreng dilakukan dengan menumpuk telapak tangan masing-masing peserta yang berdiri dan membentuk sebuah lingkaran. Kemudian, secara serentak tangan-tangan

tersebut akan diangkat dan diturunkan. Pada saat diturunkan, posisi tangan akan berbeda-beda (ada yang membuka telapak tangannya dan ada pula yang menutupnya). Apabila yang terbanyak adalah posisi telapak terbuka, maka yang memperlihatkan punggung tangannya dinyatakan menang dan gambreng akan diulangi lagi hingga nantinya yang tersisa hanya tinggal dua orang peserta yang akan menjadi pemegang tali. Kedua orang tersebut nantinya akan melakukan suit, untuk menentukan siapa yang terlebih dahulu akan menggantikan pemain yang gagal ketika melompat. Suit adalah adu ketangkasan menggunakan jari-jemari tangan, khususnya ibu jari, jari telunjuk dan jari kelingking. Ibu jari dilambangkan sebagai gajah, jari telunjuk sebagai manusia dan jari kelingking sebagai semut. Apabila ibu jari beradu dengan jari telunjuk, maka ibu jari akan menang, karena gajah akan menang jika bertarung dengan seorang manusia. Namun apabila ibu jari beradu dengan jari kelingking, maka ibu jari akan kalah, sebab semut dapat dengan mudah memasuki telinga gajah, sehingga gajah akan kalah. Sedangkan apabila jari kelingking beradu dengan jari telunjuk, maka jari kelingking akan kalah, sebab semut akan kalah dengan manusia yang mempunyai banyak akal. Setelah semuanya siap, maka satu-persatu pemain akan melompati tali dengan berbagai macam tahap ketinggian yang telah disebutkan di atas. Pada ketinggian-ketinggian yang sebatas lutut dan pinggang, umumnya para pemain dapat melompatinya, walaupun pada ketinggian tersebut tali tidak boleh tersentuh tubuh pemain. Pada tahap ketinggian yang sebatas dada hingga satu jengkal di atas kepala, mulai ada pemain yang merasa kesulitan untuk melompatinya. Pergantian pemegang tali mulai banyak terjadi pada saat ketinggian tali sebatas hingga dua jengkal di atas kepala. Tahap yang paling sulit adalah ketika tali berada seacungan hasta pemegangnya. Pada tahap ketinggian seperti ini, pada umumnya hanya pemain-pemain yang memiliki postur tubuh yang tinggi dan atau sering bermain tali merdeka saja yang dapat melompatinya. Agar mempermudah lompatan, pemain juga boleh melakukan gerakan berputar menyamping, yang jika diamati akan nampak seperti perputaran baling-baling. Gerakan berputar pada umumnya

dilakukan oleh anak laki-laki. Selain berputar, pemain juga boleh memegang dan menurunkan tali terlebih dahulu sebelum melompat. Cara ini biasanya dilakukan oleh anak-anak perempuan. Pemain yang telah berhasil melompati tali yang setinggi acungan tangan, akan menunggu pemain lain selesai melompat. Dan, setelah seluruh pemain berhasil melompat, maka tali akan diturunkan kembali sebatas lutut. Begitu seterusnya, hingga pemain merasa lelah dan berhenti bermain. (permata-nusantara.blogspot.com)

Gambar 2.5 Permainan Lompat Tali



Sumber : permata-nusantara.blogspot.com

7. *Petak Umpet*

Permainan *petak umpet* sangat terkenal di seluruh Nusantara. Merupakan permainan yang paling legendaris. Meskipun dengan nama yang berbeda-beda dan sedikit dimodifikasi tetapi intinya semakin banyak yang main semakin asyik. Nama lain dari *petak umpet* ada *dhelikan*, *jethungan*, *jilumpet*, *jepungan*, *Ta' Umpet* dan ternyata di Papua juga ada dengan nama *yangoyango*. Pertama-tama mengumpulkan lebih dari tiga orang untuk ikutan dalam permainan ini. Karena satu orang akan jadi 'yang jaga', yaitu yang harus mencari yang pada ngumpet. Jadi cari orang sebanyak-banyaknya Kalo yang ngumpet cuma dikit kan nggak seru, nanti permainannya cepet selesai. Sebelum bermain, biasanya seluruh pemain melakukan *Hompipa* untuk menentukan siapa yang mencari dan siapa yang bersembunyi. Yang mencari akan menghitung apada hitungan yang ditetapkan. Dan yang bersembunyi akan bersembunyi sejauh mungkin. Jika menemukan pemain lainnya ia akan berlari pada daerah tempat ia melakukan hitungan tadi dan menyebut

nama pemain yang ditemukan tadi. Yang paling seru adalah ketika si penjaga akan mencari pemain lainnya. Biasanya ia akan meninggalkan tempat jaganya. Dan teman yang bersembunyi akan keluar dan menyentuh tempat tadi, lalu mengucapkan jipung, maka si penjaga kan mengulang lagi pencarian. Bila semua pemain telah ditemukan maka yang menjadi penjaga adalah orang yang ditemukan pertama. Cara yang lain di adakan pemilihan yaitu dengan si penjaga menghadap kearah tempat menjaga kemudian yang tadi di tangkap atau ditemukan oleh penjaga berdiri di belakangnya, lalu si penjaga menyebutkan nomor urut yang berdiri di belakangnya, bagi yang terpilih maka ia harus menjaga. (permata-nusantara.blogspot.com)

Gambar 2.6 Permainan Petak Umpet



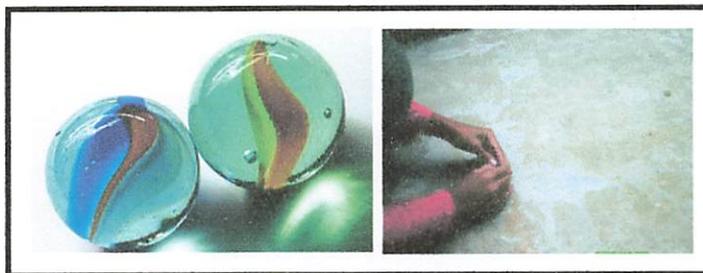
Sumber : permata-nusantara.blogspot.com

8. *Nekeran*

Permainan *kelereng* tidak bisa lepas dari ingatan kita baik perempuan maupun laki-laki, Yang hampir di seluruh wilayah sampai ke pelosok negeri ini mengenal *kelereng* dengan nama yang berbeda-beda misalnya Orang Betawi menyebut *kelereng* dengan nama *gundu*. Orang Jawa, *neker*. Di Sunda, *kaleci*. Palembang, *ekar*, di Banjar, *kleker* dan masih banyak lagi. Ada beberapa jenis permainan dalam permainan *kelereng* ini. salah satunya, kelereng disusun dalam segitiga dan dibentuk sedemikian sehingga semua kelereng bisa tersusun membentuk segitiga. ada juga permainan *kelereng* yang berbentuk satu kelereng yang perlu dibidik dan jika itu kena, *kelereng* lain bisa dapat. untuk ini ada jarak batasannya sejauh mana kelereng utamanya bisa dibidik. jika anda cukup 'jago', maka anda akan mencoba pertarungan membidik *kelereng* ini supaya mendapat semua kelereng taruhan.

(permata-nusantara.blogspot.com, Malang Tempo Doeloe.Dukut Imam Widodo)

Gambar 2.7 Permainan Kelereng



Sumber : permata-nusantara.blogspot.com

9. Layangan

Merupakan lembaran bahan tipis berkerangka yang diterbangkan ke udara dan terhubung dengan tali atau benang ke daratan atau pengendali. Layang-layang memanfaatkan kekuatan hembusan angin sebagai alat pengangkatnya. Dikenal luas di seluruh dunia sebagai alat permainan, layang-layang diketahui juga memiliki fungsi ritual, alat bantu memancing atau menjerat, menjadi alat bantu penelitian ilmiah, serta media energi alternatif. Layang-layang buat permainan dapat berupa layang-layang hias atau layang-layang aduan. Layang-layang buat aduan biasanya dimainkan pada masa pancaroba, sebab angin berhembus sangat kuat pada saat itu.

(permata-nusantara.blogspot.com, Malang Tempo Doeloe.Dukut Imam Widodo)

Gambar 2.8 Permainan Layangan



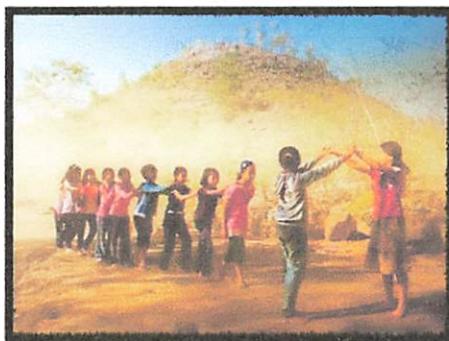
Sumber : permata-nusantara.blogspot.com

10. Ular Naga

Ular naga adalah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak Jakarta di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. Lebih menarik apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan. Pemainnya biasanya sekitar 5-10 orang, bisa juga lebih, anak-anak umur 5-12 tahun (TK - SD). Anak-anak berbaris bergandeng pegang 'buntut', yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang di mukanya. Seorang anak yang lebih besar, atau paling besar, bermain sebagai "induk" dan berada paling depan dalam barisan. Kemudian dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai "gerbang", dengan berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala. "Induk" dan "gerbang" biasanya dipilih dari anak-anak yang tangkas berbicara, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah dalam dialog yang mereka lakukan. Barisan akan bergerak melingkar kian kemari, sebagai Ular Naga yang berjalan-jalan dan terutama mengitari "gerbang" yang berdiri di tengah-tengah halaman, sambil menyanyikan lagu. Pada saat-saat tertentu sesuai dengan lagu, Ular Naga akan berjalan melewati "gerbang". Pada saat terakhir, ketika lagu habis, seorang anak yang berjalan paling belakang akan 'ditangkap' oleh "gerbang". Sebelumnya yang jaga atau yang menjadi gerbang misal si A dan si B, sebelum permainan dimulai mereka kompromi dulu mau pake pilihan apa, misal buah2an, A Strawberry, si B Apel, tanpa sepengetahuan temen2 yang lain, dan orang yang terbelakang/ketangkap ditanya 'pilih apel ato strawberry?'. Kalo pilih strawberry brarti dia ikut A, kalo apel ya ikut B, Setelah itu, si "induk" dengan semua anggota barisan berderet di belakangnya kan berdialog dan berbantah-bantahan dengan kedua "gerbang" perihal anak yang ditangkap. Seringkali perbantahan ini berlangsung seru dan lucu, sehingga anak-anak ini saling tertawa. Sampai pada akhirnya, si anak yang tertangkap disuruh memilih di antara dua pilihan, dan berdasarkan pilihannya, ditempatkan di belakang salah satu "gerbang". Permainan akan dimulai kembali. Dengan terdengarnya

nyanyi, Ular Naga kembali bergerak dan menerobos gerbang, dan lalu ada lagi seorang anak yang ditangkap. Perbantahan lagi. Demikian berlangsung terus, hingga "induk" akan kehabisan anak dan permainan selesai. Atau, anak-anak bubar dipanggil pulang orang tuanya karena sudah larut malam. (permata-nusantara.blogspot.com)

Gambar 2.9 Permainan Ular Naga



Sumber : permata-nusantara.blogspot.com

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.⁹

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.

⁹ Budihardjo. E., et. al., 2005, Kota Berkelanjutan (Bandung : PT. Alumni), hal 89

2.4.2 Fungsi dan Peran Ruang Terbuka

Pada dasarnya fungsi ruang terbuka dapat dibedakan menjadi dua fungsi utama yaitu:

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 :¹⁰

- A. Ruang terbuka merupakan simpul dan sarana komunikasi. Ruang terbuka merupakan penguat 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.
- B. Ruang terbuka dapat melayani kebutuhan sosial masyarakat kota dan memberikan pengetahuan kepada pengunjungnya. Pada umumnya ruang

¹⁰ Rafdhillah, 2008, Perancangan Ruang Publik, Malang:Skripsi ITN, hal. 26

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 : ¹¹

- 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 pada umumnya mempunyai batas disekelilingnya, misalkan bentuk ruang terbuka lapangan, bundaran dan lain-lain.

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.

¹¹ Budihardjo. E., et. al., 2005, Kota Berkelanjutan (Bandung : PT. Alumni), hal 119

- 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 :¹²

- 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 2.3 merupakan tipologi dan jenis ruang terbuka tersebut :¹³

Tabel 2.3 Tipologi dan Jenis Ruang Terbuka

Tipologi	Jenis	Karakteristik
<i>Publik Park</i>	<i>Central Park</i>	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
	<i>Common Park</i>	Areal hijau yang luas dimanfaatkan sebagai tempat rekreasi, dibangun di lingkungan hunian, dikelola oleh

¹² Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 05/Prt/M/2008

¹³ Darmawan. Edy, 2003, Teori dan Kajian Ruang Publik Kota (Semarang : Universitas Diponegoro,), hal 13

Sambungan Tabel...

Tipologi	Jenis	Karakteristik
		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.
<i>Plaza/Square</i>	<i>Central Square</i>	Ruang terbuka yang dirancang secara formal, berdekatan dengan bangunan bangunan pemerintah.
	<i>Corporate Plaza</i>	Ruang terbuka yang dibangun sebagai bagian dari pembangunan
	<i>Memorial</i>	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.
<i>Market (Pasar)</i>	Pasar	Ruang terbuka, Jalan atau Parkir yang digunakan sebagai pasar tradisional, umumnya hanya bersifat temporer.
<i>Street (Jalan)</i>	Jalur Pejalan (<i>sidewalk</i>)	Bagian dari sistem transportasi perkotaan untuk moda berjalan
	<i>Pedestrian Mall</i>	Jalan yang diutamakan untuk lalu lintas perjalanan dan tertutup bagi lalu lintas kendaraan bermotor, berlokasi di daerah pusat kota, umumnya dilengkapi dengan bangku pohon.
	<i>Transit Mall</i>	Pengembangan area-area transit konvensional seperti terminal, halte untuk dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas pendukung.
	<i>Traffic-restricted street</i>	Jalan yang digunakan sebagai ruang terbuka public dimana lalu lintas kendaraan dibatasi dan jalur-jalur pejalan diperlebar dan dilengkapi dengan bangku dan pohon peneduh.
	<i>Town trails</i>	Pemanfaatan ruang-ruang terbuka dan jalan yang ada sebagai penghubung bagian-bagian perkotaan
<i>Playground</i>	<i>Playground</i>	Areal bermain anak-anak yang berada di lingkungan hunian, dilengkapi dengan sarana bermain dan bangku taman.
	<i>School yard</i>	Areal bermain yang dibangun sebagai area pengenalan lingkungan atau tempat kegiatan masyarakat.
<i>Community open space</i>	<i>Community garden/park</i>	Ruang-ruang dilingkungan hunian yang didesain, dibangun dan dikelola oleh penghuni setempat, umumnya dibangun dilahan milik pribadi atau menggunakan lahan kosong yang tak digunakan,

Sambungan Tabel...

Tipologi	Jenis	Karakteristik
		dilengkapi dengan taman dan taman bermain.
<i>Greenway</i>	<i>Interconnected recreational and natural areas</i>	Area rekreasi alam terbuka, dihubungkan oleh jalur pejalan/sepeda.
<i>Found/ neighbourhood</i>	<i>Found space/everyday open space</i>	Ruang-ruang disudut jalan, tepi bangunan atau lahan kosong, yang dapat diakses oleh publik.
<i>Waterfront</i>	<i>Waterfront, harbor, beaches, riverfronts, pier, lakefront</i>	Ruang terbuka sepanjang tepian air di dalam area perkotaan dan diperuntukan bagi publik.

Sumber : Edy Darmawan, Undip

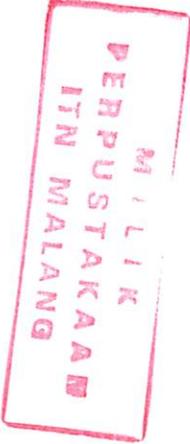
2.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian, objek pengamatan atau fenomena yang diteliti. Variabel penelitian merupakan variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini, dengan mengacu pada sasaran yang akan dicapai. Lebih jelas lihat pada tabel 2.4

Tabel 2.4 Variabel Penelitian

Sasaran	Teori	Variabel	Variabel Amatan	Data	Sumber	Survei	Analisa	Output
1. Identifikasi karakteristik bermain anak	Menurut Elizabeth B.H (1998), masa usia sekolah dasar (6-12 th) merupakan masa aktif bermain	<ol style="list-style-type: none"> Usia 6–12 tahun Jenis permainan Waktu bermain 	<ul style="list-style-type: none"> Anak sekolah dasar Aktif, pasif (tradisional) Pulang sekolah, libur 	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah anak usia 6-12 tahun Jenis permainan Waktu bermain 	<ul style="list-style-type: none"> Kantor Kelurahan Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> Sekunder Primer 	Analisa karakter bermain anak	Karakter anak dalam bermain
2.1 Identifikasi ruang bermain anak	Menurut Menteri Pekerjaan Umum, tempat bermain dan rekreasi merupakan suatu bentuk ruang terbuka non hijau sebagai suatu pelataran dengan berbagai kelengkapan tertentu untuk memudahhi aktivitas utama bermain atau rekreasi masyarakat.	<p>Ruang terbuka Lokasi</p> <ol style="list-style-type: none"> berdasarkan Kegiatan <ul style="list-style-type: none"> Aktif Pasif berdasarkan Bentuk <ul style="list-style-type: none"> Memanjang Cluster berdasarkan Tipologi berdasarkan Jenis 	<ul style="list-style-type: none"> Lapangan Lahan kosong Jalan/gang Lapangan Taman <i>Playground</i> RTH RTNH 	<ul style="list-style-type: none"> Peta Lokasi Luasan Jenis Kegiatan Pemanfaatan 	Observasi	Primer	Analisa identifikasi ruang terbuka	Ruang yang dapat digunakan untuk tempat bermain permainan tradisional

Tabel Sambungan...

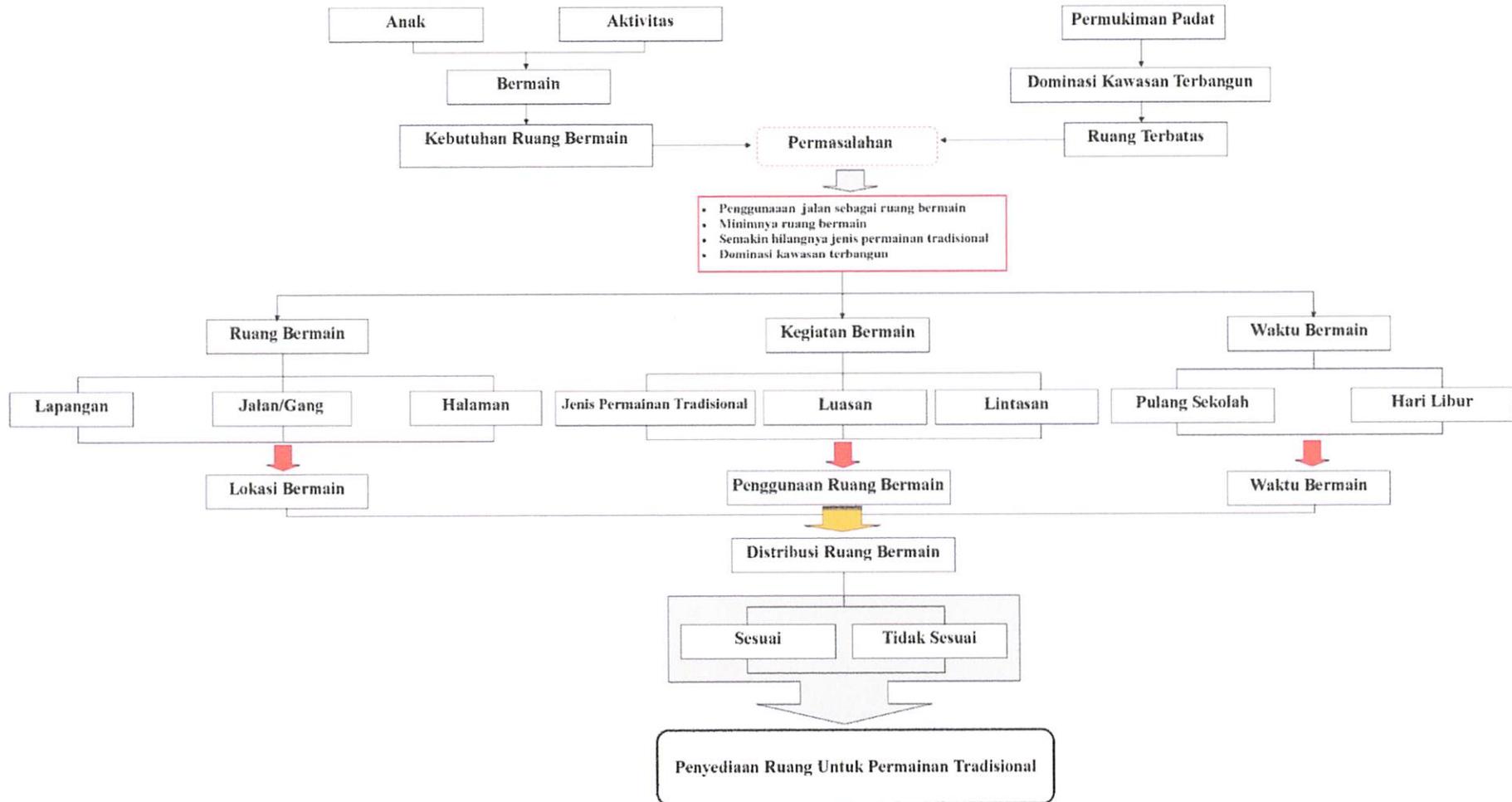
Sasaran	Teori	Variabel	Variabel Amatan	Data	Sumber	Survei	Analisa	Output
	Menurut Eko dan Djoko (2005), ruang terbuka adalah ruang yang direncanakan karena kebutuhan akan tempat-tempat pertemuan dan aktivitas bersama di udara terbuka.	<p>Ruang terbuka Lokasi</p> <ol style="list-style-type: none"> berdasarkan kepemilikan <ul style="list-style-type: none"> Privat Publik Semipublik berdasarkan Lokasi <ul style="list-style-type: none"> Ruang terprogram Ruang tak terprogram berdasarkan Tipologi <ul style="list-style-type: none"> Playground Halaman sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> Teras rumah Ruang terbuka Lahan kosong Halaman sekolah Taman Playground Lapangan Jalan/gang Bantaran rel Playground Halaman sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> Peta Lokasi Luasan Peta bentuk ruang 	Observasi	Primer	Analisis identifikasi ruang bermain	Karakteristik ruang bermain
2.2 Menentukan karakter ruang bermain anak			<ul style="list-style-type: none"> Analisa karakter anak dalam bermain Analisa identifikasi ruang terbuka Analisa identifikasi ruang bermain eksisting Karakter bentuk ruang 	<ul style="list-style-type: none"> Peta lokasi ruang bermain Data bentuk ruang berdasarkan jenis permainan tradisional yang ada Waktu bermain 	Observasi	Primer	<ul style="list-style-type: none"> Analisa ruang bermain yang sesuai Analisa ruang bermain tidak sesuai 	Ruang bermain yang digunakan anak

Tabel Sambungan...

Sasaran	Teori	Variabel	Variabel Amatan	Data	Sumber	Survei	Analisa	Output
			berdasarkan jenis permainan tradisional yang ada <ul style="list-style-type: none"> • Waktu berlangsungnya kegiatan bermain 					
3. Menentukan penyediaan ruang bermain anak sesuai dengan jenis permainan tradisional yang ada			<ul style="list-style-type: none"> • Analisa ruang bermain yang sesuai • Analisa ruang bermain tidak sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> • Peta lokasi ruang bermain • Kebutuhan bermain 	Observasi	Primer	Analisa -Skala Thurstone & Metode Interval -Metode Pemetan Perilaku <ul style="list-style-type: none"> • Sesuai • Tidak sesuai 	Penyediaan ruang bermain dengan jenis permainan tradisional

Sumber : Hasil Rumusan

Diagram 2.1 Kerangka Kerja



BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai metode yang akan digunakan dalam penelitian “Identifikasi Penyediaan Ruang Untuk Permainan Tradisional di Dusun Krajan, Desa Kebonagung”. Metode penelitian disusun untuk proses pembahasan studi yang dilakukan lebih terstruktur dan terarah. Hal-hal yang akan dibahas meliputi tahapan penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisa.

3.1 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 serta mulai menghilangnya jenis-jenis permainan tradisional yang diakibatkan minimnya lahan sebagai dampak dari pembangunan dan perkembangan wilayah. 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 mengenai rekomendasi pemenuhan ruang sebagai tempat melakukan permainan

tradisional di Dusun Krajan, Desa Kebonagung dan kemudian di *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 data merupakan langkah yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk mengambil kesimpulan dari sebuah penelitian. Analisa data dilakukan setelah data-data penelitian terkumpul secara lengkap kemudian data tersebut diolah dan dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan yang benar sehingga dapat menjawab persoalan yang sedang diteliti serta mampu dipertanggung jawabkan kebenarannya. Tujuan analisis dalam penelitian ini adalah untuk menyempitkan dan membatasi penemuan sehingga menjadi data yang tersusun lebih teratur. Analisa yang dilakukan adalah analisa pemetaan dan analisa deskriptif kualitatif ditujukan untuk mengetahui karakteristik ruang bermain dengan jenis permainan tradisional (Dusun Krajan, Desa Kebonagung).

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 untuk melakukan permainan tradisional di Dusun Krajan, Desa Kebonagung, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan salah satu prosedur untuk memperoleh data yang dibutuhkan pada suatu penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan guna mendukung dan menguatkan penyusunan sebuah laporan. 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 dokumentasi :

1. Observasi

Observasi, yaitu cara pengumpulan data dengan melakukan proses pengamatan, meneliti ataupun mengukur kejadian yang sedang berlangsung. Observasi yang dilakukan dengan melihat langsung karakteristik lokasi penelitian dan kegiatan bermain anak. Adapun tahapan observasi dilakukan dengan cara :

- Mempersiapkan peta *landuse* dan menginterpretasikan lokasi ruang terbuka pada kawasan permukiman yang menjadi lokasi penelitian
- Pengamatan langsung lokasi ruang terbuka sekaligus ruang bermain anak pada kawasan permukiman yang menjadi lokasi penelitian
- Mengukur luasan masing-masing ruang bermain yang biasa digunakan dalam bermain permainan tradisional
- Mendokumentasikan berupa foto-foto keberadaan ruang terbuka dan ruang bermain anak
- Mencatat berbagai karakteristik yang ada di lokasi penelitian yang terkait dengan tema yang di ambil seperti ruang terbuka , ruang bermain, waktu bermain jenis permainan tradisional yang dimainkan, kondisi ruang 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 dengan Jenis Permainan Tradisional di Dusun Krajan, Desa Kebonagung

No.	Data	Bentuk Data		
		Foto	Peta	Uraian
1.	Ruang Terbuka <ul style="list-style-type: none"> • Lokasi • Luas • Kondisi 	- - ✓	✓ - -	- ✓ ✓
2.	Ruang Bermain <ul style="list-style-type: none"> • Lokasi • Luas • Kondisi 	- - ✓	✓ - -	- ✓ ✓
3.	Pola Pergerakan kegiatan bermain	-	✓	✓
4.	Jenis permainan tradisional yang dimainkan	-	-	✓
5.	Waktu aktivitas bermain	-	-	✓

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 (sample 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 mengetahui kebutuhan ruang bermain anak dengan jenis permainan tradisional di Dusun Krajan, Desa Kebonagung.

Hal pertama yang dilakukan dalam mencari informasi adalah penentuan informan kunci sebagai sumber 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 maupun jenis permainan tradisional yang biasa dimainkan pada lokasi penelitian, seperti kepala RW atau RT dan penduduk yang benar-benar menetap serta menghabiskan masa kecilnya di lokasi penelitian sehingga dapat di peroleh informasi perbandingan terkait ruang bermain anak pada masa lalu dan sekarang.
- b. Anak-anak sebagai pelaku utama dalam kegiatan bermain dan orang tua pada lokasi penelitian, yang terlibat langsung dalam kegiatan bermain anak.

Wawancara ditujukan kepada tiga jenis narasumber yaitu :

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

- 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 dengan jenis Permainan Tradisional di Dusun Krajan, Desa Kebonagung

No.	Data	Bentuk Data		
		Foto	Peta	Uraian
1.	Anak-anak <ul style="list-style-type: none"> • Lokasi ruang bermain • Jenis permainan tradisional yang dimainkan • Waktu bermain 	- ✓ -	✓ - -	- ✓ ✓
2.	Orang Tua <ul style="list-style-type: none"> • Lokasi ruang bermain • Arah pergerakan bermain anak • Permasalahan dalam bermain 	- - -	✓ ✓ -	- ✓ ✓
3.	Aparat Pemerintah <ul style="list-style-type: none"> • Fasilitas ruang bermain eksisting • Upaya penyediaan ruang untuk tempat bermain anak 	- -	✓ -	✓ ✓

Sumber : Hasil Rumusan

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan merekam kejadian atau situasi dilokasi penelitian yang berupa gambar (foto) untuk menunjang dalam penelitian. Dalam hal ini pengambilan gambar akan dilakukan pada beberapa bagian lokasi studi yaitu yang menyangkut ruang bermain anak serta kondisinya. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan dan menunjang tahapan identifikasi dalam penelitian.

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 lokasi Dusun Krajan, Desa Kebonagung di kantor desa.
2. Karakteristik penduduk, seperti jumlah anak 6-12 tahun pada lokasi penelitian. dimana instansi yang akan dituju adalah kantor desa.

3.3 Metode Analisa

Analisa data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Data yang diperoleh dari proses pengumpulan data kemudian akan diolah dan dianalisis dengan menggunakan metode-metode yang sesuai dalam aspek rekomendasi pemenuhan ruang sebagai tempat melakukan permainan tradisional.

Analisa data merupakan langkah yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena analisis data berfungsi untuk mengambil kesimpulan dari sebuah penelitian. Analisa data dilakukan setelah data-data penelitian terkumpul secara lengkap kemudian data tersebut diolah dan dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan yang benar sehingga dapat menjawab persoalan yang sedang diteliti serta mampu dipertanggung jawabkan kebenarannya. Tujuan analisa dalam penelitian ini adalah untuk menyempitkan dan membatasi penemuan sehingga menjadi data yang tersusun lebih teratur. Adapun metode analisa yang digunakan adalah sebagai berikut ;

3.3.1 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 penelitian. Data dari penelitian kualitatif terdiri dari deskripsi yang rinci tentang situasi, interaksi, peristiwa, orang dan perilaku yang diamati. Menurut Moh. Nazir (1989) metode ini juga meneliti status sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Maksud "Pada masa sekarang" disini merupakan sebuah gambaran bahwa perspektif waktu yang dijangkau dalam penelitian adalah waktu sekarang atau sekurang-kurangnya jangka waktu yang masih terjangkau dalam ingatan responden.¹

¹ Nazir, M, 1989, "Metode Penelitian", (Jakarta : Ghalia Indonesia) hal 63

Untuk lebih jelasnya mengenai bentuk analisa data yang di peroleh dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.3

Tabel 3.3 Analisa Penyediaan Ruang Bermain Anak Dengan Jenis Permainan Tradisional di Dusun Krajan, Desa Kebonagun

No	Data	Analisa
1.	Karakteristik bermain anak <ul style="list-style-type: none"> • Jumlah anak usia 6-12 tahun • Jenis permainan tradisional yang dimainkan • Waktu bermain 	Analisa karakter bermain anak
2.	Karakter ruang bermain anak Ruang terbuka <ul style="list-style-type: none"> • Berdasarkan kegiatan • Berdasarkan bentuk • Berdasarkan tipologi Ruang bermain • Berdasarkan kepemilikan • Berdasarkan lokasi • Berdasarkan tipologi 	Analisa identifikasi karakter ruang bermain
3.	Penyediaan ruang bermain anak <ul style="list-style-type: none"> • Ruang bermain sesuai kriteria • Ruang bermain tidak sesuai kriteria 	Analisa ketersediaan ruang bermain

Sumber: Hasil Rumusan

3.3.2 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 dimana

interval digunakan untuk mengelompokkan hasil akumulasi skala Thurstone, yang terdiri dari dua kelas, yaitu sesuai dan kelas tidak sesuai.

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

- Pencocokan ruang terbuka eksisting di lokasi penelitian dengan variabel yang ditentukan dengan adanya pilihan ya (✓) atau tidak (X).
- Mengakumulasi kategori yang tergolong dalam variabel amatan (nilai).
- Dari jumlah akumulasi (nilai) tersebut kemudian nilai dipilah menurut interval kategori. Mana skor yang termasuk dalam kategori ruang terbuka yang sesuai untuk ruang bermain atau ruang terbuka yang tidak sesuai untuk ruang bermain anak dengan jenis permainan tradisional yang ada.

Berikut merupakan rumus pembagian interval kategori :

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

Contoh penerapan....

Analisa Identifikasi Ruang Bermain Anak

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

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 | | |

3.3.3 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 digunakan teknik *place-centered mapping*. Teknik *place-centered mapping* digunakan untuk mengetahui bagaimana anak memanfaatkan, menggunakan, dan mengakomodasi kegiatan bermain dalam situasi waktu dan tempat tertentu. Dengan pengertian bahwa teknik tersebut arah konsentrasinya pada satu tempat spesifik baik berdimensi kecil maupun besar, dalam penelitian ini adalah dilihat dari jenis permainan tradisional yang ada di lokasi studi. Dalam teknik ini langkah-langkah yang harus dilakukan adalah :

- Membuat sketsa tempat atau setting, meliputi seluruh unsur fisik yang diperkirakan mempengaruhi perilaku pengguna ruang tersebut. Peneliti dapat menggunakan peta dasar yang telah dibuat sebelumnya akan tetapi perlu diingat bahwa peneliti harus akrab dengan situasi tempat atau area yang akan diamati. Pada penelitian ini, membuat sketsa lokasi bermain dengan bentuk dan dimensi yang sesuai dengan jenis permainan tradisional yang dimainkan dan diamati berdasarkan kurun waktu yang sudah ditentukan (siang dan sore hari ditambah pagi hari);
- Kemudian dalam satu kurun waktu tertentu, peneliti mencatat berbagai jenis permainan yang dimainkan dilokasi studi dengan menentukan titik lokasi pada peta dasar yang telah disiapkan;
- Untuk mengetahui dimensi ruang yang digunakan sebagai tempat berlangsungnya kegiatan bermain maka pada kurun waktu tertentu (siang dan sore hari kecuali pada hari libur ditambah pagi hari) peneliti harus membuat sketsa lokasi sesuai dengan jenis permainan tradisional yang dimainkan.

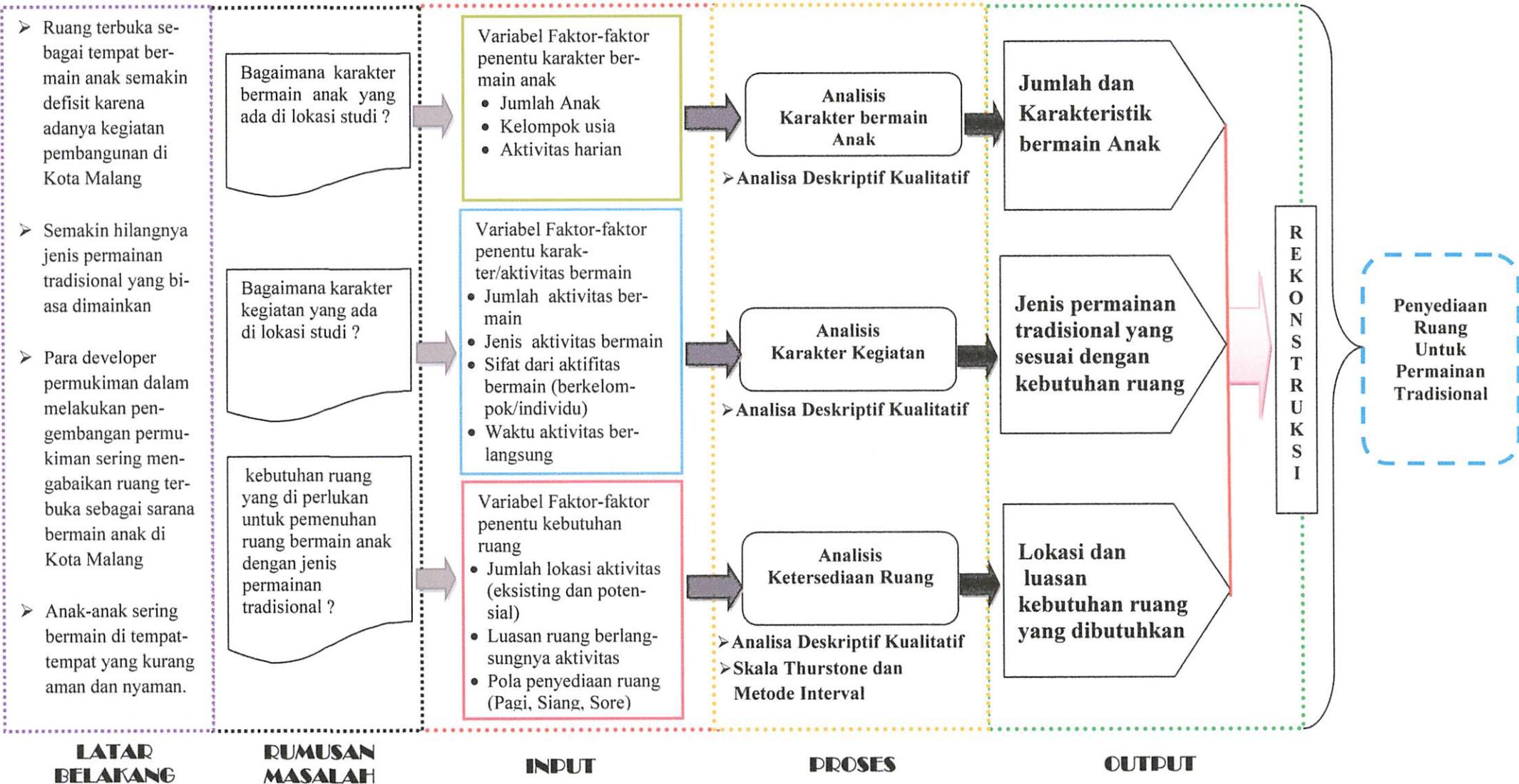
Tabel 3.4 Parameter Pengamatan Dengan Metode *Place Centered Mapping*

❖ Lokasi	A. Halaman B. Lapangan C. Jalan/Gang D. Samping Rel Kereta
❖ Waktu	- Hari Biasa (Siang & Sore hari) - Hari Libur (Pagi, Siang & Sore hari)
❖ Intensitas	- Jumlah kegiatan bermain - Durasi atau lamanya kegiatan bermain - Alur Kegiatan bermain

Sumber: Hasil Rumusan

Metode *Place Centered Mapping* digunakan untuk menganalisis besaran ruang yang digunakan oleh aktivitas bermain anak sesuai dengan jenis permainan tradisional yang dimainkan berdasarkan skala waktu (siang dan sore hari terkecuali pada hari libur ditambah pagi hari), sehingga dapat diketahui bagaimana pola aktivitas bermain anak dalam menggunakan ruang.

Diagram 3.1 Kerangka Pikir



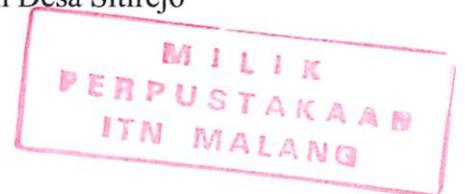
BAB IV GAMBARAN LOKASI PENELITIAN

Desa Kebonagung memiliki luas 372,1 Ha, secara administratif berada di Kabupaten Malang, desa ini berada diperbatasan antara Kabupaten Malang dengan Kota Malang. Desa ini mudah dikenali karena keberadaan pabrik gula kebonagung yang dibangun sejak jaman Kolonial Belanda, tepatnya tahun 1905 yang masih beroperasi hingga saat penelitian ini dilakukan (tahun 2012). Dapat dilihat pada peta 4.1 orientasi Desa Kebonagung.

Desa Kebonagung berjarak 6 Km arah Selatan dari pusat Kota Malang dan kurang dari 1 Km dari terminal Gadang yang merupakan terminal antar kota yang berada pada pintu masuk Kota Malang sebelah Selatan, dengan jarak relatif dekat dengan pusat kota dan juga dekat dengan terminal antar kota, sehingga secara fungsional desa ini berada di kawasan pinggiran kota. Adapun batas administrasi dari Desa Kebonagung adalah sebagai berikut :

- Utara : Kelurahan Kebonsari (Kota Malang) dan Desa Sitirejo
- Selatan : Desa Genengan
- Barat : Desa Mendalanwangi
- Timur : Desa Kendalpayak

Desa Kebonagung merupakan daerah yang dapat dikatakan berkarakter transisi desa–kota, karenanya di dalam desa ini memiliki dua karakter kawasan, yakni kawasan yang berkarakter pedesaan dan kawasan yang berkarakter perkotaan. Kedua kawasan tersebut memiliki batas yang jelas berupa batas administrasi yang berupa batas dusun. Kawasan yang berkarakter pedesaan berada di Dusun Sememek, Dusun Karangsono, Dusun Sonotengah, dan Dusun Sonosari, sedangkan kawasan yang memiliki karakter perkotaan berada di Dusun Krajan. Sebagaimana ciri-ciri fisik perkotaan maka di Dusun Krajan Kawasan terbangunnya memiliki proporsi lebih besar dari kawasan tidak terbangun dengan



tingkat kepadatan penduduk dan bangunan yang tinggi, kondisi sebaliknya terdapat pada dusun – dusun lainnya yang berkarakter pedesaan.

Untuk ruang lingkup lokasi penelitian hanya dilakukan pada Dusun Krajan dimana karakteristik dari dusun ini berkarakter perkotaan. Dusun Krajan memiliki luas 131 Ha dan terdiri dari 7 (tujuh) RW yaitu terbagi atas RW I dengan 4 RT, RW II dengan 7 RT, RW III dengan 9 RT, RW IV dengan 5 RT, RW V dengan 5 RT, RW VI dengan 6 RT, dan RW XVI dengan 4 RT. Untuk memudahkan dalam menyajikan data, analisa dan penarikan kesimpulan maka dijelaskan dengan zona I Untuk RW I, zona II untuk RW II, zona III untuk RW III, zona IV untuk RW IV, zona V untuk RW V, zona VI untuk RW VI, dan zona VII untuk RW XVI. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.2 lokasi penelitian. Secara administrasi, lokasi penelitian berbatasan dengan :

Utara : Kelurahan Kebonsari (Kota Malang) dan Desa Sitirejo

Selatan : RW XIII Dusun Karangsono

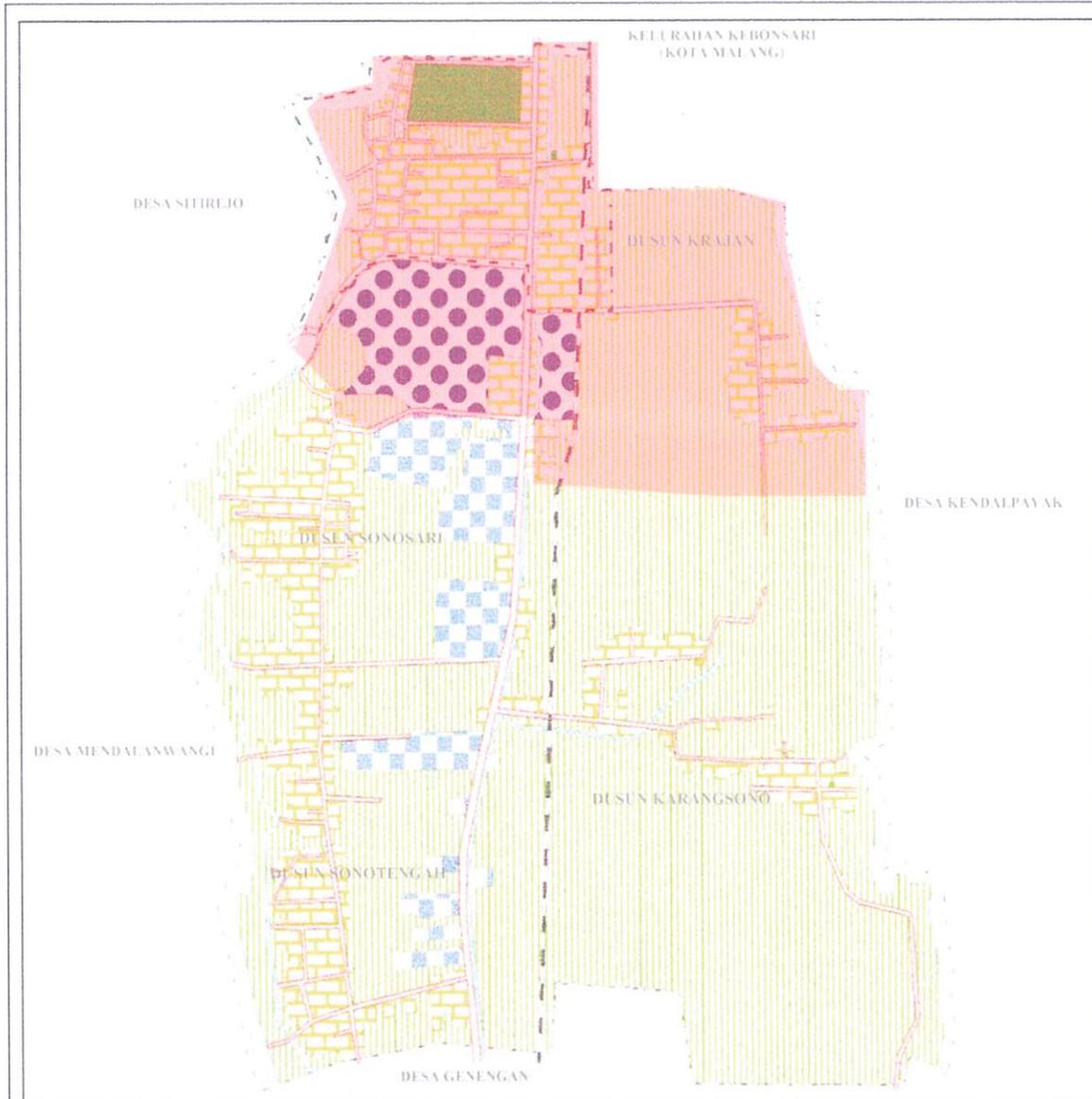
Barat : RW VII dan RW VIII Dusun Sonosari

Timur : Desa Kendalpayak

Lokasi penelitian zona I memiliki luas 13 Ha yang secara topografi terletak di kelerengan 0-3 %, memiliki luas kawasan terbangun seluas 7,4 Ha dan luas kawasan tak terbangun seluas 5,6 Ha. Kawasan terbangun ini didominasi oleh kawasan perumahan pabrik gula dan untuk kawasan tak terbangun didominasi oleh jalan/gang, tegalan, pekarangan dan lapangan.

Lokasi penelitian zona II memiliki luas 20 Ha yang secara topografi terletak di kelerengan 0-3 %, memiliki luas kawasan terbangun seluas 14 Ha dan luas kawasan tak terbangun seluas 6 Ha. Kawasan terbangun ini didominasi oleh kawasan permukiman (perkampungan), makam dan untuk kawasan tak terbangun didominasi oleh jalan/gang, tegalan dan pekarangan rumah.

Lokasi penelitian zona III memiliki luas 18 Ha yang secara topografi terletak di kelerengan 0-3 % memiliki luas kawasan terbangun seluas 14,6 Ha dan luas kawasan tak terbangun seluas 3,4 Ha. Kawasan terbangun ini didominasi oleh kawasan permukiman (perkampungan) dan untuk kawasan tak terbangun didominasi oleh jalan/gang dan tegalan.



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG

NOMOR PETA : 4.1

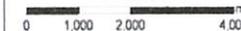
JUJUDUL PETA :
 DESA KEBONAGUNG

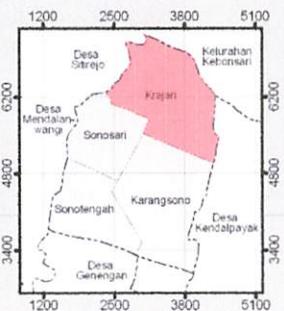
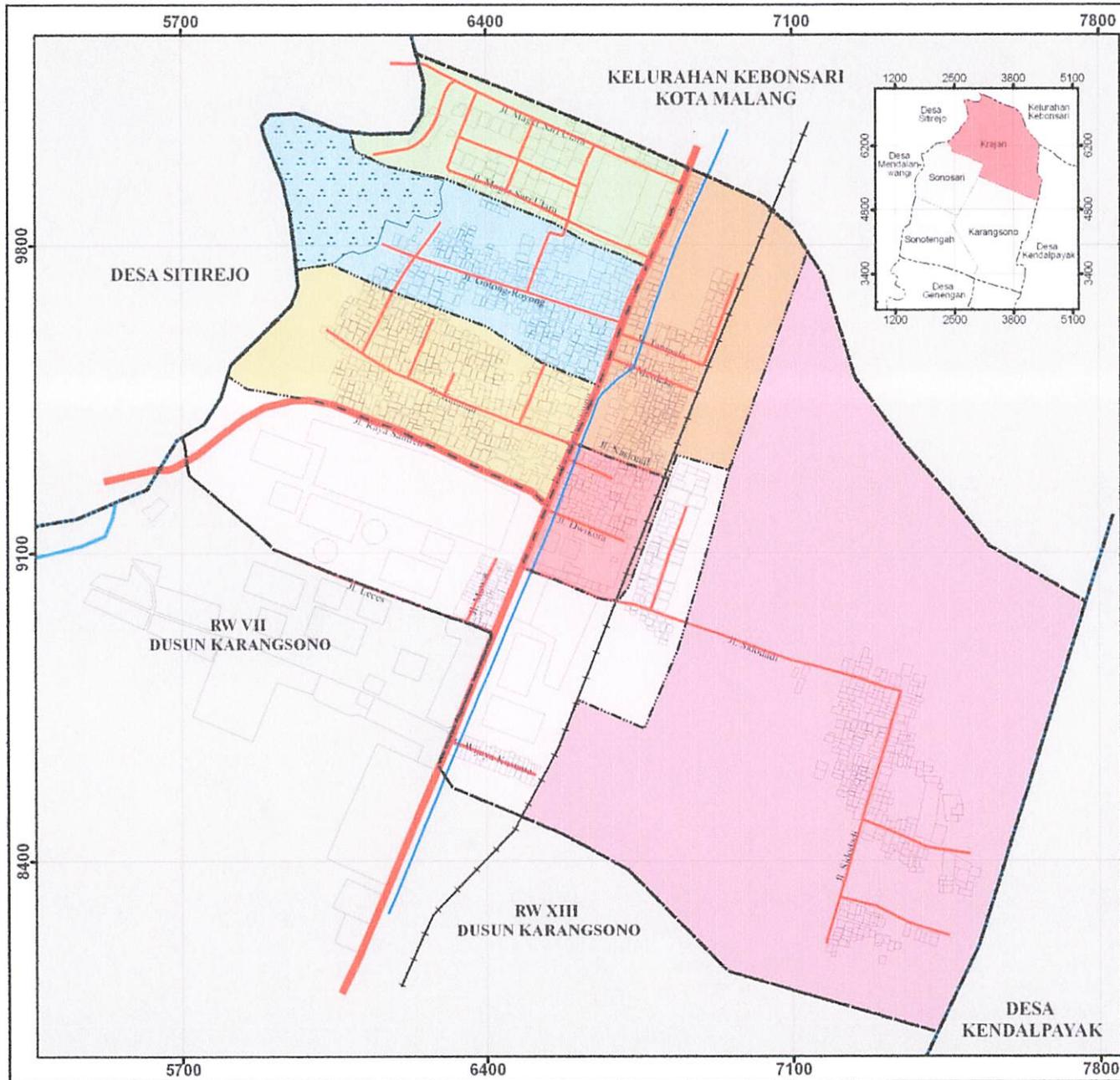
LEGENDA :

-  Batas Desa
-  Batas Dusun
-  Jaringan Jalan
-  Rel Kereta
-  Sungai
-  Pabrik Gula
-  Industri
-  Peremukiman
-  Sawah/Tegalan
-  Lapangan Sepak Bola
-  Lokasi Studi



1 : 20.000





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG

NOMOR PETA : 4.2

JUDUL PETA : LOKASI PENELITIAN

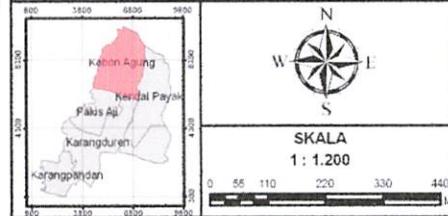
LEGENDA :

- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

Administrasi RW

- I
- II
- III
- IV
- V
- VI
- XVI

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012



Lokasi penelitian zona IV memiliki luas 16 Ha yang secara topografi terletak di kelerengan 0-3 % memiliki luas kawasan terbangun seluas 9,8 Ha dan luas kawasan tak terbangun seluas 6,2 Ha. Kawasan terbangun ini didominasi oleh kawasan permukiman (perkampungan), perumahan dinas pabrik gula, pasar, area rel kereta dan untuk kawasan tak terbangun didominasi oleh jalan/gang, dan tegalan.

Lokasi penelitian zona V memiliki luas 5 Ha yang secara topografi terletak di kelerengan 0-3 % memiliki luas kawasan terbangun seluas 4,5 Ha dan luas kawasan tak terbangun seluas 0,5 Ha. Kawasan terbangun ini didominasi oleh kawasan permukiman (perkampungan), perumahan dinas pabrik gula, kawasan area rel kereta dan untuk kawasan tak terbangun didominasi oleh jalan/gang.

Lokasi penelitian zona VI memiliki luas 86 Ha yang secara topografi terletak di kelerengan 0-3 % memiliki luas kawasan terbangun seluas 26 Ha dan luas kawasan tak terbangun seluas 60 Ha. Kawasan terbangun ini didominasi oleh kawasan permukiman (perkampungan) dan untuk kawasan tak terbangun didominasi oleh jalan/gang, pekarangan rumah, dan tegalan.

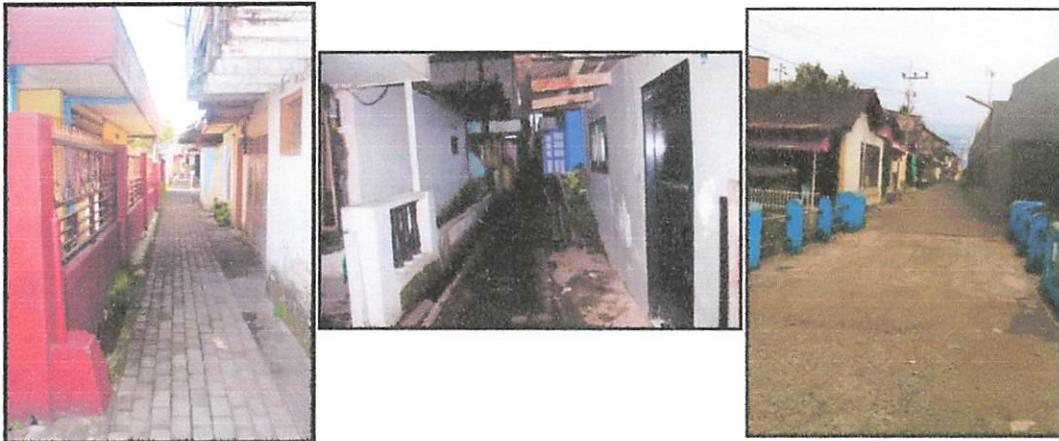
Lokasi penelitian zona VII memiliki luas 26 Ha yang secara topografi terletak di kelerengan 0-3 % memiliki luas kawasan terbangun seluas 18,2 Ha dan luas kawasan tak terbangun seluas 7,8 Ha. Kawasan terbangun ini didominasi oleh kawasan permukiman (perkampungan), kawasan pabrik gula, kawasan area rel kereta dan untuk kawasan tak terbangun didominasi oleh jalan/gang, tegalan dan lapangan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.1, gambar 4.2 dan peta 4.3

Gambar 4.1 Lokasi Penelitian



Sumber : Google Earth, tanggal pencitraan 3 Juli 2010, ketinggian 526 m

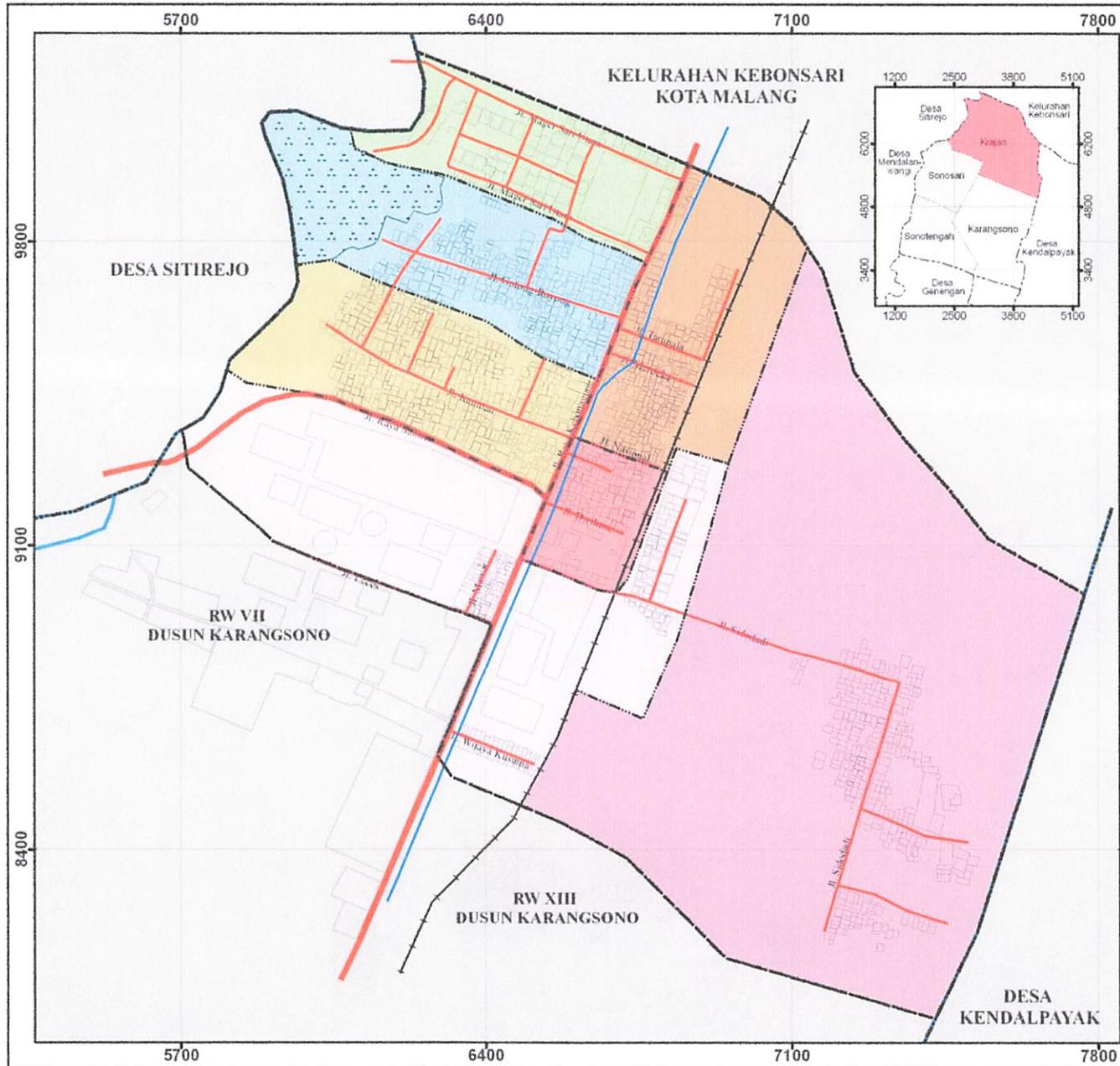
Gambar 4.2 Kondisi Permukiman Padat



Sumber : Hasil Observasi, 9 Januari 2012

4.1 Karakter 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 khususnya permainan tradisional. Jumlah anak-anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) pada lokasi penelitian sebanyak 551 jiwa, dimana jumlah anak RW I sebanyak 54 jiwa, jumlah anak RW II sebanyak 73 jiwa, jumlah anak RW III sebanyak 74 jiwa, jumlah anak RW IV sebanyak 86 jiwa, jumlah anak RW V sebanyak 42 jiwa, jumlah anak RW VI sebanyak 171 jiwa, dan jumlah anak RW XVI sebanyak 51 jiwa. Untuk lebih jelasnya, jumlah anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) dapat dilihat pada tabel 4.1 dan peta 4.4




**JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2012**

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4.3

JUDUL PETA :
LOKASI PENELITIAN BERDASARKAN ZONA

LEGENDA :

- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

Administrasi Zona

- I
- II
- III
- IV
- V
- VI
- VII

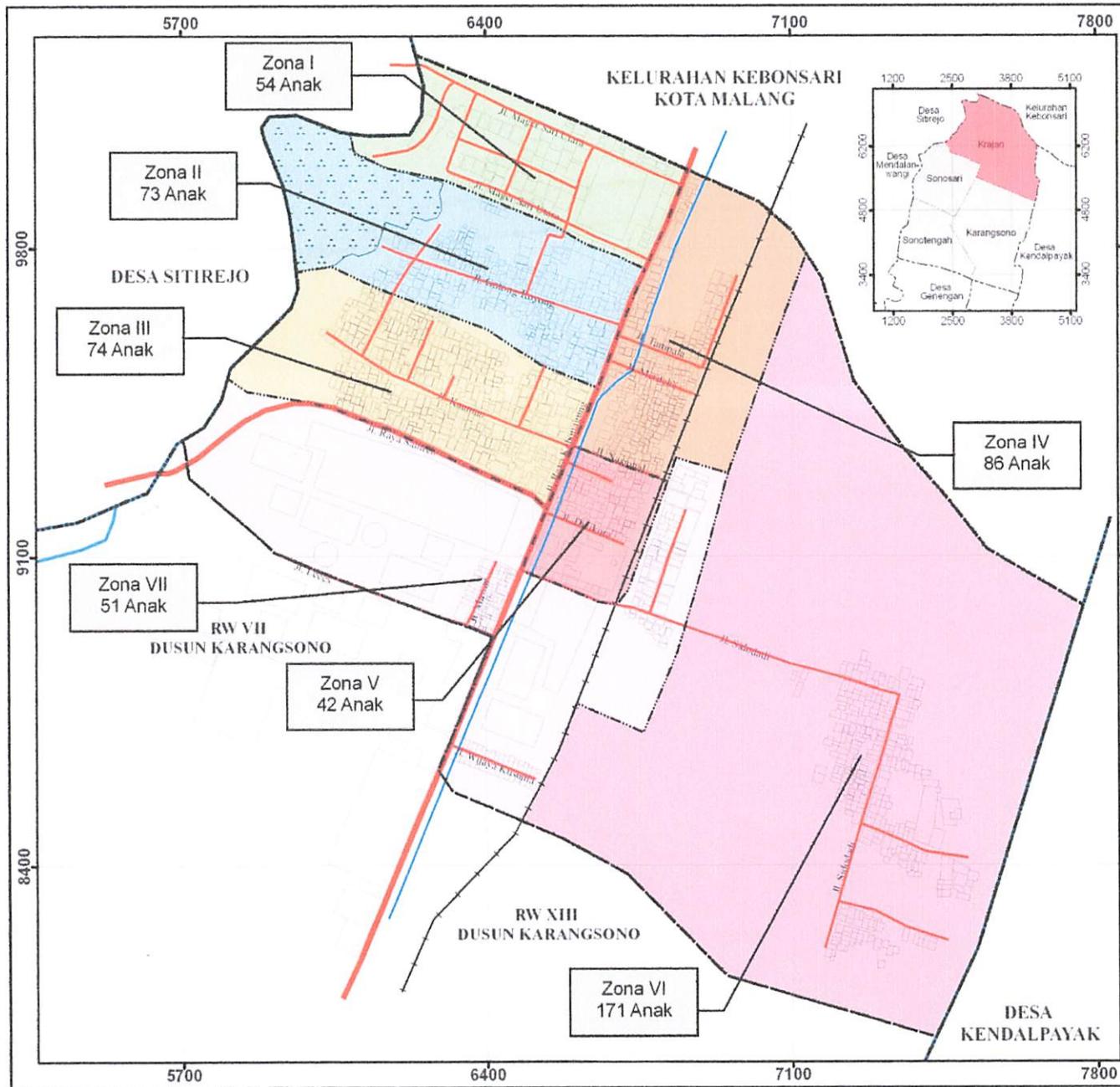
SUMBER :
- KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
- HASIL OBSERVASI, 2012





**SKALA
1 : 1.200**





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4 . 4

JUDUL PETA :
ANAK USIA 6 - 12 TAHUN

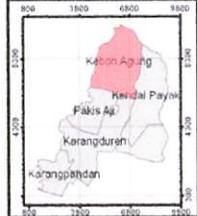
LEGENDA :

- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

Administrasi Zona

- I
- II
- III
- IV
- V
- VI
- VII

SUMBER :
- KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
- HASIL OBSERVASI, 2012



**SKALA
1 : 1.200**



Tabel 4.1 Jumlah Anak Tahun 2012 Dusun Krajan

Zona I		Zona II		Zona III		Zona IV		Zona V		Zona VI		Zona VII	
RT	Jumlah	RT	Jumlah	RT	Jumlah	RT	Jumlah	RT	Jumlah	RT	Jumlah	RT	Jumlah
1	8	5	11	12	9	21	7	26	7	34a	19	31a	18
2	13	6	9	13	7	22	14	27	8	34b	43	31b	13
3	11	7	10	14	6	23	28	28	5	35	35	32	13
4	22	8	8	15	6	24	13	29	8	36	37	33	7
		9	13	16	8	25	24	30	14	37	23		
		10	12	17	10					71	14		
		11	10	18	11								
				19	6								
				20	11								
Σ	54	Σ	73	Σ	74	Σ	86	Σ	42	Σ	171	Σ	51

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 tradisional sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Kegiatan bermain yang dimainkan di Dusun Krajan tergolong jenis permainan aktif. Bermain aktif adalah bentuk permainan yang sumber kegembiraannya berasal dari apa yang dilakukan oleh anak itu sendiri. Kegiatan bermain yang dimainkan berupa permainan modern dan permainan tradisional, namun yang diteliti adalah dari jenis permainan tradisionalnya. Permainan tradisional yang dimainkan pada lokasi penelitian antara lain bermain *Gobak sodor*, layang-layang, *petak umpet*, *bentengan* dan *nekeran*. Untuk kegiatan ini anak-anak bermain di luar ruang (*outdoor play*).

Gambar 4.3 Anak dan Aktivitas Bermainnya



Anak-Anak Bermain *Petak Umpet*
Di Gang Depan Rumah



Anak-Anak Bermain *Nekeran*
Di Pekarangan Rumah

Sumber : Hasil Observasi 9 Januari 2012



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

4.1.1 Jenis Permainan

Jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak pada lokasi penelitian tergolong jenis permainan aktif yang dalam hal ini bersifat tradisional. Berdasarkan hasil wawancara, seluruh responden sebanyak 20 anak memainkan jenis permainan tradisional yang terdiri dari bermain petak umpet, *gobak sodor*, bentengan, layang-layang, dan nekeran. Para responden memainkan permainan tersebut secara berkelompok, bersama dengan teman-teman sebayanya. Pada lokasi penelitian, jenis permainan tradisional yang dimainkan dijabarkan sebagai berikut :

A. *Petak Umpet*

Gambar 4.4 Bermain *Petak Umpet*



Sumber : Hasil Observasi 9 Januari 2012

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.

B. Gobak Sodor

Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Cara melakukan permainan ini yaitu dengan membuat garis-garis penjagaan dengan kapur seperti lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap, *Gobak sodor* terdiri dari dua tim, satu tim terdiri dari tiga orang. Aturan mainnya adalah mencegat lawan agar tidak bisa lolos ke baris terakhir secara bolak-balik. Untuk menentukan siapa yang juara adalah seluruh anggota tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Anggota tim yang mendapat giliran “jaga” akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat menarik, menyenangkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan. Kalau kita sudah lepas dari garis batas terakhir kita menjadi bebas merdeka, inilah yang di tuju.

C. Layang-Layang

Merupakan lembaran bahan tipis berkerangka yang diterbangkan ke udara dan terhubung dengan tali atau benang ke daratan atau pengendali. Layang-layang memanfaatkan kekuatan hembusan angin sebagai alat pengangkatnya. *Layangan* 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.

D. *Bentengan* (Berlari-Larian)

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.

E. *Nekeran* (Kelereng)

Gambar 4.5 Bermain *Nekeran* (Kelereng)



Di Pasar



Di Pekarangan Rumah



Di Gang Sempit

Sumber : Hasil Observasi 10 April 2012

Ada beberapa jenis permainan dalam permainan “*kelereng*” ini. salah satunya, kelereng disusun dalam segitiga dan dibentuk sedemikian sehingga semua kelereng bisa tersusun membentuk segitiga. ada juga permainan *kelereng* yang berbentuk satu kelereng yang perlu dibidik dan jika itu kena, *kelereng* lain bisa dapat. untuk ini ada jarak batasannya sejauh mana kelereng utamanya bisa dibidik. jika anda cukup ‘jago’, maka anda akan mencoba pertaruhan membidik *kelereng* ini supaya mendapat semua kelereng taruhan.

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. 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 pada lokasi studi merupakan kawasan permukiman yang berkembang di sekitar pabrik gula Kebonagung dan berbatasan langsung dengan Kota Malang. Kawasan ini terbentuk akibat meningkatnya aktivitas pembangunan sehingga menjadikan wilayah yang seharusnya hanya terdiri dari rumah-rumah pekerja pabrik beralih menjadi kawasan permukiman. Intensitas bangunan yang lebih besar dibandingkan luas lahan yang tersedia berdampak pada minimnya ketersediaan ruang terbuka sebagai ruang publik yang dapat digunakan sebagai ruang bermain anak.

Ruang terbuka merupakan 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. Klasifikasi ruang terbuka terbagi berdasarkan kegiatan, bentuk, jenis dan pola

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 di dalamnya tidak mengandung unsur kegiatan manusia.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bentuk ruang terbuka berdasarkan kegiatan yang terdapat di lokasi penelitian adalah sebagai berikut.

Ruang terbuka aktif pada zona I adalah lapangan, sebanyak 2 buah di RT 3 dan RT 1 dengan luas lapangan 0,8 Ha dan 256,5 m². Untuk ruang terbuka berdasarkan kegiatan pasif pada zona I adalah area sepanjang bantaran sungai wilayah RW I dengan luas 0,6 Ha. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.6 dan peta 4.5.

Gambar 4.6 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona I



Lapangan



Area Sekitar Sungai

Sumber : Hasil Observasi 9 Januari 2012

Pada zona II tidak terdapat ruang terbuka berdasarkan kegiatan aktif maupun kegiatan pasif. Untuk zona III terdapat ruang terbuka berdasarkan kegiatan aktif

yaitu lapangan balai RW yang terletak di RT 12 dengan luas 165 m² dan tidak terdapat ruang terbuka berdasarkan kegiatan pasif, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.7 dan peta 4.6.

Gambar 4.7 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona III

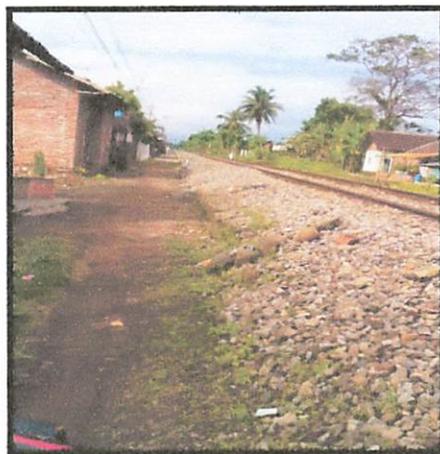


Lapangan balai RW

Sumber : Hasil Observasi 9 Januari 2012

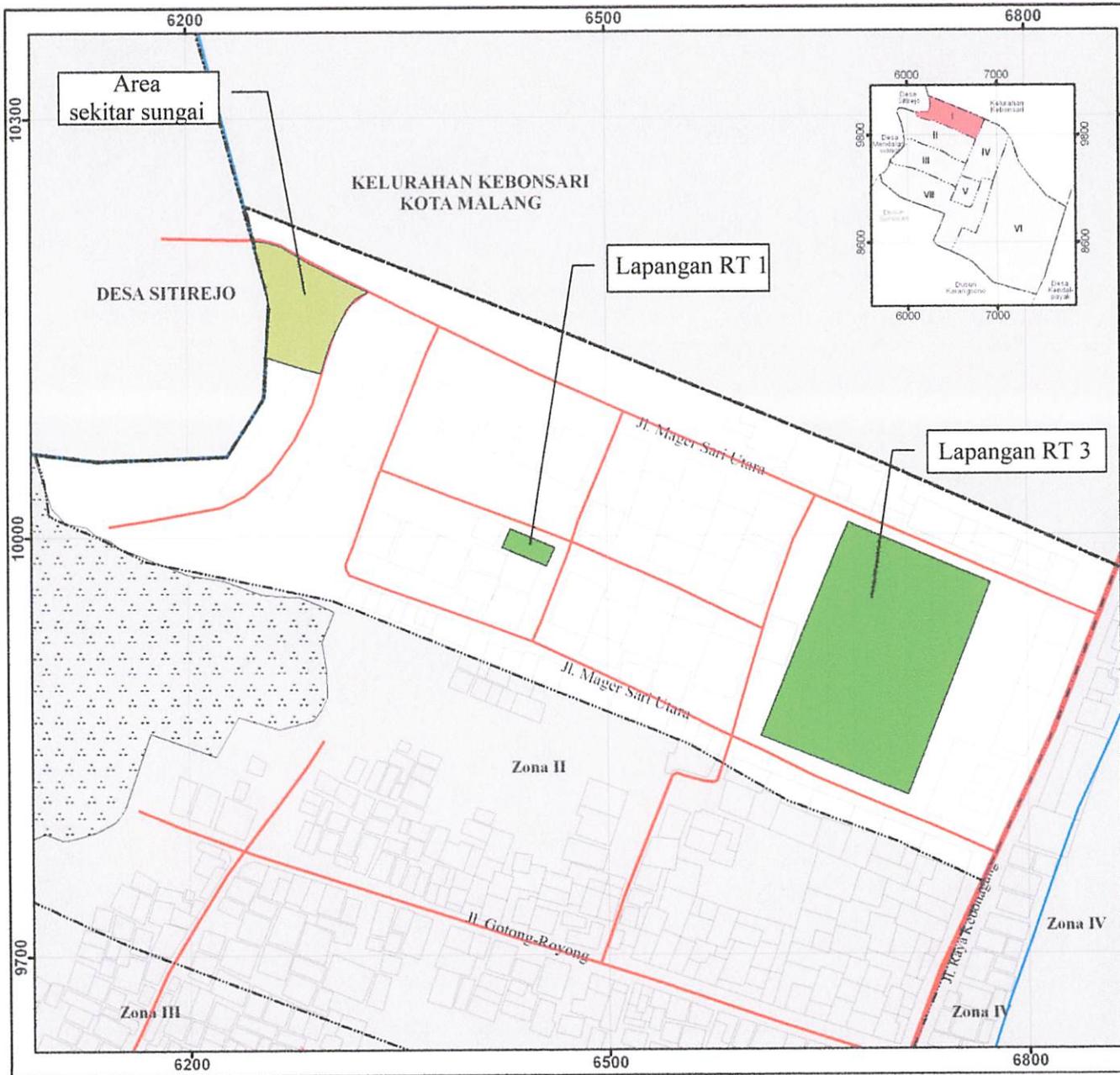
Untuk Zona IV tidak memiliki ruang terbuka berdasarkan kegiatan aktif tetapi memiliki ruang terbuka berdasarkan kegiatan pasif yaitu area sekitar rel kereta api sepanjang RW IV. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.8 dan peta 4.7.

Gambar 4.8 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona IV



Area Sekitar Rel Kereta Api

Sumber : Hasil Observasi 9 Januari 2012



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG

NOMOR PETA : 4.5

JUDUL PETA :
 RUANG TERBUKA BERDASARKAN KEGIATAN
 ZONA I

LEGENDA :

- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

KETERANGAN

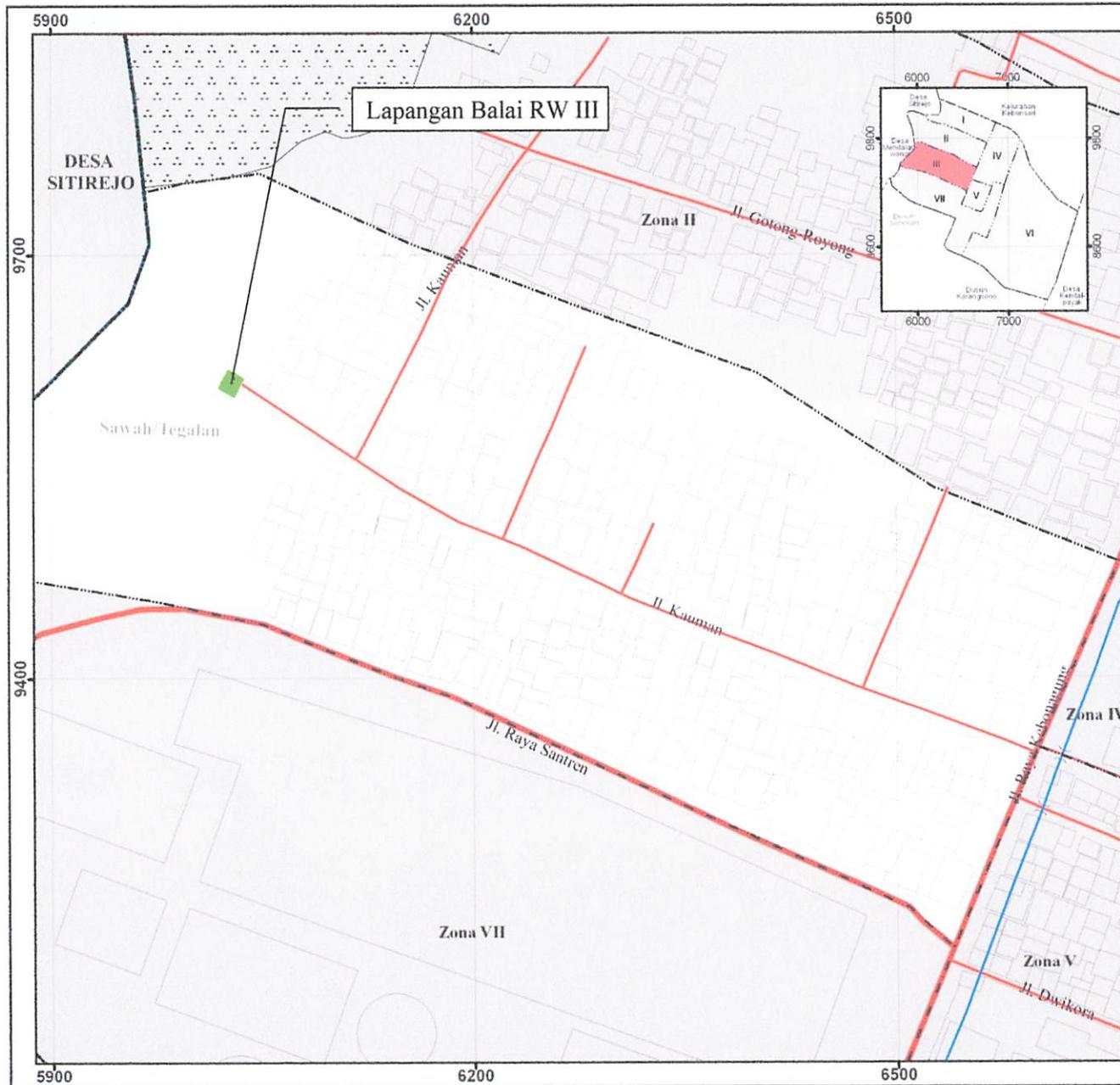
- Ruang Terbuka Kegiatan Aktif
- Ruang Terbuka Kegiatan Pasif

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012



SKALA
 1 : 3.500





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG

NOMOR PETA : 4.6

JUDUL PETA :
 RUANG TERBUKA BERDASARKAN KEGIATAN
 ZONA III

LEGENDA :

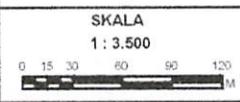
- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

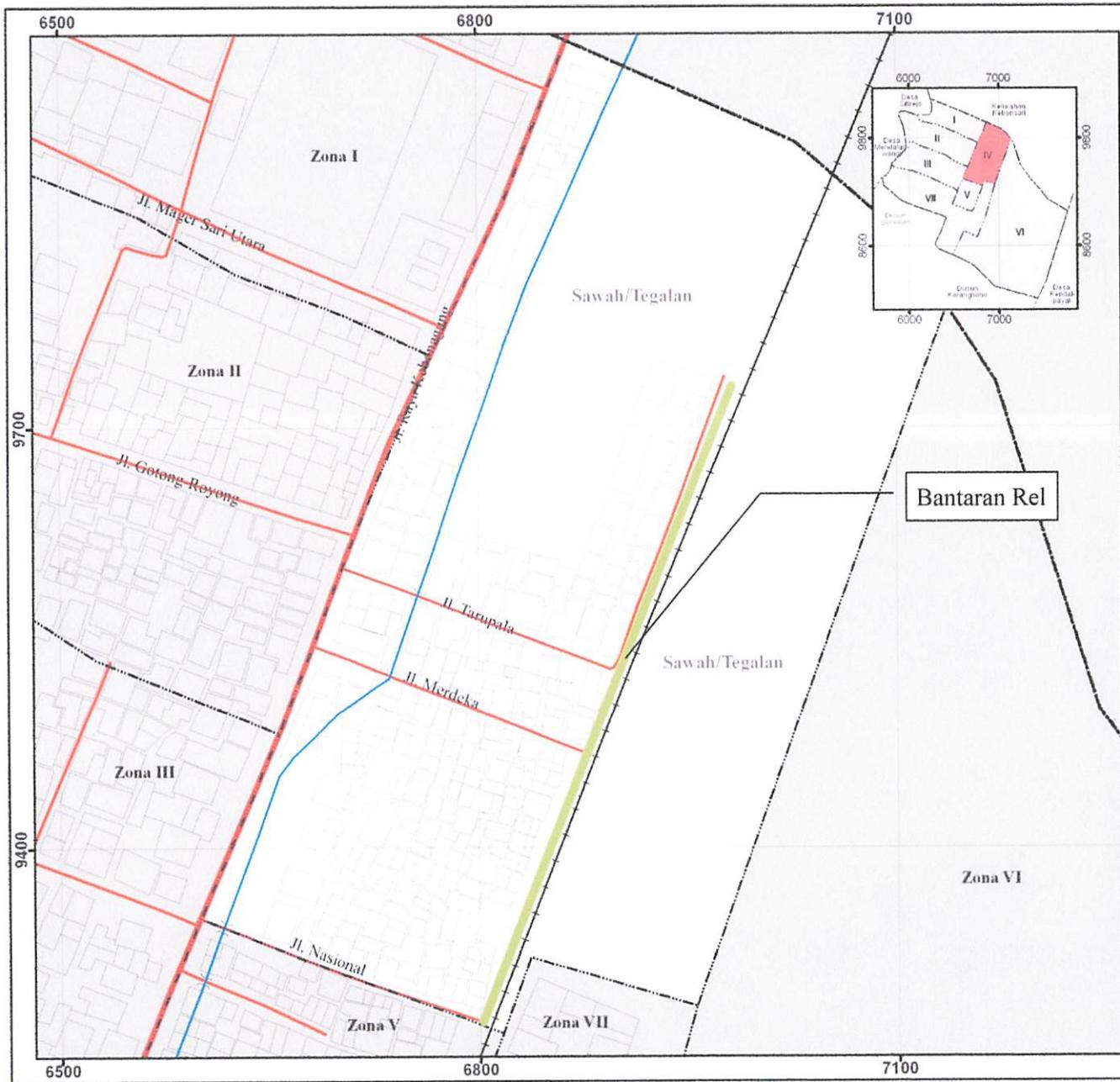
KETERANGAN

- Ruang Terbuka Kegiatan Aktif

SUMBER :

- KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
- HASIL OBSERVASI, 2012





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

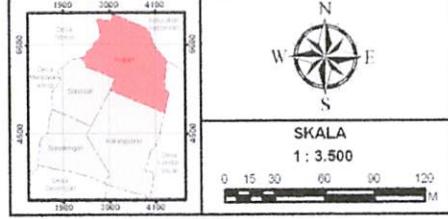
IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG

NOMOR PETA : 4 . 7

JUDUL PETA :
 RUANG TERBUKA BERDASARKAN KEGIATAN
 ZONA IV

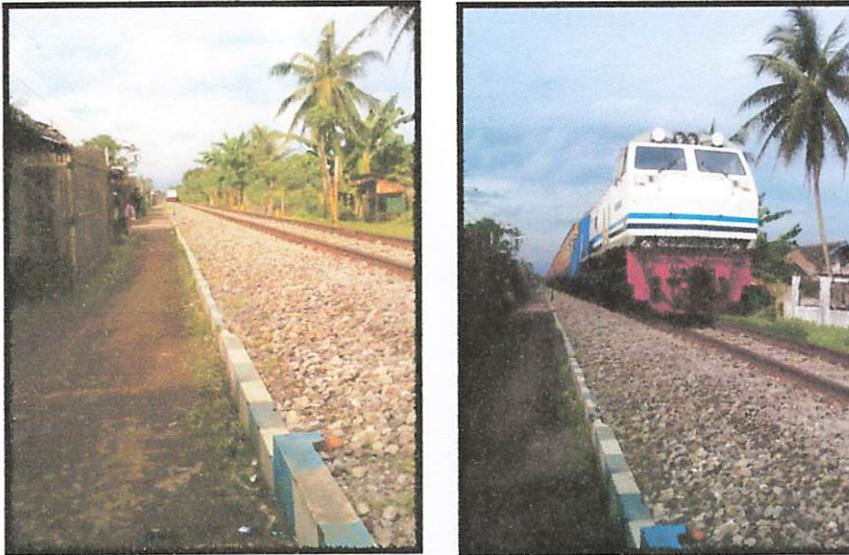
- LEGENDA :**
- Batas Desa
 - Batas Dusun
 - Batas RW
 - Jalan Besar
 - Jalan Lingkungan
 - Irigasi
 - Sungai
 - Rel Kereta Api
 - Jembatan
 - Makam
 - Persil / Bangunan
- KETERANGAN**
- █ Ruang Terbuka Kegiatan Pasif

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012



Untuk zona V tidak memiliki ruang terbuka berdasarkan kegiatan aktif tetapi memiliki ruang terbuka berdasarkan kegiatan pasif yaitu area sekitar rel kereta api sepanjang RW V. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.9 dan peta 4.8.

Gambar 4.9 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona V

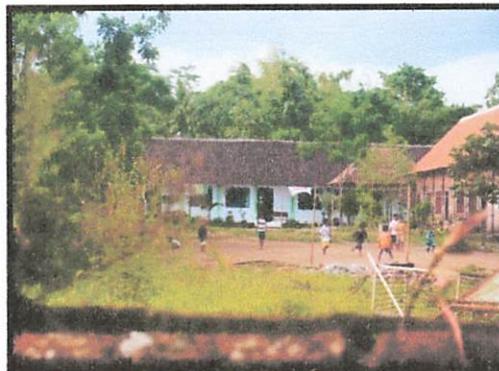


Area Sekitar Rel Kereta Api

Sumber : Hasil Observasi 9 Januari 2012

Untuk zona VI terdapat ruang terbuka berdasarkan kegiatan aktif yaitu lapangan yang terletak di RT 36 dengan luas 900 m², serta tidak terdapat ruang terbuka berdasarkan kegiatan pasif.. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.10 dan peta 4.9.

Gambar 4.10 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona VI



Lapangan

Sumber : Hasil Observasi 16 April 2012

Untuk zona VII terdapat ruang terbuka berdasarkan kegiatan aktif yaitu lapangan yang terletak di RT 32 dengan luas 125 m² serta terdapat ruang terbuka berdasarkan kegiatan pasif yaitu area sekitar rel kereta api yang terletak di sepanjang RW XVI . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.11 dan peta 4.10

Gambar 4.11 Ruang Terbuka Berdasarkan Kegiatan Zona VII



Sumber : Hasil Observasi 16 April 2012

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 cluster. Ruang terbuka memanjang hanya mempunyai batas-batas pada sisi-sisinya, misalkan jalan dan sungai. Sedangkan Ruang terbuka bentuk cluster 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 gambar 4.12 dan peta 4.11. Pada semua zona di lokasi penelitian, ruang terbuka berdasarkan bentuk memanjang berupa jalan/gang, dimana jalan/gang tersebar di seluruh wilayah zona penelitian. Untuk ruang terbuka berbentuk cluster pada lokasi penelitian berupa lapangan hanya terdapat di zona I dengan 2 lapangan, zona III dengan 1 lapangan, zona VI dengan 1 lapangan dan zona VII memiliki 1



**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

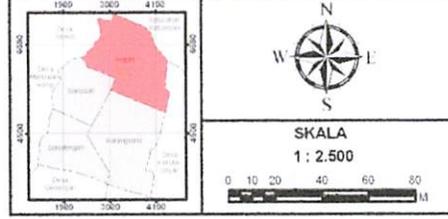
NOMOR PETA : 4 . 8

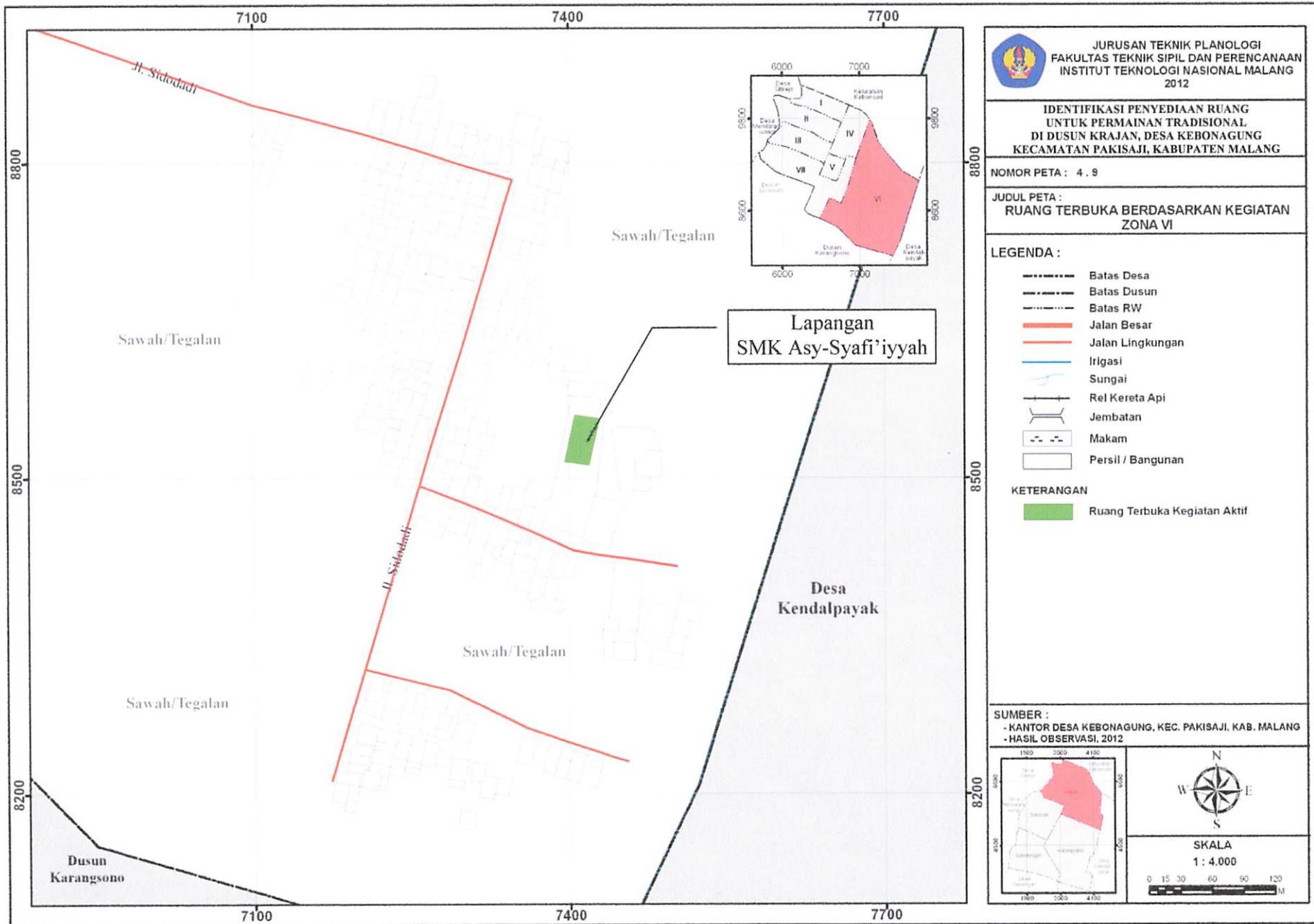
JUDUL PETA :
**RUANG TERBUKA BERDASARKAN KEGIATAN
 ZONA V**

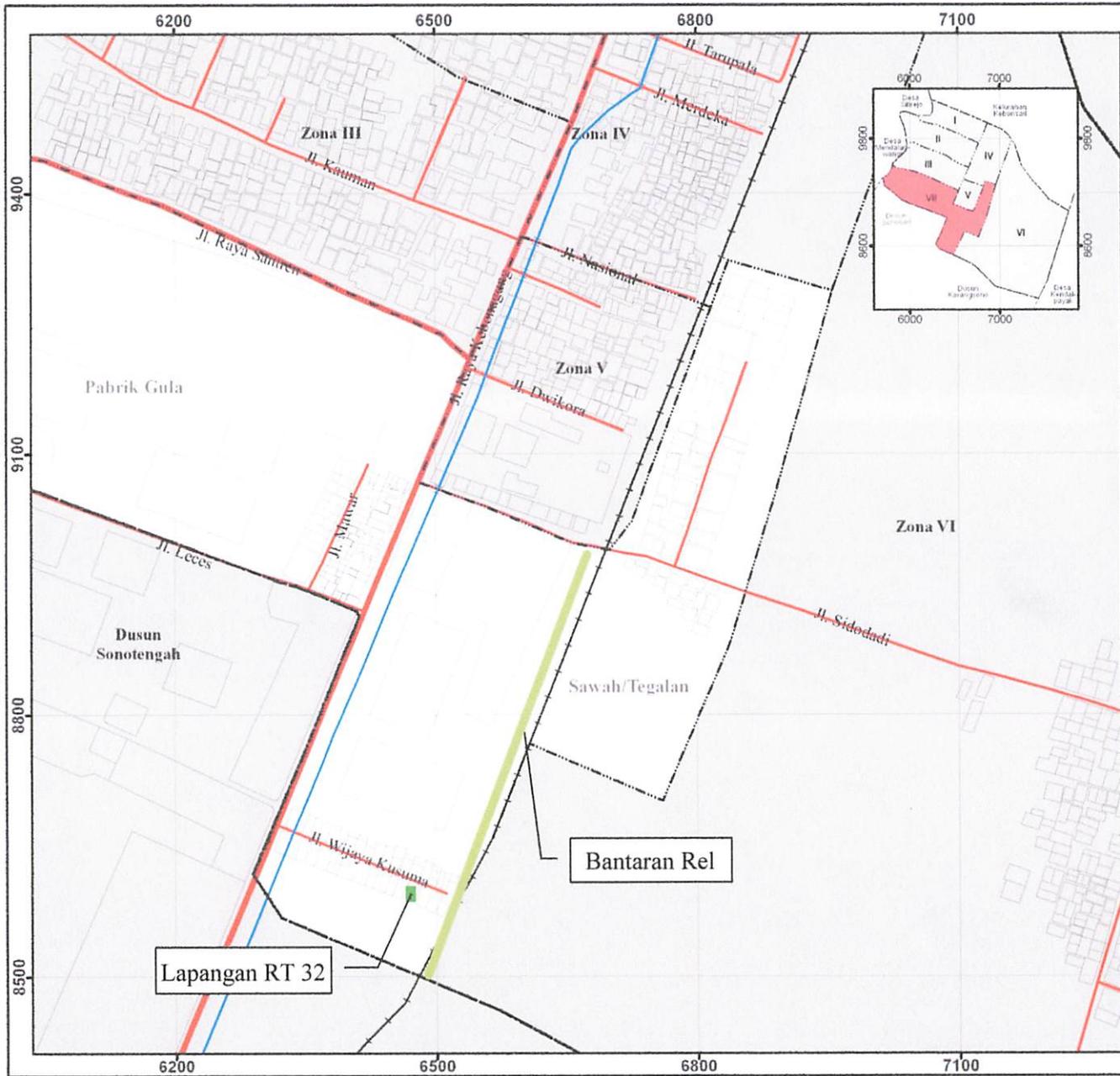
- LEGENDA :**
- Batas Desa
 - - - Batas Dusun
 - - - Batas RW
 - Jalan Besar
 - Jalan Lingkungan
 - Irigasi
 - Sungai
 - Rel Kereta Api
 - Jembatan
 - Makam
 - Persil / Bangunan

KETERANGAN
 Ruang Terbuka Kegiatan Pasif

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012







JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4 . 10

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

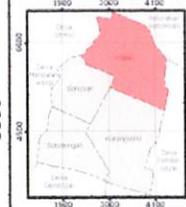
LEGENDA :

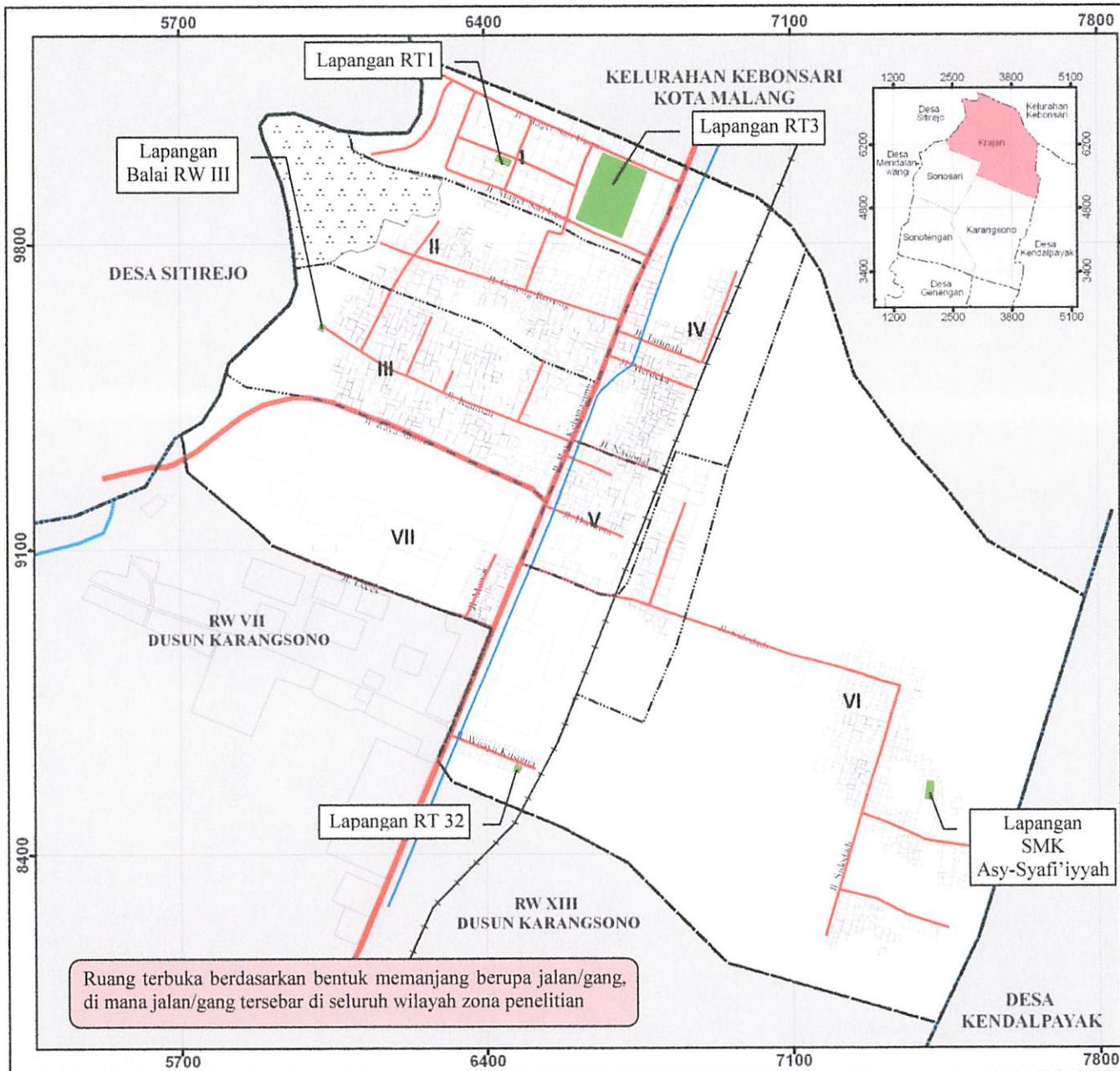
- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

KETERANGAN

- Ruang Terbuka Kegiatan Aktif
- Ruang Terbuka Kegiatan Pasif

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012





Ruang terbuka berdasarkan bentuk memanjang berupa jalan/gang, di mana jalan/gang tersebar di seluruh wilayah zona penelitian

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

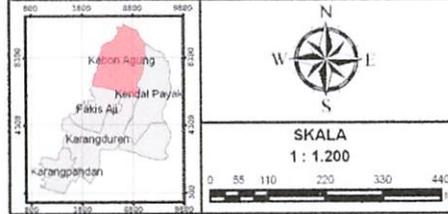
NOMOR PETA : 4 . 11

JUDUL PETA :
RUANG TERBUKA BERDASARKAN BENTUK

- LEGENDA :**
- Batas Desa
 - Batas Dusun
 - Batas RW
 - Jalan Besar
 - Jalan Lingkungan
 - Irigasi
 - Sungai
 - Rel Kereta Api
 - Jembatan
 - Makam
 - Persil / Bangunan

- KETERANGAN**
- Ruang Terbuka Bentuk Memanjang
 - Ruang Terbuka Bentuk Cluster

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012



lapangan, sedangkan pada zona II, zona IV dan zona V tidak terdapat ruang terbuka berbentuk cluster.

Gambar 4.12 Ruang Terbuka Berdasarkan Bentuk



Sumber : Hasil Observasi 16 April 2012

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 gambar 4.13 dan peta 4.12. Ruang terbuka berdasarkan tipologi yang terdapat pada lokasi penelitian hanya ada satu tipe yaitu tanah kosong. Tanah kosong hanya terdapat pada zona IV sebanyak 1 buah yang berada di RT 24 dengan luas 50 m^2 , pada zona VI sebanyak 1 buah yang berada pada RT 36 dengan luas 40 m^2 dan pada zona VII sebanyak 1 buah yang berada pada RT 31b dengan luas 486 m^2 .

Gambar 4.12 Ruang Terbuka Berdasarkan Tipologi



Sumber : Hasil Observasi 16 April 2012

4.2.4 Ruang Terbuka Berdasarkan Jenis

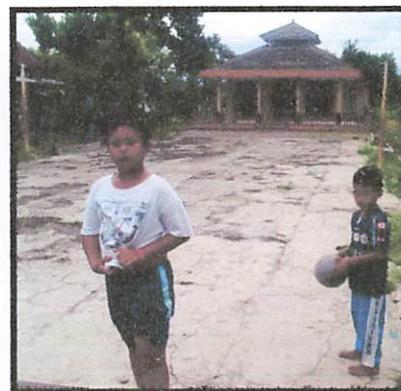
Ruang terbuka berdasarkan jenis terbagi menjadi ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau. Ruang terbuka adalah area memanjang/jalur dan/atau mengelompok, yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh secara alamiah maupun yang sengaja ditanam. RTH alami berupa 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, plasa olahraga, tempat bermain dan rekreasi, pembatas, serta koridor.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bentuk ruang terbuka berdasarkan jenis yang terdapat di lokasi penelitian. Ruang terbuka hijau pada lokasi penelitian hanya ruang terbuka hijau (RTH) non alami yaitu terdapat pada semua zona berupa tegalan, jalur hijau jalan dan khusus zona II memiliki ruang terbuka hijau (RTH) alami berupa makam yang terdapat di RT 5, sedangkan ruang terbuka non hijau (RTNH) berupa lapangan olahraga ada di Zona I RT 1 dan di zona III RT 12. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.14 dan peta 4.13.

Gambar 4.14 Ruang Terbuka Berdasarkan Jenis

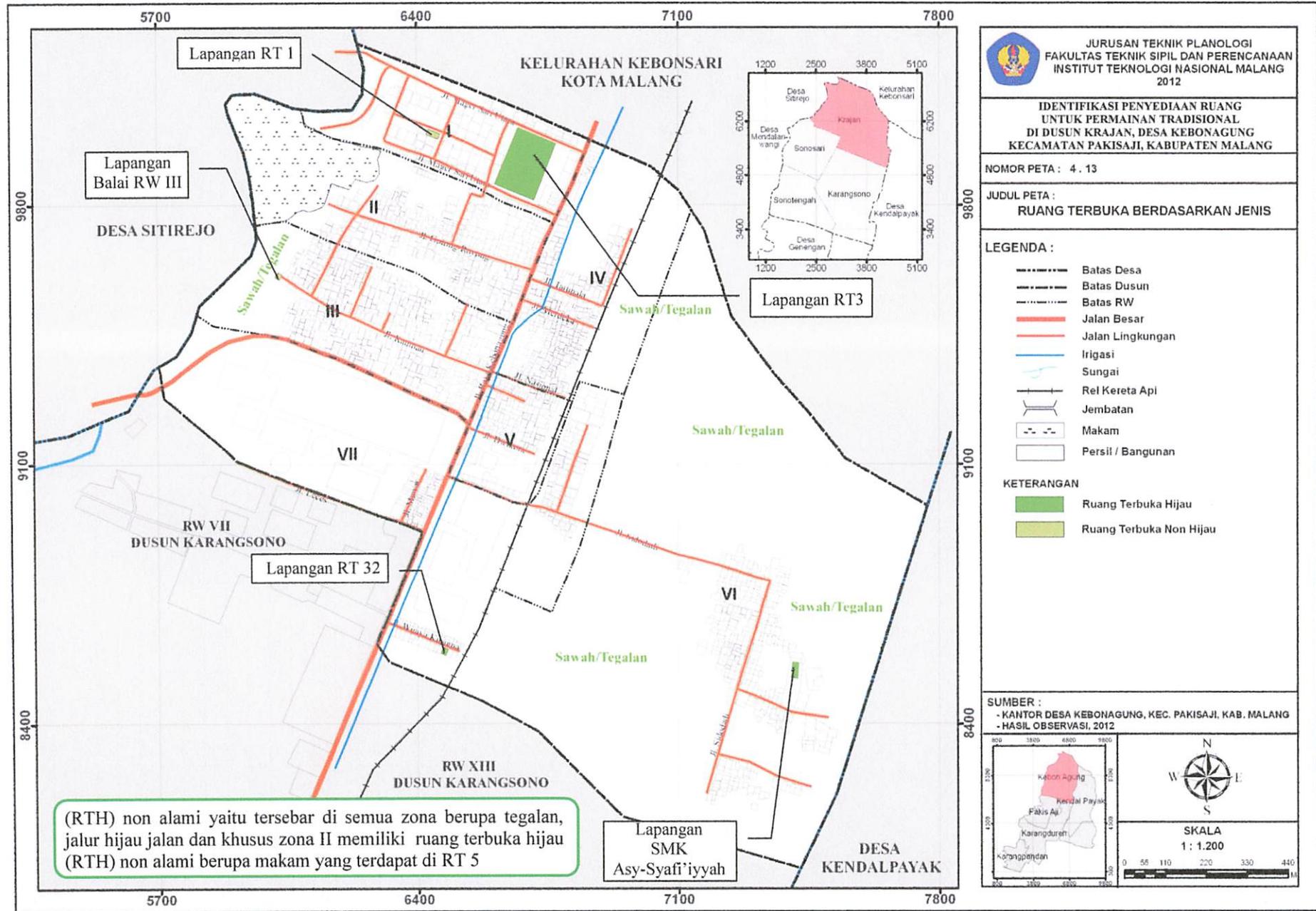


Jalur Hijau Jalan



Lapangan

Sumber : Hasil Observasi 9 Januari 2012



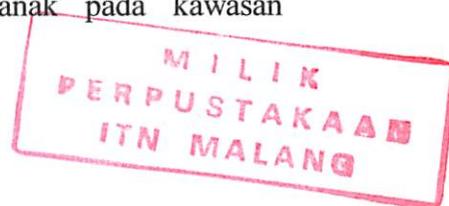
4.3 Identifikasi Ruang Bermain Permainan Tradisional Pada permukiman Padat

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. Ruang bermain bersifat publik pada zona I hanya lapangan pada RT 1 dan RT 3, dan ruang bermain bersifat semipublik adalah halaman sekolah Kristen Pamerdi pada RT 4, halaman di perumahan pegawai pabrik gula yang terletak di hampir semua RT di RW I, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.14. Ruang bermain bersifat publik tidak terdapat pada zona II, dan hanya memiliki sebuah ruang bermain bersifat semipublik berupa halaman rumah yang terletak di RT 6, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.15. Untuk zona III memiliki sebuah ruang bermain yang bersifat publik berupa lapangan balai RW yang terletak di RT 12, dan tidak memiliki ruang bermain yang bersifat semipublik, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.16. Untuk zona IV memiliki sebuah ruang bermain yang



bersifat publik yang berupa halaman pasar yang ada di RT 22, karena pasar yang ada merupakan pasar pagi sehingga anak-anak memanfaatkan lahan yang ada sebagai lokasi bermain ketika siang dan sore hari, sedangkan untuk ruang bermain yang bersifat semipublik terdapat sebuah halaman rumah di RT 24, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.17. Untuk zona V tidak memiliki ruang bermain bersifat publik maupun ruang bermain yang bersifat semipublik. Pada Zona VI tidak memiliki ruang bermain yang bersifat publik tetapi memiliki ruang bermain yang bersifat semipublik, terdiri dari 3 buah yaitu lapangan SMK Asy-Syafi'iyah yang terletak di RT 36,1 halaman rumah yang terletak di RT 37 dan tanah kosong di RT 36, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.18. Pada Zona VII memiliki sebuah ruang bermain yang bersifat publik yaitu terletak di RT 32 dan memiliki sebuah ruang bermain yang bersifat semipublik yang terletak di RT 31, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.19

Gambar 4.15 Ruang Bermain Berdasarkan Kepemilikan

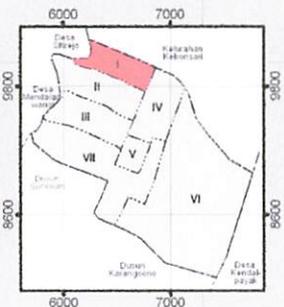
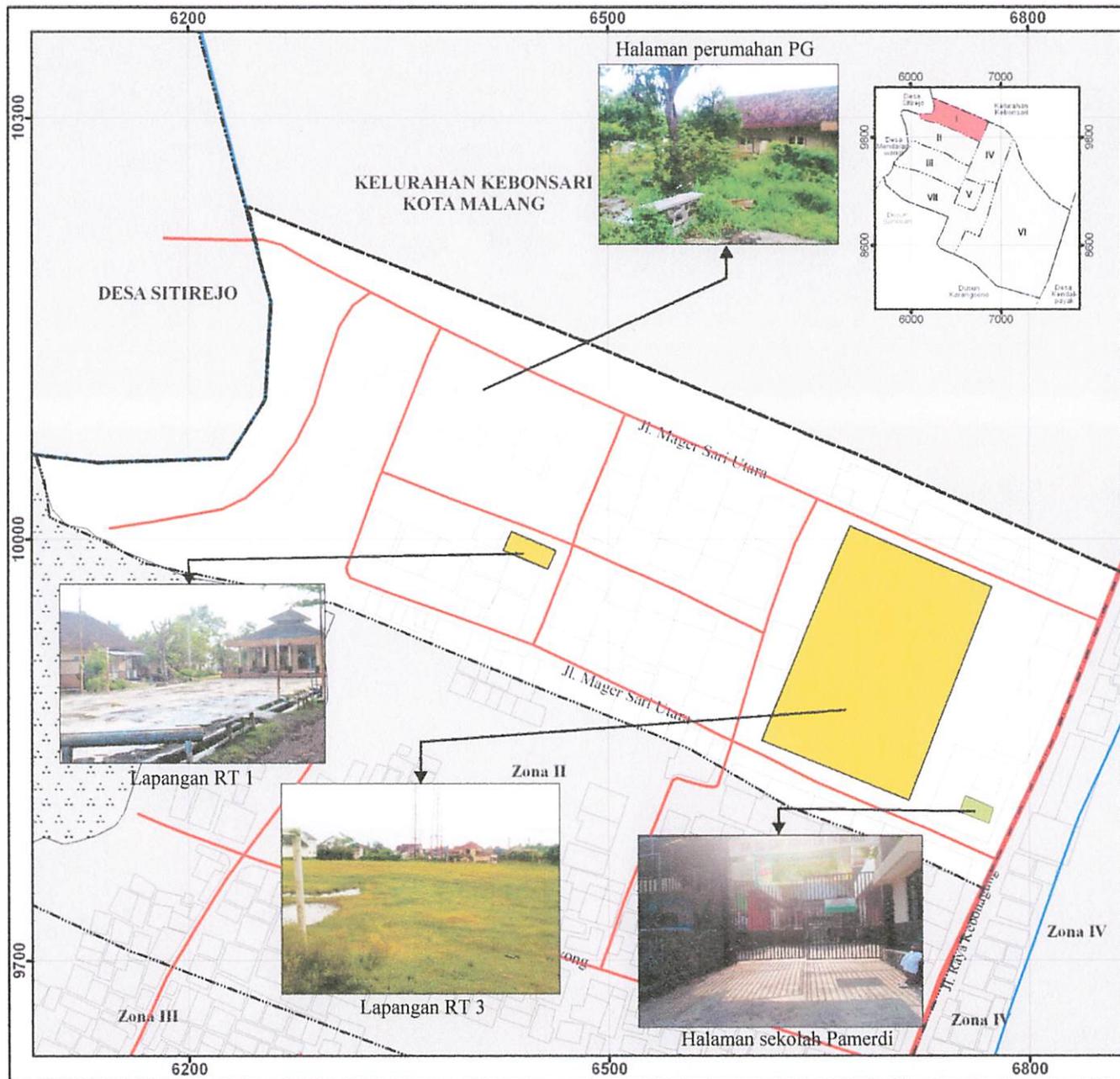


Pubik



Semipubik

Sumber : Hasil Observasi 9 Januari 2012



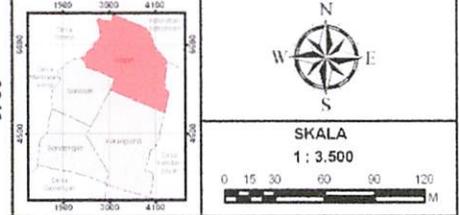
**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4. 14

JUDUL PETA :
RUANG BERMAIN BERDASARKAN KEPEMILIKAN ZONA I

- LEGENDA :**
- Batas Desa
 - Batas Dusun
 - Batas RW
 - Jalan Besar
 - Jalan Lingkungan
 - Irigasi
 - Sungai
 - Rel Kereta Api
 - Jembatan
 - Makam
 - Persil / Bangunan
- KETERANGAN**
- Ruang Bermain Publik
 - Ruang Bermain Semi Publik

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4. 15

JUDUL PETA :
**RUANG BERMAIN BERDASARKAN KEPEMILIKAN
 ZONA II**

LEGENDA :

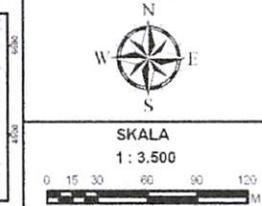
- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

KETERANGAN

- Ruang Bermain Semi Publik

SUMBER :

- KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
- HASIL OBSERVASI, 2012





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4. 16

JUDUL PETA :
**RUANG BERMAIN BERDASARKAN KEPEMILIKAN
 ZONA III**

LEGENDA :

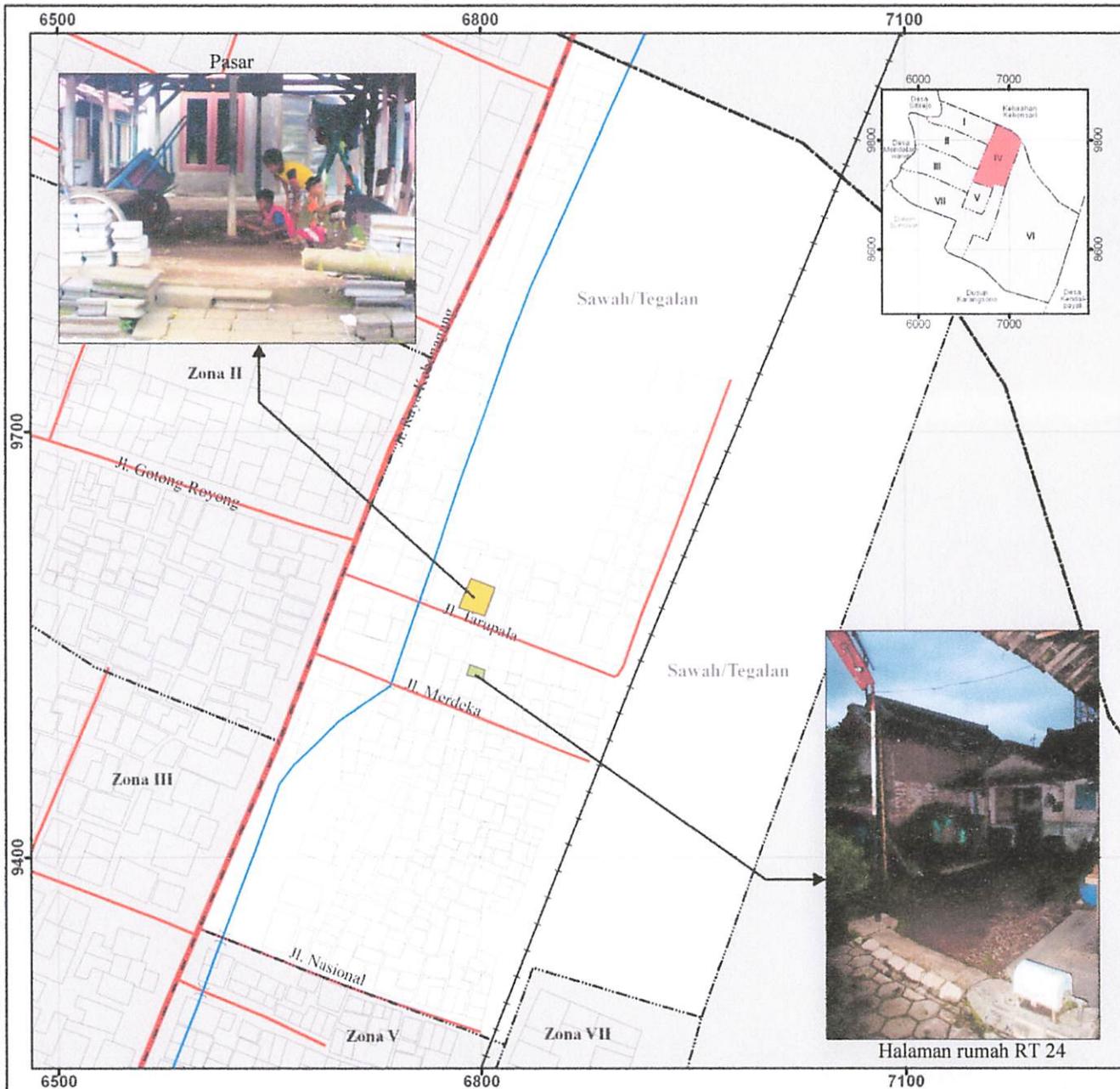
- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

KETERANGAN
 Ruang Bermain Publik

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012

SKALA
1 : 3.500





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4.17

JUDUL PETA :
**RUANG BERMAIN BERDASARKAN KEPEMILIKAN
 ZONA IV**

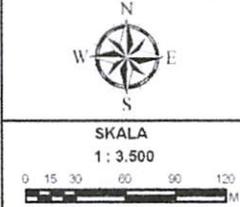
LEGENDA :

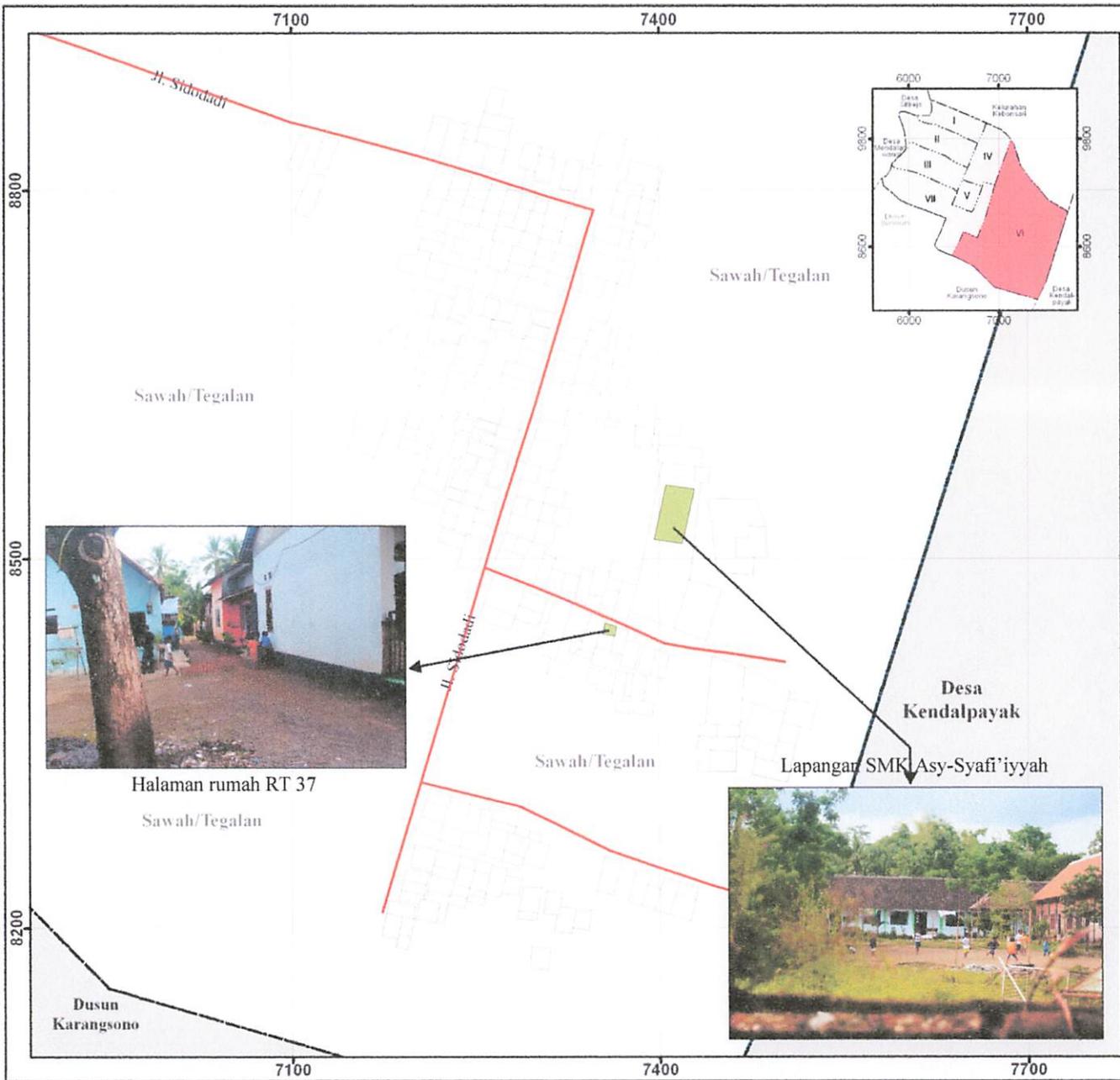
- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

KETERANGAN

- Ruang Bermain Publik
- Ruang Bermain Semi Publik

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4. 18

JUDUL PETA :
**RUANG BERMAIN BERDASARKAN KEPEMILIKAN
 ZONA VI**

LEGENDA :

- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

KETERANGAN

- Ruang Bermain Semi Publik

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012



SKALA
 1 : 4.000





**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4.19

JUDUL PETA :
**RUANG BERMAIN BERDASARKAN KEPEMILIKAN
 ZONA VII**

LEGENDA :

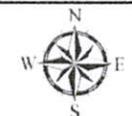
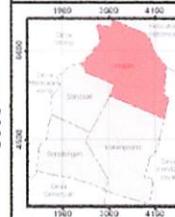
- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

KETERANGAN

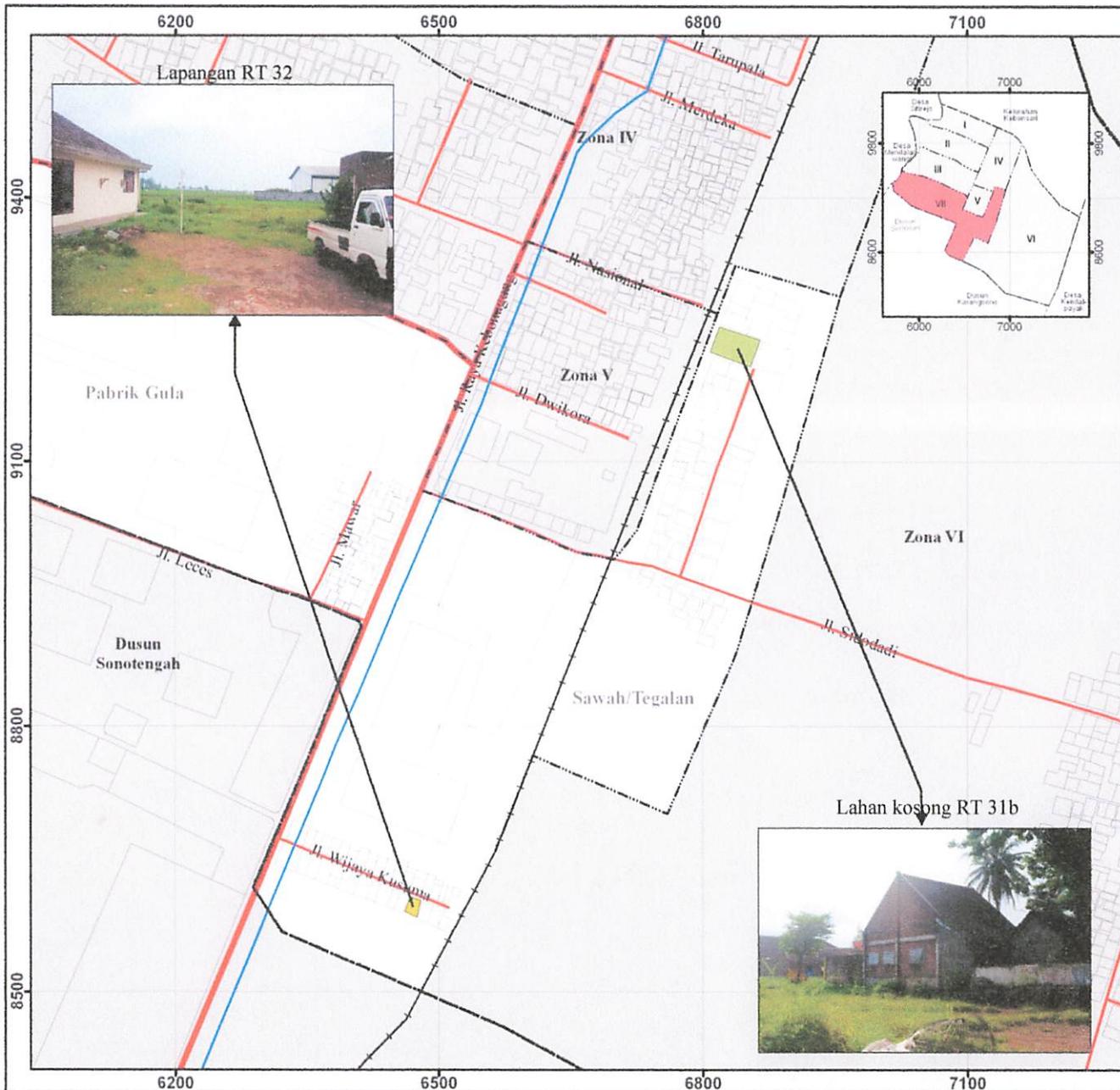
- Ruang Bermain Publik
- Ruang Bermain Semi Publik

SUMBER :

- KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012



SKALA
 1 : 4.500



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. Ruang bermain yang terprogram yang berada pada zona I sebanyak 3 buah yaitu lapangan di RT 1 dan di RT 3 serta halaman sekolah Kristen Pamerdi, sedangkan ruang bermain yang tak terprogram berupa jalan/gang yang tersebar di seluruh wilayah zona I, dan daerah sekitar sungai pada RT 2, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.20. Untuk ruang bermain yang terprogram pada zona II berupa halaman sekolah TK ABA. Sedangkan ruang bermain yang tak terprogram berupa jalan/gang di seluruh wilayah zona II, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.21. Untuk ruang bermain yang terprogram pada zona III lapangan balai RW, dan halaman sekolah playgroup. Sedangkan ruang bermain yang tak terprogram berupa jalan/gang tersebar di wilayah zona III, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.22. Pada zona IV tidak memiliki ruang bermain yang terprogram dan hanya terdapat ruang bermain yang tidak terprogram yang terdiri dari halaman pasar di RT 22, daerah sekitar rel kereta api sepanjang zona IV dan jalan/gang yang tersebar di wilayah zona IV, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.23. Untuk zona V tidak memiliki ruang bermain yang terprogram, sedangkan untuk ruang bermain yang tidak terprogram yang terdapat pada zona V meliputi daerah sekitar bantaran rel kereta api sepanjang zona V dan jalan/gang yang tersebar di wilayah zona V, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.24. Untuk ruang bermain yang terprogram pada zona VI berupa lapangan sekolah SMK Asy-Syafi'iyah. Sedangkan ruang bermain yang tak terprogram berupa lahan kosong di RT 36 dan jalan/gang yang tersebar di wilayah zona VI, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.25.

Untuk ruang bermain yang terprogram pada zona VII berupa lapangan yang terletak di RT 32. Sedangkan ruang bermain yang tak terprogram berupa lahan kosong yang terletak di RT 31 b dan jalan/gang yang tersebar di wilayah zona VII serta area sekitar rel kereta api di RT 32, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 4.26

Gambar 4.16 Ruang Bermain Berdasarkan Lokasi



Terprogram

Tak Terprogram

Sumber : Hasil Observasi 9 Januari 2012

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. Pada zona I tidak terdapat *playground*, namun hanya terdapat halaman sekolah Kristen Pamerdi di RT 4 zona I. Sedangkan pada zona II dan III terdapat tempat bermain (*playground*) yaitu di halaman TK ABA zona II dan halaman playgroup zona III, dan untuk zona-zona lain tidak memiliki ruang bermain berdasarkan tipologi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.17 dan peta 4.25

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4 . 20

**JUDUL PETA :
 RUANG BERMAIN BERDASARKAN LOKASI
 ZONA I**

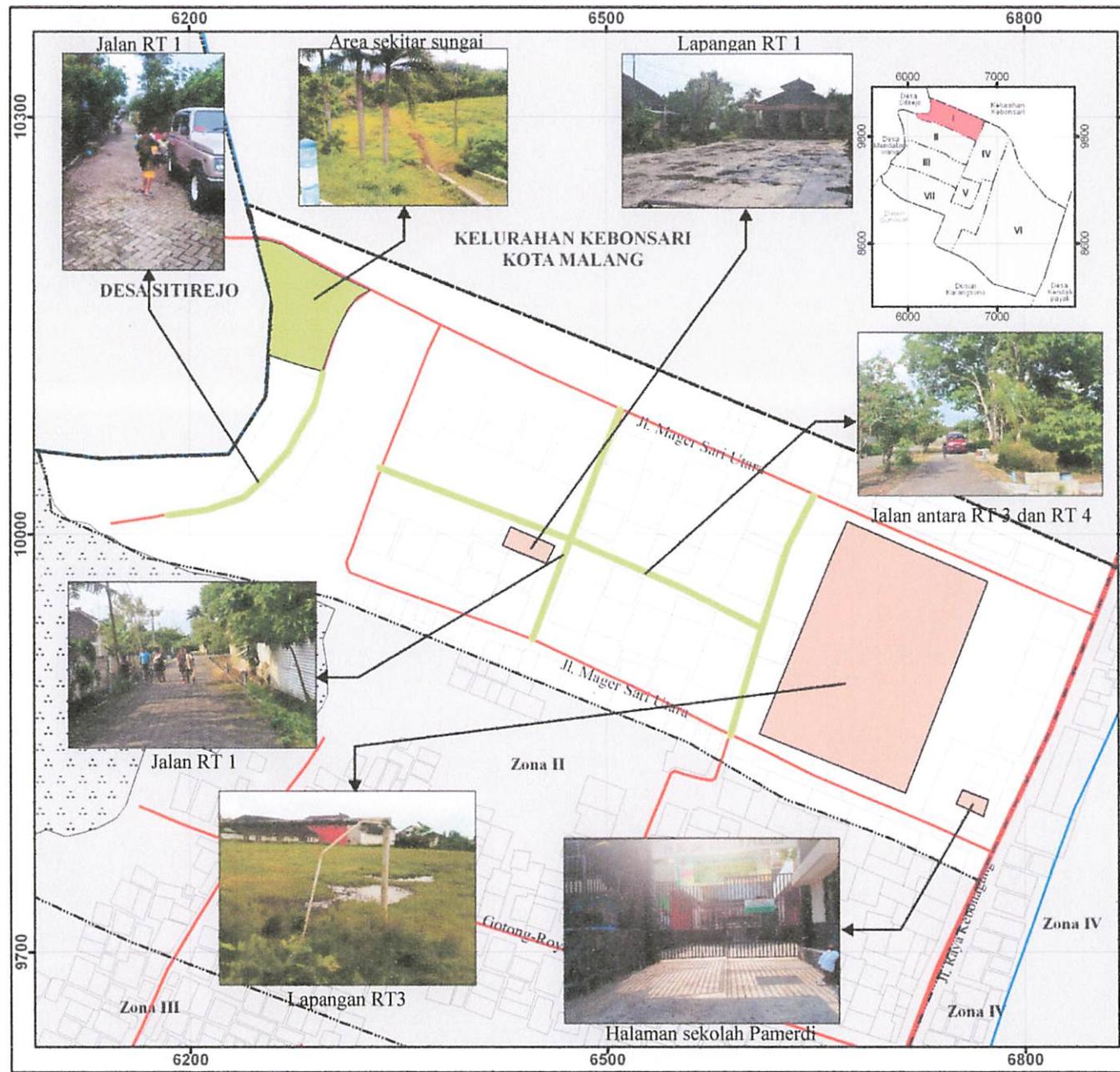
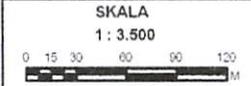
LEGENDA :

- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

KETERANGAN

- Ruang Bermain Terprogram
- Ruang Bermain Tidak Terprogram

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4. 21

**JUDUL PETA :
 RUANG BERMAIN BERDASARKAN LOKASI
 ZONA II**

LEGENDA :

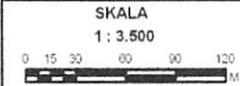
- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

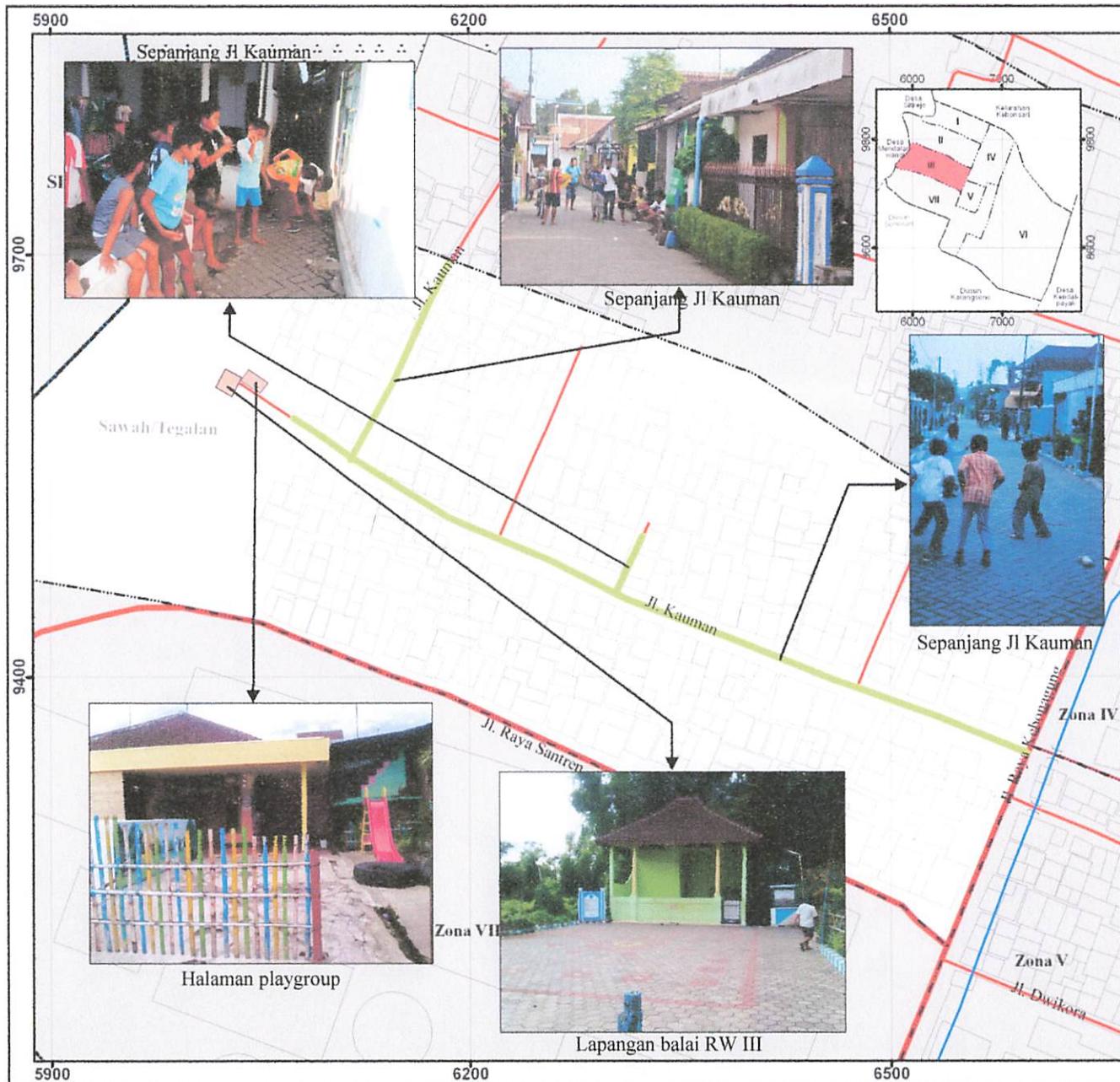
KETERANGAN

- Ruang Bermain Terprogram
- Ruang Bermain Tidak Terprogram

SUMBER :

- KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4 . 22

JUDUL PETA :
**RUANG BERMAIN BERDASARKAN LOKASI
 ZONA III**

LEGENDA :

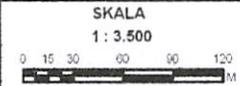
- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

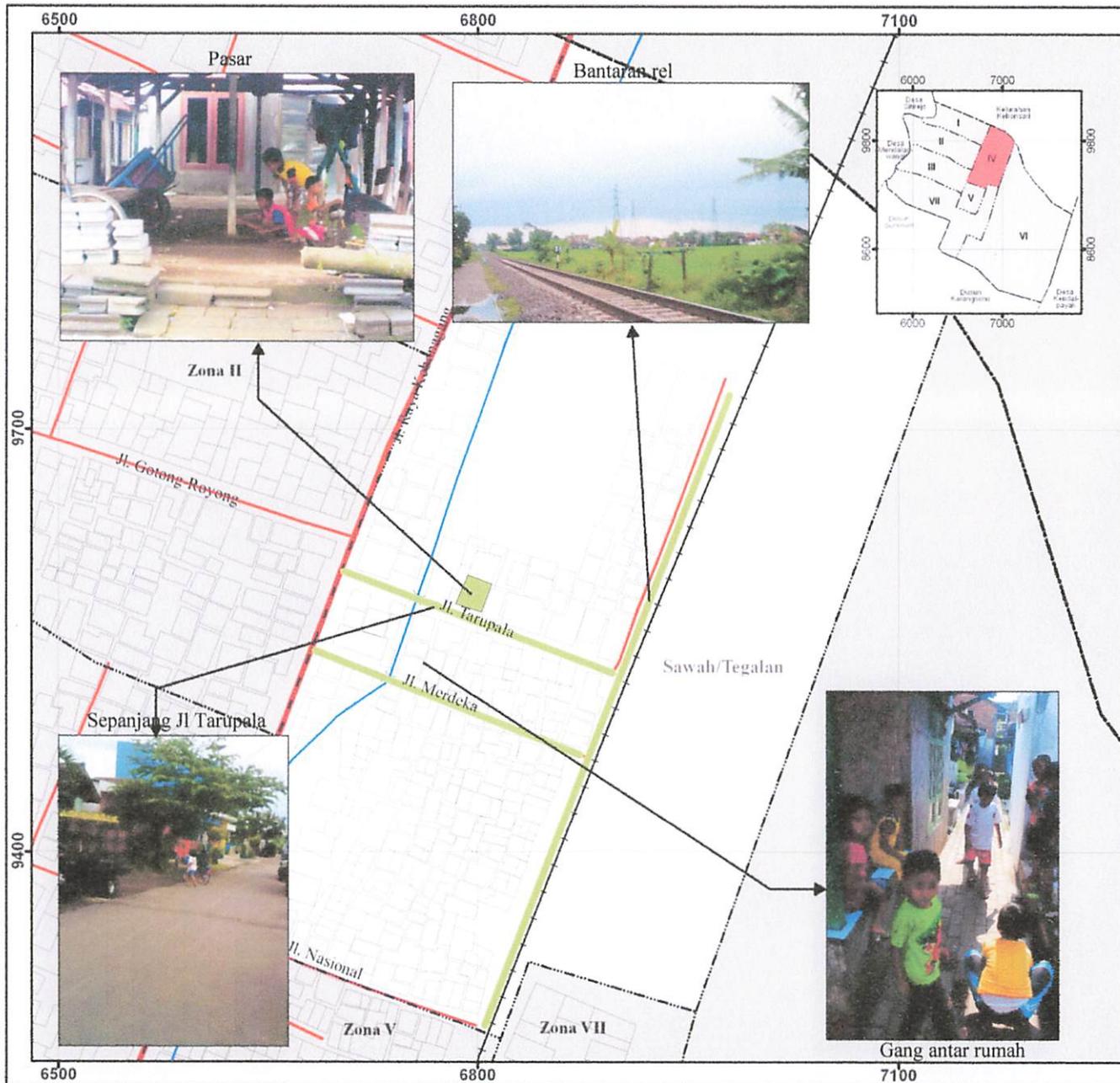
KETERANGAN

- Ruang Bermain Terprogram
- Ruang Bermain Tidak Terprogram

SUMBER :

- KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012





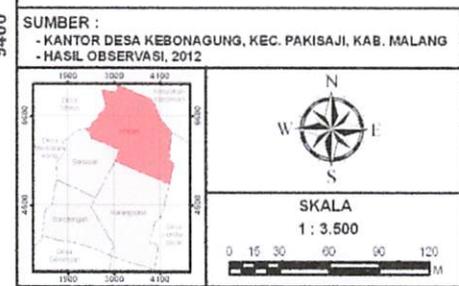
**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4.23

JUDUL PETA :
**RUANG BERMAIN BERDASARKAN LOKASI
 ZONA IV**

- LEGENDA :**
- Batas Desa
 - - - Batas Dusun
 - - - Batas RW
 - Jalan Besar
 - Jalan Lingkungan
 - Irigasi
 - Sungai
 - Rel Kereta Api
 - Jembatan
 - Makam
 - Persil / Bangunan
- KETERANGAN**
- Ruang Bermain Tidak Terprogram

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4. 24

JUDUL PETA :
**RUANG BERMAIN BERDASARKAN LOKASI
 ZONA V**

LEGENDA :

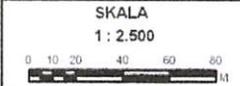
- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

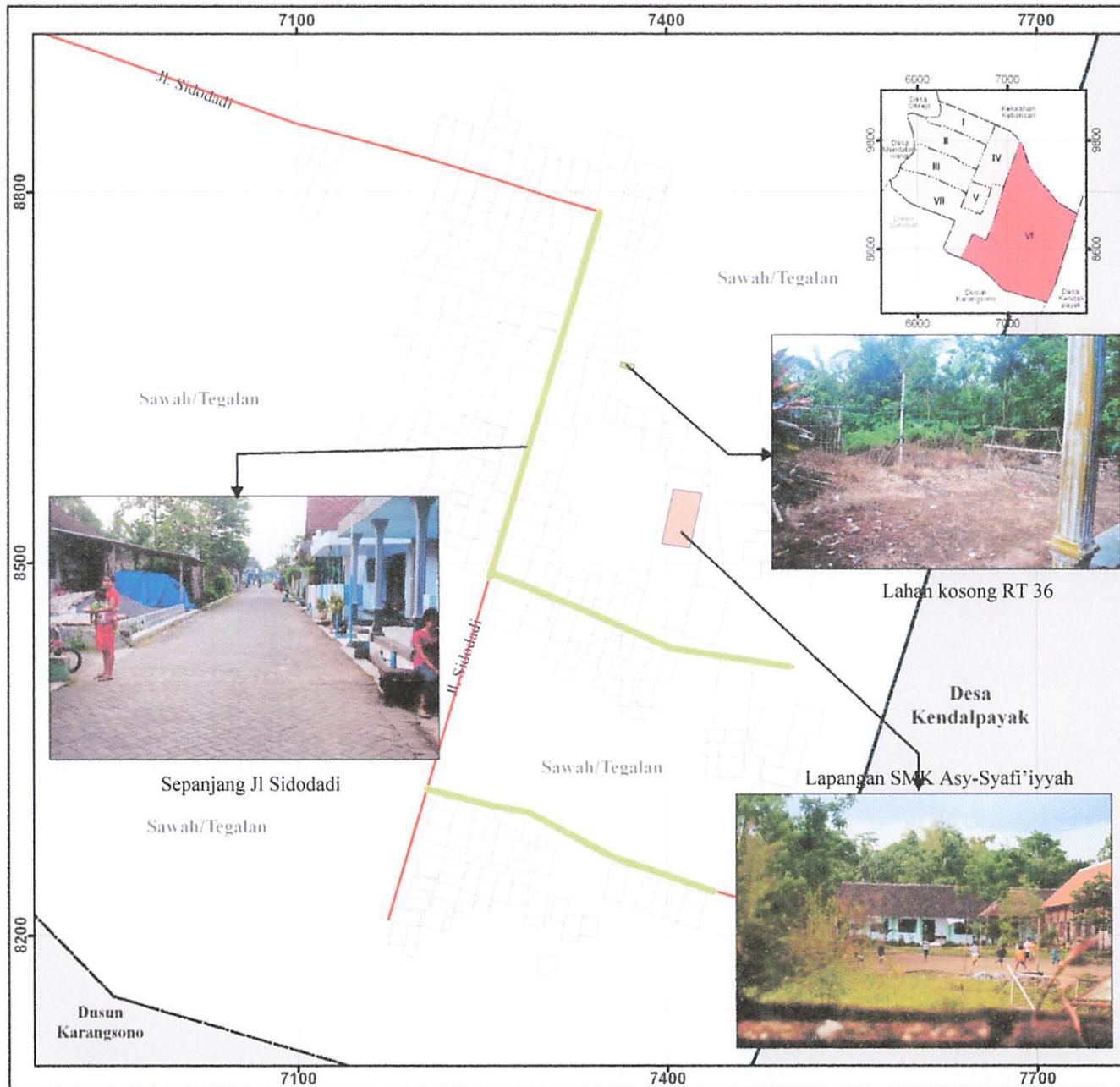
KETERANGAN

- Ruang Bermain Tidak Terprogram

SUMBER :

- KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
- HASIL OBSERVASI, 2012





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAJI, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4 . 25

JUDUL PETA :
**RUANG BERMAIN BERDASARKAN LOKASI
 ZONA VI**

LEGENDA :

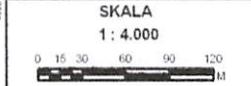
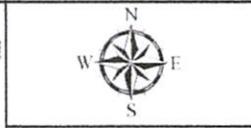
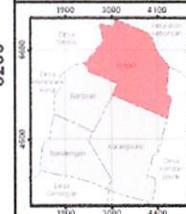
- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

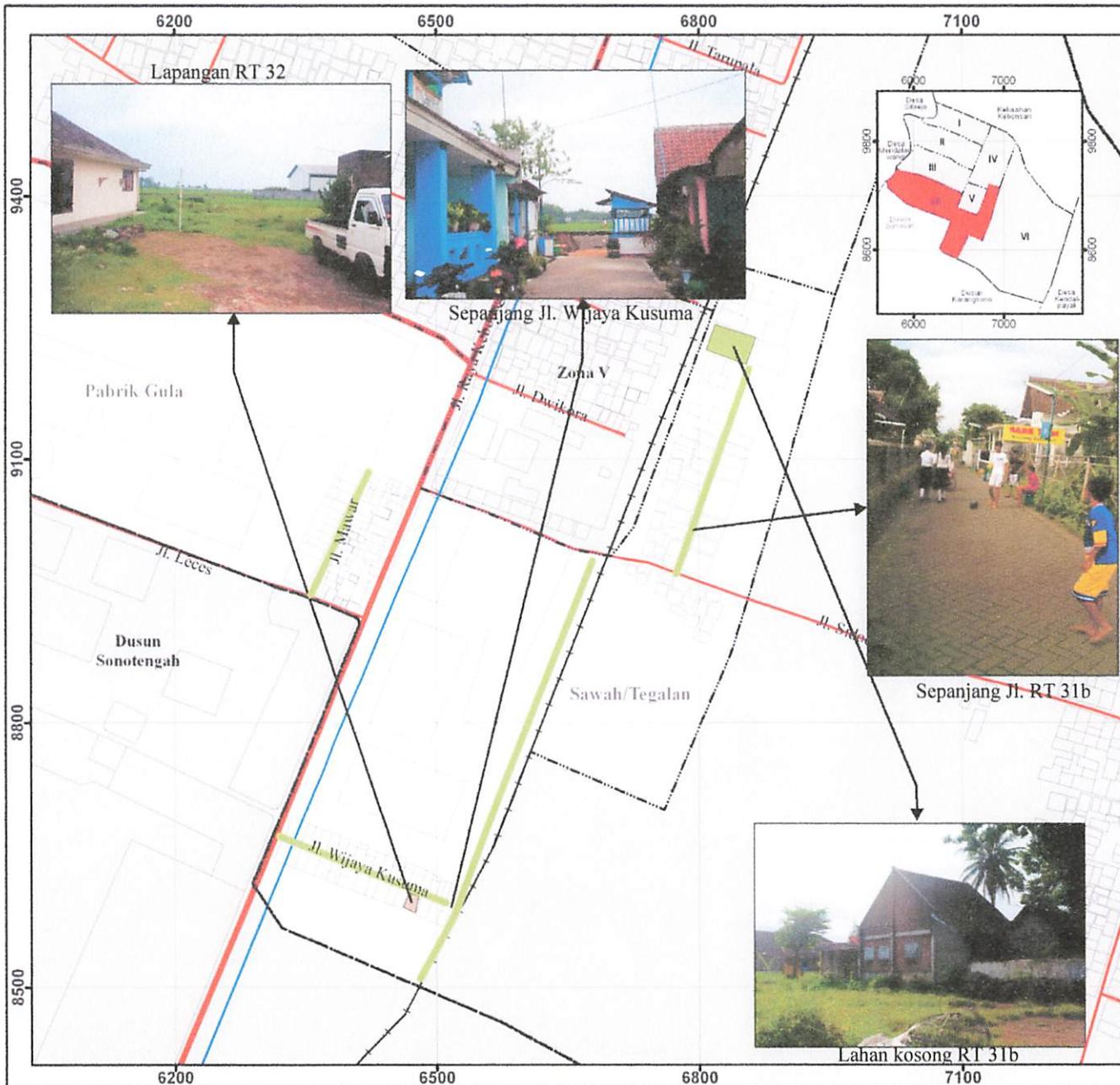
KETERANGAN

- Ruang Bermain Terprogram
- Ruang Bermain Tidak Terprogram

SUMBER :

- KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
- HASIL OBSERVASI, 2012







JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
DI DUSUN KRAJAJAN, DESA KEBONAGUNG
KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG

NOMOR PETA : 4. 26

JUDUL PETA :
RUANG BERMAIN BERDASARKAN LOKASI
ZONA VII

LEGENDA :

- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil / Bangunan

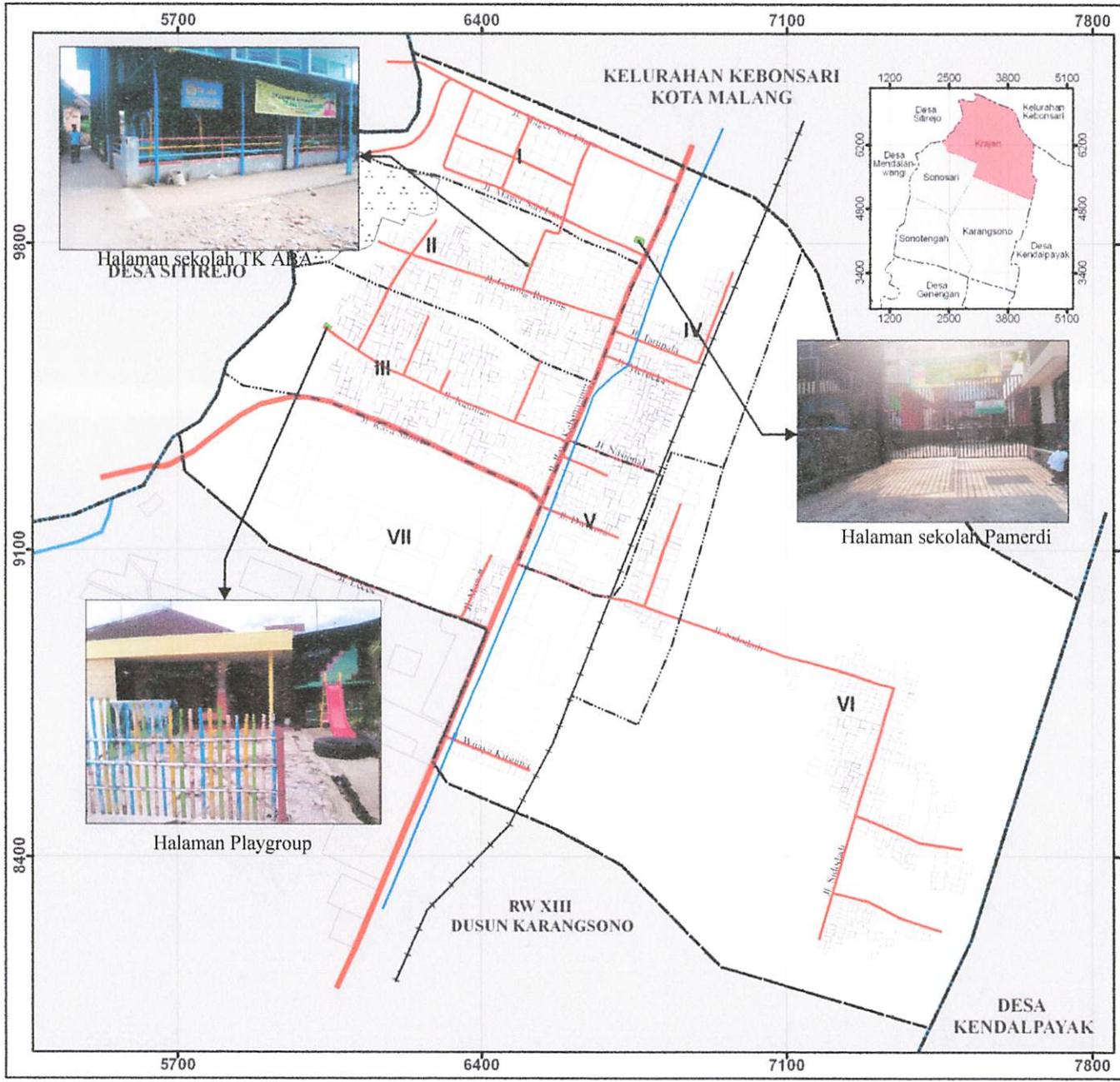
KETERANGAN

- Ruang Bermain Terprogram
- Ruang Bermain Tidak Terprogram

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012

SKALA
1 : 4.500

0 25 50 100 150 200
M



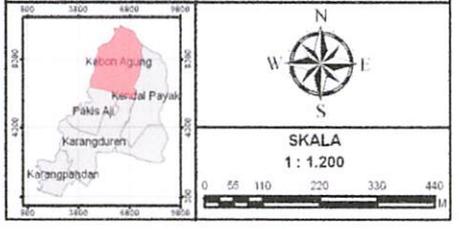
**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 4. 27

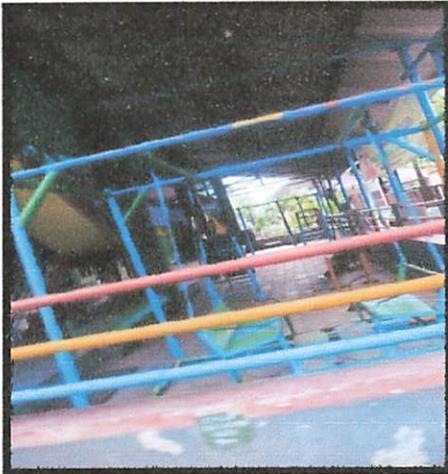
JUDUL PETA :
RUANG BERMAIN BERDASARKAN TIPOLOGI

- LEGENDA :**
- Batas Desa
 - Batas Dusun
 - Batas RW
 - Jalan Besar
 - Jalan Lingkungan
 - Irigasi
 - Sungai
 - Rel Kereta Api
 - Jembatan
 - Makam
 - Persil / Bangunan
- KETERANGAN**
- Halaman Sekolah

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012



Gambar 4.17 Ruang Bermain Berdasarkan Tipologi



Halaman TK ABA



Halaman Sekolah Kristen Pamerdi

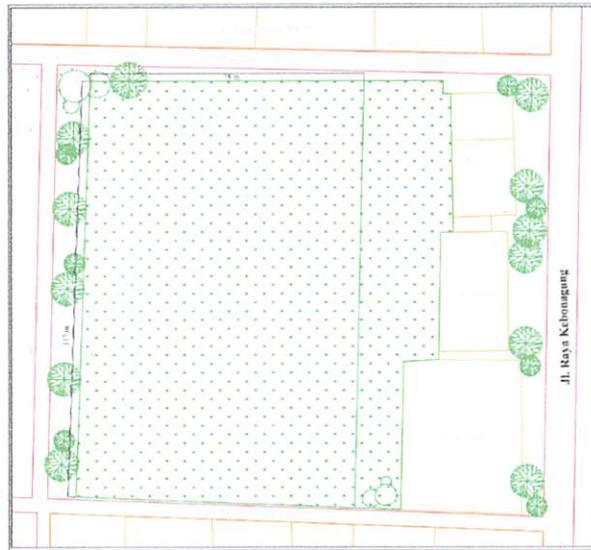
Sumber : Hasil Observasi 9 Januari 2012

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 yang biasa digunakan sebagai tempat melakukan permainan tradisional.

❖ **Zona I**

Ruang yang sering digunakan anak-anak dalam bermain permainan khususnya permainan tradisional di zona I meliputi lapangan dan jalan/gang sedangkan untuk ruang yang lain berdasarkan hasil observasi seperti halaman dan lahan kosong, tidak ada aktivitas anak bermain di lokasi tersebut, lebih banyak anak-anak di RW I melakukan aktivitas bermainnya di lapangan dan jalan/gang dekat rumah. Untuk lapangan di RW I terdapat 2 lapangan yang terdiri dari lapangan bola kaki yang terletak di RT 3 dan lapangan voli di RT 1, namun yang sering digunakan anak-anak untuk bermain adalah lapangan voli yang terletak di RT 1 hal ini dikarenakan lokasi lapangan berada di tengah perumahan sehingga jarak juga mempengaruhi lokasi anak dalam bermain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.18 denah ruang bermain anak di zona I.

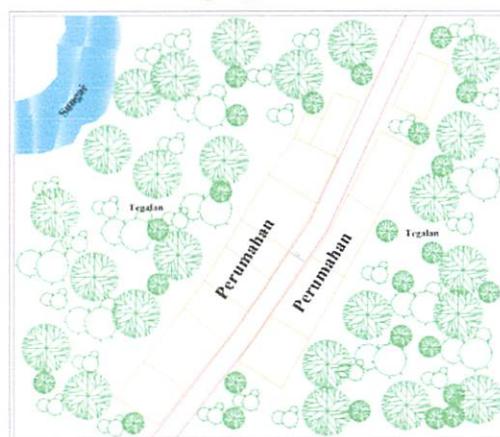
Gambar 4.18 Denah Ruang Bermain Zona I



Lapangan Sepak Bola



Lapangan Voli



Jalan/Gang

Sumber : Hasil Observasi

Pada ruang-ruang tersebut anak-anak pada zona I melakukan jenis permainan tradisional yang ada sesuai dengan ruang yang tersedia seperti bermain *petak umpet* di jalan/gang dekat rumah, *gobak sodor* di lapangan, dsb. Namun untuk zona I ruang bermain anak masih tersedia hal ini dikarenakan ruang yang ada mampu menampung kegiatan bermain anak.

❖ Zona II

Ruang yang sering digunakan anak-anak dalam bermain permainan khususnya permainan tradisional di zona II meliputi halaman rumah dan jalan/gang di sekitar rumah. Berdasarkan hasil observasi kepadatan bangunan menyebabkan lahan bermain yang ada di zona II sangat minim bahkan hampir tidak ada. Anak-anak pada zona ini biasa melakukan jenis permainan seperti bermain layang-layang biasanya bermain ke wilayah zona I yang memiliki ruang yang cukup untuk anak-anak bermain. Untuk jenis permainan nekeran anak-anak masih dapat bermain di halaman rumah salah satu rumah yang ada di RT 6, untuk jenis permainan tradisional lain yang ada seperti pada umumnya anak-anak di wilayah ini bermain di jalan/gang dekat rumah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.19 denah ruang bermain anak di zona II.

Gambar 4.19 Denah Ruang Bermain Zona II



Halaman Rumah dan Jalan/Gang

Sumber : Hasil Observasi

❖ Zona III

Ruang yang digunakan anak-anak dalam bermain permainan khususnya permainan tradisional di zona III meliputi lapangan balai RW dan jalan/gang yang ada di wilayah ini. Berdasarkan hasil observasi segala kegiatan anak bermain permainan tradisional yang ada dilakukan di jalan/gang yang ada di wilayah ini untuk lapangan balai RW sendiri jarang kegiatan bermain permainan tradisional yang ada dimainkan hal ini dikarenakan jarak lapangan balai RW yang cukup jauh menurut anak-anak di wilayah tersebut sehingga seperti bermain layangan anak-anak lebih cenderung melakukan aktivitasnya di jalan/gang dekat rumah. Unruk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.20 denah ruang bermain anak di zona III.

Gambar 4.20 Denah Ruang Bermain Zona III



Lapangan Balai RW III



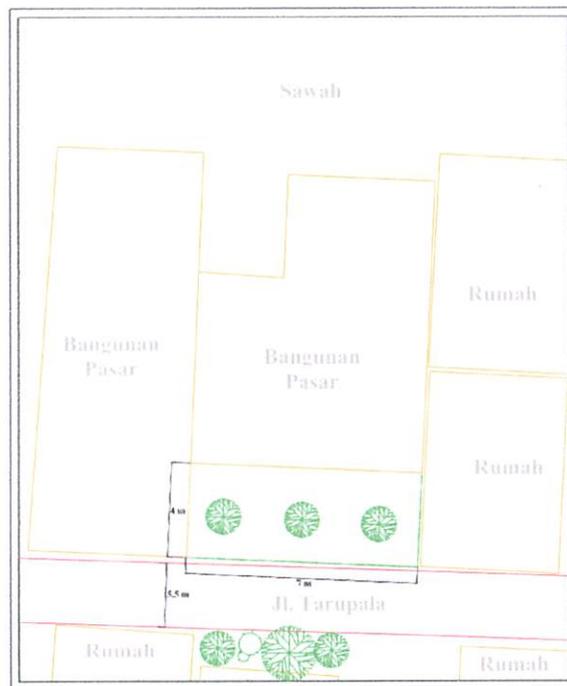
Jalan/Gang

Sumber : Hasil Observasi

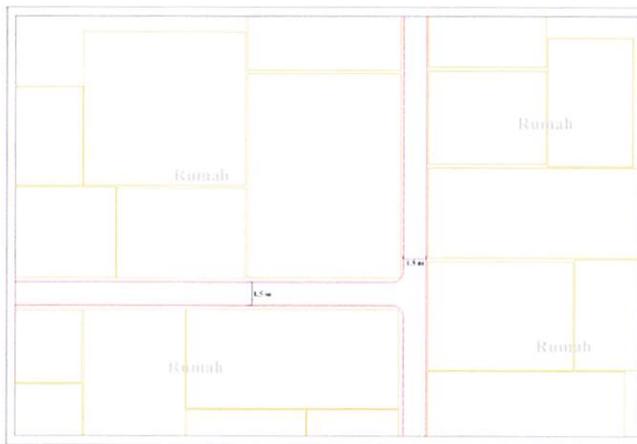
❖ Zona IV

Ruang yang digunakan anak-anak dalam bermain permainan khususnya permainan tradisional di zona IV meliputi area pasar yang terletak di RT 22, jalan/gang serta area sekitar rel kereta api. Berdasarkan hasil observasi kegiatan bermain anak dengan jenis permainan tradisional di wilayah ini sangat susah ditemukan, walaupun ada anak-anak bermain seadanya sesuai dengan lahan yang tersedia seperti bermain nekeran di gang sempit dan di area pasar dan untuk bermain layangan anak-anak di wilayah ini biasanya bermain di area rel kereta api yang notabene sangat mengancam jiwa mereka. Jadi, hampir sebagian besar kegiatan bermain permainan tradisional yang ada dimainkan di jalan/gang sesuai kebutuhan ruang yang ada. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.21 denah ruang bermain anak di zona IV.

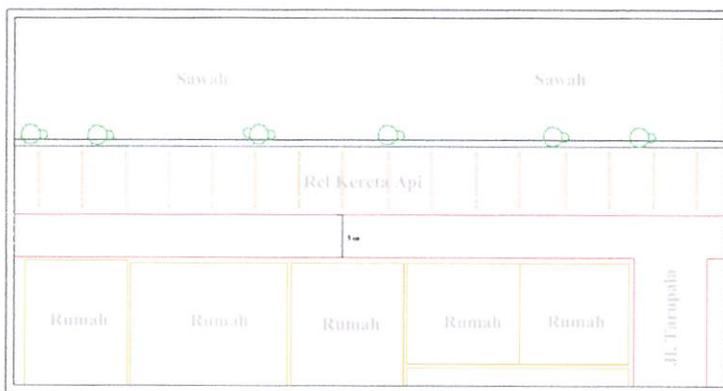
Gambar 4.21 Denah Ruang Bermain Zona IV



Area Pasar Pagi



Gang Sempit



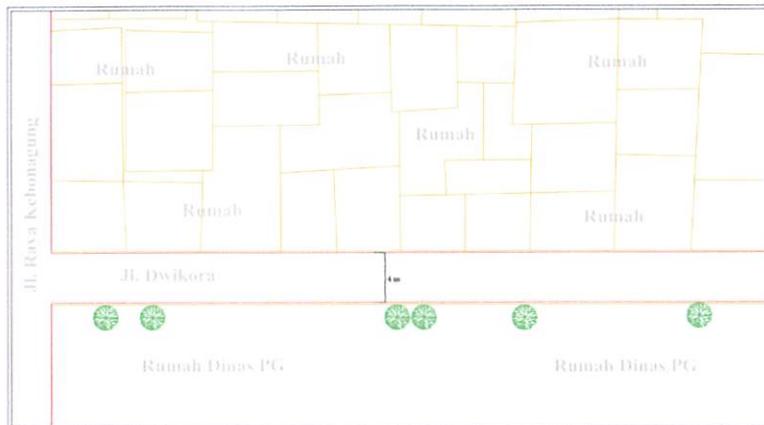
Area Sekitar Rel Kereta Api

Sumber : Hasil Observasi

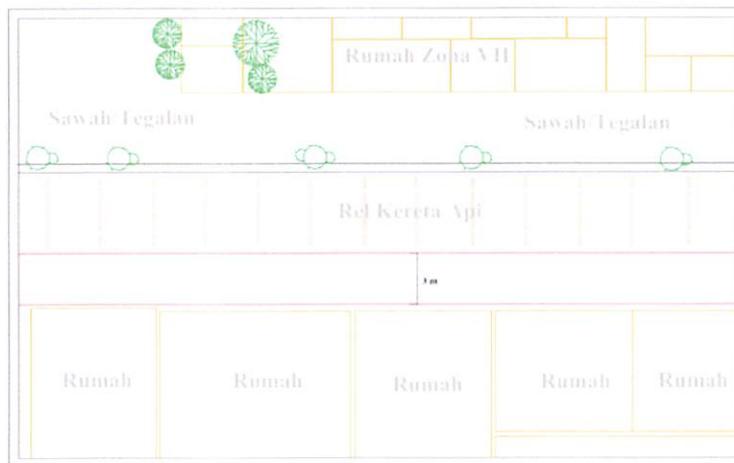
❖ Zona V

Ruang yang digunakan anak-anak dalam bermain permainan khususnya permainan tradisional di zona V meliputi jalan/gang dan area sekitar rel kereta api. Untuk zona ini merupakan zona yang paling kecil luasnya dan kepadatan bangunan sangat tinggi hal ini menyebabkan ruang yang hanya mampu digunakan anak-anak di wilayah ini untuk bermain berupa jalan/gang serta area sekitar rel kereta api jenis permainan tradisional yang dimainkanpun sangat minim hanya berupa bermain layangan di bantaran rel kereta api, bentengan (berlari-larian) di jalan/gang dan petak umpet selain itu anak-anak cenderung bermain permainan moderen seperti bersepeda, dan lain sebagainya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.22 denah ruang bermain anak di zona V.

Gambar 4.22 Denah Ruang Bermain Zona V



Jalan/Gang



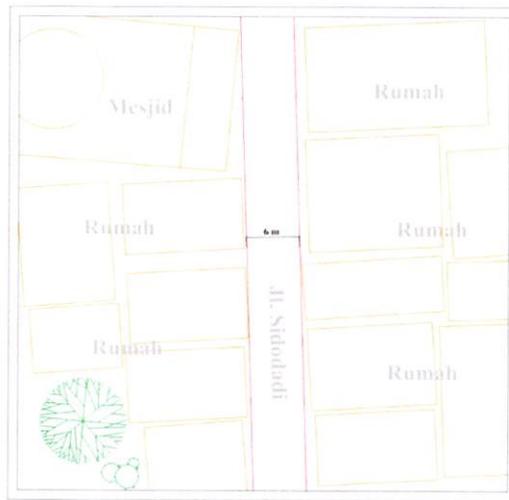
Area Sekitar Rel Kereta Api

Sumber : Hasil Observasi

❖ **Zona VI**

Ruang yang digunakan anak-anak dalam bermain permainan khususnya permainan tradisional di zona VI meliputi Jalan/gang, lapangan sekolah SMK Asy-Syafi'iyah, dan halaman rumah. Zona ini merupakan zona yang paling terluas diantara zona-zona lainnya, luas lahan yang ada didominasi oleh lahan yang tidak terbangun berupa sawah/tegalan, namun konsentrasi anak-anak untuk melakukan kegiatan bermain sebagian besar terpusat pada di sekitar permukiman. Sehingga pada wilayah ini anak-anak lebih leluasa dalam bermain permainan tradisional yang ada adapun ruang-ruang yang digunakan anak bermain dapat dilihat pada gambar 4.23

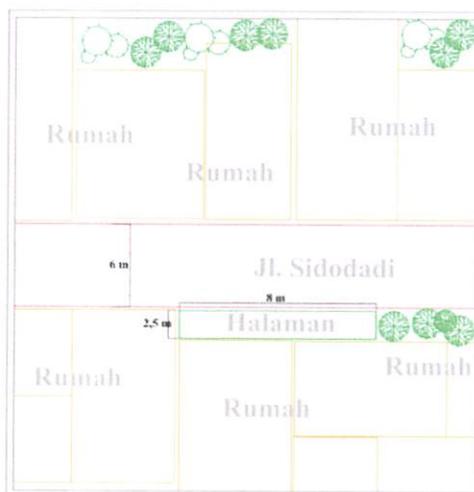
Gambar 4.23 Denah Ruang Bermain Zona VI



Jalan/Gang



Lapangan Sekolah



Halaman Rumah

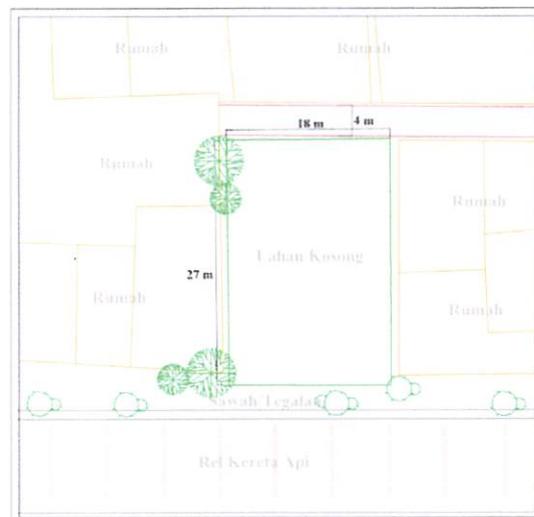
❖ Zona VII

Ruang yang digunakan anak-anak dalam bermain permainan khususnya permainan tradisional di zona VII meliputi lapangan yang terdapat di RT 32, lahan kosong yang terdapat pada RT 31 b dan jalan/gang. Karena permukimannya terpisah antara setiap RT maka ruang bermain yang ada setiap RT di zona ini tidak sama dan tidak dapat mencakup RT lain. Untuk jenis permainan tradisional yang ada, ruang yang digunakan disesuaikan dengan ruang yang tersedia. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.24 denah ruang bermain Zona VII.

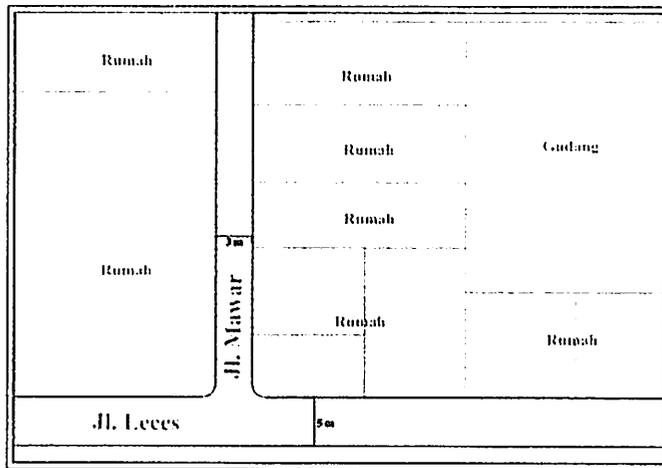
Gambar 4.24 Denah Ruang Bermain Zona VII



Lapangan



Lahan Kosong



Jalan/Gang

Sumber : Hasil Observasi

BAB V
ANALISA PENYEDIAAN RUANG BERMAIN ANAK
DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG

Pada bab ini akan mengkaji mengenai analisa ruang bermain anak pada kawasan permukiman dalam hal ini berdasarkan jenis permainan tradisional yang ada di Dusun Krajan, sehingga nantinya didapatkan ruang bermain anak yang terbentuk di Dusun Krajan. Adapun analisa yang akan dilakukan berdasarkan data yang telah disajikan pada bab sebelumnya, dengan tahap sebagai berikut

1. Analisa bermain anak pada kawasan permukiman padat

Analisa anak bertujuan untuk mengidentifikasi karakter bermain 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 lokasi penelitian.

2. Analisa identifikasi ruang terbuka

Tujuan pada analisa ini adalah untuk menentukan ruang bermain yang sesuai kriteria ruang bermain pada lokasi penelitian. 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 di lokasi penelitian. 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 Thursthone dan metode interval. Dimana hasil akan dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu kelompok sesuai dan tidak sesuai.

3. Analisa penyediaan ruang bermain anak pada lokasi penelitian

Setelah didapatkan ruang bermain yang sesuai kriteria dan tidak sesuai kriteria pada kawasan lokasi penelitian, maka analisa selanjutnya adalah merumuskan arahan ruang bermain anak yang optimal pada ruang bermain yang sesuai dan ruang bermain tak sesuai dengan jenis permainan tradisional yang ada. Sehingga keterbatasan ruang bermain pada kawasan permukiman padat yang ada di lokasi penelitian dapat diatasi dan kegiatan bermain anak tidak terganggu. Tahapan analisa ini menggunakan metode pemetaan, serta disesuaikan dengan hasil wawancara.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram 5.1

5.1 Analisa Karakteristik Bermain Anak Pada Kawasan Permukiman Padat

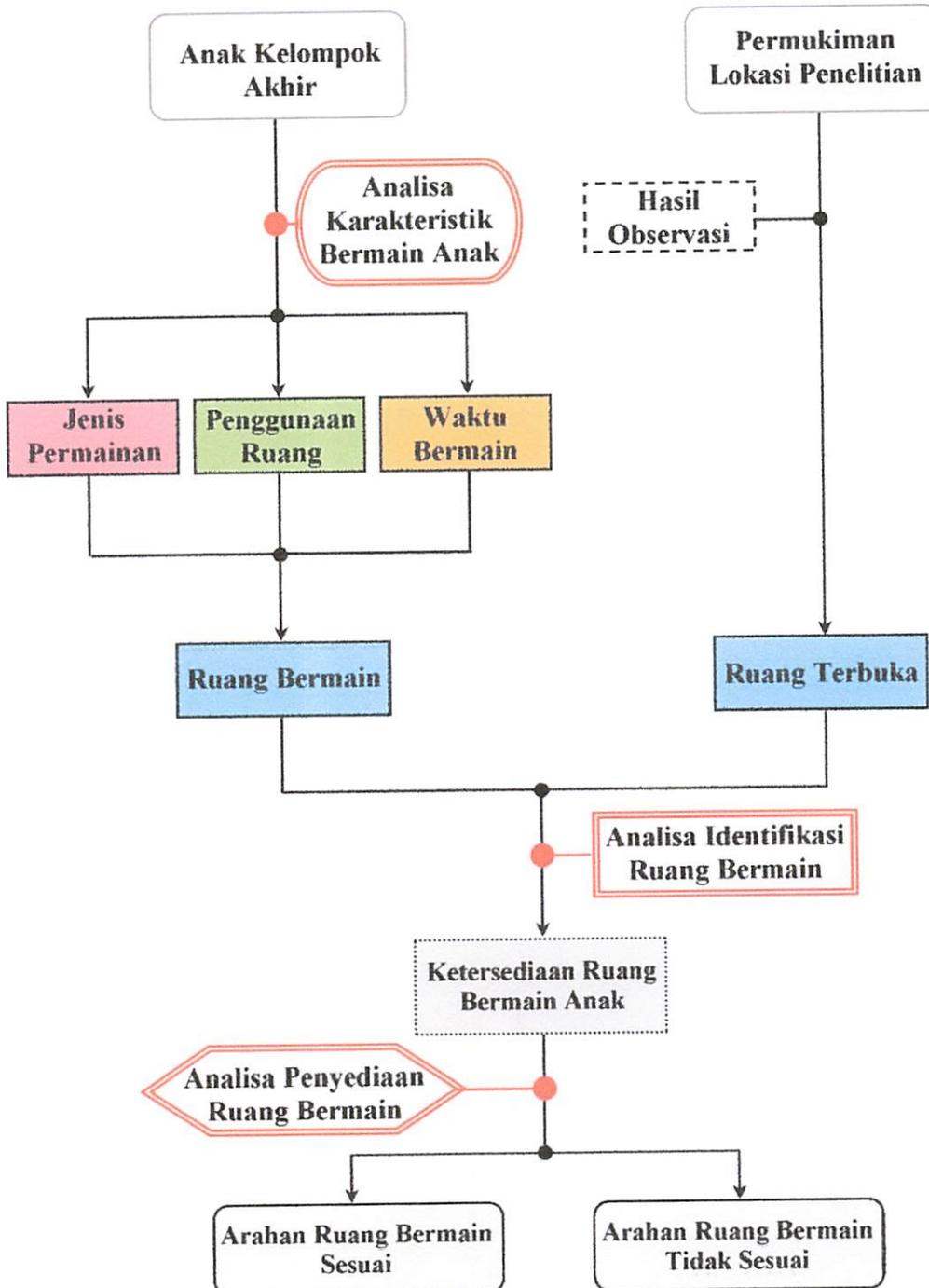
Karakteristik bermain anak pada permukiman padat merupakan analisa Analisa yang dilakukan untuk mengkaji karakter bermain anak kelompok akhir dengan usia 6-12 tahun yang ada di Dusun Krajan, Desa Kebonagung berdasarkan ruang yang digunakan dalam melakukan kegiatan bermain. Melalui analisa ini diharapkan dapat diperoleh karakteristik bermain 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.

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 551 jiwa atau sebesar 9% dari total jumlah penduduk lokasi penelitian sebesar 6.291 jiwa, dimana jumlah anak pada zona I sebanyak 54 jiwa, jumlah anak zona II sebanyak 73 jiwa, jumlah anak zona III sebanyak 74 jiwa, jumlah anak zona IV

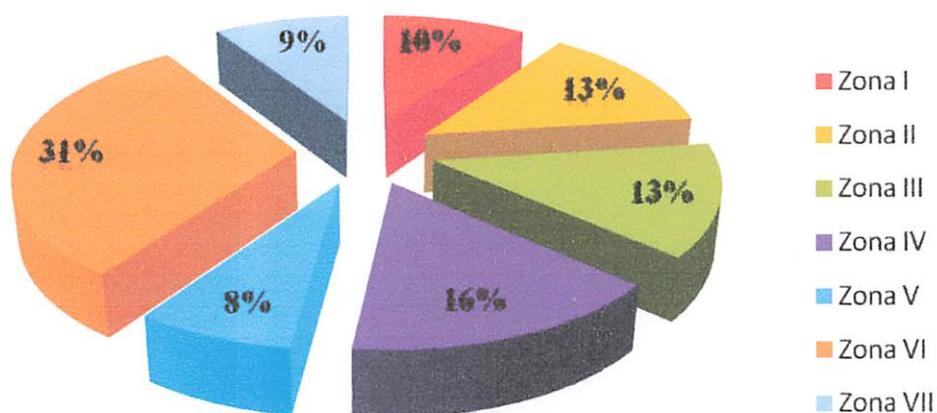


Diagram 5.1 Kerangka Analisa



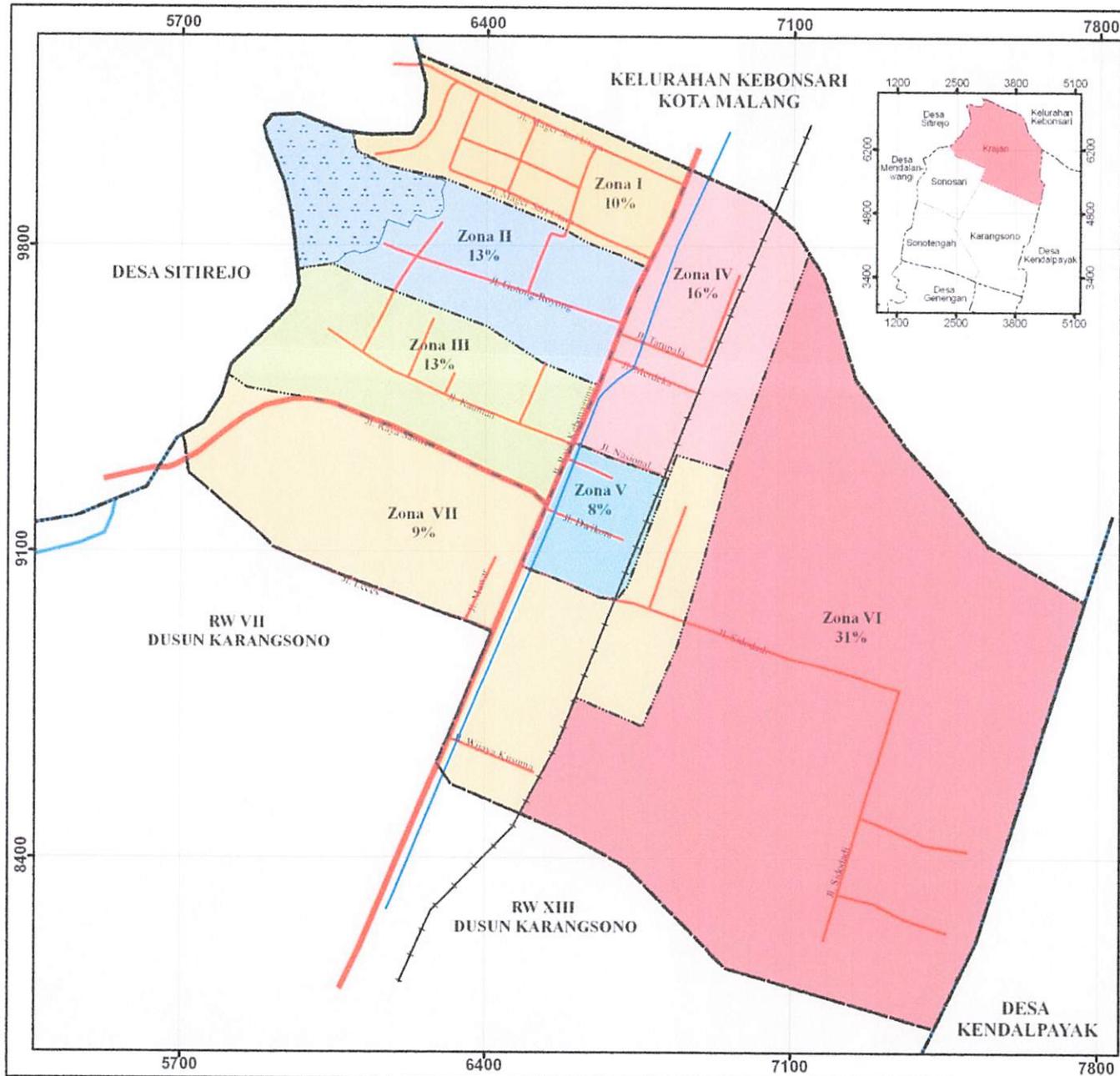
sebanyak 86 jiwa, jumlah anak zona V sebanyak 42 jiwa, jumlah anak zona VI sebanyak 171 jiwa, dan jumlah anak zona VII sebanyak 51 jiwa. Persentase anak usia 6-12 tahun pada lokasi penelitian adalah 10% pada zona I, 13% pada zona II, 13% pada zona III, 16% pada zona IV, 8% pada zona V, 31% pada zona VI, dan 9% pada zona VII. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram 5.2 dan peta 5.1

Diagram 5.2 Prosentase Anak Usia 6-12 Tahun



Sumber : Hasil Analisa

Berdasarkan hasil wawancara kepada Kamituwo Dusun Krajan, Pak Edi Sutrisno, bahwa di dusun 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 dijalan, bantaran rel kereta api serta sawah yang lokasinya cukup jauh dari tempat tinggal mereka. Hal ini diperkuat juga dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa setiap zona yang menjadi lokasi penelitian memiliki ketersediaan ruang yang berbeda-beda.



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 5. 1

JUDUL PETA :
ANALISA ANAK USIA 6-12 TAHUN

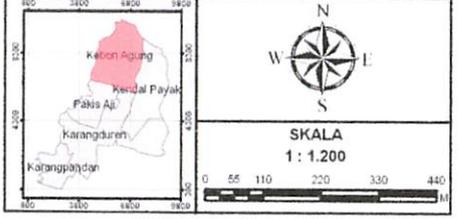
LEGENDA :

- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam

KETERANGAN

- Zona I
- Zona II
- Zona III
- Zona IV
- Zona V
- Zona VI
- Zona VII

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL ANALISA, 2012



Dalam ilmu psikologi, anak-anak pada usia 6-12 tahun termasuk dalam masa tidak rapih, masa bertengkar, dan masa menyulitkan. Sebab 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 dimana masanya seorang anak masuk sekolah untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang penting bagi keberhasilan hidup di masa dewasa nanti. Anak pada usia ini juga memiliki karakteristik yang suka berkelompok, anak-anak mulai belajar bergaul dengan teman seumurannya serta membentuk sikap terhadap sosial. Hal ini dapat kita lihat dalam kegiatan bermain yang dimainkan oleh anak-anak, bahwa seluruh jenis permainan yang dimainkan merupakan jenis permainan yang berkelompok seperti bermain petak umpet, *gobak sodor*, dan sebagainya. Dalam ilmu psikologi juga menjelaskan bahwa karakteristik anak pada usia 6-12 tahun ini dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar anak. Peran keluarga yang dimaksud berupa bentuk perhatian yang diberikan serta kedisiplinan yang diterapkan dari keluarga tersebut sehingga dapat menjadi sebuah pondasi dasar ahklak dan perilaku dari anak.

Pada lokasi penelitian yang sebagian besar daerah merupakan perkampungan dengan penduduk skala menengah ke bawah, dimana orang tua sebagian besar bekerja sebagai karyawan pabrik gula dengan keterbatasan penghasilan sehingga menyebabkan keterbatasan pula dalam pemenuhan kebutuhan dari 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 orang tua 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 merupakan masa anak-anak untuk mengembangkan diri lewat bermain. Pada kawasan permukiman padat yang memiliki keterbatasan ruang bermain, mengakibatkan anak-anak menggunakan jalan dan bantaran rel kereta api sebagai ruang bermain yang dalam hal ini sangat berbahaya dan sering kali dapat mengancam jiwa mereka. 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 dan merupakan analisa yang membahas mengenai karakteristik anak dilihat dari jenis permainan yang dimainkan yang dalam hal ini merupakan jenis permainan tradisional yang ada di lokasi studi. Permainan tradisional anak merupakan salah satu bentuk *folklore* berupa permainan yang beredar secara lisan di antara anggota tradisi budaya tertentu, berbentuk tradisional, terdapat aturan main yang mengandung nilai-nilai luhur, dilakukan melalui interaksi dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah berusia tua, tidak diketahui lagi asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya, dan adakalanya mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Dalam permainan tradisional yang segala sesuatunya bersifat alamiah, dimana tidak ada setting yang dipersiapkan, anak menjadi lebih banyak mendapat kesempatan mengeksplorasi berbagai media yang tersedia alami sebagai dasar berpikir kreatif. Keanekaragaman jenis permainan tradisional yang menggunakan bahan alami (bambu, kertas, kayu, tanah, batang tanaman, daun-daunan, jerami, batu, dll), mampu memberikan

rangsangan sensorimotor yang kaya, baik dari tekstur, ukuran berat dan bentuknya yang beragam.

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan ruang yang digunakan oleh anak-anak dalam setiap jenis permainan yang ada dan dimainkan pada kawasan lokasi penelitian. Hasil yang ingin didapatkan selanjutnya adalah mendapatkan luasan penggunaan ruang yang dibutuhkan pada setiap jenis permainan tradisional yang ada di lokasi penelitian. Adapun penggunaan ruang pada masing-masing permainan tradisional yang ada di lokasi penelitian berikut penjabarannya

A. *Gobak Sodor*

Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Permainan ini membentuk pola polygon sehingga membutuhkan ruang dengan bentuk persegi panjang. Pada lokasi penelitian, permainan ini dimainkan pada lapangan, jalan/gang dan tanah kosong. 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 *gobak sodor* maka anak akan memanfaatkan jalan yang menurut mereka masih dapat untuk dimainkan.

Pada zona I, lokasi yang biasa menjadi ruang untuk anak bermain jenis permainan *gobak sodor* adalah lapangan yang ada di RT 1 seluas 689 m², dan jalan/ gang yang ada di dekat rumah seluas 45 m². Pada zona II, lokasi yang biasa menjadi ruang untuk anak bermain jenis permainan *gobak sodor* adalah hanya gang seluas 50 m². Pada zona III, lokasi yang biasa menjadi ruang untuk anak bermain jenis permainan *gobak sodor* adalah lapangan balai RW seluas 165 m², jalan/gang di RT 16 seluas 31,5 m² dan jalan/gang di RT 17 seluas 45 m². Pada Zona IV, lokasi yang biasa menjadi ruang untuk anak bermain jenis permainan

gobak sodor adalah jalan/gang yang ada di RT 25 seluas 49,5 m². Pada zona V, lokasi yang biasa menjadi ruang untuk anak bermain jenis permainan *gobak sodor* adalah jalan/gang yang ada di RT 30 seluas 36 m². Pada zona VI, lokasi yang biasa menjadi ruang untuk anak bermain jenis permainan *gobak sodor* adalah jalan/gang depan mesjid yang ada di RT 34 seluas 54 m², dan lapangan SMK Asy-Syafi'iyah seluas 900 m². Pada zona VII, lokasi yang biasa menjadi ruang untuk anak bermain jenis permainan *gobak sodor* adalah lapangan di RT 32 seluas 125 m², tanah kosong di RT 31b seluas 486 m², dan jalan/ gang yang terletak di RT 32 Jl. Mawar seluas 27 m² serta jalan/gang yang ada di RT 31b seluas 36 m². Besarnya penggunaan ruang dalam bermain permainan *gobak sodor* dapat dilihat pada tabel 5.1 berikut :

Tabel 5.1 Penggunaan Ruang Dalam Bermain Permainan Gobak Sodor Dusun Krajan

Lokasi	Luasan (m ²)	Jumlah Anak (Orang)	Luas/Anak (m ²)
Lapangan			
*Zona I	36	8	4,5
*Zona III	36	8	4,5
*Zona VI	36	10	3,6
*Zona VII	36	6	6
Jalan/Gang			
*Zona I	36	6	6
*Zona II	36	8	4,5
*Zona III 1	36	8	4,5
*Zona III 2	31,5	6	5,2
*Zona IV	36	10	3,6
*Zona V	36	6	6
*Zona VI	36	8	4,5
*Zona VII 1	36	8	4,5
*Zona VII 2	27	6	4,5
Tanah Kosong			
*Zona VII	36	8	4,5
Rata-Rata	35	8	5

Sumber : Hasil Analisa

Berdasarkan tabel sebelumnya, dapat diketahui besar luasan yang dibutuhkan anak-anak untuk bermain *gobak sodor* adalah 5 m² /anak, dengan pola polygon (pola membentuk ruang). Adapun permasalahan dalam bermain *gobak sodor* pada kawasan lokasi studi 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 dan juga tidak ada fasilitas seperti kapur atau cat untuk membentuk garis atau arena bermain dari permainan ini sehingga banyak anak merasa kurang tertarik sehingga jarang bermain permainan ini karena harus mempersiapkan arenanya terlebih dahulu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 5.2.

B. Petak Umpet

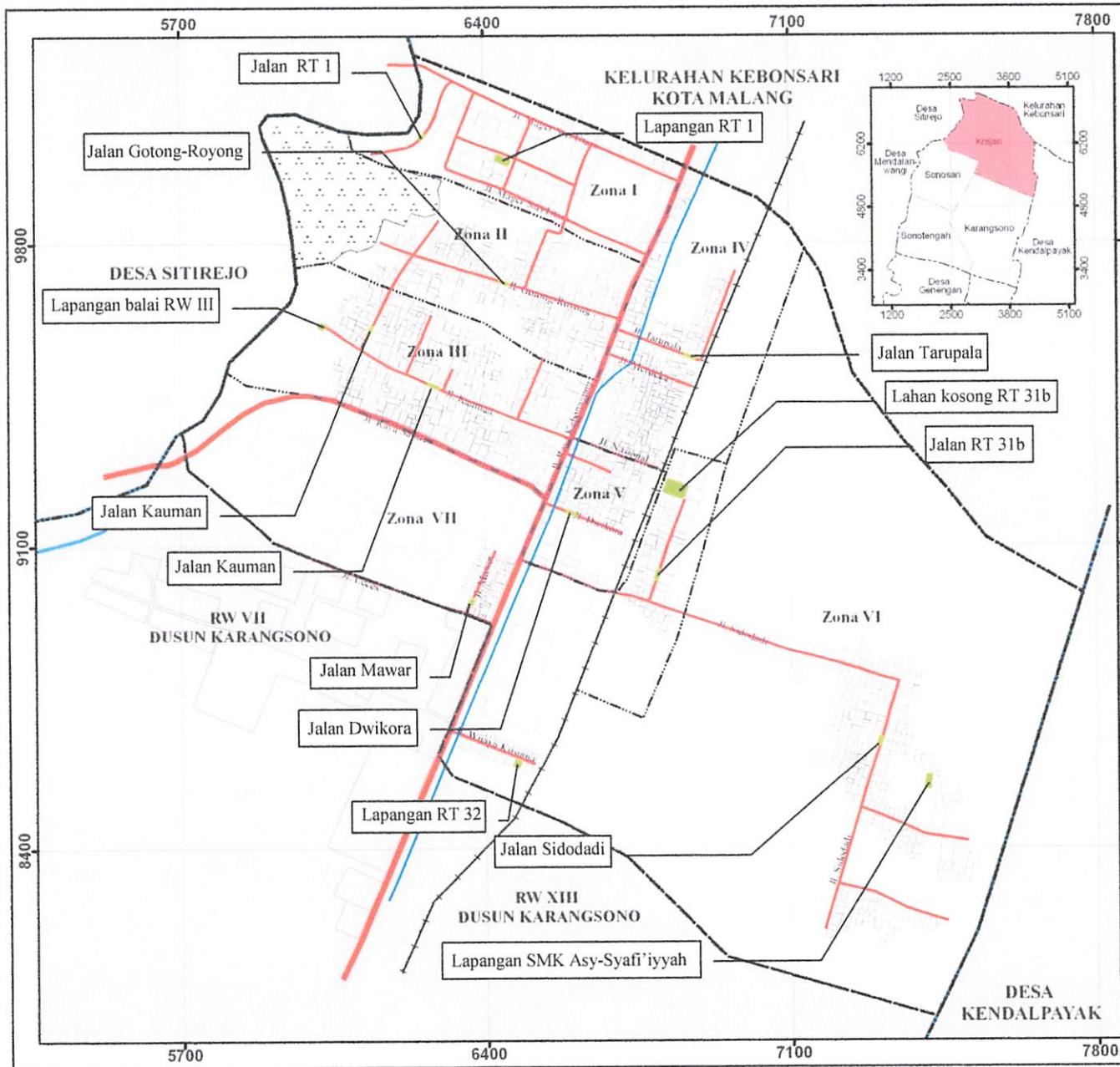
Petak umpet biasanya disebut dengan “*tekongan*”, bermain *tekongan* ini juga dilakukan di sekitar rumah anak-anak. Dalam bermain *petak umpet* ini juga terdapat unsur berlari-larian, yakni pada saat berusaha “balap-balapan” menyentuh pos, karena siapa yang cepat dia yang menang. Biasanya radius bermain *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 RT 1, gang RT 2 dan lapangan di RT 1. Pada zona II, lokasinya adalah sepanjang Jl. Gotong Royong RW 2. Pada zona III, lokasinya adalah di sepanjang Jl. Kauman RW 3, Pada zona IV, lokasinya adalah di sepanjang Jl. Tarupala gang 2 RW 4 dan gang sempit antara rumah. Pada zona V, lokasinya adalah di sepanjang Jl. Dwikora RW 5. Pada zona VI, lokasinya adalah di sepanjang Jl. Sidodadi RW 6. Pada zona VII, lokasinya adalah di sepanjang Jl. Wijaya Kusuma RT 32, sepanjang Jl. Mawar RT 32 dan gang yang ada di RT 31b RW XVI. Besaran ruang yang digunakan anak-anak dalam bermain *petak umpet* adalah jarak 10-50 meter dari titik pos jaga *petak umpet* dengan pola polygon. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 5.3

C. Kelereng (Nekeran)

Cara permainannya dengan menggambar segitiga sama kaki ditanah kemudian masing-masing pemain meletakkan sebuah *kelerengnya* diatas gambaran segitiga tersebut. Buah pasangan namanya, buah *kelereng* yang dipertaruhkan. Peserta, tergantung jumlah pemain. Biasanya paling sedikit tiga pemain dan paling banyak idealnya enam pemain. Permainan dimulai dengan

cara masing-masing pemain menggunakan sebuah *kelereng* sebagai gacoannya lalu melempar buah pasangan tersebut dari jarak 2-5 m tergantung dari lokasi yang ada. Pemain secara bergantian melempar sesuai urutan berdasarkan hasil undian dengan adu sut jari tangan. Pelemparan dilakukan dengan membidik dan melempar keras dengan maksud mengenai buah pasangan atau agar hasil lemparan mendarat dilapangan permainan terjauh. Selanjutnya yang mengawali permainan adalah siapa yang berhasil mengenai buah pasangan, dialah mendapat giliran pertama.. Kalau tidak ada yang mengenai buah pasangan ,maka yang mulai bermain adalah gacoannya yang terjauh. Pemain harus berusaha menghabiskan buah pasangan diproses pada saat giliran bermain. Ada yang sekali giliran main sudah mampu menghabiskan semua buah pasangan. Tanda dia pemain yang terampil. Berbagai taktik untuk menang dilakukan ,antara lain kalau tidak mau memburu gacoan lawan , maka pilihannya adalah menembakkan gacoan ketempat yang kosong untuk disembunyikan agar tidak dapat dimatikan oleh lawan-lawan main. Pemain yang mampu menghabiskan buah pasangan terakhir dilanjutkan berburu menembak gacoan lawan . Pemain yang gacoannya kena tembak maka gacoannya mati ,selesailah permainannya pada game tersebut.

Pada lokasi penelitian permainan ini dimainkan sesuai dengan ruang yang tersedia sehingga anak-anak benar-benar memaksimalkan ruang yang ada untuk bermain. Pada zona I lokasi anak-anak bermain *nekeran* adalah di gang RT 1 dan RT 2. Pada zona II lokasi anak-anak bermain *nekeran* adalah di halaman rumah yang ada di RT 6 dengan luas 6 x 3,8 m. Pada zona III lokasi anak-anak bermain *nekeran* adalah di lapangan RW yang memiliki besaran 15 x 11 m. Pada zona IV lokasi anak-anak bermain *nekeran* adalah di gang sempit antara rumah dengan lebar sekitar 1,5 dan di pasar dengan luas 5 x 5 m. Pada zona V lokasi anak-anak bermain *nekeran* adalah di Jl. Dwikora RW 5. Pada zona VI lokasi anak-anak bermain *nekeran* adalah di lapangan SMK Asy-Syafi'iyah yang terletak di RT 36 dengan ukuran 60 X 15 m, halaman rumah yang ada di RT 37 dengan ukuran 8 x 2,5 m. Pada zona VII lokasi anak-anak bermain *nekeran* adalah di lapangan yang ada di RT 32 dengan ukuran 12,5 x 10 m dan tanah kosong yang terletak di RT 31b dengan ukuran 27 x 18 m. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 5.4.



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG

NOMOR PETA : 5.2

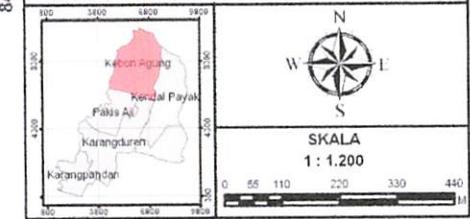
JUDUL PETA :
 LOKASI BERMAIN PERMAINAN GOBAK SODOR

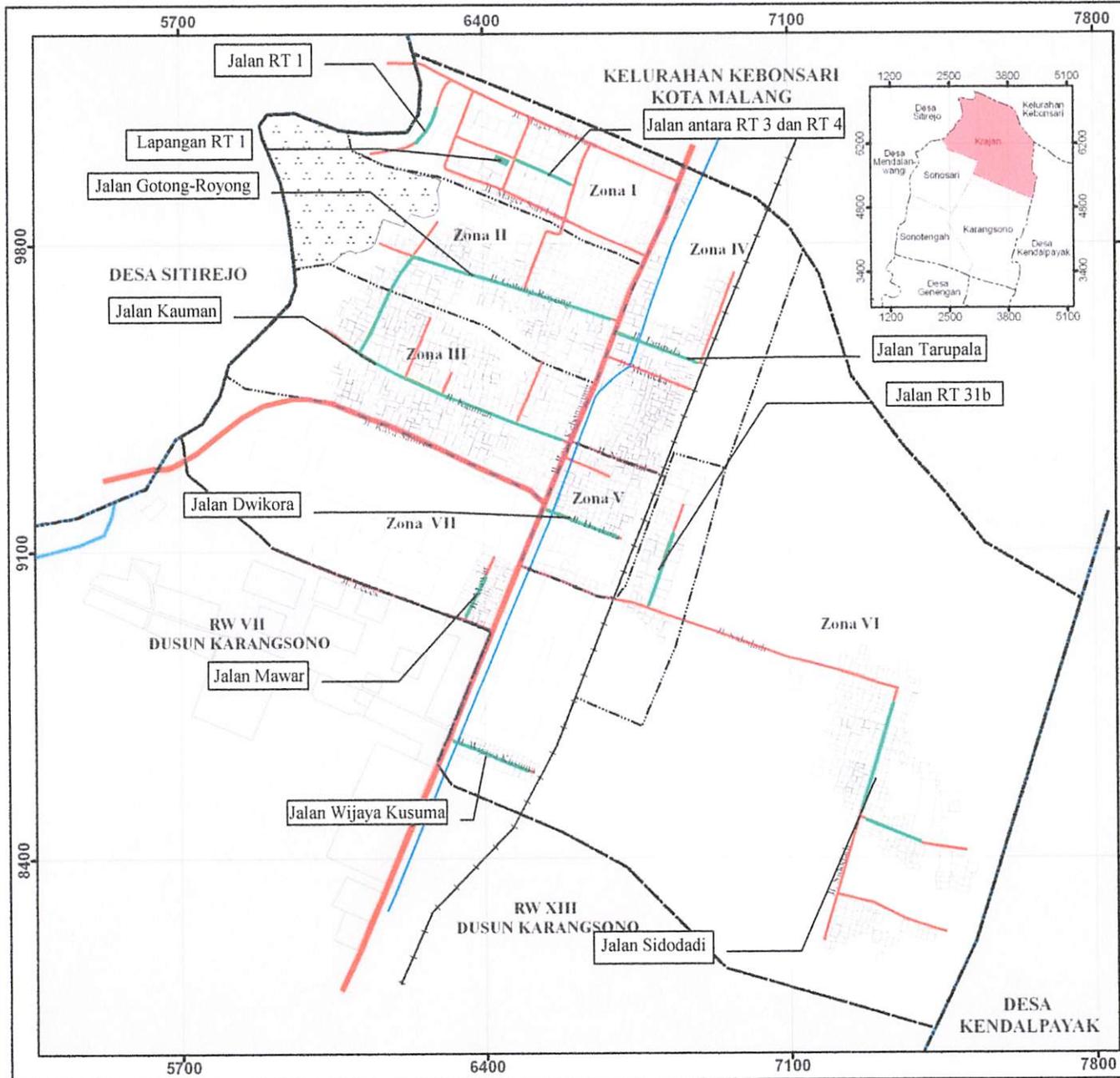
- LEGENDA :
- Batas Desa
 - Batas Dusun
 - Batas RW
 - Jalan Besar
 - Jalan Lingkungan
 - Irigasi
 - Sungai
 - Rel Kereta Api
 - Jembatan
 - Makam
 - Persil/Bangunan

KETERANGAN

- Lokasi Bermain Gobak Sodor

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

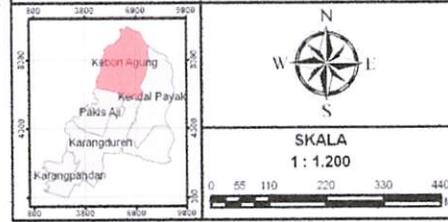
**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

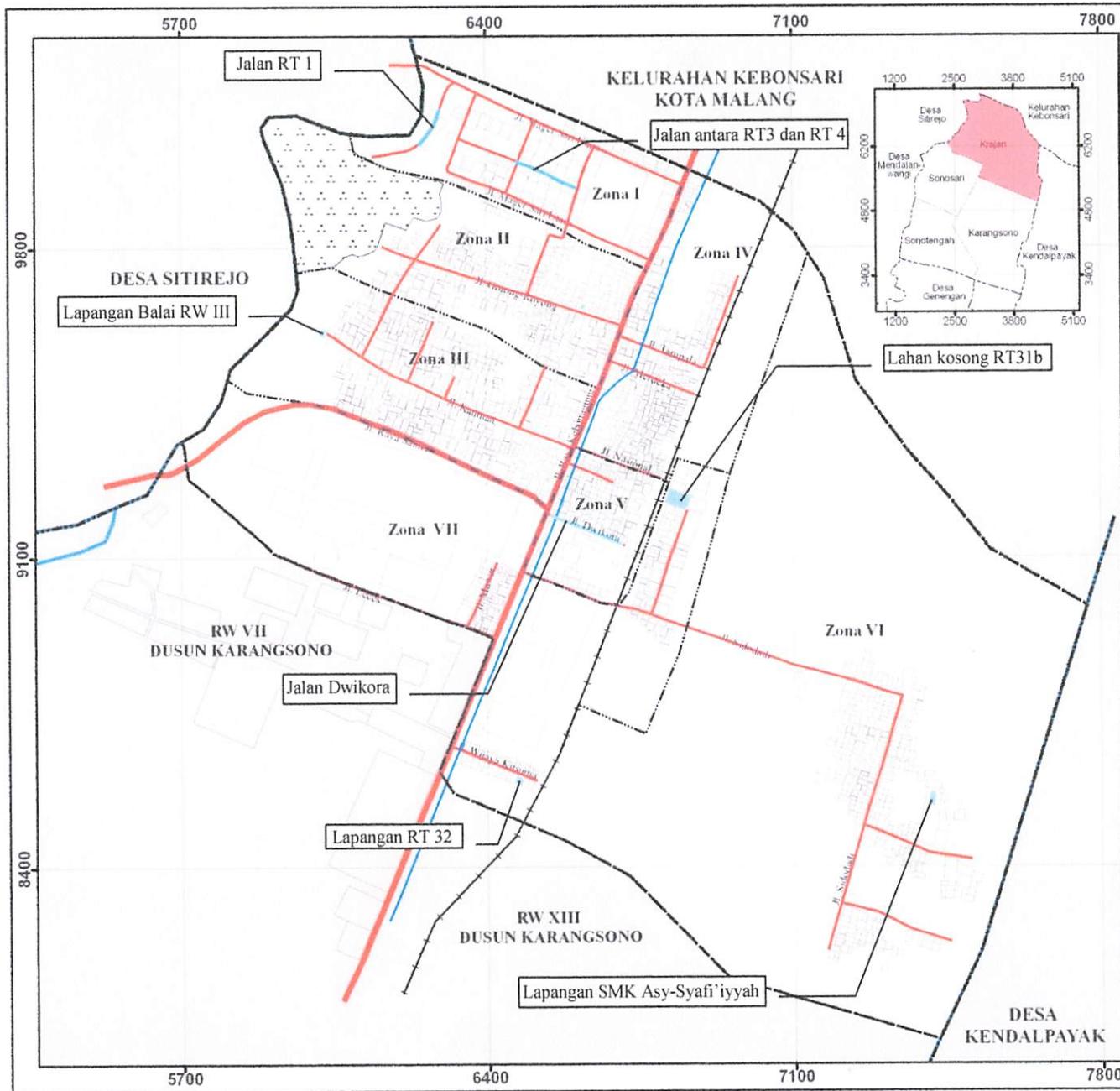
NOMOR PETA : 5.3

JUDUL PETA :
LOKASI BERMENAN PERMAINAN PETAK UMPET

- LEGENDA :**
- Batas Desa
 - - - Batas Dusun
 - Batas RW
 - Jalan Besar
 - Jalan Lingkungan
 - Irigasi
 - Sungai
 - Rel Kereta Api
 - Jembatan
 - Makam
 - Persil/Bangunan
- KETERANGAN**
- █ Lokasi Bermain Petak Umpet

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

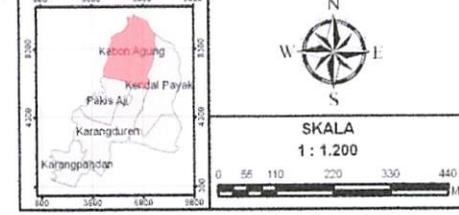
**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 5 . 4

JUDUL PETA :
LOKASI BERMALIN PERMAINAN KELERENG

- LEGENDA :**
- Batas Desa
 - Batas Dusun
 - Batas RW
 - Jalan Besar
 - Jalan Lingkungan
 - Irigasi
 - Sungai
 - Rel Kereta Api
 - Jembatan
 - Makam
 - Persil/Bangunan
- KETERANGAN**
- █ Lokasi Bermain Kelereng

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012



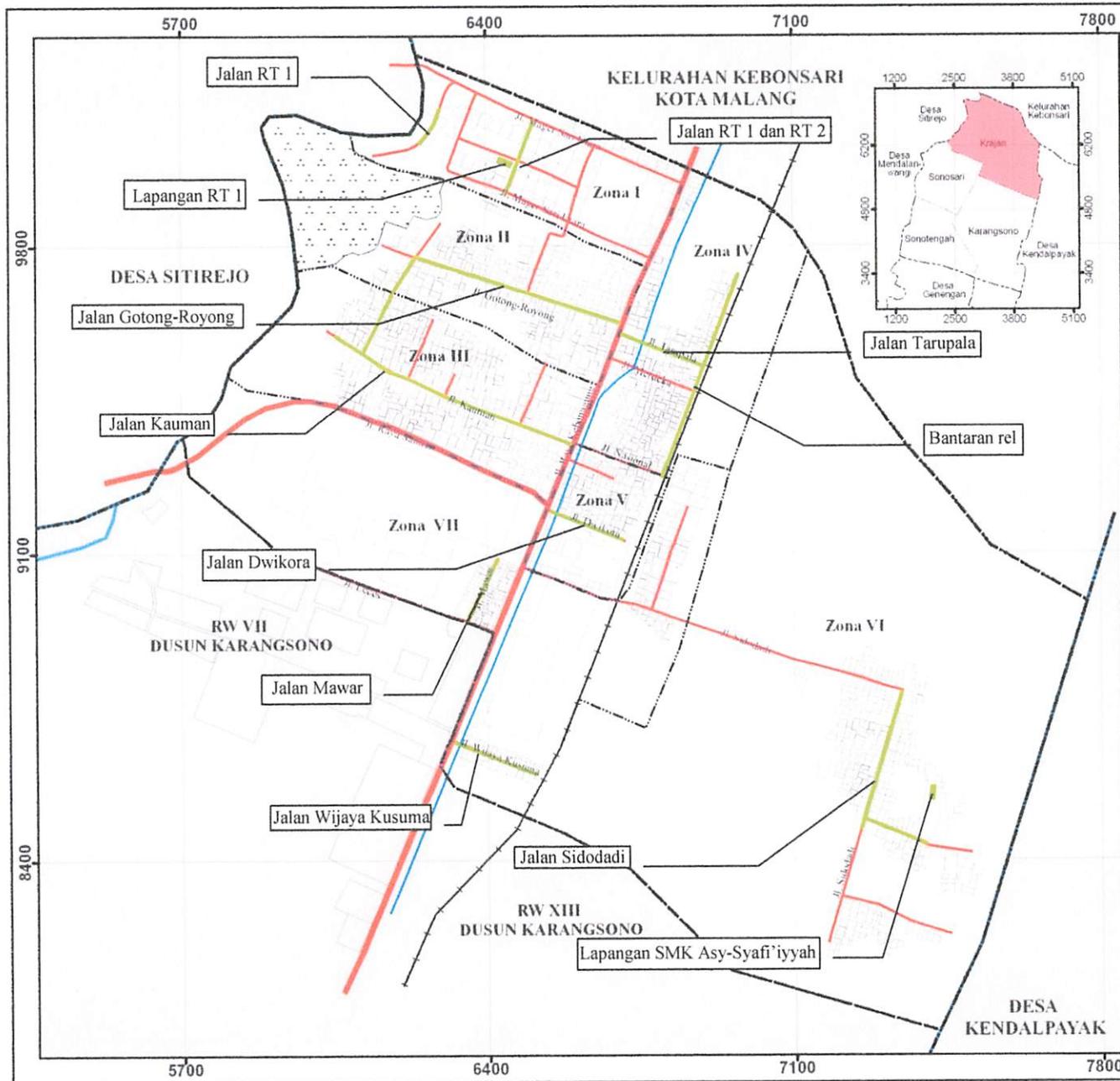
D. Berlari-Larian (*Bentengan*)

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 3-5 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 di RT 1 dan RT 2 dengan ukuran panjang jalan 120 m dengan lebar 4,5 m dan panjang jalan 70 m dengan lebar 5 m, serta lapangan yang ada di RT 1 dengan ukuran 27,5 x 9,5 m. Pada zona II, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Gotong Royong dengan panjang jalan 350 m dengan lebar 5 m. Pada zona III, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Kauman dengan panjang jalan 350 m dengan lebar 5 meter. Pada zona IV, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Tarupala dengan panjang jalan 120 m dengan lebar 5,5 m, sepanjang areal kereta api sepanjang 365 m dengan lebar area sekitar rel 3 m, dan gang sempit antara rumah dengan lebar gang tersebut 1,5 m. Pada zona V, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Dwikora dengan panjang jalan 100 m dan lebar 4 m. Pada zona VI, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Sidodadi dengan panjang jalan 270 m dengan lebar 6 m dan lapangan SMK Asy-Syafi'iyah dengan ukuran 60 X 15 m. Pada zona VII, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Wijaya kusuma dengan panjang jalan 110 m dengan lebar 3,5 m, sepanjang Jl. Mawar dengan panjang jalan 100 m dengan lebar 3, m. dapat dilihat pada peta 5.5.

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 di RT 3 dengan luas 8.000 m², lapangan di RT 1 dengan luas 689 m². Lokasi bermain layang-layang pada zona II anak-anak yang ada di sana lebih banyak bermain di lapangan yang ada di zona I sehingga untuk jenis permainan ini sebagian besar anak-anak melakukannya di luar zona tempat tinggalnya. Lokasi bermain layang-layang pada zona III adalah lapangan balai RW 3 dengan luas 165 m². Lokasi bermain layang-layang pada zona IV adalah sepanjang gang Tarupala dengan luas 660 m², area sekitar rel kereta api dengan luas 1.050 m². Lokasi bermain layang-layang pada zona V adalah area sekitar rel kereta api dengan luas 570 m². Lokasi bermain layang-layang pada zona VI adalah lapangan SMK Asy-Syafi'iyah dengan luas 900 m², serta sawah yang menjadi tempat favorit anak bermain layang-layang karena pada daerah ini sebagian besar luas kawasan terbangun lebih sedikit dari kawasan tdk terbangun yang berupa sawah/tegalan sehingga diambil luasan minimal 1 Ha. Lokasi bermain layang-layang pada zona VII adalah lapangan yang ada di RT 32 dengan luas 125 m², lahan kosong yang ada di RT 31b dengan luas 486 m² dan sebagian di Jl. Leces dengan luas 400 m². Besarnya penggunaan ruang dalam bermain layang-layang dapat dilihat pada tabel 5.2 berikut :



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 5. 5

JUDUL PETA :
LOKASI BERMEN PERMAINAN BENTENGAN

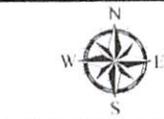
LEGENDA :

- Batas Desa
- - - Batas Dusun
- - - Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil/Bangunan

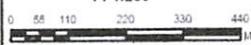
KETERANGAN

- █ Lokasi Bermain Bentengan

SUMBER :
- KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
- HASIL OBSERVASI, 2012



SKALA
1 : 1.200



Tabel 5.2 Penggunaan Ruang Dalam Bermain Permainan *Layangan*
Dusun Krajan

Lokasi	Luasan (m ²)	Jumlah Anak (Orang)	Luas/Anak (m ²)
Lapangan			
*Zona Ia	8.000	6	1.333
*Zona Ib	689	4	172
*Zona III	165	4	41
*Zona VI	900	5	180
*Zona VII	125	3	41
Jalan/Gang			
*Zona IV	660	3	220
*Zona VII	400	2	200
Tanah Kosong			
*Zona VII	486	4	121
Sawah/Tegalan			
*Zona VII	10.000	6	1.667
Area Sekitar Rel			
*Zona IV	1.050	5	210
*Zona V	570	4	142
Rata-Rata	2.095	4	393

Sumber : Hasil Analisa

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui besar luasan yang dibutuhkan anak-anak dalam bermain layang-layang adalah 393 m² /anak dengan pola polygon, tetapi pada kenyataan yang ada dilapangan luasan terlalu besar sehingga pembandingnya adalah luasan paling kecil yaitu 125 m² dibagi dengan rata-rata anak sebanyak 4 orang maka diperoleh luasan minimum anak 31 m²/anak di Dusun Krajan. Untuk lebih jelasnya mengenai lokasi dapat dilihat pada peta 5.6

Berdasarkan analisa jenis permainan dihasilkan besar penggunaan ruang bermain berdasarkan jenis permainan yang dimainkan anak-anak adalah bermain *gobak sodor* luasan yang dibutuhkan seluas 5 m²/anak. Untuk bermain *petak umpet*, ruang yang digunakan anak-anak dalam bermain adalah dengan jarak radius 10-100 m dari titik pos jaga *petak umpet*. Untuk bermain *kelereng* dan lari-larian/ *bentengan* luasan yang dibutuhkan disesuaikan dengan kondisi jalan dan lahan yang berada di sekitar rumah anak, yitu dengan track lurus dengan kondisi lalulintas rendah. Bermain layang-layang luasan yang dibutuhkan seluas 31 m²/anak.

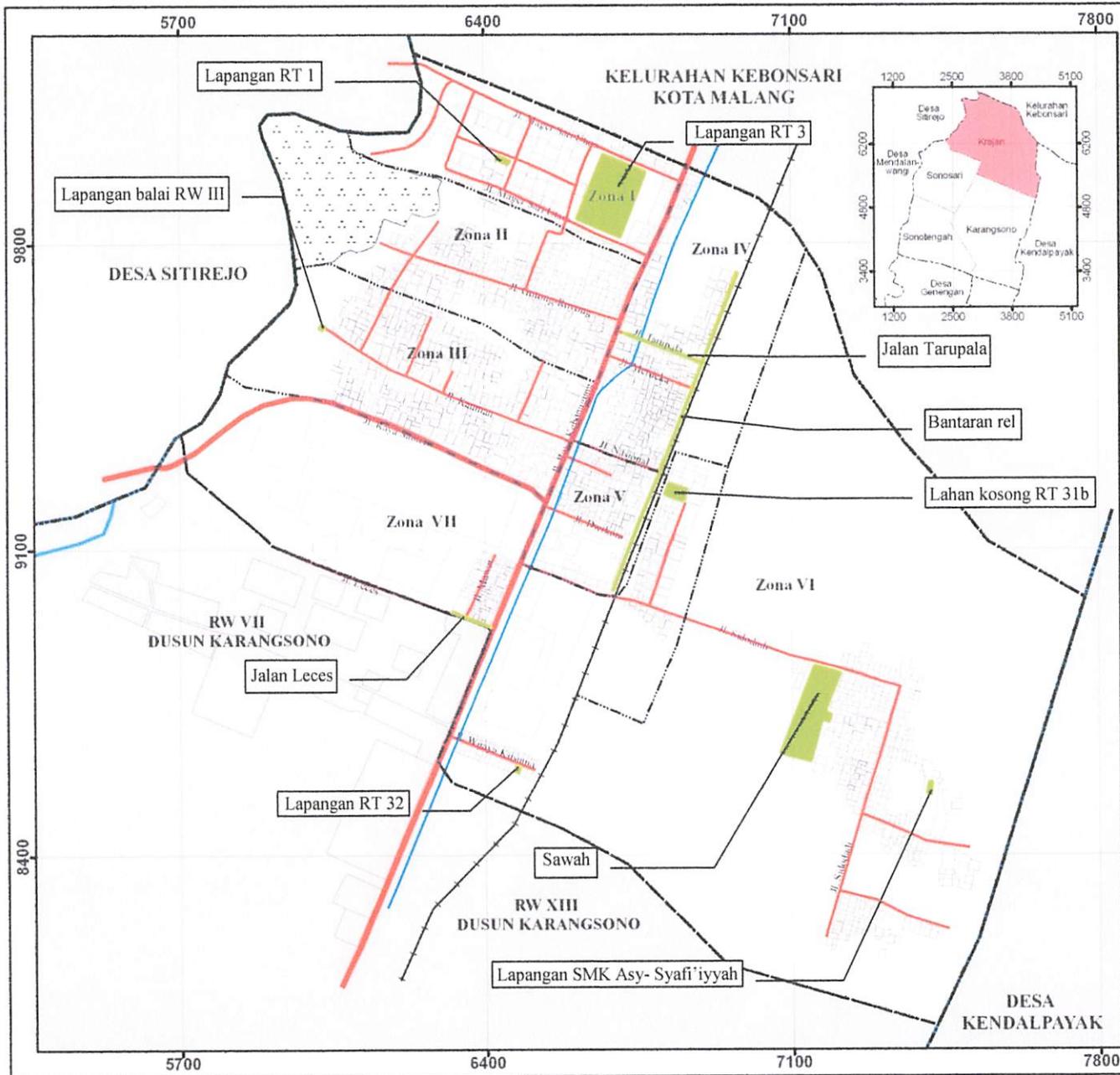
5.1.3 Analisa Waktu Bermain

Waktu bermain anak-anak disesuaikan dengan waktu luang anak itu sendiri, biasanya jam pulang sekolah hingga sore hari pada hari sekolah. Seangkan pada hari libur, anak bermain mulai dari pagi hingga sore hari. Pada hari sekolah, jam bermain anak aalah selama 4 jam, yaitu jam 12.00 hingga jam 15.00, kemudian 15.00 hingga 16.00 anak-anak diharuskan pergi mengaji, kemudian bermain dilanjutkan 16.00 hingga 17.00. Pada hari libur, anak bermain seharian dimulai dari jam 07.00 hingga 11.00 kemudian dilanjutkan jam 14.00-17.00. dari penggalan waktu bermain diatas dapat disimpulkan bahwa anak-anak yang ada di Dusun Krajan dalam melakukan kegiatan bermain membutuhkan waktu rata-rata bermain selama 4 jam/hari.

Diagram 5.3 Waktu Bermain Anak Pada Hari Sekolah Di Dusun Krajan



Sumber : Hasil Analisa



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 5.6

JUDUL PETA :
LOKASI BERMAIN PERMAINAN LAYANGAN

LEGENDA :

- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil/Bangunan

KETERANGAN

- Lokasi Bermain Layangan

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL OBSERVASI, 2012



SKALA
 1 : 1.200



5.2 Analisa Identifikasi Ruang Terbuka

Analisa ruang terbuka merupakan analisa yang dilakukan untuk mengetahui ketersediaan ruang terbuka di kawasan lokasi studi yaitu di Dusun Krajan. Hasil yang ingin diperoleh dari analisa ini adalah dapat mengetahui lokasi-lokasi ruang terbuka yang ada, selanjutnya dapat dimanfaatkan menjadi sebuah ruang bermain anak-anak khususnya terkait dengan permainan tradisional yang ada di kawasan permukiman yang ada di lokasi studi. 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 di lokasi penelitian sehingga ruang-ruang tersebut dapat dimanfaatkan sebagai ruang bermain anak.

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 5.3.

Tabel 5.3 Kriteria Ruang Bermain Anak Di Dusun Krajan

No	Kriteria	Syarat
1	Keamanan	Lalulintas rendah Material permukaan aman
2	Aksesibilitas	Jarak < 500 m dari rumah Jalur pejalan kaki Aksesibilitas visual
3	Lokasi	Ruang terbuka 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 m, dan 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 rel kereta yang merupakan kawasan bebas kegiatan yang dalam artian tidak boleh ada aktivitas di sekitar area rel kereta 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 arena bermain *gobak sodor, nekeran* 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 5 unit yakni 2 unit pada zona I, 1 unit masing-masing pada zona III, zona VI dan zona VII, sedangkan ruang terbuka pasif adalah sepanjang bantaran sungai pada zona I dan sepanjang area rel kereta yang ada di zona IV , zona V dan zona VII.
2. Ruang terbuka berdasarkan bentuk terdiri dari ruang terbuka memanjang dan ruang terbuka cluster. Ruang terbuka memanjang berupa jalan, gang, dan bantaran sungai yang tersebar di lokasi penelitian. Sedangkan ruang terbuka

cluster berupa lapangan sebanyak 5 unit yakni 2 unit pada zona I, 1 unit masing-masing pada zona III, zona VI dan zona VII.

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 yang terdiri dari 3 unit yakni pada zona IV, zona VI dan zona VII yang masing-masingnya memiliki 1 unit.
4. Ruang terbuka berdasarkan jenis terdiri dari ruang terbuka hijau (RTH) dan ruang terbuka non hijau (RTNH). Ruang terbuka hijau berupa sawah/tegalan tersebar di setiap zona serta makam pada zona II, Sedangkan ruang terbuka non hijau terdiri dari 2 unit yaitu 1 unit pada zona I dan 1 unit di zona III.

Berdasarkan penjabaran di atas, ruang terbuka yang berada di Dusun Krajan terdiri dari lapangan, bantaran sungai, bantaran rel kereta, jalan/gang, tanah kosong, sawah/tegalan, makam, dan jalur hijau jalan. Ruang terbuka tersebut antara lain :

1. Lapangan 1 merupakan ruang terbuka aktif dengan bentuk cluster dan tergolong pada jenis ruang terbuka non hijau (RTNH). Dengan material keras di atas permukaan.
2. Lapangan 2 merupakan ruang terbuka aktif dengan bentuk cluster dan tergolong pada jenis ruang terbuka hijau (RTH) dengan tidak ada material keras di atas permukaan.
3. Bantaran sungai merupakan ruang terbuka pasif dengan bentuk memanjang dan tergolong pada jenis ruang terbuka hijau (RTH).
4. Bantaran rel kereta merupakan ruang terbuka pasif dengan bentuk memanjang dan tergolong pada jenis ruang terbuka non hijau (RTNH).
5. Jalan/gang merupakan ruang terbuka aktif dengan bentuk memanjang, dan tergolong pada jenis ruang terbuka non hijau (RTNH).

6. Tanah kosong merupakan ruang terbuka aktif dengan bentuk cluster, dan tergolong pada jenis ruang terbuka hijau (RTH).
7. Sawah/tegalan merupakan ruang terbuka aktif dengan bentuk cluster, dan tergolong pada jenis ruang terbuka hijau (RTH).
8. Makam merupakan ruang terbuka pasif dengan bentuk cluster, dan tergolong pada jenis ruang terbuka hijau (RTH).
9. Jalur hijau jalan merupakan ruang terbuka pasif dengan bentuk memanjang, dan tergolong pada jenis ruang terbuka hijau (RTH).

Dari kesembilan 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 yang tidak sesuai kriteria dengan nilai 0-5 dan kelas sesuai kriteria dengan nilai 6-11. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.4 berikut ini

Tabel 5.4 Analisa Identifikasi Ruang Terbuka Untuk Kesesuaian Ruang Bermain Di Dusun Krajan

No	Jenis Ruang Terbuka	Kriteria Ruang Bermain											Nilai	Kelas
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	Lapangan (RTNH)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	x	x	8	Sesuai
2	Lapangan (RTH)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	9	Sesuai
3	Bantaran Sungai	✓	x	x	✓	x	✓	x	x	x	✓	x	4	Tidak Sesuai
4	Bantaran Rel Kereta	✓	x	✓	✓	✓	x	✓	x	x	x	x	5	Tidak Sesuai
5	Jalan/Gang	x	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	x	x	x	5	Tidak Sesuai
6	Tanah Kosong	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	x	x	8	Sesuai
7	Sawah/Tegalan	✓	x	✓	✓	x	✓	x	x	x	✓	x	5	Tidak Sesuai
8	Makam	✓	x	x	✓	x	x	x	x	x	x	x	2	Tidak Sesuai
9	Jalur Hijau Jalan	x	x	✓	x	✓	x	✓	x	x	✓	x	4	Tidak Sesuai

Sumber : Hasil Analisa

Keterangan

1	Lalulintas rendah	7	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 sebanyak 5 unit yakni 2 unit pada zona I, 1 unit masing-masing pada zona III, zona VI dan zona VII, sedangkan tanah kosong sebanyak 3 unit yakni pada zona IV, zona VI dan zona VII yang masing-masingnya memiliki 1 unit. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 5.7.

5.3 Analisa Identifikasi Ruang Bermain

Analisa identifikasi ruang bermain adalah analisa untuk mengevaluasi kesesuaian lokasi ruang bermain eksisting yang digunakan anak-anak pada kawasan permukiman di lokasi penelitian. Kesesuaian ini didapatkan dari penyesuaian kondisi ruang bermain eksisting dengan kriteria ruang bermain anak melalui proses penyeleksian dengan metode skala Thurstone dan metode interval. Dimana hasil yang didapat 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 5.5.

Tabel 5.5 Kriteria Ruang Bermain Anak Di Dusun Krajan

No	Kriteria	Syarat
1	Keamanan	Lalulintas rendah Material permukaan aman
2	Aksesibilitas	Jarak < 500 m dari rumah Jalur pejalan kaki Aksesibilitas visual
3	Lokasi	Ruang terbuka 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 rel kereta yang merupakan kawasan bebas kegiatan yang dalam artian tidak boleh ada aktivitas di sekitar area rel kereta 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



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG

NOMOR PETA : 5.8

JUDUL PETA :
 ANALISA IDENTIFIKASI RUANG BERMAIN

LEGENDA :

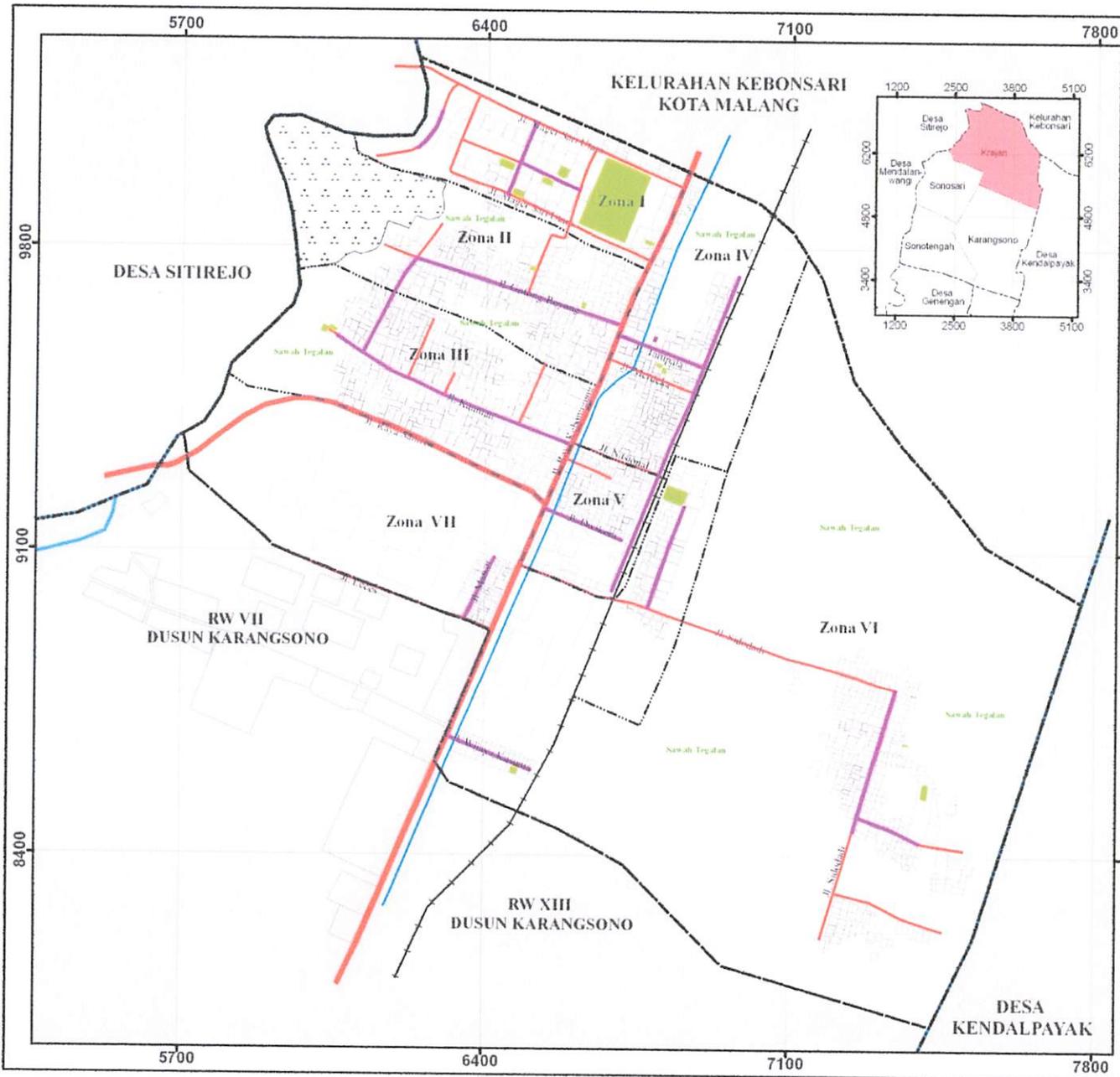
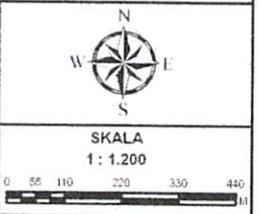
- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil/Bangunan

KETERANGAN

- Ruang Bermain Sesuai Kriteria
- Ruang Bermain Tidak Sesuai Kriteria

SUMBER :

- KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL ANALISA, 2012



terjadi pencampuran kegiatan dan aktivitas bermainpun menjadi nyaman dan tidak terganggu. Pada kriteria jenis permainan, syarat yang harus dipenuhi adalah tersedianya fasilitas bermain seperti arena bermain *gobak sodor, nekeran* dan sebagainya sebagai penunjang dalam bermain.

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 4 unit yang terdiri dari zona I sebanyak 2 unit, zona III sebanyak 1 unit, dan zona VII sebanyak 1 unit. Halaman pasar di zona IV sebanyak 1 unit. 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 yakni pada zona IV, zona VI dan zona VII yang masing-masingnya memiliki 1 unit. Serta halaman sekolah yang terdiri dari 1 unit yaitu di zona I. sedangkan untuk halaman sebanyak 5 unit yang terdiri dari 2 unit di zona I, 1 unit di zona II, 1 unit di zona IV dan 1 unit di zona VI.
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 rel kereta. Ruang bermain terprogram hanya berupa lapangan, sedangkan ruang bermain tak terprogram berupa tanah kosong, jalan/gang yang tersebar di lokasi penelitian, serta bantaran sungai pada zona I dan bantaran rel kereta di zona IV, V dan VII.

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. Halaman sekolah adalah ruang publik di halaman sekolah yang dilengkapi fasilitas untuk pendidikan. Ruang bermain berupa Tempat bermain (*playground*) pada lokasi penelitian terdiri dari 2 unit yaitu di zona II dan zona III, sedangkan ruang bermain berupa halaman sekolah terdiri dari 1 unit yaitu di zona I .

Untuk lebih jelasnya, klasifikasi ruang bermain anak pada kawasan permukiman di lokasi penelitian dapat dilihat pada tabel 5.6

Tabel 5.6 Klasifikasi Ruang Bermain Anak Di Dusun Krajan

No	Klasifikasi	Jenis	Zona						
			I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Kepemilikan *Publik *Semipublik	Lapangan,pasar	✓	×	✓	✓	×	✓	✓
		Tanah kosong	×	×	×	✓	×	✓	✓
		Halaman	✓	✓	×	✓	×	✓	×
2	Lokasi *Terprogram * Tak Terprogram	Lapangan	✓	×	✓	×	×	✓	✓
		Tanah kosong	×	×	×	✓	×	✓	✓
		Jalan/gang	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
		Bantaran rel	×	×	×	✓	✓	×	✓
3	Tipologi	<i>Playground</i>	×	✓	✓	×	×	×	×
		Halaman sekolah	✓	×	×	×	×	×	×

Sumber : Hasil Analisa

Berdasarkan tabel sebelumnya, diketahui terdapat delapan jenis ruang bermain yang terdapat pada lokasi penelitian antara lain lapangan, Pasar , tanah kosong, halaman, halaman sekolah, *playground*, jalan/gang, dan bantaran rel kereta. Dari kedelapan 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 yang tidak sesuai kriteria dengan nilai 0-5 dan kelas sesuai

kriteria dengan nilai 6-11. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.7 berikut ini.

Tabel 5.7 Analisa Identifikasi Ruang Bermain Di Dusun Krajan

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	Pasar	✓	x	✓	✓	✓	x	✓	x	x	x	x	5	Tidak Sesuai
3	Tanah kosong	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	x	x	8	Sesuai
4	Halaman	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	9	Sesuai
5	Halaman sekolah	✓	✓	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	Sesuai
6	<i>Playground</i>	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	✓	x	x	✓	8	Sesuai
7	Jalan/gang	x	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	x	x	x	5	Tidak Sesuai
8	Bantaran Rel	✓	x	✓	✓	✓	x	✓	x	x	x	x	5	Tidak Sesuai

Sumber : Hasil Analisa

Keterangan

- | | | | |
|---|--------------------------|----|------------------------|
| 1 | Lalulintas rendah | 7 | 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 | | |

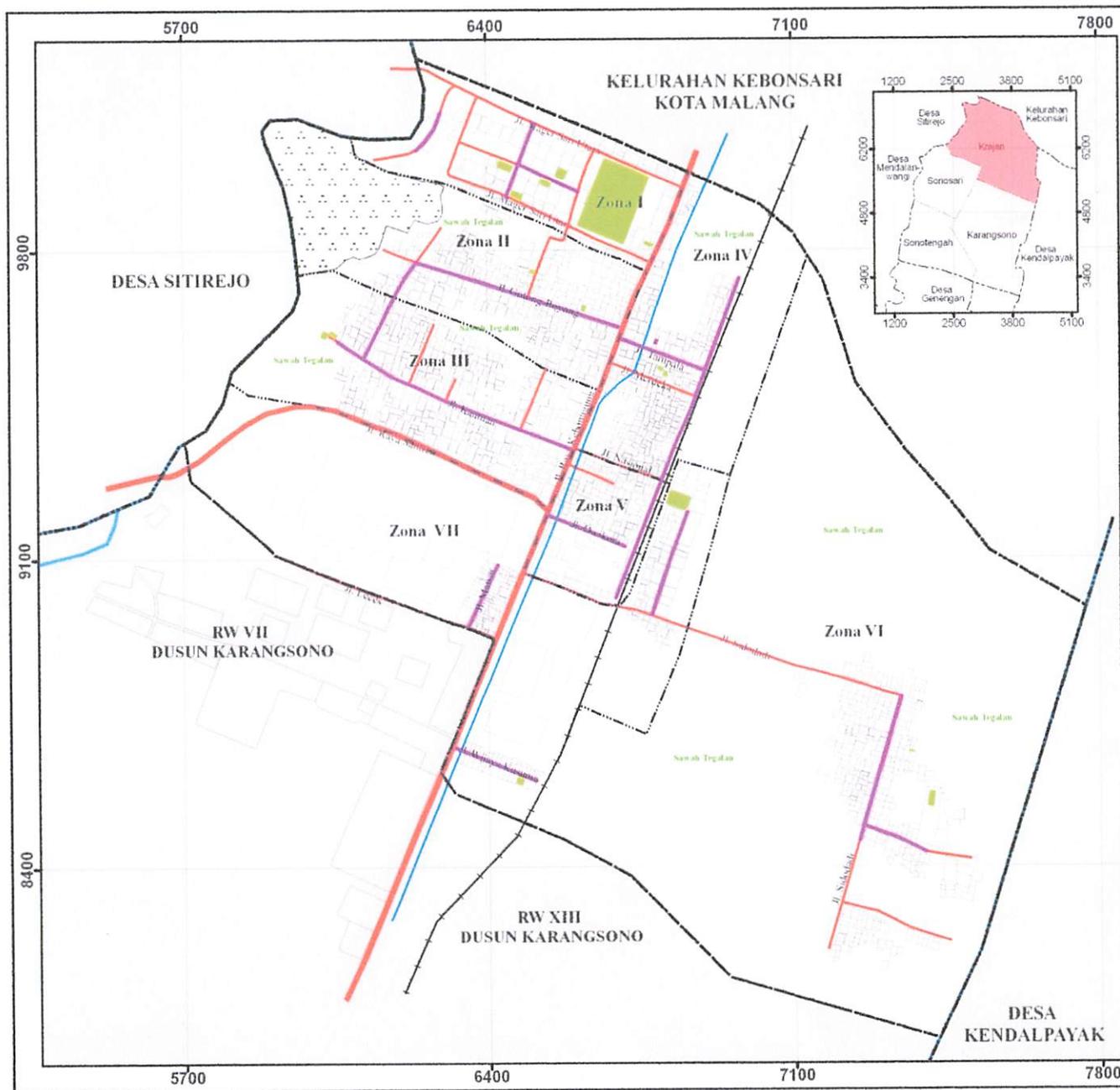
Dari hasil analisa tabel sebelumnya, diketahui bahwa ruang bermain yang sesuai pada kawasan permukiman yang ada di lokasi penelitian adalah lapangan, halaman, halaman sekolah, tanah kosong, dan *playground*. Sedangkan ruang bermain yang tidak sesuai kriteria adalah jalan/gang, pasar, dan bantaran rel kereta. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 5.8 .

5.4 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 *playground*. 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 5 unit yang ada pada lokasi penelitian yaitu 2 unit pada zona I, 1 unit masing-masing pada zona III, zona VI dan zona VII. Kegiatan bermain anak dalam hal ini terkait dengan permainan tradisional yang ada, anak-anak dapat bermain permainan tradisional yang ada seperti *gobak sodor*, *layangan*, *bentengan*, *nekeran* dan *petak umpet*. Aksesibilitas menuju lapangan ini berupa jalan lingkungan dengan perkerasan material paving dan aspal selebar 3-6 m dan merupakan jalur lalulintas kendaraan bermotor karena letaknya berada di pinggir jalan. Material permukaan untuk lapangan yang ada di zona I yang terdiri dari 2 unit yaitu di RT 1 dengan perkerasan semen dan di RT 3 dengan perkerasan tanah serta tidak ada pembatas berupa pagar. Vegetasi yang ada di lapangan yang ada di zona I berupa tanaman perdu dan rerumputan yang ada di sekitar lapangan. Material permukaan untuk lapangan yang ada di zona III dengan perkerasan paving dan tidak ada pembatas berupa pagar. Vegetasi yang ada disana berupa tanaman bambu, semak dan rerumputan yang ada disekitar



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

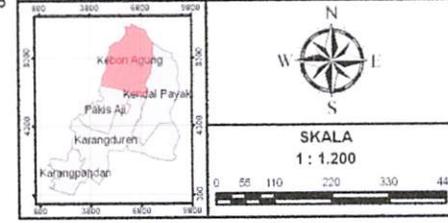
NOMOR PETA : 5 . 8

JUDUL PETA :
ANALISA IDENTIFIKASI RUANG BERMAIN

- LEGENDA :**
- Batas Desa
 - - - Batas Dusun
 - - - Batas RW
 - Jalan Besar
 - Jalan Lingkungan
 - Irigasi
 - Sungai
 - Rel Kereta Api
 - Jembatan
 - Makam
 - Persil/Bangunan

- KETERANGAN**
- Ruang Bermain Sesuai Kriteria
 - Ruang Bermain Tidak Sesuai Kriteria

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL ANALISA, 2012



lapangan. Material permukaan untuk lapangan yang ada di zona VI dengan perkerasan tanah dan karena merupakan lapangan yang ada pada halaman SMK Asy-Syafi'iyah sehingga ada pembatas berupa pagar dari sekolah tersebut. Material permukaan untuk lapangan yang ada di zona VI dengan perkerasan tanah dan karena merupakan lapangan yang ada pada halaman SMK Asy-Syafi'iyah sehingga ada pembatas berupa pagar dari sekolah tersebut. Untuk vegetasi yang ada berupa tanaman perdu dan rerumputan yang ada di sekeliling lapangan. Material permukaan untuk lapangan yang ada di zona VII dengan perkerasan tanah dan tidak ada pembatas berupa pagar. Vegetasi yang ada disana berupa rerumputan yang ada di sekeliling lapangan. Permasalahan yang terdapat pada lapangan ini antara lain fasilitas anak untuk bermain permainan tradisional seperti arena bermain tidak tersedia dan ada beberapa kondisi lapangan misalnya di zona I RT3 kondisi lingkungan yang kurang baik karena sering digunakan sebagai lahan parkir truk pengangkut tebu serta menjadi tempat melepas hewan ternak dan pada zona VII kondisi lingkungan yang kurang baik dimana rumput yang tumbuh sangat tinggi serta dijadikan lahan parkir kendaraan warga sekitar.

2. Halaman

Halaman adalah bagian depan rumah warga yang dimanfaatkan oleh anak-anak sebagai ruang bermain. Halaman pada zona I halaman hampir setiap perumahan pabrik gula namun yang dijadikan tempat bermain hanya 2 unit dengan permukaan tanah yang berumput dan ditumbuhi pepohonan. Anak-anak dilokasi ini jarang bermain di halaman karena mereka lebih sering bermain dilapangan yang jaraknya sangat dekat dengan rumah mereka yang lebih luastentunya, halaman pada zona II memiliki satu unit di RT 6 dan digunakan sebagai tempat bermain *kelereng* karena besarnya tidak terlalu cukup untuk jenis permainan yang lain dengan permukaan tanah dan tidak ada pepohonan. Halaman pada zona IV terdapat 1 unit namun karena kondisi lingkungan yang ada kurang baik serta lokasi yang kurang strategis bagi anak-anak di lokasi sehingga halaman ini tidak pernah di gunakan oleh anak-anak yang ada di sekitar rumah tersebut. halaman ini memiliki permukaan tanah serta rerumputan di sekitarnya. Halaman pada zona VI terdapat 1 unit yang di gunakan anak-anak

untuk bermain *kelereng/nekeran*, *petak umpet*, dan *bentengan* serta *layangan* dengan permukaan tanah dengan di tumbuhi pepohonan tetapi kondisi lingkungan yang ada kurang begitu baik.

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 yaitu sekolah Kristen Pamerdi dengan luas 10 x 5 m dengan permukaan paving, terdapat pagar pembatas berupa pagar sekolah sehingga pada pulang sekolah anak-anak tidak dapat bermain di lokasi tersebut kecuali ada kegiatan atau les sore anak-anak dapat bermain sebelum masuk kelas, dan berada pada jalur lalulintas kendaraan bermotor.

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, yaitu pada zona IV, zona VI dan zona VII. Pada zona IV terdapat pada RT 24 dengan luas 50 m², pada zona VI sebanyak 1 buah yang berada pada RT 36 dengan luas 40 m² dan pada zona VII sebanyak 1 buah yang berada pada RT 31b dengan luas 486 m². Dengan permukaan tanah berumput, untuk zona IV memiliki pembatas berupa pagar sedangkan untuk zona VI dan zona VII tidak ada pembatas. Untuk tanah kosong yang ada pada zona VII anak-anak dapat bermain *layangan*, *gobak sodor*, *petak umpet*, *bentengan* serta *kelereng* sedangkan pada tanah kosong di zona IV dan zona VI anak-anak tidak pernah bermain di tempat tersebut karena terdapat semak dan dipagari oleh pemilik.

5. Playground

Playground yang dimaksud berupa arena bermain yang ada di TK ABA lengkap dengan fasilitas bermainnya yang ada di zona II dan arena bermain *playgroup* yang ada di zona III. Disinai anak-anak yang bermain dikhususkan pada anak-anak TK atau sebelum usia sekolah dasar sehingga pada lokasi ini

anak-anak yang menjadi subyek dalam penelitian ini tidak melakukan aktifitas pada lokasi ini dan juga lokasi ini bukan merupakan ruang terbuka dan sudah di atur sedemikian rupa jenis permainan yang ada sesuai dengan fasilitas yang ada seperti prosotan dan lain-lain sehingga pada tahapan berikutnya untuk ruang bermain ini tidak digunakan.

5.5 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 *playground*. Sedangkan ruang bermain tak sesuai antara lain jalan/gang, Pasar, dan bantaran rel kereta. Pada kawasan permukiman di lokasi penelitian, jenis permainan tradisional yang biasa dimainkan atau yang ada dan dimainkan oleh anak kelompok akhir atau anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) tergolong jenis permainan aktif. Jenis permainan aktif tersebut adalah bermain *gobak sodor*, *Kelereng/nekeran*, berlari-larian/*bentengan*, *petak umpet* dan layang-layang. Masing-masing jenis permainan tersebut membentuk pola polygon (membentuk ruang) dan pola lintasan. Pola polygon dibentuk saat bermain *gobak sodor*, *petak umpet*, layang-layang, dan bermain *kelereng*. Sedangkan pola lintasan dibentuk oleh permainan berlari-larian/ *bentengan*.

Tahapan awal dalam analisa penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman di lokasi penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara jenis permainan tradisional dengan bentuk pola permainan sehingga didapatkan

kebutuhan ruang yang diperlukan untuk tiap jenis permainan, dapat dilihat pada tabel 5.8. Selanjutnya dari kebutuhan ruang yang diperlukan tersebut dihubungkan lagi dengan lokasi ruang bermain, dapat dilihat pada tabel 5.9. Lebih jelasnya dapat dilihat pada peta pada peta 5.9.

Dari matriks tabel, dapat dilihat bahwa jenis permainan yang membentuk pola polygon adalah bermain *gobak sodor*, *petak umpet*, layang-layang, dan *nekeran*. Sedangkan jenis permainan yang membentuk pola lintasan adalah *bentengan*/berlari-larian. Dari bentuk permainan tersebut didapatkan kebutuhan ruang yang diperlukan oleh anak untuk menunjang kegiatan bermainnya. Ruang bermain yang dapat menampung 3 jenis permainan tradisional (*gobak sodor*, *bentengan*, dan layang-layang) adalah lapangan dan tanah kosong. Ruang bermain berupa jalan/gang dapat menampung 2 jenis permainan tradisional yang ada (*petak umpet* dan *bentengan*) sedangkan untuk ruang bermain berupa halaman, halaman sekolah dan bantaran rel kereta dapat menampung 1 jenis permainan tradisional saja (*nekeran*, *bentengan* dan layang-layang).

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak-anak sebanyak 56 responden, yaitu 8 responden pada masing-masing zona yang terdiri dari zona I, zona II, zona III, zona IV, zona V, zona VI dan zona VII, didapatkan rata-rata prosentase ruang bermain terbesar pada ketujuh zona adalah anak-anak cenderung bermain di jalan yaitu sebesar 100%, sedangkan lapangan pada zona sebesar 51%, halaman sebesar 33, halaman sekolah sebesar 3%, tanah kosong sebesar 11% dan bantaran rel kereta sebesar 32 %. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.10

Tabel 5.10 Prosentase Penggunaan Ruang Bermain Dusun Krajan

Ruang Bermain	Zona (%)							Rata-Rata
	I	II	III	IV	V	VI	VII	
Lapangan	100	0	60	0	0	100	100	51%
Halaman	50	70	0	25	0	90	0	33%
Halaman sekolah	25	0	0	0	0	0	0	3%
Tanah kosong	0	0	0	0	0	10	70	11%
Bantaran rel kereta	0	0	0	100	100	0	25	32%
Jalan/gang	100	100	100	100	100	100	100	100%

Sumber : Hasil Analisa

Berdasarkan tabel hasil wawancara, dapat disimpulkan ruang bermain yang sering digunakan pada kawasan permukiman yang ada di lokasi penelitian adalah jalan/gang, lapangan, serta halaman. Jalan merupakan salah satu ruang bermain anak yang digunakan oleh seluruh anak-anak pada permukiman yang ada di lokasi penelitian. Pada zona I, lokasi berlarian adalah gang di RT 1 dan RT 2 dengan ukuran panjang jalan 120 m dengan lebar 4,5 m dan panjang jalan 70 m dengan lebar 5 m, Pada zona II, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Gotong Royong dengan panjang jalan 350 m dengan lebar 5 m. Pada zona III, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Kauman dengan panjang jalan 350 m dengan lebar 5 meter. Pada zona IV, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Tarupala dengan panjang jalan 120 m dengan lebar 5,5 m. Pada zona V, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Dwikora dengan panjang jalan 100 m dan lebar 4 m. Pada zona VI, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Sidodadi dengan panjang jalan 270 m dengan lebar 6 m. Pada zona VII, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Wijaya kusuma dengan panjang jalan 110 m dengan lebar 3,5 m, sepanjang Jl. Mawar dengan panjang jalan 100 m dengan lebar 3, m.

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 m dengan tingkat lalu lintas rendah serta jalan dengan lebar 3-4 m dengan tingkat lalu lintas yang agak ramai. Dalam kegiatan bermainnya, apabila ada kendaraan yang melewati jalan yang menjadi lokasi mereka bermain maka anak-anak akan menepi, setelah itu melanjutkan permainannya lagi serta jalan yang ada dijadikan tempat parkir kendaraan sehingga ruang jalan pun menjadi sempit yang mengakibatkan berpindah tempat atau berhenti bermain.

Tabel 5.8 Matriks Bentuk Pola Permainan Dengan Jenis Permainan Tradisional Yang Ada di Dusun Krajan

Bentuk/Kegiatan	<i>Gobak Sodor</i>	<i>Petak Umpet</i>	<i>Nekeran</i>	<i>Bentengan</i>	<i>Layangan</i>
Pola Polygon	Kebutuhan ruang sebesar 5 m ² /anak . Pada lokasi penelitian, permainan tradisional ini biasa dimainkan oleh 8 anak sehingga luas yang dibutuhkan untuk bermain sebesar 40 m ² dengan bentuk ruang persegi panjang, mengikuti arena dengan ukuran 4 x 9 m dibagi enam kotak.	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	Mebutuhkan ruang yang datar dan besan ruang adalah < 5 m dari pot atau lubang sebagai target, sehingga bentuk ruang persegi tak beraturan		Kebutuhan ruang bermain layang-layang sebesar 31 m ² /anak dengan bentuk ruang yang dibutuhkan dapat berupa persegi tak beraturan maupun persegi panjang
Pola Lintasan				Bentengan/berlari-lari membentuk pola lintasan. Sesuai dengan besaran ruang yang dijadikan tempat bermain	

Sumber : Hasil Analisa



Tabel 5.9 Matriks Ruang Bermain Dengan Jenis Permainan Tradisional Yang Ada Di Dusun Krajan

Lokasi/Kegiatan	<i>Gobak Sodor</i>	<i>Petak Umpet</i>	<i>Nekeran</i>	<i>Bentengan</i>	<i>Layangan</i>
Lapangan	Kebutuhan ruang bermain <i>gobak sodor</i> sebesar 5 m ² . Lapangan pada lokasi penelitian sebanyak 5 unit yaitu pada zona I terdapat 2 unit seluas 689 m ² dan 8.000 m ² , pada zona III terdapat 1 unit seluas 165 m ² , pada zona VI terdapat 1 unit seluas 900 m ² dan pada zona VII terdapat 1 unit seluas 125 m ² . Dapat disimpulkan bahwa lapangan yang ada telah memenuhi kapasitas untuk bermain <i>gobak sodor</i>	Lapangan merupakan tanah lapang yang di atasnya tidak ada bangunan. Oleh karena itu intensitas anak untuk bermain permainan ini sangat jarang. Kecuali agak dekat lapangan dengan perumahan	Untuk bermain kelereng/ <i>nekeran</i> jarang anak-anak bermain di lapangan, anak-anak biasa bermain di halaman rumah atau di sekitar rumah mereka	Anak-anak biasa menggunakan ruang ini sebagai tempat bermain bentengan karena cukup luas sehingga anak lebih leluasa untuk berlarian	Kebutuhan ruang bermain layang-layang sebesar 31 m ² /anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa lapangan yang ada telah memenuhi kapasitas ruang yang dibutuhkan untuk bermain layang-layang
Halaman	Halaman pada lokasi penelitian sebanyak 5 unit yaitu pada zona I sebanyak 2 unit, pada zona II sebanyak 1 unit, pada zona IV sebanyak 1 unit dan pada zona VI dengan 1 unit untuk jenis permainan <i>gobak sodor</i> tidak dimainkan anak-anak karena ruang yang ada sempit dan adanya pembatas berupa pagar sehingga tidak leluasa anak untuk bermain.	Petak umpet ruang yang memiliki banyak bangunan/ sebagai tempat bersembunyi. Petak umpet tidak dimainkan di halaman	Untuk jenis permainan ini biasa dimainkan anak-anak pada lokasi ini.	Karena luas halaman yang kecil untuk berlarian, anak-anak biasanya bermain di luar halaman.	Karena padatnya bangunan di sekitar halaman rumah, anak-anak tidak bermain di halaman rumah tetapi di luar halaman karena takut layangannya tersangkut

Sambungan...

Lokasi/Kegiatan	<i>Gobak Sodor</i>	<i>Petak Umpet</i>	<i>Nekeran</i>	<i>Bentengan</i>	<i>Layangan</i>
Halaman Sekolah	Untuk halaman sekolah pada lokasi penelitian, <i>gobak sodor</i> dapat dimainkan namun jarang anak-anak bermain pada lokasi ini	<i>Petak umpet</i> dapat dimainkan di halaman sekolah dengan memanfaatkan bangunan di sekolah. Namun jarang anak-anak bermain <i>petak umpet</i> pada lokasi ini	<i>Nekeran</i> dapat dimainkan di halaman sekolah dengan memanfaatkan halaman sekolah. Namun jarang anak-anak bermain pada lokasi ini	Anak-anak dapat bermain tetapi pada jam-jam istirahat sekolah	Karena kondisi dengan gedung yang rapat sulit bagi anak-anak bermain di lokasi ini sehingga tidak pernah anak bermain layangan pada lokasi ini
Tanah Kosong	Tanah kosong di lokasi penelitian terdapat 3 unit, yaitu pada zona IV, zona VI dan zona VII. Pada zona IV terdapat pada RT 24 50 m ² , pada zona VI sebanyak 1 buah yang berada pada RT 36 dengan luas 40 m ² dan pada zona VII sebanyak 1 buah yang berada pada RT 31b dengan luas 486 m ² . Untuk tanah kosong pada zona IV dan VI anak-anak jarang bermain dilokasi tersebut sedangkan pada zona VII anak sering bermain <i>gobak sodor</i> di lahan kosong tersebut	Tanah kosong adalah tanah lapang yang di atasnya tidak ada bangunan. Oleh karena itu, <i>petak umpet</i> tidak dapat dimainkan di tanah kosong	Lokasi ini dapat dijadikan sebagai tempat bermain kelereng/ <i>nekeran</i> tetapi jarang anak-anak bermain kelereng di lokasi ini	Pada lokasi penelitian yang digunakan berlari-larian hanya pada tanah kosong pada zona VII, maka tanah kosong yang ada memenuhi kapasitas ruang yang dibutuhkan untuk berlari-larian.	Pada lokasi penelitian yang digunakan bermain layang-layang hanya pada zona VII sedangkan pada zona IV dan VI jarang anak-anak bermain layangan di lokasi tersebut
Jalan	Karena pengaruh jalur lalu lintas yang agak ramai di lokasi ini jarang anak-anak bermain <i>gobak sodor</i> di jalanan	Pada lokasi penelitian, petak umpet juga sering dimainkan di jalan sekitar rumah anak. Karena pada jalan terdapat bangunan/rumah sebagai tempat untuk bersembunyi	Karena pengaruh jalur lalu lintas yang agak ramai di lokasi ini jarang anak-anak bermain <i>nekeran</i> di jalanan tetapi pada zona IV anak-anak bermain pada gang dengan lebar 1,5 m	Berlari-larian atau bentengan biasanya dimainkan pada jalan. Jalan paling sering digunakan, karena memiliki track lurus. Anak-anak menggunakan jalan untuk berlari-larian	Sebagian besar anak-anak di lokasi penelitian tidak bermain layangan di jalan karena takut layangannya tersangkut serta jalur lalu lintas yang cukup ramai

Sambungan...

Lokasi/Kegiatan	<i>Gobak Sodor</i>	<i>Petak Umpet</i>	<i>Nekeran</i>	<i>Bentengan</i>	<i>Layangan</i>
			dekat rumah mereka.	bukanlah ruang yang sesuai untuk bermain. Namun Karena keterbatasan ruang, akhirnya anak-anak memnggunakan jalan untuk bermain berlari-larian atau bentengan	
Rel Kereta	Anak-anak tidak bermain <i>gobak sodor</i> pada bantaran rel kereta	Anak-anak tidak bermain <i>petak umpet</i> pada bantaran rel kereta	Anak-anak tidak bermain <i>nekeran</i> pada bantaran rel kereta karena sangat berbahaya ketika kereta api lewat	Anak-anak biasa bermain bentengan/ berlari-larian di sepanjang bantaran rel dekat rumah mereka sebab memiliki track lurus. Anak-anak mengguanakan bantaran rel bukanlah ruanyang sesuai untuk bermain	Anak-anak sering menggunakan bantaran rel sebagai arena bermain layangan khususnya pada zona IV dan V sebab di sinilah merupakan tempat favorit anak bermain layangan di lokasi tersebut. Sebetulnya ruang yang digunakan ini bukanlah ruang yang sesuai untuk bermain karena dapat mengancam keselamatan dari anak itu sendiri

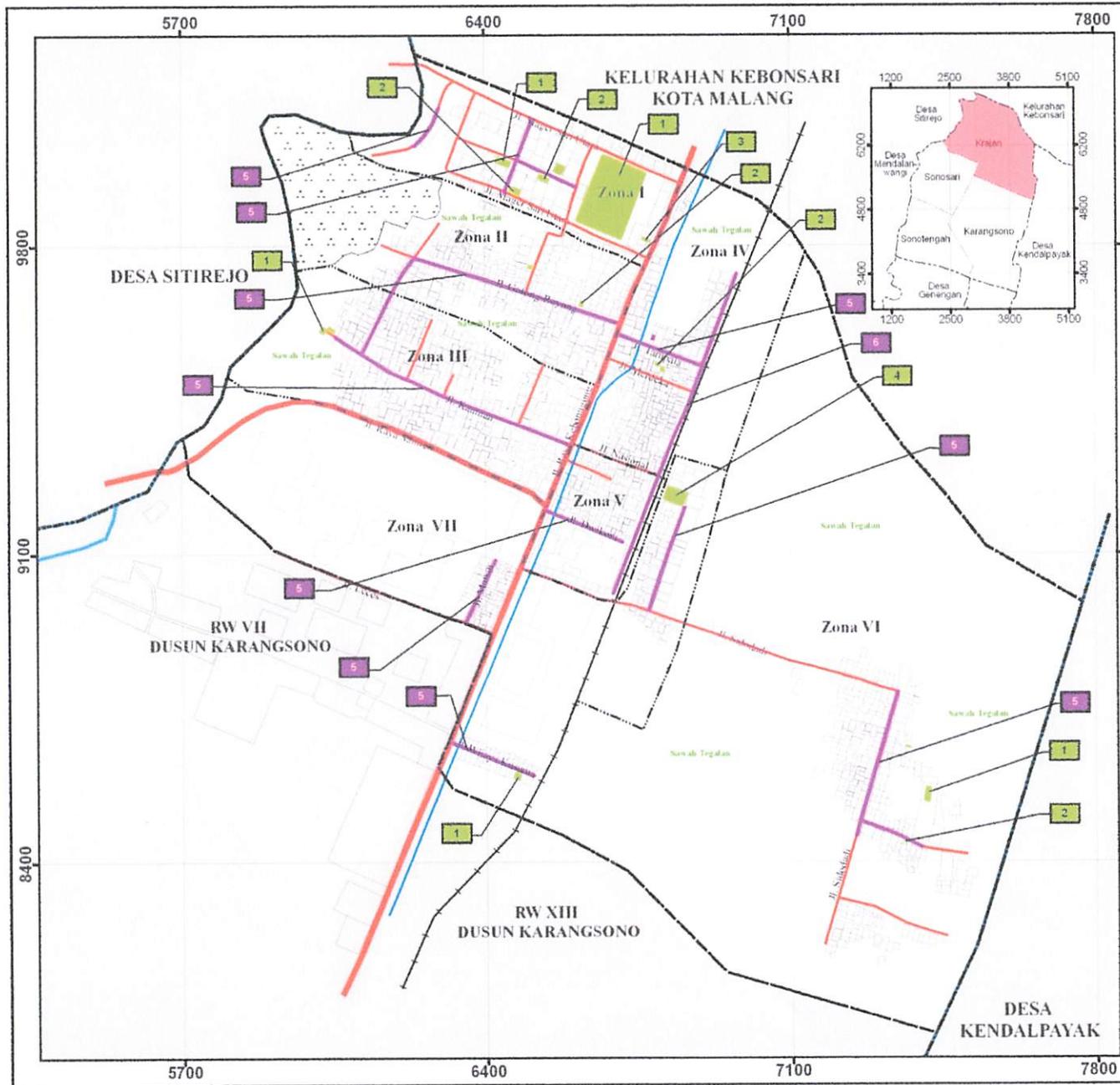
Sumber : Hasil Analisa

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, prosentase yang mengizinkan anak-anaknya bermain di jalan sebesar 95% 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 serta menegur dengan tegas pemilik mobil yang parkir di jalan saat jam anak-anak bermain. Sedangkan untuk bermain di bantaran rel kereta, para orang tua tidak ada yang mengizinkan anak-anaknya untuk bermain di bantaran rel kereta karena berdasarkan hasil wawancara dengan pak RW 4 menyatakan bahwa pernah terjadi kecelakaan tabrakan kereta yang menelan korban jiwa dari anak yang sedang bermain di wilayah tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 5.10.

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 yang ada dilokasi penelitian.

5.5.1 Analisa Penyediaan Ruang Bermain Pada Ruang Sesuai Kriteria

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 di lokasi penelitian terdiri dari empat jenis yaitu lapangan, halaman, halaman sekolah, tanah kosong, dan lokasi sekitar. Bentuk arahan untuk masing-masing ruang bermain tersebut antara lain :



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 5.9

JUDUL PETA :
ANALISA DISTRIBUSI RUANG BERMAIN

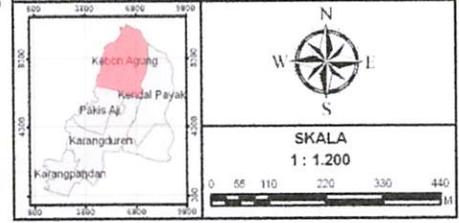
LEGENDA :

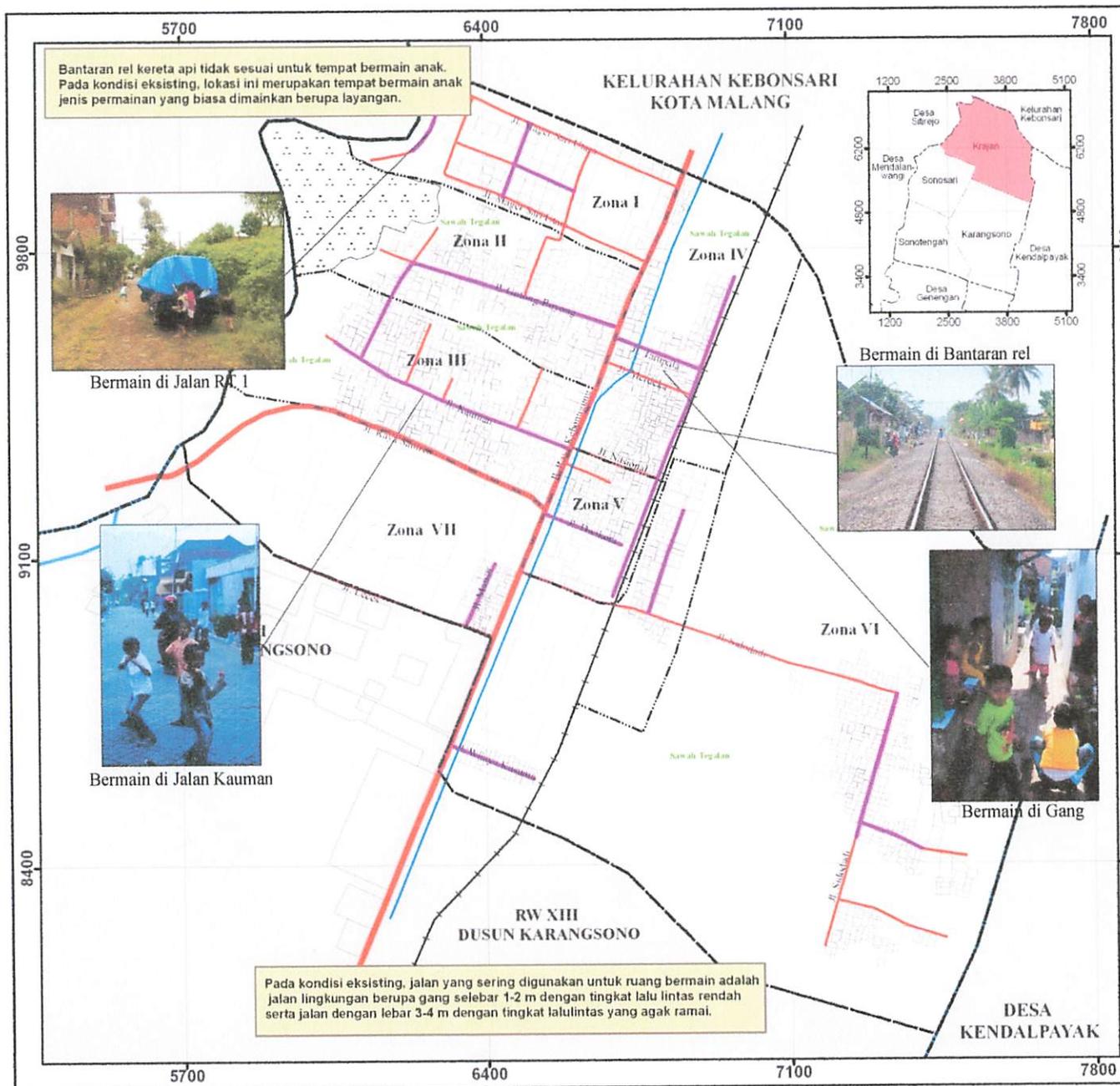
- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persegi/Bangunan

KETERANGAN

- Ruang Bermain Sesuai Kriteria
 - 1 Lapangan
 - *Gobak sodor
 - *Bentengan
 - *Layangan
 - 2 Halaman
 - *Nekeran
 - 3 Halaman Sekolah
 - *Bentengan
 - 4 Tanah Kosong
 - *Gobak sodor
 - *Bentengan
 - *Layangan
- Ruang Bermain Tidak Sesuai Kriteria
 - 5 Jalan/Gang
 - *Perak umpet
 - *Bentengan
 - 6 Bantaran Rel Kereta
 - *Layangan

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL ANALISA, 2012





JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 5. 10

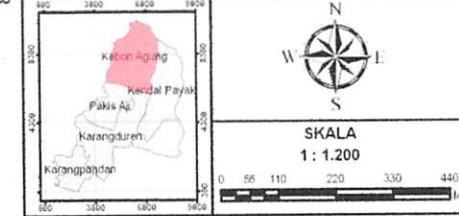
JUDUL PETA :
ANALISA KONFLIK RUANG BERMAIN

- LEGENDA :**
- Batas Desa
 - Batas Dusun
 - Batas RW
 - Jalan Besar
 - Jalan Lingkungan
 - Irigasi
 - Sungai
 - Rel Kereta Api
 - Jembatan
 - Makam
 - Persil/Bangunan

KETERANGAN

Ruang Bermain Tidak Sesuai

SUMBER :
- KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
- HASIL ANALISA, 2012



1. Lapangan

Lapangan pada lokasi penelitian terdapat 5 unit yaitu 2 unit pada zona I dengan kondisi pada lapangan yang ada di RT 3 seluas 8.000 m², rumput lebat, kondisi becek sehabis hujan, dijadikan lahan parkir kendaraan muatan tebu, sedangkan pada lapangan di RT 1 seluas 689 m², kondisi perkerasan semen mulai rusak. Arahan lapangan pada zona I yang optimal adalah rumput pada lapangan di RT 3 di pangkas agar rapih, parkir kendaraan hedaknya tidak pada saat sore hari atau pada jam-jam anak-anak bermain serta di bangun drainase agar pada saat hujan air tidak menggenangi lapangan. Arahan untuk lapangan pada RT 1 untuk perkerasannya di tambal bagian-bagian yang rusak serta di buat arena permainan tradisional seperti *gobak sodor* sehingga anak langsung tertarik untuk bermain tanpa harus mencari alat untuk membuat arena karena dituntut dengan waktu bermain yang singkat. Lapangan berikutnya terdapat pada zona III yaitu 1 unit da merupakan lapangan balai RW III dengan luas 165 m², tidak ada ketersediaan fasilitas. Arahan lapangan sebagai ruang bermain yang optional adalah menyediakan arena bermain permainan tradisional seperti *gobak sodor* dan jenis permainan lainnya. Lapangan berikutnya yaitu sebanyak 1 unit pada zona VI seluas 900 m², seperti halnya lapangan sebelumnya ketersediaan fasilitas seta tidak adanya drainase mengakibatkan genangan air ketika sehabis hujan. Arahan lapangan pada zona VI yang optional adalah penyediaan arena bermain dari jarnis permainan tradisional yang ada serta membuat drainase. Lapangan berikutnya sebanyak 1 unit terdapat pada zona VII seluas 125 m², kondisi rumput yang lebat seta dijadikan lahan parkir kendaraan dan tidak ada ketersediaan fasilitas. Arahan lapangan sebagai ruang bermain yang optional adalah menyediakan arena bermain dalam hal ini permainan tradisional, pada sore hari lapangan hanya digunakan untuk kegiatan bermain sehingga anak-anak dapat bermain dengan leluasa dan tanpa gangguan.

2. Halaman

Halaman pada lokasi penelitian sebanyak sebanyak 5 unit yaitu pada zona I sebanyak 2 unit, pada zona II sebanyak 1 unit, pada zona IV sebanyak 1 unit dan pada zona VI sebanyak 1 unit. Pada zona I halaman sebesar 220 m² di RT 4 dan 171 m², dengan permukaan rumput dan ditumbuhi pepohonan disekitarnya. Arahan untuk halaman yang ada pada zona I adalah untuk pemilik lahan memberikan perijinan anak-anak bermain di lokasi tersebut pada waktu sore hari atau waktu bermain. Pada zona II terdapat halaman 1 unit yaitu pada RT 6 sebesar 23 m² dengan permukaan tanah tanpa rumput dan ada pagar pembatas halaman dengan jalan di depannya. Arahan untuk halaman yang ada pada lokasi ini adalah perijinan dari pemilik rumah untuk mengizinkan anak-anak bermain di halaman rumahnya pada waktu jam anak-anak bermain. Pada zona IV terdapat 1 unit halaman seluas 18 m² yang terdapat pada RT 24, dengan permukaan tanah tanpa rumput serta memiliki pembatas berupa tanaman pagar. Arahan untuk halaman yang ada pada zona IV berupa perijinan tempat untuk lokasi anak-anak di lokasi tersebut bermain karena pada lokasi ini kepadatan bangunannya sangat tinggi sehingga tidak ada lahan untuk anak-anak bermain. Terakhir halaman pada zona VI sebanyak 1 unit sebesar 20 m² yang terdapat pada RT 37, dengan permukaan berupa tanah dan terdapat pepohonan di sekitarnya dan kondisi lingkungan yang kurang bersih karena adanya tumpukan sampah di lokasi tersebut. Arahan untuk halaman yang ada di zona VI berupa perijinan dari pemilik halaman untuk mengizinkan anak-anak bermain di halamannya dan membersihkan sampah yang menumpuk sehingga anak-anak lebih leluasa dan nyaman ketika bermain.

3. Halaman Sekolah

Pada lokasi penelitian, zona I terdapat 1 unit halaman sekolah Kristen Pamerdi dengan luas 50 m², dengan permukaan paving, terdapat pagar pembatas berupa pagar sekolah sehingga pada pulang sekolah anak-anak tidak dapat bermain di lokasi tersebut kecuali ada kegiatan atau les sore

anak-anak dapat bermain sebelum masuk kelas, dan berada pada jalur lalu lintas kendaraan bermotor karena di depan sekolah merupakan jalan besar yaitu Jl. Raya Kebonagung. Arahan halaman sekolah untuk ruang bermain adalah mengajukan izin kepada kepala sekolah agar dapat memanfaatkan halaman sekolah sebagai ruang bermain sehingga dapat dimanfaatkan secara umum sebagai ruang bermain anak pada kawasan permukiman padat.

4. Tanah Kosong

Tanah kosong pada lokasi penelitian sebanyak 3 unit, yaitu pada zona IV, zona VI dan zona VII. Pada zona IV terdapat pada RT 24 seluas 50 m², pada zona VI sebanyak 1 buah yang berada pada RT 36 dengan luas 40 m² dan pada zona VII sebanyak 1 buah yang berada pada RT 31b dengan luas 486 m². Dengan permukaan tanah berumput, untuk zona IV memiliki pembatas berupa pagar sedangkan untuk zona VI dan zona VII tidak ada pembatas. Untuk tanah kosong yang ada pada zona VII anak-anak bermain *layangan, gobak sodor, petak umpet, bentengan* serta *kelereng* sedangkan pada tanah kosong di zona IV dan zona VI anak-anak tidak pernah bermain di tempat tersebut karena semak dan dipagari oleh pemiliknya. Arahan tanah kosong sebagai ruang bermain adalah membersihkan rumput serta semak yang tumbuh serta mengajukan izin kepada pemilik agar dapat memanfaatkan tanah kosong sebagai ruang bermain anak.

5.5.2 Analisa Penyediaan Ruang Bermain Pada Ruang Tidak Sesuai Kriteria

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 Dusun Krajan adalah jalan/gang dan bantaran rel kereta. 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. Pada zona I, lokasi bermain adalah gang di RT 1 dan RT 2 dengan ukuran panjang jalan 120 m dengan lebar 4,5 m dan panjang jalan 70 m dengan lebar 5 m, Pada zona II, lokasi bermain adalah sepanjang Jl. Gotong Royong dengan panjang jalan 350 m dengan lebar 5 m. Pada zona III, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Kauman dengan panjang jalan 350 m dengan lebar 5 meter. Pada zona IV, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Tarupala dengan panjang jalan 120 m dengan lebar 5,5 m. Pada zona V, lokasi bermain adalah sepanjang Jl. Dwikora dengan panjang jalan 100 m dan lebar 4 m. Pada zona VI, lokasi bermain adalah sepanjang Jl. Sidodadi dengan panjang jalan 270 m dengan lebar 6 m. Pada zona VII, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Wijaya kusuma dengan panjang jalan 110 m dengan lebar 3,5 m , sepanjang Jl. Mawar dengan panjang jalan 100 m dengan lebar 3, m. Arahan pengaturan ruang bermain pada jalan lingkungan (gang) tersebut adalah memberikan rambu lalu lintas seperti turun dari kendaraan dan pelan-pelan banyak anak kecil, pada sore hari ketika anak-anak sedang bermain, melarang parkir kendaraan di jalan/gang pada sore hari ketika adanya aktivitas anak bermain serta melakukan pengawasan.

2. Bantaran Rel Kereta

Bantaran rel kereta yang dijadikan ruang bermain adalah bantaran rel kereta pada zona IV dan zona V ,sebab di sinilah merupakan tempat favorit anak bermain *layangan* di lokasi tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan sekretaris RW IV atas nama bapak Sugito menyatakan bahwa dulunya pada zona IV terdapat ruang terbuka berupa lapangan milik PT. KAI namun sekarang telah dijual tanah tersebut dan dijadikan bangunan, namun ada tanah bengkok milik desa di lokasi tersebut namun sampai saat ini tanah tersebut tidak difungsikan oleh pemerintah setempat sebagai ruang terbuka tempat anak-anak bermain. Arahan pengaturan untuk lokasi ini adalah tidak boleh adanya kegiatan bermain pada bantaran

rel kereta ini karena keselamatan dan keamanan anak tidak terjamin, namun dengan melihat antusias anak untuk bermain dan ketersediaan ruang bermain yang ada maka harus dibuat alaram sesaat sebelum melintasnya kereta pada lokasi tersebut, dengan begitu anak-anak dapat berhenti bermain sejenak ketika kereta lewat tentunya dengan pengawasan penuh dari orang tua. Memberikan masukan kepada pemerintah desa untuk mengfungsikan tanah bengkok menjadi sebuah lapangan sehingga anak-anak tidak sepenuhnya bermain pada bantaran rel yang cenderung membahayakan jiwa mereka.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.11, peta 5.11 dan peta 5.12.

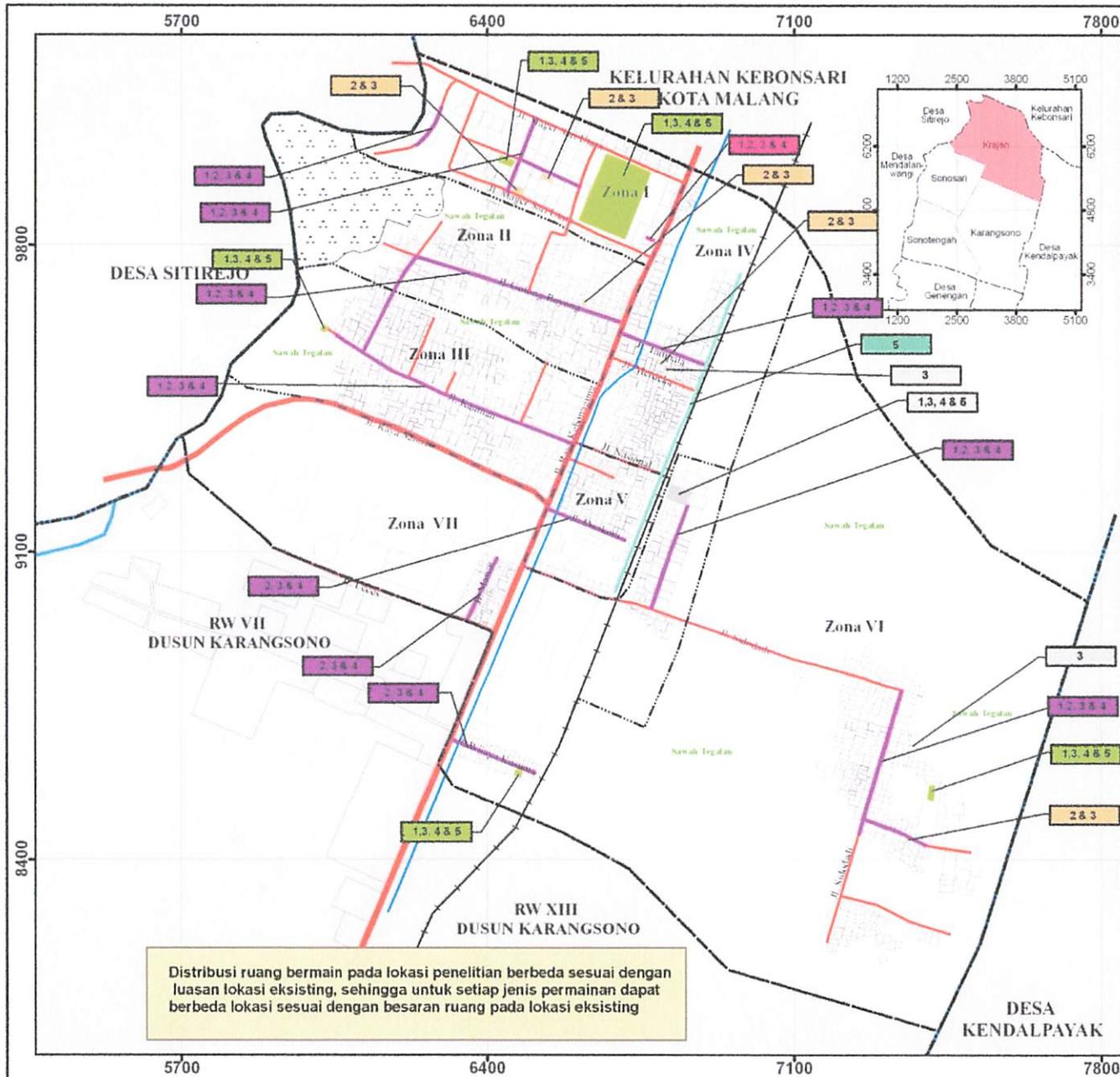
Tabel 5.11 Penyediaan Ruang Bermain Dengan Jenis Permainan Tradisional di Dusun Krajan

Zona	Lokasi	Jenis Permainan Yang Dapat Dimainkan				
		Gobak sodor	Petak umpet	Nekeran	Bentengan	Layangan
I	Lapangan *Terdapat di RT 1 *Terdapat di RT 3	✓ ✓	× ×	✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓
	Halaman *Terdapat di setiap rumah dinas tapi yang di gunakan hanya sebagian kecil yang digunakan anak untuk bermain yaitu di RT 4	×	✓	✓	×	×
	Halaman sekolah *Sekolah Kristen Pamerdi	✓	✓	✓	✓	×
	Jalan/gang *RT 1 *RT 2	✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓	× ×
II	Halaman *Halaman salah satu rumah di RT 6	×	✓	✓	✓	×
	Jalan/gang *Sepanjang Jl. Gotong Royong	✓	✓	✓	✓	×
III	Lapangan *Balai RW III	✓	×	✓	✓	✓
	Jalan/gang *Sepanjang Jl. Kauman	✓	✓	✓	✓	×
IV	Halaman *Halaman salah satu rumah di RT 24	×	✓	✓	×	×
	Tanah kosong *Terdapat di RT 24	✓	×	✓	×	×
	Jalan/gang *Sepanjang Jl. Tarupala	✓	✓	✓	✓	×
	Bantaran rel kereta *Sepanjang RW IV	×	×	×	×	✓

Sambungan...

Zona	Lokasi	Jenis Permainan Yang Dapat Dimainkan				
		Gobak sodor	Petak umpet	Nekeran	Bentengan	Layangan
V	Jalan/gang *Sepanjang Jl. Dwikora	✓	✓	✓	✓	✗
	Bantaran rel kereta *Sepanjang RW V	✗	✗	✗	✗	✓
VI	Lapangan *SMK Asy-Syafi'iyah	✓	✗	✓	✓	✓
	Halaman * Halaman salah satu rumah di RT 37	✗	✓	✓	✗	✗
	Tanah kosong *Terdapat di RT 36	✓	✗	✓	✗	✓
	Jalan/gang *Sepanjang Jl. Sidodadi	✓	✓	✓	✓	✗
VII	Lapangan *Terdapat di RT 32	✓	✗	✓	✓	✓
	Tanah kosong *Terdapat di RT 31b	✓	✗	✓	✓	✓
	Jalan/gang *Sepanjang Jl. Wijaya Kusuma	✗	✓	✓	✓	✗
	*Sepanjang Jl. Mawar	✗	✓	✓	✓	✗
	*RT 31b	✓	✓	✓	✓	✗
Bantaran rel kereta *Sepanjang RW VII	✗	✗	✗	✗	✓	

Sumber : Hasil Analisa



Distribusi ruang bermain pada lokasi penelitian berbeda sesuai dengan luasan lokasi eksisting, sehingga untuk setiap jenis permainan dapat berbeda lokasi sesuai dengan besaran ruang pada lokasi eksisting


JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG

NOMOR PETA : 5. 11

JUDUL PETA : **ANALISA DISTRIBUSI**
RUANG BERMAIN EKSTING

LEGENDA :

- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil/Bangunan

KETERANGAN

Lokasi

- Lapangan
- Halaman
- Halaman Sekolah
- Tanah Kosong
- Jalan/Gang
- Bantaran Rel Kereta

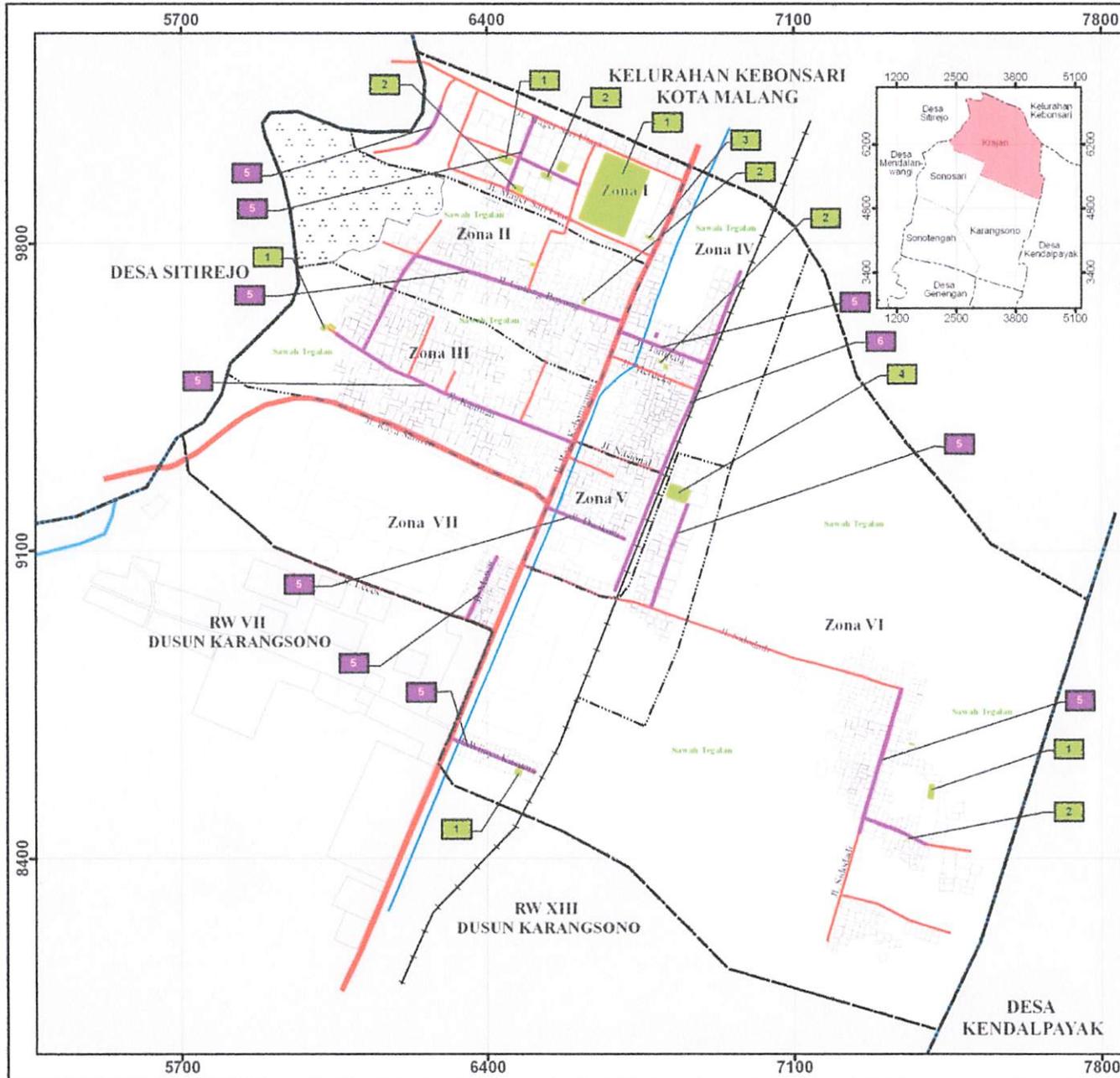
Jenis Permainan

- 1 Gobak sodor
- 2 Petak umpet
- 3 Nekeeran
- 4 Bentengan
- 5 Layangan

SUMBER :

- KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
- HASIL ANALISA, 2012

SKALA
1 : 1.200



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 5. 12

**JUDUL PETA :
 ANALISA PENYEDIAAN RUANG BERMAIN**

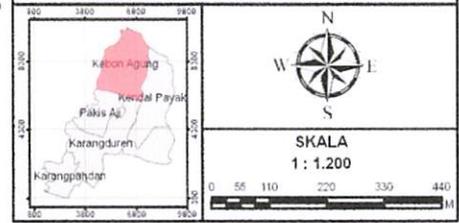
LEGENDA :

- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil/Bangunan

KETERANGAN

- Ruang Bermain Sesuai Kriteria
- 1 Lapangan**
 - *Pertalkan perkerasan
 - *Penyediaan arena bermain
 - *Membuat drainase
 - *Sore hari khusus untuk bermain
- 2 Halaman**
 - *Penjiran kepada pemilik
 - *Membersihkan sampah
- 3 Halaman Sekolah**
 - *Menggulung tim kepada kepala sekolah untuk menggunakan halaman sebagai ruang bermain
- 4 Tanah Kosong**
 - *Penjiran kepada pemilik
 - *Membersihkan semak dan rumput
- Ruang Bermain Tidak Sesuai Kriteria
- 5 Jalan/Gang**
 - *Membentangkan rambu
 - *Melakukan pengalokasian
 - *Malarang parkir kendaraan pada jam anak bermain
- 6 Baratan Rel Kereta**
 - *Peraturan alat bermain
 - *Pemasangan alaram
 - *Melakukan pengalokasian

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL ANALISA, 2012



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 di lokasi penelitian. Untuk lebih jelas mengenai kesimpulan maupun rekomendasi, akan dijabarkan dalam sub bab berikut ini.

6.1 Kesimpulan

Dalam era modernisasi, kurangnya penguasaan teknologi berakibat pada ketertinggalan yang pada gilirannya dapat mengakibatkan ketertinggalan. Situasi ini membuat orang modern tidak mempunyai pilihan kecuali harus berupaya menguasai teknologi. Salah satu konsekuensi dari kemajuan teknologi ialah makin juga menimbulkan perubahan dalam berbagai pola perilaku, tidak terkecuali kemajuan teknologi juga merambah pola perilaku dalam dunia bermain anak. Contohnya, pertemuan tatap muka (*face to face*) yang dilakukan secara berhadapan dengan teman sebaya dan lingkungannya, kini dapat tergantikan dalam jarak jauh melalui rekayasa visual, melalui teknologi komputer serta semakin hilangnya ruang-ruang publik yang dapat dimanfaatkan anak-anak sebagai arena bermain yang diakibatkan dengan adanya perkembangan kawasan terbangun. 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 rel kereta serta waktu bermain anak yang sangat sedikit mengakibatkan ruang yang digunakan harus benar-benar dapat memaksimalkan kegiatan bermain anak.

Hasil penelitian tugas akhir dengan judul “Identifikasi Penyediaan Ruang Untuk Permainan Tradisional” di Dusun Krajan, Desa Kebonagung, Kabupaten Malang berdasarkan analisa yang telah dilakukan pada bab sebelumnya antara lain:

1. Jenis permainan tradisional yang ada dan yang dimainkan oleh anak usia kelompok akhir (6-12 tahun) pada kawasan permukiman di Dusun Krajan Desa Kebonagung tergolong jenis permainan aktif. Jenis permainan tersebut antara lain bermain *gobak sodor*, *petak umpet*, *bentengan*, *nekeran* dan layang-layang. Jenis permainan tersebut membentuk pola polygon (membentuk ruang) dan pola lintasan. Jenis permainan yang membentuk pola polygon sebanyak 4 jenis antara lain bermain *gobak sodor*, *petak umpet*, *nekeran* dan layang-layang. Sedangkan jenis permainan yang membentuk pola lintasan sebanyak 1 jenis yaitu *bentengan*/ 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 dan tanah kosong. Sedangkan ruang bermain yang tidak sesuai namun dimanfaatkan anak dalam bermain karena keterbatasan ruang adalah jalan dan bantaran rel kereta.
4. Jenis permainan tradisional yang sesuai dengan ruang yang ada antara lain:
 - a. Lokasi yang dapat dijadikan tempat bermain permainan *gobak sodor* adalah lapangan, halaman sekolah, tanah kosong dan jalan.
 - b. Lokasi yang dapat dijadikan tempat bermain permainan *petak umpet* adalah halaman sekolah, halaman rumah dan jalan.
 - c. Lokasi yang dapat dijadikan tempat bermain permainan *nekeran* adalah lapangan, halaman sekolah, halaman rumah, tanah kosong dan jalan.

- d. Lokasi yang dapat dijadikan tempat bermain permainan *bentengan* adalah lapangan, halaman sekolah, tanah kosong dan jalan.
 - e. Lokasi yang dapat dijadikan tempat bermain permainan *layangan* adalah lapangan, tanah kosong dan jalan.
5. 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 arena bermain, membangun aliran drainase, pada sore hari lapangan hanya digunakan untuk kegiatan bermain sedangkan aktivitas lainnya selain sore hari.
 - b. Halaman : mengajukan izin kepada pemilik rumah agar dapat memanfaatkan halaman rumah sebagai ruang bermain dan membersihkan halaman dari sampah.
 - c. Halaman sekolah : mengajukan izin kepada kepala sekolah agar dapat memanfaatkan halaman sekolah sebagai ruang bermain anak.
 - d. Tanah kosong : membersihkan rumput serta semak yang tumbuh serta mengajukan ijin kepada pemilik agar dapat memanfaatkan tanah kosong sebagai ruang bermain anak.
6. Rekomendasi pengaturan ruang bermain yang tidak sesuai pada kawasan permukiman padat adalah sebagai berikut :
- a. Jalan/gang : Pada zona I, lokasi bermain adalah gang di RT 1 dan RT 2, Pada zona II, lokasi bermain adalah sepanjang Jl. Gotong Royong. Pada zona III, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Kauman dengan panjang. Pada zona IV, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Tarupala. Pada zona V, lokasi bermain adalah sepanjang Jl. Dwikora. Pada zona VI, lokasi bermain adalah sepanjang Jl. Sidodadi. Pada zona VII, lokasi berlarian adalah sepanjang Jl. Wijaya kusuma dan sepanjang Jl. Mawar. Arahan pengaturan ruang bermain pada jalan lingkungan (gang)

tersebut adalah memberikan rambu lalu lintas seperti turun dari kendaraan dan pelan-pelan banyak anak kecil, pada sore hari ketika anak-anak sedang bermain, melarang parkir kendaraan di jalan/gang pada sore hari ketika adanya aktivitas anak bermain serta melakukan pengawasan.

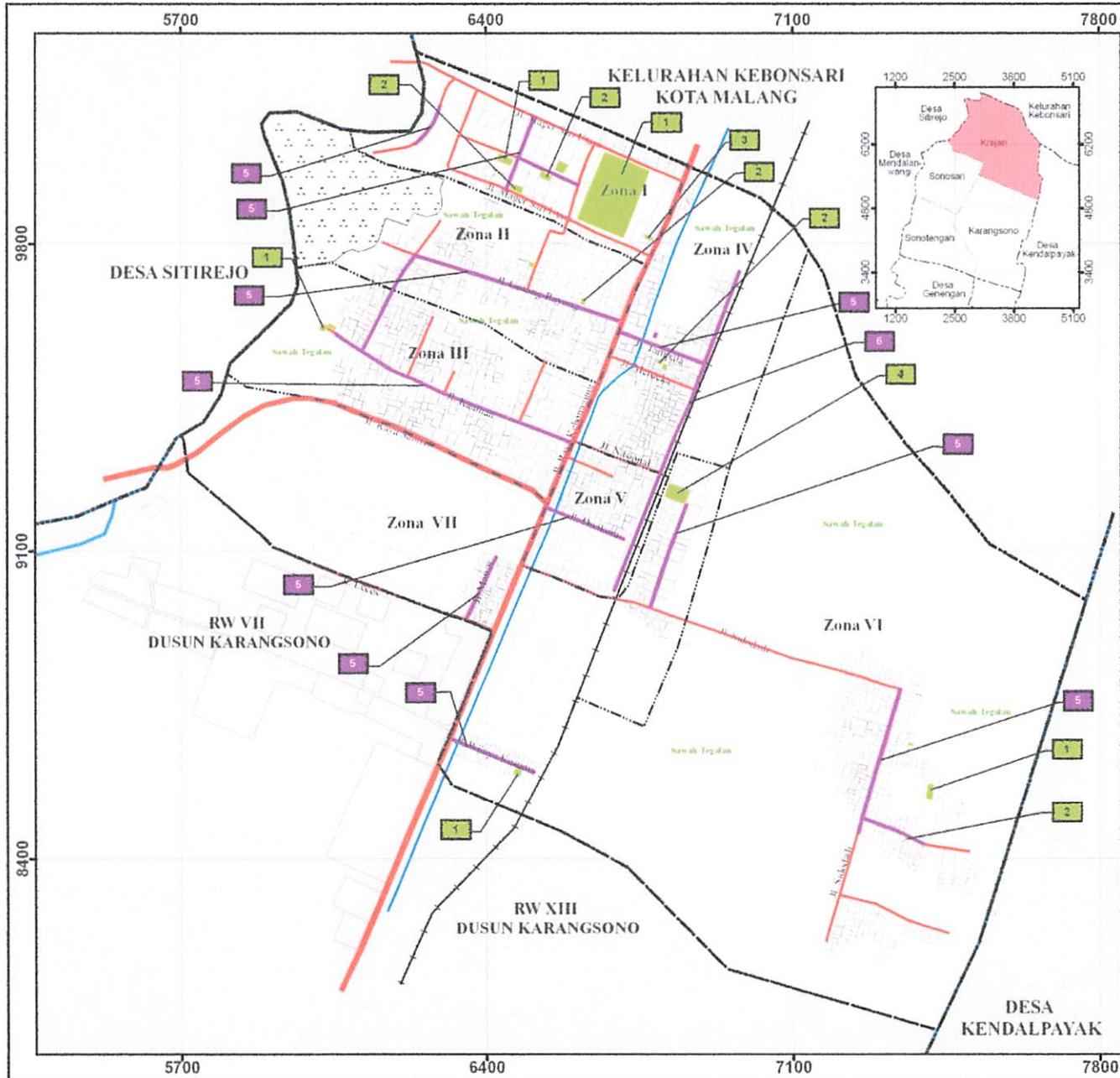
- b. Bantaran rel kereta : tidak boleh adanya kegiatan bermain pada bantaran rel kereta ini karena keselamatan dan keamanan anak tidak terjamin, *namun dengan melihat antusias anak untuk bermain dan ketersediaan ruang bermain yang ada maka harus dibuat alaram sesaat sebelum melintasnya kereta pada lokasi tersebut, dengan begitu anak-anak dapat berhenti bermain sejenak ketika kereta lewat tentunya dengan pengawasan penuh dari orang tua.*

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 6.1

6.2 Rekomendasi

Pada sub bab ini akan dibahas mengenai rekomendasi/masukan terkait hasil penelitian ini. Penelitian “Identifikasi Penyediaan Ruang Untuk Permainan Tradisional” di Dusun Krajan, Desa Kebonagung, Kabupaten Malang ini membutuhkan rekomendasi berupa tindakan dan arahan untuk penelitian lanjutan.

Masa kanak-kanak adalah masa yang seharusnya menyenangkan. Masa kanak-kanak adalah masa yang dipenuhi dengan kegembiraan, banyak waktu yang digunakan untuk bermain dengan berbagai permainan yang menyenangkan sehingga masa kanak-kanak menjadi masa yang akan selalu dikenang oleh setiap individu. Ruang bermain anak merupakan fasilitas yang harus disediakan oleh pemerintah, karena anak juga merupakan elemen dari sebuah ruang. 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 khususnya penyediaan ruang untuk



JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
 2012

**IDENTIFIKASI PENYEDIAAN RUANG
 UNTUK PERMAINAN TRADISIONAL
 DI DUSUN KRAJAN, DESA KEBONAGUNG
 KECAMATAN PAKISAJI, KABUPATEN MALANG**

NOMOR PETA : 6.1

JUDUL PETA : **ARAHAN LOKASI BERMAIN
 DUSUN KRAJAN**

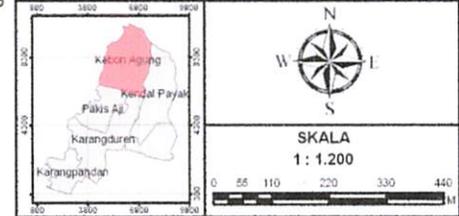
LEGENDA :

- Batas Desa
- Batas Dusun
- Batas RW
- Jalan Besar
- Jalan Lingkungan
- Irigasi
- Sungai
- Rel Kereta Api
- Jembatan
- Makam
- Persil/Bangunan

KETERANGAN

- Ruang Bermain Sesuai Kriteria
 - Ruang Bermain Tidak Sesuai Kriteria
- | | |
|---|---|
| <p>1 Lapangan
 *Pertakatan perkerasan
 *Penyediaan arena bermain
 *Membuat drainase
 *Sore nan khusus untuk bermain</p> <p>2 Halaman
 *Perhatian kepada pemilik
 *Membersihkan sampah</p> <p>5 Jalan/Gang
 *Membentangkan rambu
 *Melakukan pengawasan
 *Melarang parkir kendaraan pada jam anak bermain</p> | <p>3 Halaman Sekolah
 *Mengajukan ijin kepada kepala sekolah untuk menggunakan halaman sebagai ruang bermain</p> <p>4 Tanah Koeong
 *Perhatian kepada pemilik
 *Membersihkan semak dan rumput</p> <p>6 Bantaran Rel Kereta
 *Pelayanan akses bermain
 *Pemasangan alarm
 *Melakukan pengawasan</p> |
|---|---|

SUMBER :
 - KANTOR DESA KEBONAGUNG, KEC. PAKISAJI, KAB. MALANG
 - HASIL ANALISA, 2012



bermain permainan tradisional sehingga kebutuhan anak terpenuhi dengan baik dan tetap terpeliharanya warisan budaya terkait dengan permainan tradisional yang ada sehingga dapat menciptakan sumberdaya manusia yang unggul ke depannya. Tindakan yang dapat dilakukan oleh dalam upaya penyediaan ruang bermain anak pada kawasan permukiman di Dusun Krajan antara lain :

1. Membuat arena bermain permainan tradisional anak pada tanah kosong dan lapangan pada kawasan permukiman di Dusun Krajan;
2. Kerjasama antara warga dengan aparat pemerintah dalam hal penyediaan rambu dan aturan terkait parkir kendaraan di jalan/gang 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 rel kereta serta penyediaan alarm di sekitar bantaran rel;
4. Kerjasama antara pemerintah dengan kepala sekolah di lokasi penelitian dalam hal izin penggunaan halaman sekolah sebagai ruang bermain di luar jam sekolah;
5. Kerjasama antara warga dengan aparat pemerintah dalam hal izin pemanfaatan tanah bengkok desa menjadi ruang publik terkait dengan ruang bermain anak.

Penelitian “Kebutuhan Ruang Untuk Permainan Tradisional” ini dapat menjadi masukan untuk kebutuhan ruang publik di Kabupaten Malang dan memperkenalkan kembali jenis permainan tradisional yang ada sehingga tetap masih dapat dimainkan serta 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 tradisional yang ada di lokasi penelitian. 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. Pengaruh gender terhadap pola pemanfaatan ruang bermain anak;
2. Kebutuhan ruang bermain anak dengan jenis permainan tradisional di kawasan permukiman tengah kota;
3. Efektivitas permainan tradisional terhadap perancangan ruang bermain anak;
4. Pengaruh pola perubahan ruang terhadap jenis permainan tradisional;
5. Penelitian dengan variabel fasilitas bermain anak berdasarkan karakter psikologis;

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Budihardjo. E., et. al., 2005, *Kota Berkelanjutan*, Bandung, PT. Alumni
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Gramedia
- D.K Halim, 2008, *Psikologi Lingkungan Perkotaan*, Jakarta Timur, PT Bumi Aksara
- Hurlock, Elizabeth, 1998, *Perkembangan Anak Jilid I*, Jakarta, Erlangga
- Istiyono, 2006, *Kamus Pintar Bahasa Indonesia*, Batam, Karisma
- Nazir,M, 1988, *Metode Penelitian*, Jakarta, Ghalia Indonesia
- Oman Sukmana, 1998, *Dasar–Dasar Psikologi Lingkungan*, Malang, UMM Press
- Soerjono Soekanto, 1990, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada

Peraturan Menteri

- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 05/Prt/M/2008

Makalah dan Penelitian

- Darmawan. Edy, 2003, *Teori dan Kajian Ruang Publik Kota*, Semarang, Universitas Diponegoro
- Firmanti, Fitra, 2009, *Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak Di Kelurahan Banyu Urip*, Surabaya, Skripsi ITS
- Misbach,H Ifa, 2006, *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa*, Bandung, Karya Tulis Universitas Pendidikan Indonesia
- Rafdhillah, 2008, *Perancangan Ruang Publik*, Malang, Skripsi ITN
- Sukawi, 2009, “*Ruang Bermain Untuk Anak*”,Semarang, Tabloid Simpang5
- Tim Redaksi, 2001, *Ruang Bermain Untuk Anak*, Jakarta, Kompas

Internet

WWW.pu.go.id , 2008, *Penyediaan Ruang Terbuka Hijau Perkotaan di Indonesia*;

diakses 20 September 2011

permata-nusantara.blogspot.com, 2009, *Permainan Tradisional*, diakses 4

Agustus 2011



TABEL DESIGN SURVEY

SASARAN	LANDASAN PENELITIAN	VARIABEL	KEBUTUHAN DATA	SUMBER DATA	METODE ANALISA	OUTPUT
Teridentifikasinya karakter pengguna sebagai subyek yang melakukan aktivitas bermain di lokasi studi	<ul style="list-style-type: none"> Klasifikasi karakter pengguna berdasarkan jumlah, kelompok usia, sebaran rumah, dan aktivitas harian 	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah pengguna Kelompok usia Sebaran rumah Aktivitas harian 	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah pengguna (anak yang melakukan aktivitas bermain) Kelompok usia anak yang melakukan aktivitas bermain Sebaran rumah sebagai titik sampel tempat tinggal anak yang melakukan aktivitas bermain Aktivitas keseharian anak 	<ul style="list-style-type: none"> Survey primer berupa survey sebaran rumah sebagai sampel lokasi tempat tinggal anak, jumlah anak yang melakukan aktivitas bermain, kelompok usia anak yang melakukan aktivitas bermain, dan aktivitas keseharian anak. 	<ul style="list-style-type: none"> Analisis Karakter Pengguna 	Mengetahui jumlah karakteristik pengguna (anak yang melakukan aktivitas bermain)
Teridentifikasinya karakter aktivitas bermain yang ada di lokasi studi	<ul style="list-style-type: none"> Klasifikasi karakter aktivitas berdasarkan jumlah aktivitas bermain, jenis aktivitas, sifat dari aktivitas tersebut dan waktu aktivitas berlangsung 	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah aktivitas bermain Jenis aktivitas bermain Sifat dari aktivitas bermain (berkelompok/individu) Waktu aktivitas berlangsung 	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah aktivitas bermain Jenis aktivitas bermain Sifat dari aktivitas bermain Waktu aktivitas berlangsung 	<ul style="list-style-type: none"> Survey aktivitas bermain di lokasi studi 	<ul style="list-style-type: none"> Analisis Karakter Aktivitas 	Mengetahui karakter aktivitas bermain dalam hal ini terkait dengan permainan tradisional di lokasi studi
Teridentifikasinya kebutuhan ruang yang di perlukan untuk ruang bermain anak dengan konsep permainan tradisional	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah lokasi aktivitas bermain (eksisting dan potensial) Luasan ruang berlangsungnya aktivitas bermain Pola penyediaan ruang 	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah lokasi Luasan yang di butuhkan Waktu aktivitas berlangsung Jenis aktivitas yang dimainkan Pola penyediaan ruang Kapasitas pengguna 	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah lokasi yang ada dan potensial Jumlah luasan yang dibutuhkan Waktu aktivitas berlangsung Jenis aktivitas Jumlah pengguna aktivitas sesuai dengan kelompok usia Kapasitas ruang aktivitas 	<ul style="list-style-type: none"> Survey lokasi berlangsungnya aktivitas bermain dan lokasi-lokasi potensial Survey primer berupa wawancara dengan nara sumber yang benar-benar orang asli setempat. Survey tapak lokasi tempat berlangsungnya aktivitas maupun lokasi potensial 	<ul style="list-style-type: none"> Analisis Ketersediaan Ruang Analisis Tapak 	Mengetahui lokasi yang tepat dan cocok sesuai dengan jenis aktivitas bermain (permainan tradisional) di lokasi studi