

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan suatu kota dipengaruhi oleh pertumbuhan penduduk. Salah satu penyebabnya adalah perpindahan penduduk dari desa ke kota atau disebut sebagai urbanisasi. Urbanisasi terjadi karena belum meratanya pertumbuhan wilayah terutama antar daerah pedesaan dengan daerah perkotaan. Tingginya urbanisasi disebabkan karena pembangunan kota-kota besar di Indonesia yang memacu pertumbuhan perekonomian sehingga menjadi magnet bagi pendatang untuk mencari pekerjaan dan bertempat tinggal. Selain menimbulkan masalah di desa yang ditinggalkan, urbanisasi juga menimbulkan masalah di kota yang di tuju. Masalah yang terjadi di kota yaitu kemiskinan yang berdampak pada meningkatnya pemukiman kumuh, peningkatan *urban crime* dan banyak masalah lain sedangkan di desa juga menimbulkan masalah lain yaitu berkurangnya sumber daya manusia (SDM) yang disebabkan urbanisasi. Peningkatan urbanisasi dan perkembangan kota di Indonesia menyebabkan tekanan terhadap lingkungan kota semakin besar (Haryadi & Setiawan, 1995). Tekanan pada lingkungan kota tidak terlepas dari tingginya pertumbuhan penduduk dan kebutuhan akan tempat tinggal yang mengakibatkan kota menjadi semakin padat.

Kepadatan yang terjadi pada kota-kota besar di Indonesia tidak terkendali dan terus mengalami peningkatan. Hal ini mengakibatkan munculnya berbagai macam masalah yaitu berdampak pada kebutuhan akan air bersih, kebutuhan akan udara bersih, sempitnya lahan pertanian, rendahnya pendidikan dan padatnya

pemukiman. Kepadatan juga berdampak pada semakin sempitnya ruang-ruang terbuka pada suatu kota.

1.2.1 Latar Belakang Pemilihan Lokasi Penelitian

Kota Yogyakarta berada pada posisi yang strategis yaitu sebagai ibukota Provinsi dan pusat kegiatan regional yang mencakup kawasan Daerah Istimewa Yogyakarta dan Jawa bagian Selatan. Secara administratif, Kota Yogyakarta memiliki luas wilayah 32,5 km² yang terdiri dari 14 kecamatan dan 45 kelurahan dengan batas wilayah sebagai berikut.

- Sebelah utara berbatasan dengan kabupaten Sleman.
- Sebelah selatan berbatasan dengan kabupaten Bantul.
- Sebelah timur berbatasan dengan kabupaten Bantul dan Sleman.
- Sebelah barat berbatasan dengan kabupaten Bantul dan Sleman.

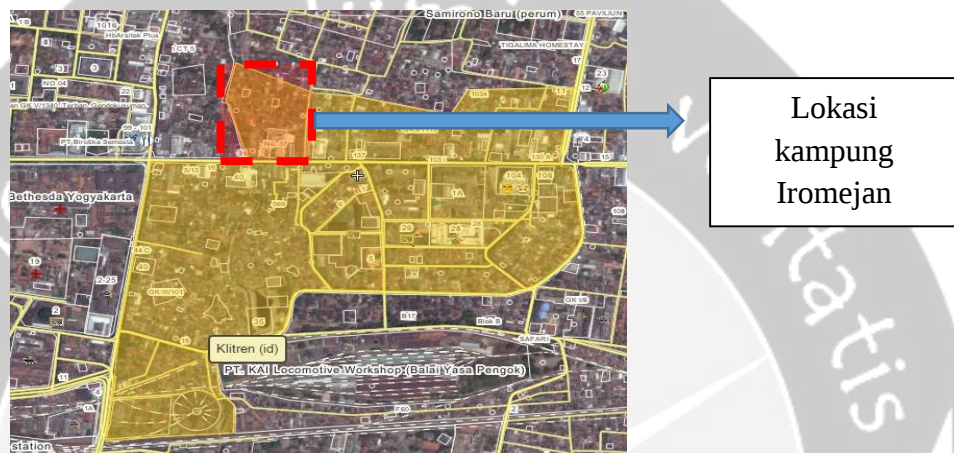
Kota Yogyakarta merupakan kota besar di Indonesia dengan jumlah penduduk 412.331 jiwa pada tahun 2016 (Wikipedia, 2017). Kota Yogyakarta dikenal dengan kota pelajar dan kota budaya karena terdapat banyak fasilitas pendidikan yang memiliki kualitas bagus juga memiliki unsur budaya yang kuat sehingga menjadi tujuan bagi para pelajar dari luar daerah serta menjadi tujuan wisata. Hal ini mengakibatkan kota menjadi padat karena tingginya jumlah pendatang.

Kepadatan penduduk kota Yogyakarta mengalami peningkatan tiap tahunnya. Tahun 2011 jumlah kepadatan kota Yogyakarta yaitu 12.077 naik sebesar 622 menjadi 12.699 pada tahun 2015 (BPS Provinsi D.I Yogyakarta). Tingginya

jumlah kepadatan penduduk di kota Yogyakarta mengakibatkan semakin padat karena banyak pembangunan perumahan dan permukiman. Perumahan dan permukiman merupakan suatu hal penting dalam pertumbuhan dan perkembangan suatu kota. Kota-kota besar di Indonesia salah satunya kota Yogyakarta sebagian besar di tempati oleh permukiman tidak terencana yang salah satunya dinamakan kampung. Walaupun kampung dianggap sebagai permukiman tidak terencana namun kampung-kampung di Yogyakarta memiliki daya tarik dari segi pariwisata, seperti kampung wisata, kampung kerajinan dan kampung ramah anak dan lain-lain. Perkembangan kampung-kampung di kota Yogyakarta tidak hanya disebabkan daya tarik wisata tetapi juga dipengaruhi oleh tingginya kebutuhan ruang untuk bertempat tinggal. Kampung-kampung yang letaknya tidak jauh dari fasilitas pendidikan menjadikan tempat bagi para pelajar dari luar daerah untuk tinggal dan bermukim di kampung.

Kampung Iromejan merupakan lokasi yang diambil dalam penelitian ini. Kampung Iromejan yang berada di kelurahan Klitren, kecamatan Gondokusuman, kota Yogyakarta. Kelurahan Klitren terdiri dari beberapa wilayah perkampungan yang dibagi berdasarkan RT dan RW, salah satunya adalah Kampung Iromejan. Kelurahan Klitren terdiri dari 16 RW dan 63 RT, 4 RW diantaranya merupakan perangkat kampung Iromejan yaitu RW 007, 008, 009, dan 010 (BPS Kota Yogyakarta, 2010: 3). Berdasarkan data penduduk Kampung Iromejan berjumlah 2.332 jiwa, dapat dihitung rata-rata banyaknya jiwa setiap rumah tangga adalah empat (4) jiwa (Karvistina, 2011). Luas wilayah kampung Iromejan yaitu 0,0766 km² yang memiliki batas wilayah sebagai berikut.

- Sebelah Utara berbatasan dengan kampung Samirono.
- Sebelah Selatan berbatasan dengan kampung Klitren Lor.
- Sebelah Barat berbatasan dengan kampung Sagan.
- Sebelah Timur berbatasan dengan kampung Kepuh.



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Kampung Iromejan
Sumber: Wikimapia, 2016

Kampung Iromejan dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan kampung yang berada di pusat kota Yogyakarta dan berada tidak jauh dari fasilitas pendidikan sehingga menjadikan kampung sebagai lokasi yang strategis untuk tinggal dan bermukim.

Kampung Iromejan dulunya dikenal dengan permukiman kumuh. Permukiman kumuh adalah permukiman yang tidak layak huni karena ketidakteraturan bangunan, tingkat kepadatan bangunan yang tinggi, dan kualitas bangunan serta sarana dan prasarana yang tidak memenuhi syarat. Perumahan kumuh adalah perumahan yang mengalami penurunan kualitas fungsi sebagai tempat hunian (UU No.1 tahun 2011).

1.2.3 Latar Belakang Permasalahan

Kampung Iromejan mengalami peningkatan kepadatan penduduk yang disebabkan oleh banyaknya pendatang dari luar daerah yang bersekolah di kota Yogyakarta. Hal ini menyebabkan kampung menjadi padat karena tingginya kebutuhan ruang untuk bermukim.

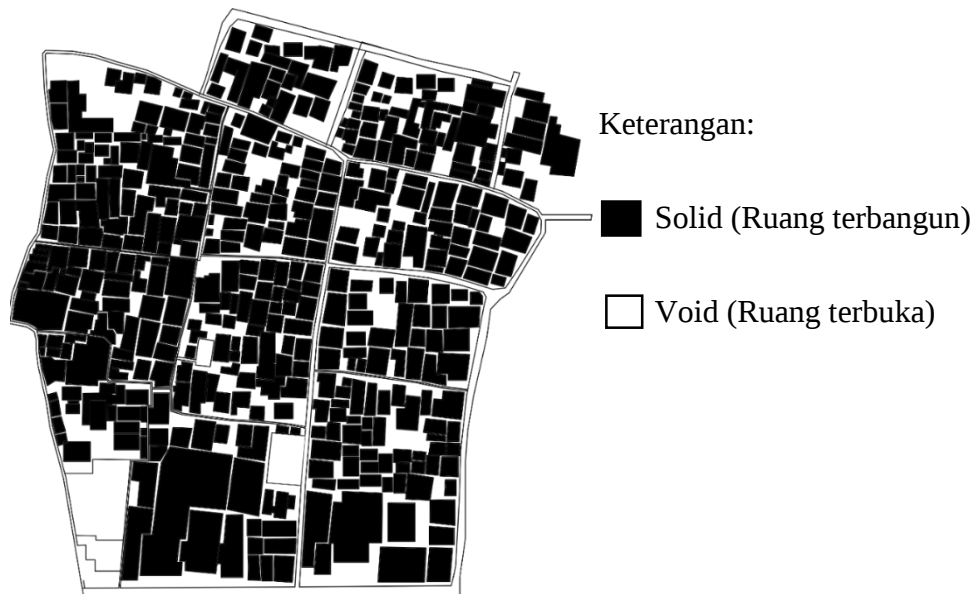
Tabel 1. 1 Indikator Kepadatan Penduduk

Klasifikasi Kawasan	Kepadatan			
	Rendah	Sedang	Tinggi	Sangat Padat
Kepadatan penduduk	< 150 jiwa/ha	151 – 200 jiwa/ha	201 – 400 jiwa/ha	> 400 jiwa/ha

Sumber: SNI 03-1733-2004

Pada tabel 1.1 indikator kepadatan penduduk menunjukkan bahwa kampung Iromejan termasuk dalam kategori “tinggi” dengan jumlah kepadatan yaitu 305 jiwa/ha. Hal ini disebabkan karena banyaknya ruang yang beralih fungsi dari ruang terbuka menjadi ruang terbangun. Ruang-ruang yang merupakan halaman rumah atau ruang terbuka yang terdapat pada kampung dijadikan tempat berinvestasi dengan membangun rumah kontrakan dan kos-kosan.

Ketersediaan ruang terbuka baik ruang terbuka hijau maupun ruang terbuka non hijau di kampung merupakan sesuatu hal yang penting di mana ruang terbuka dapat difungsikan sebagai tempat bermain, tempat berolah raga, tempat bersantai, tempat berkumpul, penyegaran udara, menyerap air hujan. Ruang terbuka hijau kawasan perkotaan berfungsi dan bermanfaat sebagai sarana estetika, sarana rekreasi aktif, pasif dan interaksi sosial yang dapat berwujud taman rekreasi, taman lingkungan perumahan dan permukiman (Per mendagri No. 1 Tahun 2007).



Gambar 1. 2 Peta Figure Ground
Sumber: Data Pribadi, 2017

Gambar di atas merupakan *figure ground* kawasan kampung Iromejan yang menunjukkan kepadatan bangunan (*solid*) dan minimnya ruang-ruang terbuka (*void*) yang berdampak pada terbatasnya ruang bagi anak-anak. Dampaknya adalah anak-anak menanggapi ruang jalan, gang dan teras rumah sebagai tempat untuk bermain. Hal ini juga dipengaruhi karena banyak fasilitas seperti tempat bermain di mall atau wahana permainan yang membutuhkan biaya.

Tabel 1. 2 Jumlah anak-anak kampung Iromejan usia balita dan usia sekolah

NO	Rukun Warga (RW)	Balita	Usia 7-15 tahun	
			Laki-laki	Perempuan
1	RW 07	21 anak	25 anak	19 anak
2	RW 08	20 anak	40 anak	33 anak
3	RW 09	15 anak	19 anak	14 anak
4	RW 10	8 anak	11 anak	6 anak
5	Total	64 anak	95 anak	72 anak

Sumber: Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) dan Kampung Tangguh Bencana (KTB) Kampung Iromejan.



Gambar 1. 3 Kegiatan Bermain Anak di Kampung Iromejan.
Sumber: Data Pribadi, 2017

Pada tabel 1.2 tentang jumlah anak kampung Iromejan menunjukkan bahwa anak dengan jenis kelamin laki-laki berjumlah 95 anak dan anak perempuan berjumlah 72 anak dengan jumlah keseluruhan anak laki-laki dan perempuan yaitu 167 anak. Pada gambar 1.2 menunjukkan kegiatan bermain anak yang menggunakan jalan, gang sebagai tempat bermain. Hal ini sangat berbahaya bagi keamanan dan keselamatan anak karena jalan kampung sering dilewati kendaraan. Anak-anak membutuhkan ruang untuk beraktivitas yaitu ruang bermain. Ketersediaan ruang sebagai tempat bermain anak di lingkungan kampung sangat dibutuhkan. Dunia anak adalah bermain dan memperoleh kesenangan. Bermain merupakan faktor yang sangat berpengaruh pada pertumbuhan, perkembangan jiwa anak dan perkembangan intelegensi nya. Ruang bermain anak yang baik, sebaiknya memenuhi faktor-faktor kenyamanan fisik, kenyamanan psikologis, dan keamanan (Karim, 2008). Ruang bermain merupakan bagian penting dari kota di mana ruang memberikan dampak bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Kota-kota yang tidak memberikan ruang bagi anak merupakan kota yang tidak manusiawi dan tidak mempunyai masa depan yang baik (Chamstra, 1997). Kota Yogyakarta telah

memperoleh dua penghargaan pada tahun 2009 dan 2012 dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia sebagai kota ramah anak diharapkan dapat mengembangkan kampung Iromejan dan kampung-kampung lainnya. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah desain *guidelines* berupa ruang bermain anak yang diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kampung Iromejan yang layak bagi anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu.

1. Bagaimana pengaruh kepadatan penduduk yang tinggi terhadap ruang bermain anak di kampung Iromejan?
2. Bagaimana pengaruh ruang bermain yang terbatas terhadap perilaku meruang anak-anak di kampung Iromejan?
3. Bagaimana desain *guidelines* (arahan desain) pengembangan ruang bermain anak pada kampung Iromejan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang akan diteliti maka tujuan penelitian ini yaitu.

1. Mengetahui bagaimana pengaruh kepadatan penduduk yang tinggi terhadap ruang bermain anak di kampung Iromejan.
2. Mengetahui bagaimana pengaruh ruang bermain yang terbatas terhadap perilaku meruang anak-anak di kampung Iromejan.

3. Mengetahui bagaimana desain *guidelines* (arahan desain) pengembangan ruang bermain anak pada kampung Iromejan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh kepadatan penduduk yang tinggi terhadap terbatasnya ruang bermain anak dan memberikan kontribusi dalam bentuk desain *guidelines* ruang bermain anak. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber pustaka ilmiah dalam pengembangan ruang bermain anak di kampung-kampung lainnya.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah serta memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2007).

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan terdiri dari dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti dan informan (observasi). Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara kepada informan terkait penelitian yang dilengkapi dengan catatan tertulis atau menggunakan alat bantu rekam, seperti *tape recorder*, *handphone* dan sebagainya. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari teknik pengumpulan

data yang menunjang data primer. Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah literatur, teori-teori dan juga informasi-informasi yang berkaitan dengan judul penelitian. Literatur yang di peroleh dalam penelitian ini berupa buku-buku, jurnal, peraturan pemerintah kota Yogyakarta, peta-peta, dan *website*. Di bawah ini merupakan langkah-langkah yang digunakan dalam mengumpulkan data primer dan data sekunder yaitu.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung objek di lapangan dan melakukan dokumentasi berupa foto yang akan mendukung kegiatan penelitian ini. Objek observasi adalah situasi sosial yang menyangkut tiga elemen yaitu: tempat (*place*), pelaku (*actors*) dan aktivitas (*activity*) (Sugiyono, 2009: 215). Berikut ini merupakan persiapan observasi yang dilakukan di kampung Iromejan.

- a. Dokumentasi berupa foto tentang fenomena yang terdapat pada kampung Iromejan. Hal ini terkait dengan mendokumentasikan kegiatan bermain anak.
- b. *Place-centered mapping* (pemetaan berdasarkan tempat) pemetaan lokasi bermain anak-anak di kampung Iromejan.

Langkah pertama pada tahapan ini yaitu pemetaan lokasi kegiatan bermain anak dengan membuat sketsa dari tempat atau *setting*, meliputi seluruh unsur fisik yang diperkirakan mempengaruhi perilaku pengguna ruang tersebut. Langkah berikutnya adalah peneliti mencatat berbagai perilaku yang terjadi dalam tempat tersebut dengan menggambarkan titik-

titik lokasi aktivitas anak-anak pada peta yang telah disiapkan kemudian membuat sketsa *setting* dan perilaku yang telah ditemukan.

- c. *Person-centered mapping* (kegiatan bermain anak-anak di kampung Iromejan).

Person-centered mapping menekankan pada pola pergerakan manusia pada periode waktu tertentu di mana teknik ini berkaitan bukan hanya satu tempat atau lokasi akan tetapi beberapa tempat atau lokasi. Langkah-langkah yang dilakukan pada teknik ini adalah.

- 1) Menentukan jenis sampel person yang akan diamati (aktor atau pengguna ruang secara individu).
 - 2) Mengamati aktivitas yang dilakukan dari satu orang atau sekelompok orang.
 - 3) Melakukan *mapping* pergerakan individu dalam bentuk tabel jenis permainan dan pola aktivitas.
 - 4) Membuat alur sirkulasi sampel di area yang diamati mengetahui pergerakan orang atau kelompok yang diamati.
- d. (*Time budget*) Pada pukul berapa anak-anak kampung Iromejan melakukan kegiatan bermain sampai dengan selesai.

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui pada pukul berapa anak-anak kampung Iromejan melakukan kegiatan bermain dengan melakukan survei secara terus menerus pada pagi, siang dan sore hari.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang penting dalam menggali informasi di lapangan. Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab atau tatap muka langsung antara peneliti/pewawancara dengan narasumber/partisipan/informan dengan menggunakan alat yang disebut *interview guide* (panduan wawancara) (Nazir, 2003: 193-194). Wawancara dilakukan kepada para informan dengan menggunakan alat perekam. Peneliti akan meminta izin agar bersedia untuk diwawancarai dengan alat perekam agar memperoleh hasil wawancara yang akurat dan tidak kehilangan informasi. Sebelum mengajukan pertanyaan, peneliti terlebih dahulu menjelaskan mengenai permasalahan penelitian. Peneliti selalu mengulang pertanyaan dan menegaskan kembali jawaban dari informan agar peneliti dapat menyesuaikan jawaban dengan permasalahan penelitian.

Berikut ini merupakan persiapan melakukan wawancara yaitu.

- a. Melakukan wawancara kepada lurah Klitren dan RW dan RT kampung Iromejan.

Tahapan ini berkaitan tentang kegiatan anak-anak pada kampung Iromejan dan tingkat kepadatan kampung Iromejan pada tiap tahunnya.

- b. Melakukan wawancara kepada orang tua anak.

Tahapan ini untuk mengetahui kebutuhan anak-anak terhadap ruang bermain, di mana saja anak-anak sering bermain dan pada waktu jam berapa saja anaknya pergi bermain sampai dengan selesai.

- c. Melakukan wawancara kepada anak-anak.

Tahapan ini untuk mengetahui lokasi tempat bermain, jenis permainan yang sering dimainkan dan data mengenai teman bermain (nama dan umur).

3. Instansional

Intansional merupakan survei sekunder. Survei ini dilakukan untuk mencari data-data kampung Iromejan yang berhubungan dengan statistik, kebijakan, proses pengadaan lewat lembaga-lembaga yang terkait. Berikut ini merupakan persiapan yang dilakukan untuk mencari data-data sekunder.

- a. Melakukan permohonan perizinan di kantor Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Yogyakarta.
- b. Melakukan pencarian data-data yang terkait dengan jumlah penduduk, luas wilayah, kepadatan penduduk di kantor Badan Pusat Statistik (BPS) kota Yogyakarta, kantor Badan Perencanaan Daerah (Bappeda) kota Yogyakarta, kantor Dinas kependudukan dan catatan sipil, kantor kecamatan Gondokusuman, kantor kelurahan Klitren, RW dan RT kampung Iromejan.

1.5.2 Metode Analisis Data

Tahap menganalisis data merupakan tahap mengumpulkan dan menyaring data-data yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Metode yang digunakan dalam menganalisis data yaitu data kualitatif berbentuk deskriptif. Data kualitatif berbentuk deskriptif berupa kata-kata lisan atau tulisan tentang tingkah laku manusia yang dapat diamati (Taylor dan Bogdan, 1984). Penelitian ini

dilakukan dengan menganalisis data yang berkaitan secara terus menerus. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis berdasarkan permasalahan penelitian yaitu.

1. Analisis pengaruh kepadatan penduduk yang tinggi terhadap ruang bermain anak di kampung Iromejan.

Berdasarkan data-data kepadatan penduduk, data standar nasional Indonesia (SNI) tentang kepadatan suatu pemukiman dan kondisi ruang bermain anak di kampung Iromejan, maka selanjutnya akan dilakukan proses analisis. Analisis dilakukan dengan mempelajari data kepadatan penduduk, data kondisi ruang bermain anak dan membandingkan data kepadatan penduduk kampung Iromejan dengan standar nasional Indonesia (SNI), sehingga dapat diketahui pengaruhnya terhadap ruang bermain anak.

2. Analisis pengaruh ruang bermain yang terbatas terhadap perilaku anak-anak di kampung Iromejan.

Berdasarkan data-data *place-centered mapping* (pemetaan lokasi ruang bermain anak), data *person-centered mapping* (kegiatan bermain anak-anak di kampung Iromejan) dan kondisi ruang bermain, maka selanjutnya akan dilakukan proses analisis. Analisis dilakukan dengan mempelajari data-data secara terus menerus untuk mengetahui perilaku anak-anak dalam menanggapi ruang bermain yang terbatas.

3. Analisis pengembangan desain *guidelines* ruang bermain anak pada kampung Iromejan.

Berdasarkan data-data *place-centered mapping* (pemetaan lokasi ruang bermain anak), data *person-centered mapping* (kegiatan bermain anak), data kondisi ruang bermain dan waktu bermain, maka selanjutnya akan dilakukan proses analisis. Analisis dilakukan dengan mempelajari data-data secara terus menerus untuk mengetahui desain *guidelines* yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak dan dapat mewadahi kegiatan bermain anak di kampung Iromejan.

1.5.3 Metode Penarikan Kesimpulan

Tahap ini merupakan langkah penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah diperoleh terkait dengan penelitian yang dilakukan. Sebelum melakukan penarikan kesimpulan terlebih dahulu dilakukan tahap pengambilan data. Data tersebut terdiri dari data primer dan data sekunder tentang observasi lapangan, wawancara dan survei instansional berdasarkan *place-centered mapping* (pemetaan lokasi ruang bermain anak), *person-centered mapping* (kegiatan bermain anak), kondisi lokasi bermain, waktu bermain anak, dan data kepadatan penduduk, luas wilayah, jumlah penduduk dari pemerintah kota Yogyakarta. Langkah selanjutnya data-data yang telah dikumpulkan akan melalui tahap analisis dengan mempelajari data dan membandingkan data secara terus menerus berdasarkan permasalahan penelitian tentang pengaruh kepadatan penduduk yang tinggi terhadap ruang bermain anak, pengaruh ruang bermain yang terbatas terhadap perilaku anak-anak dan pengembangan desain *guidelines* ruang bermain anak. Langkah selanjutnya

akan dilakukan tahap penarikan kesimpulan yang merupakan bagian terakhir dari tahap pengolahan data dan analisis data.

1.6 Keaslian Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan, ditemukan beberapa penelitian yang memiliki kesamaan tema, maka dari itu akan dilakukan penjabaran macam-macam penelitian untuk melihat keaslian dari penelitian ini yaitu.

1. Judul : Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak Di Perumahan

Griya Dukuh Asri Salatiga.

Penulis : Wahyu Suryo Kusumo (2010).

Metode : Pendekatan rasionalistik dengan data yang diolah secara kualitatif deskriptif.

Fokus : Mengkaji perubahan pemanfaatan ruang bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga.

Hasil : 1) Karakteristik kependudukan dan karakteristik ruang bermain anak.

2) Karakteristik jenis aktivitas bermain anak dan orang dewasa.

2. Judul : Kajian Perilaku Pada Ruang Bermain Anak Di Perumahan Mitra

Indah Utama.

Penulis : Julius Judhi, Nunik Hasriyanti Dan Andi Zulestari (2013).

Metode : Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *place-centered mapping* dan pendekatan *person-centered mapping*.

Fokus : Keberadaan dan ketersediaan ruang terbuka publik yang berfungsi

sebagai ruang bermain anak-anak semakin menghilang dan berkurang manfaatnya dikarenakan fungsinya yang sudah berubah menjadi fungsi publik lainnya.

Hasil : 1) Identifikasi kependudukan untuk mendapatkan data jumlah penduduk terutama anak-anak, usia, lama tinggal (struktur dan komposisi penduduk). 2) Identifikasi kondisi fisik ruang bermain anak 3) Identifikasi jenis aktivitas penghuni penggunaan, lokasi bermain, 4) Analisis aktivitas bermain anak-anak. 5) Analisis ruang bermain anak dengan melakukan pemetaan perilaku.

3. Judul : Ruang dan Perilaku Bermain Anak di Lingkungan Permukiman Kota Studi kasus kampung Taman Sari Yogyakarta.

Penulis : Prayarani, Aci. (2006).

Metode : Kualitatif observasi partisipatif.

Fokus : Mengkaji pola dan karakteristik ruang bermain anak serta hubungannya dengan perkembangan anak.

Hasil : Mengungkapkan beberapa aspek perilaku bermain anak-anak, diantaranya (1) pemilihan dan penggunaan seting; (2) teritori; (3) jangkauan; serta (4) kebebasan bergerak dan bermain. Pola perilaku tersebut membentuk suatu sistem seting. Kemudian kajian hubungan antara perilaku bermain, organisasi, serta seting permukiman, mengidentifikasi karakteristik lingkungan yang penting bagi aktivitas bermain anak di luar rumah, diantaranya (1) ketersediaan

seting bermain; (2) kualitas seting bermain; (3) aksesibilitas seting bermain; (4) keamanan fisik dan sosial; serta (5) hubungan sosial.

4. Judul : Karakteristik Dan Penggunaan Ruang Bermain Di Kampung Badran Yogyakarta.
- Penulis : Sharfiah Lutfiani (2015).
- Metode : Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan eksploratif.
- Fokus : Mengetahui karakteristik dan penggunaan ruang bermain yang digunakan untuk aktivitas bermain anak-anak di kampung Badran.
- Hasil : Mengungkapkan bahwa terdapat beberapa ruang bermain yang sering digunakan oleh anak-anak Badran. Ruang bermain tersebut dapat dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu ruang bermain formal dan ruang bermain informal. Selama masa penelitian, penggunaan ruang bermain informal lebih sering digunakan oleh anak-anak dari pada ruang bermain formal. Hal ini terkait dengan bentuk, karakteristik, dan kualitas ruang bermain tersebut. Perbedaan karakteristik ruang bermain tersebut berimplikasi terhadap pemilihan dan penggunaan ruang bermain.

Berdasarkan pengamatan terhadap penelitian yang pernah dilakukan dengan obyek ruang bermain anak, maka dapat di simpulkan bahwa sebagian besar berfokus pada.

1. Pemanfaatan ruang bermain anak.
2. Kajian perilaku pada ruang bermain anak.

3. Mengkaji pola dan karakteristik ruang bermain anak.
4. Karakteristik dan penggunaan ruang bermain.

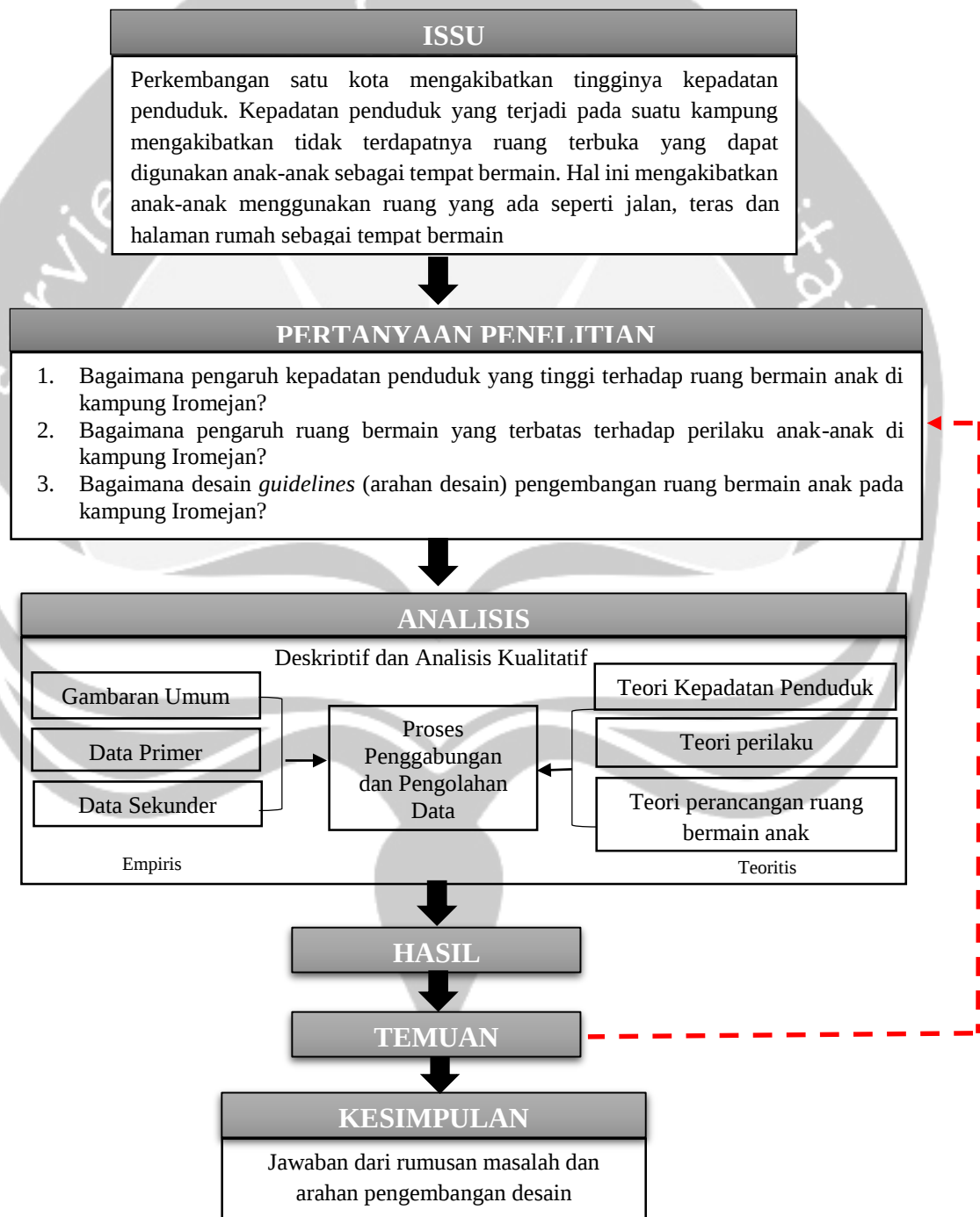
Fokus penelitian yang akan dilakukan yaitu.

1. Pengaruh kepadatan penduduk yang tinggi terhadap ruang bermain anak.
2. Pengaruh ruang bermain yang terbatas terhadap perilaku anak-anak.
3. Pengembangan desain *guidelines* ruang bermain anak.

Penelitian yang pernah dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan rasionalistik, kualitatif observasi partisipatif, dan kualitatif dengan pendekatan eksploratif. Adapun penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif.

1.7 Kerangka Pola Pikir

Berikut merupakan kerangka pola pikir dalam melakukan penelitian tentang pengaruh kepadatan penduduk yang tinggi terhadap perilaku meruang anak di kampung Iromejan.



1.8 Jadwal Penelitian

Tabel 1. 3 Jadwal Kegiatan

No	Minggu	Tanggal	Kegiatan
1	Minggu ke – 1	Februari 2017	Menyusun latar belakang.
2	Minggu ke – 2	Februari 2017	Menyusun latar belakang dan judul penelitian.
3	Minggu ke – 3	Maret 2017	Menyusun latar belakang dan rumusan masalah.
4	Minggu ke – 4	Maret 2017	Perbaikan proposal.
5	Minggu ke – 5	Maret 2017	Perbaikan proposal.
6	Minggu ke – 6	Maret 2017	Menyusun metode penelitian.
7	Minggu ke – 7	April 2017	Perbaikan metode penelitian.
8	Minggu ke – 8	Mei 2017	Menyusun keaslian penelitian dan sistematika penulisan.
9	Minggu ke – 9	Mei 2017	Perbaikan keaslian penelitian Data lapangan di lengkapi dengan denah, potongan, dll.
10	Minggu ke-10	Mei 2017	Penambahan kesimpulan pada keaslian penelitian.
11	Minggu ke-11	Mei 2017	Pengesahan proposal tesis

Sumber: Data Penulis, 2017

1.9 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri atas 5 bab yaitu.

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang, latar belakang pemilihan lokasi, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian, keaslian penelitian, jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Literatur yang membahas tentang kepadatan pendudukan suatu pemukiman, kepadatan penduduk, ruang bermain anak, perilaku bermain anak dan perancangan ruang bermain.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif yang terdiri dari tahap pengumpulan data, tahap analisis data dan tahap penarikan kesimpulan.

BAB IV ANALISIS dan PEMBAHASAN

Analisis permasalahan berdasarkan data-data yang diperoleh tentang data standar kepadatan pemukiman, *place-centered mapping* (pemetaan lokasi ruang bermain anak), data *person-centered mapping* (kegiatan bermain anak-anak di kampung Iromejan), data kondisi ruang bermain, pola aktivitas, pola pergerakan, jenis permainan, jumlah anak yang bermain, jenis kelamin, waktu bermain dan frekuensi bermain.

BAB V KESIMPULAN, SARAN dan REKOMENDASI

Membahas kesimpulan yang berupa temuan dari hasil analisis pada bab sebelumnya serta memberikan saran dan rekomendasi berupa desain *guidelines*.