

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kepadatan Penduduk

Kepadatan penduduk adalah suatu keadaan yang dikatakan semakin padat bila jumlah manusia pada suatu batas ruang tertentu semakin banyak dibandingkan dengan luas ruangnya (Sarwono, 1992). Kepadatan penduduk adalah perbandingan antara jumlah penduduk dengan luas wilayah yang dihuni (Mantra, 2007).

Kepadatan penduduk merupakan indikator dari pada tekanan penduduk di suatu daerah. Kepadatan di suatu daerah dibandingkan dengan luas tanah yang ditempati dinyatakan dengan banyaknya penduduk per kilometer persegi. Kepadatan penduduk dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$KP = \frac{\text{jumlah penduduk suatu wilayah}}{\text{luas wilayah}}$$

Jumlah penduduk yang digunakan sebagai pembilang dapat berupa jumlah seluruh penduduk di wilayah tersebut, atau bagian-bagian penduduk tertentu seperti: penduduk daerah perdesaan atau penduduk yang bekerja di sektor pertanian, sedangkan sebagai penyebut dapat berupa luas seluruh wilayah, luas daerah pertanian, atau luas daerah perdesaan. Kepadatan penduduk di suatu wilayah dapat dibagi menjadi empat bagian (Kajian Kependudukan, 2015):

- 1). Kepadatan penduduk kasar (*crude density of population*) atau sering pula disebut dengan kepadatan penduduk aritmatika.

Kepadatan Penduduk Kasar (Crude Population Density), yaitu menunjukkan banyaknya jumlah penduduk untuk setiap kilometer persegi luas wilayah

2). Kepadatan penduduk fisiologis (*physiological density*).

Kepadatan Fisiologis (Physiological Density), yang menyatakan banyaknya penduduk untuk setiap kilometer persegi wilayah lahan yang ditanami (cultivable land)

3). Kepadatan penduduk agraris (*agricultural density*).

Kepadatan Agraris (Agriculture Density), menunjukkan banyaknya penduduk petani untuk setiap kilometer persegi wilayah cultivable land

4). Kepadatan penduduk ekonomi (*economical density of population*).

Kepadatan penduduk ekonomis adalah perbandingan antara jumlah penduduk dengan luas lahan berdasarkan kapasitas produksinya

Ledakan penduduk yang cepat menimbulkan dampak buruk bagi kehidupan masyarakat terutama dalam bidang sosial ekonomi masyarakat. Adapun dampak dari ledakan penduduk adalah (Christiani, Tedjo, & Martono, 2014) :

a. Semakin terbatasnya sumber-sumber kebutuhan pokok (pangan, sandang, papan, yang layak). Akibatnya sumber-sumber kebutuhan pokok tersebut tidak lagi sebanding dengan bertambahnya jumlah penduduk.

b. Tidak tercukupinya fasilitas sosial dan kesehatan yang ada (sekolah, rumah sakit, tempat rekreasi) serta berbagai fasilitas pendukung kehidupan lain.

c. Tidak tercukupinya lapangan pekerjaan bagi tenaga kerja yang ada, akibatnya terjadilah peningkatan jumlah pengangguran dan berdampak pada

menurunnya kualitas sosial (banyak tunawisma, pengemis, kriminalitas meningkat dan lain-lain).

Berdasarkan pendapat para ahli tentang kepadatan penduduk maka dapat disimpulkan bahwa kepadatan penduduk merupakan suatu keadaan di mana semakin padat jumlah manusia pada suatu wilayah yang dihuni. Dalam hal ini luas wilayah tidak dapat mencukupi kebutuhan penduduk akan ruang di suatu pemukiman. Kepadatan penduduk yang tidak terkendali mengakibatkan dampak buruk terhadap lingkungan seperti semakin terbatasnya sumber daya pokok, tidak tercukupinya fasilitas sosial dan kesehatan, dan tidak tercukupinya lapangan pekerjaan bagi tenaga kerja yang ada.

2.2 Ruang Bermain Anak

2.2.1 Pengertian Ruang Bermain Anak

Ruang bermain adalah ruang yang dipenuhi dengan berbagai alat permainan. Bagi anak ruang bermain lebih dipandang sebagai sebuah wadah bermain yang hadir atas sebuah kesepakatan bersama, ia tidak berwujud dalam bentuk ruang-ruang yang kaku, statis dan bersifat formal (Bobby S., 2011).

Ruang bermain adalah jenis ruang terbuka aktif, yang terdiri dari taman sudut, lapangan, dan taman (Najmi, Mugnisjah, & Budiarti, 2016)

Ruang bermain adalah tempat yang disukai oleh anak-anak, di mana anak merasa bebas, aman dan nyaman, sehingga anak mampu bermain sekaligus belajar ketika berada di ruang bermain (Mawandha & Ekowarni, 2009)

Ruang bermain anak adalah sebuah fasilitas atau tempat bermain anak dapat diukur berdasarkan 3 unsur yang menyusunnya (Synder, 1982 dalam Hurlock, 1978) yaitu.

1. **Ruang spasial** yang digunakan meliputi elemen alami (topografi, keadaan tanah, vegetasi, kualitas udara, dll) dan elemen arsitektur (bentuk dan dimensi ruang, tekstur, warna, dan lain-lain) yang ada di dalamnya.
2. **Dimensi sosial, budaya, dan ekonomi** yang ada meliputi strata masyarakat, kemampuan ekonomi yang ada, budaya lokal yang ada, aturan-aturan atau konsensus pemakaian ruang yang berlaku dalam masyarakat, dan lain-lain.
3. **Persepsi anak** meliputi cara penggunaan dan makna ruang bermain bagi anak.

Pemilihan lokasi dan ruang bermain anak ditentukan oleh anak-anak sendiri yang dipengaruhi antara lain sebagai berikut (Lynch, 1991).

- a. Permukaan lantai dari tempat bermain anak Anak-anak lebih menyukai halaman rumput. Mereka tidak menyukai permukaan lantai bermain yang terbuat dari aspal, paving dan beton karena akan melukai jika jatuh.
- b. Tekstur dan warna keras-lunak, lembut dan kasar permukaan lantai bermain anak mempengaruhi pemilihan lokasi bermain. Termasuk juga warna-warna menjadi daya tarik bagi anak-anak.
- c. Pepohonan/taman, adanya pohon dan bunga menarik bagi anak-anak untuk bermain. Mereka biasanya suka memanjat.

d. Imajinasi anak, dimana anak mempunyai angan-angan tersendiri tentang lokasi dan ruang bermainnya.

- e. Jarak lokasi dari tempat tinggal
- f. Tingkat keramaian
- g. Status sosial
- h. Kelompok
- i. Orientasi/maksud-maksud tertentu
- j. Lingkungan tempat tinggal

Ruang bermain merupakan tempat yang dapat mewadahi kebutuhan anak dalam melakukan kegiatan yang disukainya dengan begitu anak akan merasa aman dan nyaman dalam melakukan kegiatannya. Lokasi permainan ditentukan oleh anak-anak itu sendiri. Pemilihan lokasi bermain sangat tergantung pada keadaan tempat tinggal anak-anak. Faktor yang mempengaruhi ruang bermain yaitu ruang spasial yang digunakan meliputi elemen alami (topografi, keadaan tanah, vegetasi, kualitas udara, dll) dan elemen arsitektur (bentuk dan dimensi ruang, tekstur, warna, dan lain-lain) yang ada di dalamnya. Dimensi sosial, budaya, dan ekonomi yang ada meliputi strata masyarakat, kemampuan ekonomi yang ada, budaya lokal yang ada, aturan-aturan atau konsensus pemakaian ruang yang berlaku dalam masyarakat, dan lain-lain. Persepsi anak meliputi cara penggunaan dan makna ruang bermain bagi anak.

2.2.2 Kegiatan Bermain

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang (Santrock, 2007). Sedangkan menurut kamus besar bahasa

Indonesia (KBBI), bermain adalah melakukan kegiatan untuk menyenangkan hati, dengan menggunakan alat tertentu maupun tidak.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak tanpa ada tujuan atau sasaran yang hendak dicapai. Jadi apapun kegiatannya bila dilakukan dengan rasa senang bisa dikatakan bermain (Achdiani, 2014).

Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Soegeng Santosa dalam Tanjung, 2005, hal. 47).

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan senang dan tanpa ada paksaan, biasanya bermain dilakukan oleh individu atau kelompok dengan berulang-ulang sehingga kegiatan bermain menjadikan suatu kebiasaan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau tujuan tertentu.

2.2.3 Jenis Permainan

Jenis permainan adalah kebiasaan-kebiasaan cara bermain yang dapat dikategorikan dalam beberapa jenis permainan yang diakomodasikan di dalam taman bermain anak (Alamo, 2002) diantaranya:

a. Permainan Fisik

Permainan ini menuntut pemain untuk selalu aktif bergerak seperti melompat, berlari, bersepeda, rangkak, merayap, memanjat atau meluncur.

b. Permainan Kreatif

Untuk memainkan permainan ini dibutuhkan imajinasi dan khayalan. Material yang dapat dibentuk atau di transformasikan seperti pasir, rumput, air, gravel, atau lempung digunakan dalam tipe permainan ini.

c. Permainan Sosial

Permainan yang menitikberatkan pada sosial dan hubungan antar pemain diantaranya adalah kejar-kejaran, bersembunyi, dan permainan tim dengan aturan dimana imajinasi merupakan alat utama yang digunakan dalam seluruh aktivitas.

d. Permainan Indra

Jenis permainan ini melibatkan pengalaman indra selalu dibutuhkan dan diaplikasikan dalam taman bermain. Elemen yang didesain untuk menstimulasi indra peraba, pendengaran, penglihatan, dan penciuman.

e. Permainan dalam ketenangan

Penyediaan kemungkinan untuk beristirahat dan berpikir dalam taman bermain merupakan kegiatan yang sama-sama penting seperti stimulasi aktivitas fisik. Anak-anak diberikan pilihan untuk bermain sendiri dengan suasana tenang, oleh karena itu harus dihormati dengan penyediaan fasilitas pembatas.

Berdasarkan waktu permainan baru yang dilakukan menjadikan jenis permainan senantiasa bertambah banyak. Dari berbagai macam jenis permainan itu pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis (Slamet , 2005) :

1. Permainan fisik

Permainan seperti kejar-kejaran menggunakan banyak kegiatan fisik. Permainan seperti ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. Jadi dengan bermain, maka fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.

2. Lagu anak-anak.

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang.

3. Teka-teki

Permainan teka-teki merupakan permainan untuk mengasak kemampuan anak- anak berpikir logis dan juga matematis.

4. Bermain dengan benda-benda.

Permainan dengan objek seperti dengan air, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

5. Bermain peran.

Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama atau bermain peran dan jenis permainan lain dimana memainkan peran sebagai orang lain.

2.2.3 Perilaku Bermain

Pengertian perilaku bermain adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan anak dengan spontan dan dengan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan yang eksentrik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan yang sistematis dengan hal-hal di luar bermain. (Mulyadi, 2004)

a. Teori dalam Perilaku Bermain

Ada berbagai macam teori dalam perilaku bermain antara lain teori latihan yang merupakan latihan bagi perannya di kemudian hari, teori rekapitulasi yaitu ulangan bentuk-bentuk aktivitas yang dalam perkembangan jenis manusia pernah memegang peranan yang dominan (Hadinoto & Monks, 2002)

b. Faktor yang Mempengaruhi

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain (Hurlock, 1995) yaitu:

1. **Kesehatan**, semakin sehat anak akan semakin banyak energinya untuk bermain aktif.
2. **Perkembangan motorik**, apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya tergantung pada perkembangan motorik yang baik.
3. **Inteligensi**, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai dan permainan mereka lebih menunjukkan perhatian, kecerdasan.
4. **Jenis kelamin**, laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak daripada perempuan.
5. **Lingkungan**, anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya.
6. **Status sosial ekonomi**, anak dari sosial ekonomi tinggi menyukai kegiatan yang mahal.
7. **Jumlah waktu bebas**, bila tugas rumah tangga menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga besar.

c. Tahapan Perkembangan

Terdapat beberapa tahap perkembangan perilaku bermain (Hurlock, 1980) yaitu:

- 1) Tahap Eksplorasi yaitu mengambil, memegang dan mempelajari benda kecil.
- 2) Tahap Permainan yaitu diawali dengan bermain dengan benda mati kemudian beralih menjadi bermain dengan teman.
- 3) Tahap Bermain yaitu tertarik dengan permainan matang lainnya.
- 4) Tahap Melamun yaitu pada masa puber mulai kehilangan minat untuk bermain.

d. Ciri Perilaku Bermain

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Smith dalam Hurlock, 1994) diungkap adanya beberapa ciri perilaku bermain yaitu dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi yang positif, fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya, lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir, bebas memilih, mempunyai kualitas pura-pura yang berlaku untuk semua bentuk kegiatan bermain, kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan sehari-hari.

e. Jenis Perilaku Bermain

Jenis bermain dapat ditinjau dari aktivitasnya dapat dibagi menjadi empat, yang juga merupakan ciri perilaku bermain pada usia prasekolah (Mulyadi, 2004) yaitu:

- 1) Bermain Fisik, upaya pengembangan aspek motorik,
- 2) Bermain Kreatif, berkaitan dengan pengembangan kreativitas,
- 3) Bermain Imajinatif, menyertakan fantasi,
- 4) *Manipulative play*, bermain dengan menggunakan alat seperti gunting.

f. Karakteristik Perilaku Bermain

Bermain pada anak-anak berbeda dengan bermain pada orang dewasa, hal ini tampak dalam karakteristik di bawah ini (Hurlock, 1972) yaitu bermain dengan dipengaruhi tradisi atau budaya, bermain mengikuti pola – pola perkembangan, bermain akan menurun sesuai dengan penambahan usia, waktu yang dihabiskan untuk bermain menurun sesuai penambahan usia, waktu yang dihabiskan menurun sesuai penambahan usia, jumlah teman bermain akan menurun sesuai penambahan usia, bermain berkembang sesuai dengan jenis kelamin masing-masing, permainan berubah dari informal ke formal, permainan secara fisik aktif akan berkurang sesuai dengan penambahan usia, permainan pada anak sangat bervariasi.

2.3 Perilaku

2.3.1 Pengertian Perilaku

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), perilaku didefinisikan sebagai tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap), tidak saja badan atau ucapan. Walgito (2004) menyebutkan bahwa perilaku muncul sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme. Sedangkan (Laurens, 2004) menambahkan adanya aspek interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungannya yang membentuk perilaku.

Mendefinisikan perilaku atau aktivitas ke dalam pengertian yang luas yang tampak (*overt behavior*) dan perilaku yang tidak tampak (*innert behavior*), demikian pula aktivitas-aktivitas tersebut di samping aktivitas motoris juga termasuk aktivitas emosional dan kognitif (Walgito, 1994).

Pengertian perilaku terdiri dari dua arti. Pertama perilaku dalam arti luas didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dialami seseorang. Pengertian yang kedua, perilaku didefinisikan dalam arti sempit yaitu segala sesuatu yang mencakup reaksi yang dapat diamati (Chaplin, 1997).

Perilaku diartikan sebagai suatu cara atau perbuatan yang dilakukan oleh manusia untuk menunjukkan keberadaan manusia. Perilaku seseorang akan menentukan tindakan seseorang terhadap orang lain dan lingkungannya (Sarwono, 1995).

Dinamika perilaku individu, ditentukan dan dipengaruhi oleh (Abdurahman, 1988, hal. 59):

1. Pengamatan atau pengindraan (*sensation*), adalah proses belajar mengenal segala sesuatu yang berada di lingkungan sekitar dengan menggunakan alat indera penglihatan (mata), pendengaran (telinga), pengecap (lidah), pembau (hidung), dan perabaan (kulit, termasuk otot).
2. Perespsi (*perception*), adalah menafsirkan stimulus yang telah ada di oyak atau pengertian individu tentang situasi atau pengalaman. Ciri umum persepsi terkait dengan dimensi ruang dan waktu, terstruktur, menyeluruh, dan penuh arti. Persepsi bersifat subjektif dan dipengaruhi oleh perhatian selektif, ciri-ciri rangsangan, nilai dan kebutuhan individu, serta pengalaman.

3. Berpikir (*reasoning*), adalah aktivitas yang bersifat ideasional untuk menemukan hubungan antara bagian-bagian pengetahuan. Berpikir bertujuan untuk membentuk pengertian, membentuk pendapat, dan menarik kesimpulan. Proses berpikir kreatif terdiri dari: persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Jenis berpikir ada dua, yaitu berpikir tingkat rendah dan tingkat tinggi.

4. Intelegensi, dapat diartikan sebagai kemampuan mental yang melibatkan proses berpikir rasional, kemampuan individu untuk menyesuaikan diri dengan situasi baru, kemampuan memecahkan simbol-simbol tertentu. Intelegensi tidak sama dengan IQ karena IQ hanya rasio yang diperoleh dengan menggunakan tes tertentu yang tidak atau belum tentu menggambarkan kemampuan individu yang lebih kompleks. Teori tentang intelegensi diantaranya G-Theory (*general theory*) dan S-Theory (*specific theory*). Intelegensi dipengaruhi oleh faktor bawaan lingkungan.

5. Sikap (*Attitude*), adalah evaluasi positif-negatif-ambivalen individu terhadap objek, peristiwa, orang, atau ide tertentu. Sikap merupakan perasaan, keyakinan, dan kecenderungan perilaku yang relative menetap. Unsur-unsur sikap meliputi kognisi, afeksi, dan kecenderungan bertindak. Faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya sikap adalah pengalaman khusus, komunikasi dengan orang lain, adanya model, iklan, dan opini, lembaga-lembaga sosial dan lembaga keagamaan.

Perilaku ruang (*Behavior setting*) didefinisikan sebagai suatu kombinasi yang stabil antara aktivitas, tempat, dan kriteria berikut (Barker, 1968 dalam Joyce, 2005: 175).

- 1) Terdapat suatu aktivitas yang berulang berupa suatu pola perilaku
- 2) Dengan tata lingkungan tertentu

- 3) Membentuk suatu hubungan yang sama antar keduanya
- 4) Dilakukan pada periode waktu tertentu.

Pemetaan perilaku (***Behavior Mapping***) digambarkan dalam bentuk sketsa atau diagram mengenai suatu area dimana manusia melakukan berbagai kegiatannya. Tujuannya adalah untuk menggambarkan perilaku dalam peta, mengidentifikasi jenis dan frekuensi perilaku, serta menunjukkan kaitan antara perilaku tersebut dengan wujud perancangan yang spesifik. Pemetaan perilaku ini dapat dilakukan secara langsung pada saat dan tempat dimana dilakukan pengamatan kemudian berdasarkan catatan-catatan yang dilakukan (Sommer & Sommer, 1980) dalam (Haryadi & Setiawan, 1995, hal. 72-75). Terdapat dua cara melakukan pemetaan perilaku yakni.

a. *Place-centered mapping*

Teknik ini digunakan untuk mengetahui bagaimana manusia atau sekelompok manusia memanfaatkan, menggunakan dan mengakomodasikan perilakunya dalam suatu waktu pada tempat tertentu. Langkah-langkah yang harus dilakukan pada teknik ini adalah:

1. Membuat sketsa tempat / seting yang meliputi seluruh unsur fisik yang diperkirakan mempengaruhi perilaku pengguna ruang.
2. Membuat daftar perilaku yang akan diamati serta menentukan simbol / tanda sketsa setiap perilaku.
3. Kemudian dalam kurun waktu tertentu, peneliti mencatat berbagai perilaku yang terjadi di tempat tersebut dengan menggunakan simbol-simbol di peta dasar yang telah disiapkan.

b. *Person-centered mapping*

Teknik ini menekankan pada pergerakan manusia pada periode waktu tertentu, dimana teknik ini berkaitan dengan tidak hanya satu tempat atau lokasi akan tetapi beberapa tempat / lokasi. Pada teknik ini peneliti berhadapan dengan seseorang yang khusus diamati. Langkah-langkah yang dilakukan pada teknik ini adalah:

1. Menentukan jenis sampel person yang akan diamati (aktor/pengguna ruang secara individu).
2. Menentukan waktu pengamatan (pagi, siang, malam)
3. Mengamati aktivitas yang dilakukan dari masing-masing individu.
4. Mencatat aktivitas sampel yang diamati dalam matrix
5. Membuat alur sirkulasi sampel di area yang diamati mengetahui kemana orang itu pergi.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai perilaku maka dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah tanggapan atau stimulus yang diterima sehingga membentuk interaksi antara manusia dan lingkungannya yang bisa direkam dan dipelajari. Perilaku dapat direkam dan dipelajari dengan menggunakan cara pemetaan perilaku (*behavior mapping*) yang terdiri dari *Place-centered mapping* (pemetaan berdasarkan tempat) dan *Person-centered mapping* (kegiatan bermain anak).

2.3.1 Perilaku meruang

Perilaku spasial mempunyai arti yang sangat longgar, antara lain adalah perwujudan seting fisik (*physical setting*) ruang akibat dari tindakan manusia, termasuk di dalamnya perilaku manusia terhadap ruang (seperti sikap, motivasi,

tindakan maupun prestasi manusia) dan fluktuasi dari unsur-unsur sistem yang tak nampak (Golledge & Stimson, 1997).

Perilaku me-ruang manusia mempunyai sistem tertentu, dan berpengaruh terhadap tatanan spasial yang terbentuk sebagai wadah kehidupannya (Waterson, 1990).

Perilaku spasial merupakan fenomena dari kemanfaatan (*affordances*) suatu lingkungan spasial, yaitu bagaimana cara manusia menggunakan suatu *seting* (tatanan) lingkungannya (Laurens, 2005).

Perilaku spasial atau bagaimana orang menggunakan tatanan dalam lingkungan adalah sesuatu yang dapat diamati secara langsung sehingga pada tingkat deskriptif hal ini tidak menjadi kontroversi seperti halnya usaha orang menjelaskan proses persepsi dan kognisi (Laurens, 2004).

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa perilaku spasial yaitu perwujudan dari tindakan manusia dalam menanggapi ruang-ruang yang ada seperti sikap, motivasi, dan pandangan manusia sehingga dapat membentuk pola perilaku.

a. Pengaruh perilaku terhadap ruang aktivitas

Ruang sebagai hasil hubungan perilaku, konsepsi dan elemen fisik sangat dipengaruhi oleh ke-mampuan individu atau kelompok dalam menerapkan suatu jenis hunian sesuai ruangnya. Sehingga bentuk hunian dalam ruang sangat erat hubungannya dengan tanda-tanda teritorial (Brower, 1980).

b. Jarak Personal

Ruang personal adalah suatu jarak berkomunikasi, dimana jarak antara individu ini adalah juga jarak berkomunikasi. Dalam pengendalian terhadap gangguan-gangguan yang ada, manusia mengatur jarak personalnya dengan pihak lain (Hall, 1982). Hall membagi jarak tersebut dalam empat jenis yaitu:

- a. Jarak Intim: fase dekat (0.00–0.15 m) dan fase jauh (0.15–0.50 m), pada jarak ini tidak diperlukan usaha keras seperti berteriak atau bergerak menggunakan gerak tubuh untuk berkomunikasi, cukup dengan berbisik.
- b. Jarak personal: fase dekat (0.50–0.75 m) dan fase jauh (0.75–1.30 m), yaitu jarak untuk percakapan antara dua sahabat atau antara orang yang sudah saling akrab. Gerakan tangan yang diperlukan untuk berkomunikasi normal.
- c. Jarak Sosial: fase dekat (1.20–2.10 m) dan fase jauh (2.10–3.60 m), fase ini merupakan batas normal bagi individu dengan kegiatan serupa atau kelompok sosial yang sama. Pada jarak ini komunikasi ini dapat terjadi dengan baik. Fase jauh adalah hubungan yang bersifat formal seperti bisnis dan sebagainya. Pada kenyataan, jarak ini merupakan patokan dasar dalam pembentukan ruang atau dalam perancangan ruang.
- d. Jarak Publik: Fase dekat (3.60–7.50m) dan fase jauh (>7.5 m), fase ini merupakan jarak yang lebih formal lagi, seperti pada saat sedang berceramah. Pada jarak ini seringkali orang sudah tidak mengindahkan sesamanya, dan diperlukan usaha keras untuk bisa berkomunikasi dengan baik.

c. Teritorial

Teritori adalah suatu keadaan yang dibangun baik secara langsung maupun tidak langsung oleh seseorang. Keadaan tersebut berkaitan dengan privasi dari kegiatan yang sedang dilakukan. Teritori itu sendiri dapat dibangun baik oleh anak-anak hingga orang tua. Anak-anak misalnya, secara tidak langsung membangun teritorinya di rumah (Puspita, Wiyancoko, & Saphiranti, 2013).

Konsep teritorialitas sebagai konsep dalam ruang merupakan mekanisme peraturan tentang batas bagi diri sendiri atau kelompok yang mengaitkan penggunaan tanda dan bentuk komunikasi tertentu untuk menginformasikan kepemilikan terhadap suatu tempat atau obyek (Stokols & Altman, 1987) .

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa perilaku spasial adalah tindakan dalam merespons ruang-ruang yang ada sebagai ruang personal dan ruang teritorial. Ruang personal adalah suatu jarak berkomunikasi dengan jarak-jarak tertentu seperti jarak intim, jarak personal, jarak sosial dan jarak publik. Sedangkan ruang teritorial merupakan ruang yang tercipta secara langsung maupun tidak langsung seperti menggunakan ruang yang anggap sebagai bagian atau area kempilikannya.

2.4 Perancangan Ruang Bermain

Perancangan ruang bermain harus dapat memenuhi kriteria-kriteria tertentu sehingga ruang bermain dapat mewadahi kegiatan bermain anak berdasarkan kriteria dalam perancangan ruang bermain (Baskara, 2011):

1. Keselamatan (*safety*)

Bertujuan untuk menjamin keselamatan anak-anak ketika bermain dan menggunakan fasilitas/peralatan taman bermain dari kecelakaan. Isu kecelakaan di area bermain merupakan hal dan banyak hal yang mampu menjadi faktor penyebabnya.

2. Kesehatan (*Healty*)

Aspek Kesehatan bertujuan untuk menjamin tidak terganggunya kesehatan anak-anak akibat bermain di taman bermain anak. Salah satu penyebab terganggunya kesehatan anak-anak di taman bermain diantaranya penggunaan material / bahan.

3. Kenyamanan (*Comfort*)

Bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain. Aspek kenyamanan anak di ruang publik ditentukan antara lain ruang publik, keterhubungan antar permainan, jumlah permainan, pemandangan, penggunaan bahan yang sesuai dan pengaruh lingkungan sekitar (termasuk keteduhan).

4. Kemudahan (*Flexibility*)

Bertujuan untuk memberikan kemudahan bergerak dan beraktivitas bagi semua anak-anak. Penyediaan fasilitas bermain harus dilandasi persamaan hak untuk semua anak-anak sehingga anak dengan keterbatasan fisik maupun mental pun akan mudah melakukan aktivitas permainan.

5. Keamanan (*Security*)

Aspek keamanan bertujuan untuk memberikan rasa aman bagi anak-anak yang bermain dengan mudahnya orang tua atau pendampingan mengawasi sehingga gangguan keamanan seperti penculikan anak tidak terjadi.

6. Keindahan (*Aesthetic*)

Memberikan nilai keindahan dan daya tarik bagi taman bermain sehingga memberikan keharmonisan dengan lingkungan sekitar, meningkatkan nilai visual dan mampu memperkuat karakter kawasan.

Berikut merupakan indikator dan kriteria perancangan taman atau ruang bermain anak (Baskara, 2011):

Tabel 2. 1 Kriteria dan Indikator Perancangan Taman Bermain

No	Kriteria	Indikator
1	Keselamatan	Fisik fasilitas permainan tidak menimbulkan/memungkinkannya terjadi kecelakaan saat bermain
2	Kesehatan	Bebas terhadap hal-hal yang menyebabkan terganggunya kesehatan dalam jangka pendek maupun jangka panjang.
3	Kenyamanan	Kenyamanan Fisik: kebebasan dalam penggunaan fasilitas bermain, tidak terganggu dalam beraktivitas

		Kenyamanan Psikologis: memiliki rasa aman dari lingkungan sekitar, terlindungi dari iklim yang mengganggu.
4	Kemudahan	Semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti dan dijangkau oleh setiap anak.
5	Keamanan	Bebas terhadap hal-hal yang memungkinkan terjadinya tindak kejahatan ataupun vandalisme
6	Keindahan	Menarik secara visual. Mendorong orang untuk datang dan memiliki citra dan identitas khusus sebagai taman bermain.

Sumber: Jurnal-Lanskap-Indonesia-Vol-3-no-1-2011

Berdasarkan teori perancangan taman bermain anak, maka dapat diperoleh landasan yang digunakan sebagai acuan mendesain ruang bermain anak yang layak sehingga dapat mewadahi kegiatan bermain anak.

2.5 Standar Perancangan Fasilitas Bermain

2.5.1 Kursi, Meja, dan Rak Simpan

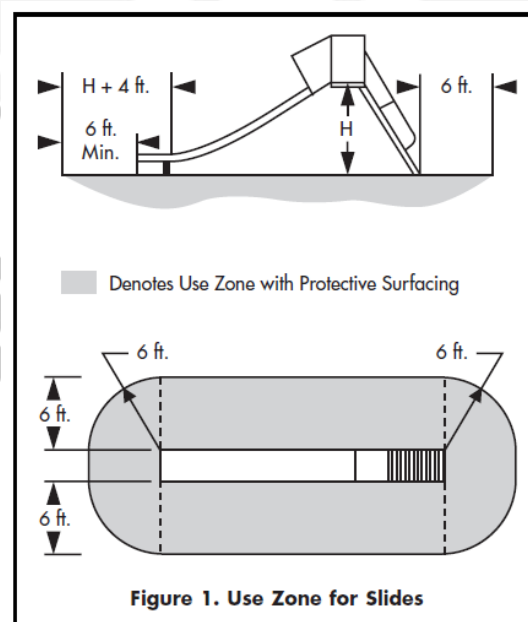
Perabot merupakan kebutuhan penting bagi kegiatan pembelajaran di TK. Jenis dan ukuran perabot disesuaikan dengan kebutuhan pelaksanaan pendidik dan anak didik TK. Perabot-perabot (meja, kursi, rak simpan / loker) hendaknya dicat

dengan warna muda yang menarik atau dengan pelitur biasa. Adapun ukuran-ukuran perabot yang direkomendasikan (Depdikbud, 1992) yaitu:

- Meja anak berukuran ($p = 120\text{cm}$, $l = 75\text{cm}$, $t = 47\text{-}50\text{cm}$)
- Kursi anak berukuran ($p = 32\text{-}35\text{cm}$, $l = 27\text{-}30\text{cm}$, $t = 30\text{cm}$)
- Rak simpan / loker ($p = 30\text{cm}$, $l = 30\text{cm}$, $t = \pm 100\text{cm}$).

2.5.2 Perancangan Perosotan anak

Jarak minimal untuk akses naik pada perosotan adalah 6 kaki (1 kaki: 0.308 m). Akses keluar dari perosotan yaitu $H+4$ kaki di mana H adalah jarak dari lantai ke titik tertinggi perosotan. Lebar ruang yang digunakan sebaiknya minimal 6 kaki dan tidak terlalu lebar dari 14 kaki (Handbook for Public Playground safety, No. Pub 25).

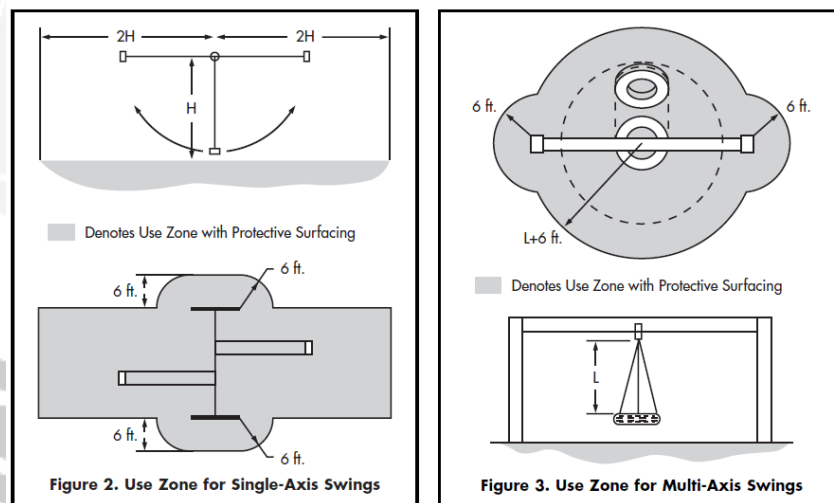


Gambar 2. 1 Perosotan

Sumber: Handbook for Public Playground safety, No. Pub 25

2.5.3 Perancangan Ayunan

Ada kemungkinan bahwa anak akan melompat keluar dari ayunan ketika ayunan sedang mengayun maka ruang yang berada didepan dan yang berada dibelakang ayunan dibuat lebih besar dibandingkan ruang yang ada di sampingnya (dapat dilihat pada gambar sebelah kiri untuk *single-axis swing*). Jarak dari titik tengah ayunan $L+6$ kaki dimana L adalah panjang tali ayunan. Untuk sebelah kanan dan kiri juga disediakan ruang dengan radius 6 kaki. Peletakan alat bermain yang bergerak seperti ayunan sebaiknya diletakkan di sudut, atau pinggir taman bermain (Handbook for Public Playground safety, No. Pub 25).

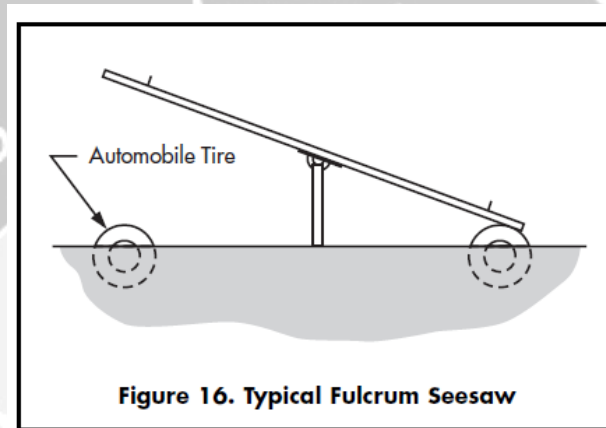


Gambar 2. 2 Ayunan

Sumber: Handbook for Public Playground safety, No. Pub 25

2.5.4 Papan jungkat-jungkit

Sebaiknya menggunakan bantalan seperti ban mobil bekas agar kursi tidak langsung menyentuh tanah. Sudut yang direkomendasi yaitu kemiringan papan saat diam dan garis horizontal membentuk sudut 25 derajat.



Gambar 2. 3 Papan jungkat-jungkit
Sumber: Handbook for Public Playground safety, No. Pub 25

2.5.5 Mangkok Putar

(Sari, 2016) Mangkok putar memiliki dimenensi sebagai berikut.

- Tinggi 100 cm
- Diameter 135 cm

Berdasarkan teori tentang standar perancangan fasilitas bermain maka dapat diperoleh landasan yang digunakan sebagai acuan mendesain fasilitas bermain anak yang layak sehingga dapat mewadahi kegiatan bermain anak dengan aman dan nyaman.