

BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI DESAIN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis dan pembahasan mengenai pengaruh kepadatan penduduk yang tinggi terhadap perilaku meruang anak-anak di kampung Iromejan, maka diperoleh tiga kesimpulan berdasarkan rumusan masalah.

5.1.1 Pengaruh kepadatan penduduk terhadap ruang bermain anak di kampung Iromejan

Berdasarkan hasil analisis data tentang tingkat kepadatan penduduk, analisis kondisi ruang bermain anak, kriteria dan indikator perancangan taman bermain anak maka dapat disimpulkan bahwa tingginya kepadatan kampung Iromejan yang mencapai 338 jiwa/ha mengakibatkan tidak terdapatnya ruang terbuka yang dapat digunakan anak-anak untuk bermain. Hal ini dapat dilihat bahwa anak-anak menggunakan jalan gang, teras dan halaman rumah sebagai tempat bermain. Kondisi ruang bermain tersebut jika ditinjau dari 6 kriteria dan indikator perancangan taman bermain yaitu kesehatan, keselamatan, kenyamanan, kemudahan, keamanan dan keindahan tergolong tidak layak.

5.1.2 Pengaruh ruang bermain yang terbatas terhadap perilaku meruang anak-anak di kampung Iromejan

Berdasarkan hasil analisis kondisi ruang bermain anak, analisis jenis permainan, pola aktivitas, pola pergerakan, analisis waktu bermain, analisis jumlah anak berdasarkan lokasi bermain, analisis jenis permainan berdasarkan jenis kelamin dan umur maka dapat disimpulkan bahwa keterbatasan ruang bermain

mempengaruhi perilaku meruang anak-anak. Perilaku meruang menunjukkan adanya tindakan anak-anak dalam merespons ruang-ruang yang ada di sekitarnya atau dekat dengan tempat tinggal sehingga anak-anak memiliki pandangan bahwa ruang-ruang di sekitarnya sebagai ruang pribadi dan teritorialnya sehingga memotivasi anak-anak untuk bermain dan berinteraksi pada ruang-ruang tersebut. Faktor lain yang mempengaruhi perilaku meruang pada kegiatan bermain anak yaitu lokasi bermain, pola aktivitas, pola pergerakan, jenis kelamin, umur, waktu dan frekuensi bermain. Pada 8 titik lokasi pengamatan terdapat pola aktivitas yang berbeda-beda seperti berkunjung, berkumpul, bermain, berinteraksi dengan dua pola pergerakan yaitu statis dan linear. Temuan perilaku meruang pada 8 titik lokasi pengamatan (lokasi A sampai dengan lokasi H) yaitu.

Pada lokasi A anak dengan jenis kelamin laki-laki lebih mendominasi kegiatan bermain dengan jumlah 4 sampai 10 anak dan rata-rata umur 6 sampai 12 tahun. Anak laki-laki menggunakan ruang yang lebih besar untuk bermain. Ukuran ruang yang digunakan anak laki-laki tergantung pada ukuran ruang yang digunakan seperti ruang jalan yang mempunyai lebar 1,5 m sampai 2 m. Pada ukuran ruang jalan yang mempunyai lebar 1,5 m sampai 2 m anak laki-laki menggunakan ruang sebesar 15 m² sampai 20 m² untuk bermain sepak bola dan untuk bermain sepeda anak-anak menggunakan sepanjang jalan yang mempunyai panjang 90 m dengan pola pergerakan ruang yaitu linear. Durasi bermain anak laki-laki yaitu 30 menit sampai 1 jam dengan frekuensi bermain 2 sampai 3 kali dalam 1 minggu. Hal ini disebabkan karena permainan sepak bola dan bersepeda lebih menguras tenaga sehingga waktu dan frekuensi bermainnya lebih singkat

sedangkan anak dengan jenis kelamin perempuan berjumlah 2 sampai 3 anak. Anak perempuan menggunakan ruang yang lebih kecil dengan ukuran 1 m² sampai 2 m² seperti menggunakan pinggiran jalan sebagai tempat berinteraksi dengan pola pergerakan ruang yaitu statis. Durasi bermain anak yaitu 30 menit sampai 1 jam 30 menit dengan frekuensi bermain dalam 1 minggu yaitu 3 sampai 4 kali. Hal ini disebabkan karena kegiatan yang dilakukan tidak menguras tenaga seperti berkumpul dan berinteraksi sehingga waktu bermainnya lebih lama.

Pada lokasi B anak dengan jenis kelamin laki-laki lebih mendominasi kegiatan bermain dengan jumlah 2 sampai 5 anak sedangkan anak perempuan berjumlah 2 sampai 3 anak dengan rata-rata umur 5 sampai 10 tahun. Ukuran ruang yang digunakan anak laki-laki dan anak perempuan tergantung pada besaran lokasi tempat anak bermain. Ruang teras rumah yang dijadikan tempat bermain anak berukuran 3 m². Pada lokasi tersebut anak laki-laki dan perempuan menggunakan ruang dengan ukuran yang sama yaitu 1 m² sampai 3 m² dengan pola pergerakan ruang yaitu statis. Durasi bermain anak laki-laki dan perempuan pada lokasi ini yaitu 1 jam 30 menit dengan frekuensi 3 sampai 4 kali. Hal ini disebabkan karena kegiatan yang dilakukan tidak menguras tenaga seperti bermain ayunan dan berinteraksi sehingga waktu bermainnya lebih lama.

Pada lokasi C dan F anak dengan jenis kelamin laki-laki lebih mendominasi kegiatan bermain dengan jumlah 2 sampai 5 anak dan anak perempuan berjumlah 2 sampai 3 anak dengan rata-rata umur 6 sampai 12 tahun. Ukuran ruang yang digunakan anak laki-laki dan anak perempuan tergantung pada ukuran ruang yang digunakan seperti ruang jalan yang digunakan sebagai tempat bermain yang

mempunyai ukuran lebar 3 m. Pada ukuran ruang jalan yang mempunyai lebar 3 m, anak laki-laki dan anak perempuan menggunakan ruang sebesar 30 m² untuk bermain kejar-kejaran dengan pola pergerakan ruang yaitu linear. Durasi bermain anak laki-laki dan anak perempuan yaitu 30 menit dengan frekuensi bermain 2 sampai 3 kali dalam 1 minggu. Hal ini disebabkan karena permainan kejar-kejaran lebih menguras tenaga sehingga waktu dan frekuensi bermainnya lebih singkat. Sedangkan pada saat berinteraksi dan berkumpul anak laki-laki dan anak perempuan menggunakan ruang sebesar 2 m² sampai 3 m² seperti menggunakan pinggir jalan. Durasi bermain anak laki-laki dan anak perempuan yaitu 30 menit sampai 1 jam 30 menit dan frekuensi bermain dalam 1 minggu yaitu 3 sampai 4 kali dengan pola pergerakan statis. Hal ini disebabkan karena kegiatan yang dilakukan tidak menguras tenaga sehingga durasi dan frekuensi kegiatan berkumpul dan berinteraksinya lebih lama.

Pada lokasi D anak dengan jenis kelamin laki-laki lebih mendominasi kegiatan bermain dengan jumlah 2 sampai 5 anak sedangkan anak perempuan berjumlah 2 sampai 3 anak dengan rata-rata umur 6 sampai 12 tahun. Ukuran ruang yang digunakan anak laki-laki dan perempuan yang digunakan tergantung pada besaran lokasi tempat anak bermain. Lokasi jalan dan halaman yang dijadikan tempat bermain anak berukuran 12 m² (halaman rumah) dan 3 m (lebar jalan). Pada lokasi halaman rumah anak laki-laki dan perempuan menggunakan ruang dengan ukuran 2 m² sampai 3 m² yang digunakan untuk berkumpul dan berinteraksi dengan pola pergerakan ruang yaitu statis. Durasi bermain anak laki-laki dan anak perempuan pada lokasi ini yaitu 30 menit sampai 1 jam 30 menit dengan frekuensi

3 sampai 4 kali. Hal ini disebabkan karena kegiatan yang dilakukan tidak menguras tenaga seperti bermain ayunan dan berinteraksi sehingga waktu bermainnya lebih lama. Sedangkan pada lokasi jalan yang berukuran lebar 3 m anak laki-laki dan anak perempuan menggunakan ruang sebesar 30 m² untuk bermain kejar-kejaran dengan pola pergerakan ruang yaitu linear. Durasi bermain anak laki-laki dan perempuan yaitu 30 menit dengan frekuensi bermain 2 sampai 3 kali dalam 1 minggu. Hal ini disebabkan karena permainan kejar-kejaran lebih menguras tenaga sehingga waktu dan frekuensi bermainnya lebih singkat.

Pada lokasi E anak dengan jenis kelamin laki-laki lebih mendominasi kegiatan bermain dengan jumlah 2 sampai 5 anak sedangkan anak perempuan berjumlah 2 sampai 3 anak dengan rata-rata umur 5 sampai 12 tahun. Ukuran ruang yang digunakan anak laki-laki dan perempuan yang digunakan tergantung pada besaran lokasi tempat anak bermain. Lokasi teras yang dijadikan tempat bermain anak berukuran 3,2 m². Pada lokasi tersebut anak laki-laki dan anak perempuan menggunakan ruang dengan ukuran yang sama yaitu 1 m² sampai 3 m² dengan pola pergerakan ruang yaitu statis. Durasi bermain anak laki-laki dan perempuan pada lokasi ini yaitu 1 jam 30 menit dengan frekuensi 3 sampai 4 kali. Hal ini disebabkan karena kegiatan yang dilakukan tidak menguras tenaga seperti berkumpul dan berinteraksi sehingga waktu bermainnya lebih lama.

Pada lokasi G anak dengan jenis kelamin laki-laki lebih mendominasi kegiatan bermain dengan jumlah 2 sampai 5 anak sedangkan anak perempuan berjumlah 2 sampai 3 anak dengan rata-rata umur 6 sampai 12 tahun. Ukuran ruang yang digunakan anak laki-laki dan perempuan yang digunakan tergantung pada

besaran lokasi tempat anak bermain. Lokasi jalan dijadikan tempat bermain anak berukuran lebar 3 m. Pada lokasi jalan yang berukuran lebar 3 m anak laki-laki menggunakan ruang sebesar 30 m² untuk bermain layang-layang dengan pola pergerakan ruang yaitu linear. Durasi bermain layang-layang yang dilakukan anak laki-laki yaitu 1 jam dengan frekuensi bermain 2 sampai 3 kali dalam 1 minggu. Permainan layang-layang lebih ditentukan oleh faktor cuaca dan musim sehingga waktu bermainnya dan frekuensinya berubah-ubah dan tidak tetap. Sedangkan pada kegiatan berinteraksi dan berkumpul, anak laki-laki dan anak perempuan menggunakan ruang sebesar 2 m² sampai 3 m². Durasi bermain anak laki-laki dan anak perempuan yaitu 30 menit sampai 1 jam 30 menit dengan frekuensi bermain dalam 1 minggu yaitu 3 sampai 4 kali dan pola pergerakan statis. Hal ini disebabkan karena kegiatan yang dilakukan tidak menguras tenaga sehingga kegiatan berkumpul dan berinteraksi memiliki waktu yang lebih lama dibandingkan dengan bermain layang-layang.

Pada lokasi H anak dengan jenis kelamin laki-laki lebih mendominasi kegiatan bermain dengan jumlah 4 sampai 10 anak dengan rata-rata umur 6 sampai 12 tahun. Anak laki-laki menggunakan ruang yang lebih besar untuk bermain. Ukuran ruang yang digunakan anak laki-laki tergantung pada ukuran ruang yang digunakan seperti ruang jalan yang digunakan sebagai tempat bermain mempunyai lebar 3 m. Pada ukuran ruang jalan yang mempunyai lebar 3 m anak laki-laki menggunakan ruang sebesar 30 m² untuk bermain sepak bola dengan pola pergerakan ruang yaitu linear. Durasi bermain anak laki-laki yaitu 30 menit sampai 1 jam dengan frekuensi bermain 2 sampai 3 kali dalam 1 minggu. Hal ini

disebabkan karena permainan sepak bola lebih menguras tenaga sehingga waktu dan frekuensi bermainnya lebih singkat sedangkan anak perempuan berjumlah 2 sampai 3 anak dengan menggunakan ruang sebesar 1 m² sampai 2 m² seperti menggunakan pinggiran jalan sebagai tempat berinteraksi dan berkumpul dengan pola pergerakan ruang yaitu statis. Durasi bermain anak perempuan yaitu 30 menit sampai 1 jam 30 menit dengan frekuensi bermain dalam 1 minggu yaitu 3 sampai 4 kali. Hal ini disebabkan karena kegiatan yang dilakukan tidak menguras tenaga sehingga waktu berinteraksi dan berkumpulnya lebih lama.

Pada setiap lokasi bermain, anak laki-laki lebih mendominasi dibandingkan dengan anak perempuan. Ukuran ruang untuk kegiatan bermain anak laki-laki lebih besar dibandingkan dengan anak perempuan. Anak laki-laki menggunakan ruang yang lebih besar untuk bermain sepak bola, kejar-kejaran dan bersepeda sedangkan anak perempuan menggunakan ruang yang lebih kecil untuk berinteraksi dan berkumpul. Anak-anak memilih lokasi tersebut sebagai tempat bermain karena jarak lokasi yang dekat dan berada tepat di depan rumah sehingga anak-anak merasa nyaman saat bermain dan membuat anak-anak memiliki pandangan bahwa ruang tersebut adalah bagian dari ruang pribadi (Jarak personal: fase dekat = 0.50–0.75 m dan fase jauh = 0.75–1.30 m) dan teritorialnya. Adanya pandangan tersebut menghasilkan perilaku anak yang berbeda-beda pada setiap ruang yaitu anak laki-laki dengan perilaku yang sering dilakukan yaitu kejar-kejaran, bermain sepak bola, bersepeda, sedangkan perempuan yaitu berkumpul dan berinteraksi. Saat melakukan kegiatan bermain dan berinteraksi terkadang anak-anak tidak memperdulikan bahwa ruang atau lingkungan tempat mereka bermain bisa

membahayakan diri mereka seperti pada ruang jalan, anak-anak tetap bermain walaupun terdapat kendaraan yang hendak melewati jalan tersebut. Dalam hal ini peran orang tua dalam menjaga anak saat bermain sangat dibutuhkan.

5.1.3 Bagaimana pengembangan desain *guidelines* ruang bermain anak di kampung Iromejan

Berdasarkan hasil analisis kondisi ruang bermain anak, analisis jenis permainan, pola aktivitas dan pola pergerakan, analisis kegiatan bermain berdasarkan waktu bermain, analisis jumlah anak berdasarkan lokasi dan jenis permainan dan analisis jenis permainan berdasarkan jenis kelamin dan umur maka lokasi A, lokasi B dan lokasi H pilih sebagai tempat pengembangan desain *guidelines*. Ke 3 lokasi tersebut merupakan ruang jalan gang (lokasi A dan H) dan teras rumah (lokasi B). Ruang jalan di pilih sebagai lokasi desain *guidelines* karena merupakan lokasi yang paling banyak digunakan anak-anak untuk bermain sedangkan teras rumah merupakan lokasi yang durasi permainannya lama. Pengembangan desain *guidelines* didasarkan pada 6 kriteria dan indikator perancangan ruang bermain yaitu kesehatan, keselamatan, kenyamanan, kemudahan, keamanan dan keindahan (Baskara, 2011).

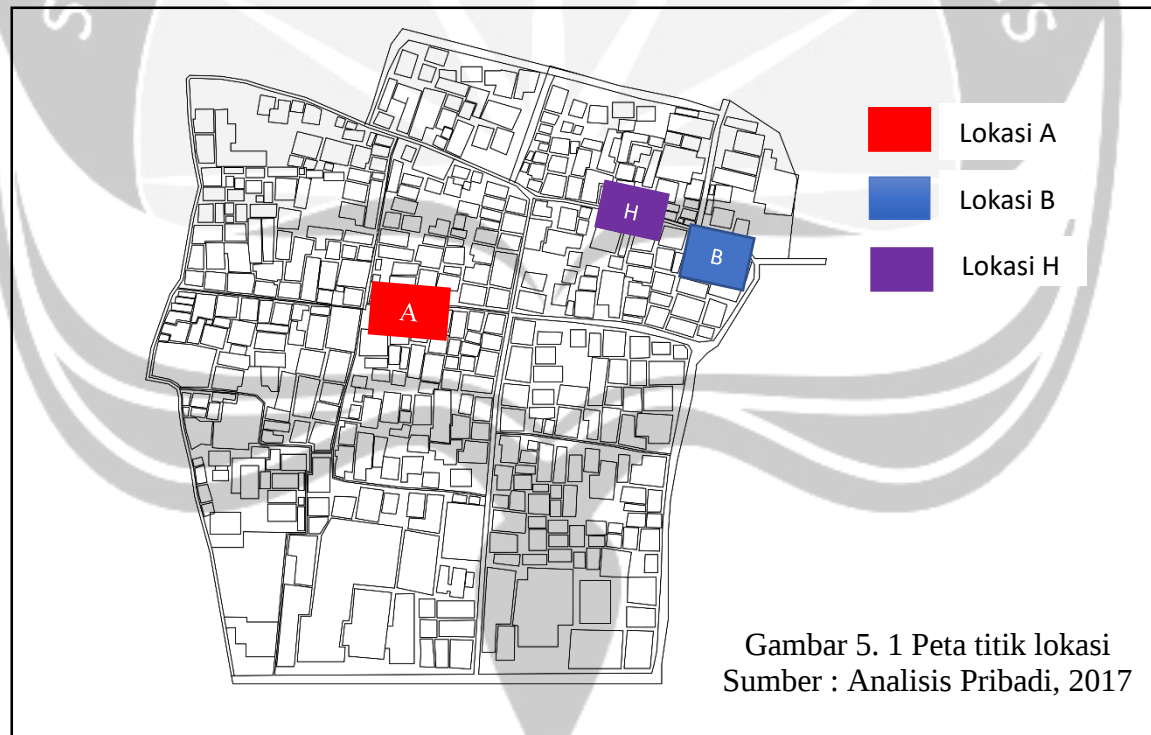
5.2 Saran

Keterbatasan ruang bermain anak pada kampung Iromejan disebabkan karena tingginya kepadatan penduduk yang tidak terkendali. Maka dari itu disarankan agar perkembangan suatu kampung lebih mengedepankan kebutuhan anak-anak dalam aktivitas bermain dan berinteraksi

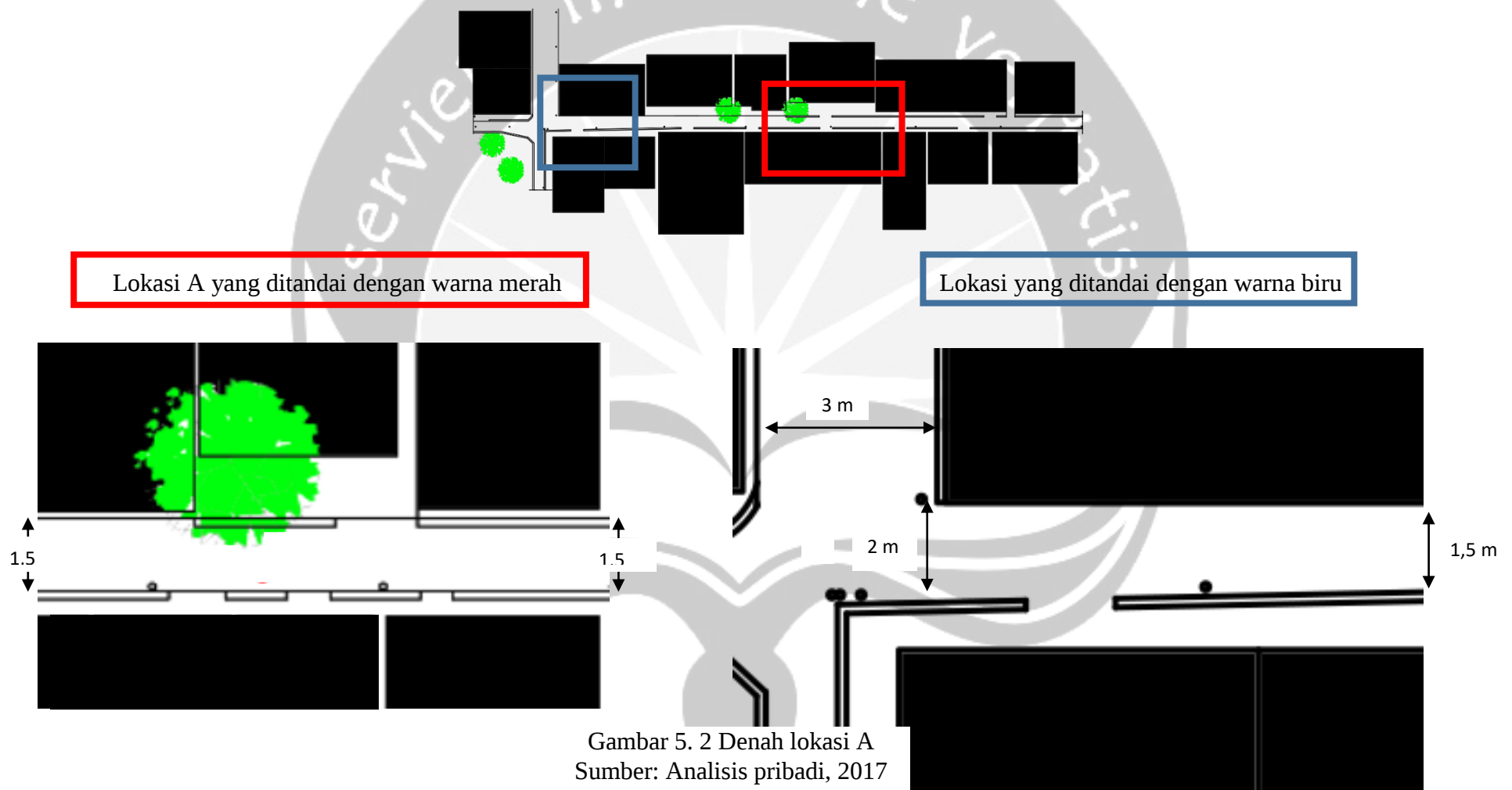
5.3 Rekomendasi Desain

Berdasarkan hasil analisis pengembangan desain *guidelines* ditemukan 3 lokasi yang digunakan sebagai lokasi desain *guidelines* yaitu lokasi A dan H merupakan ruang jalan dan lokasi B merupakan teras balai warga. Pengembangan desain *guidelines* didasarkan pada 6 kriteria dan indikator perancangan taman bermain (Baskara, 2011).

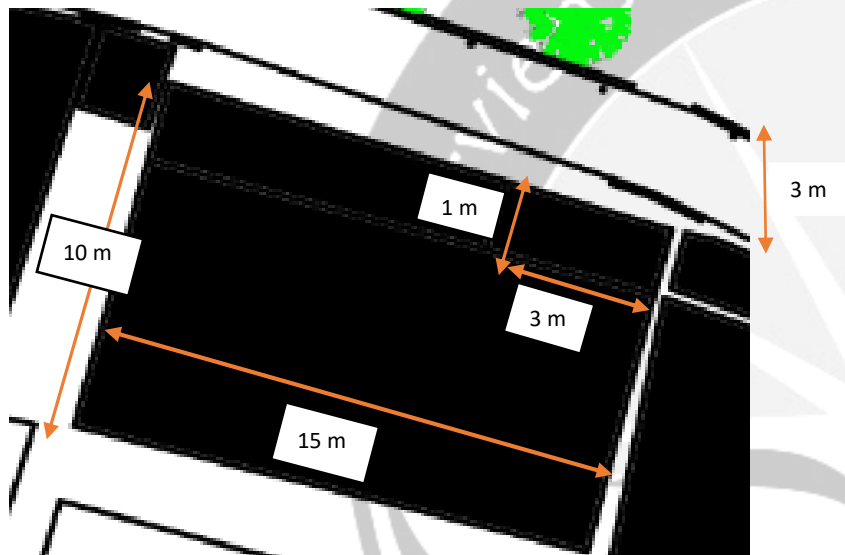
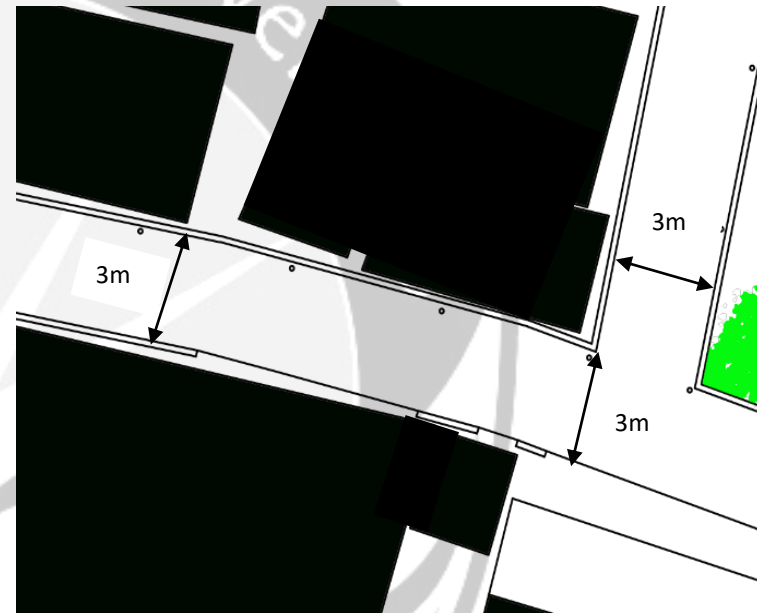
5.3.1 Kondisi eksisting lokasi A, B dan H



A. Eksisting Lokasi A



Gambar 5. 2 Denah lokasi A
Sumber: Analisis pribadi, 2017

B. Eksisting Lokasi B**C. Eksisting Lokasi H**

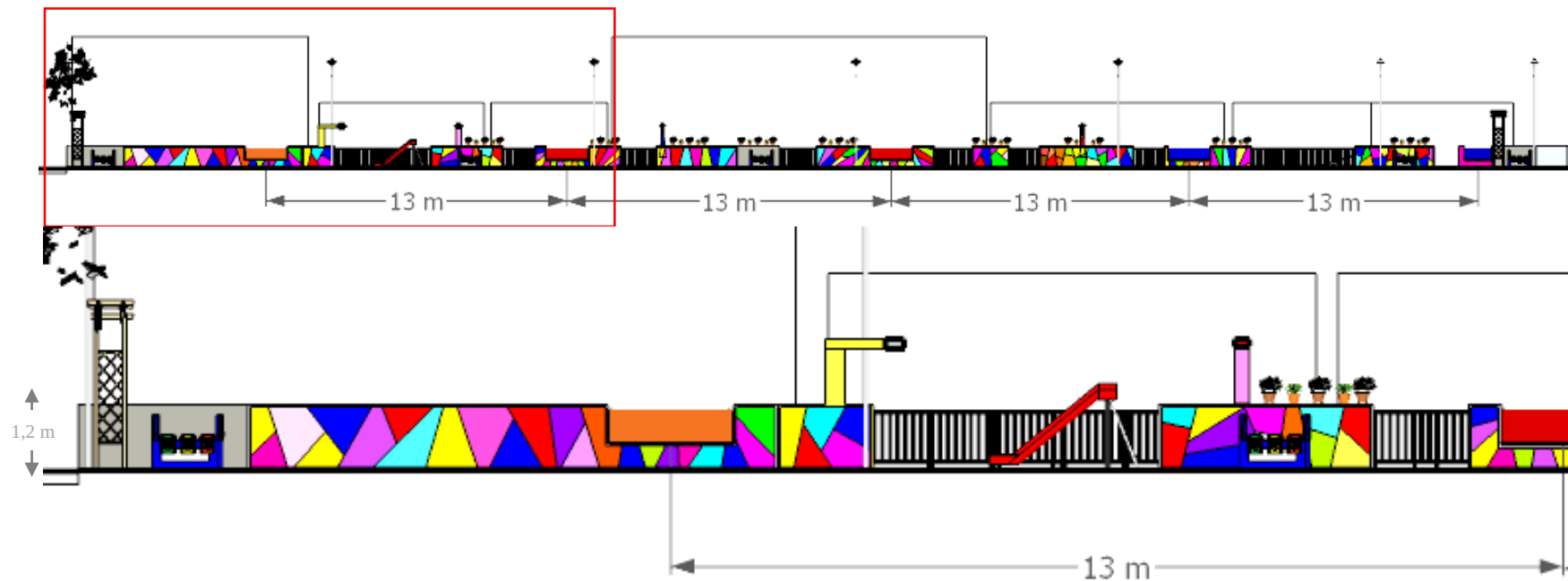
Gambar 5. 3 Denah lokasi B dan H
Sumber: Analisis pribadi, 2017

5.3.2 Pengembangan desain *guidelines*

a. Desain pagar lokasi A dan H

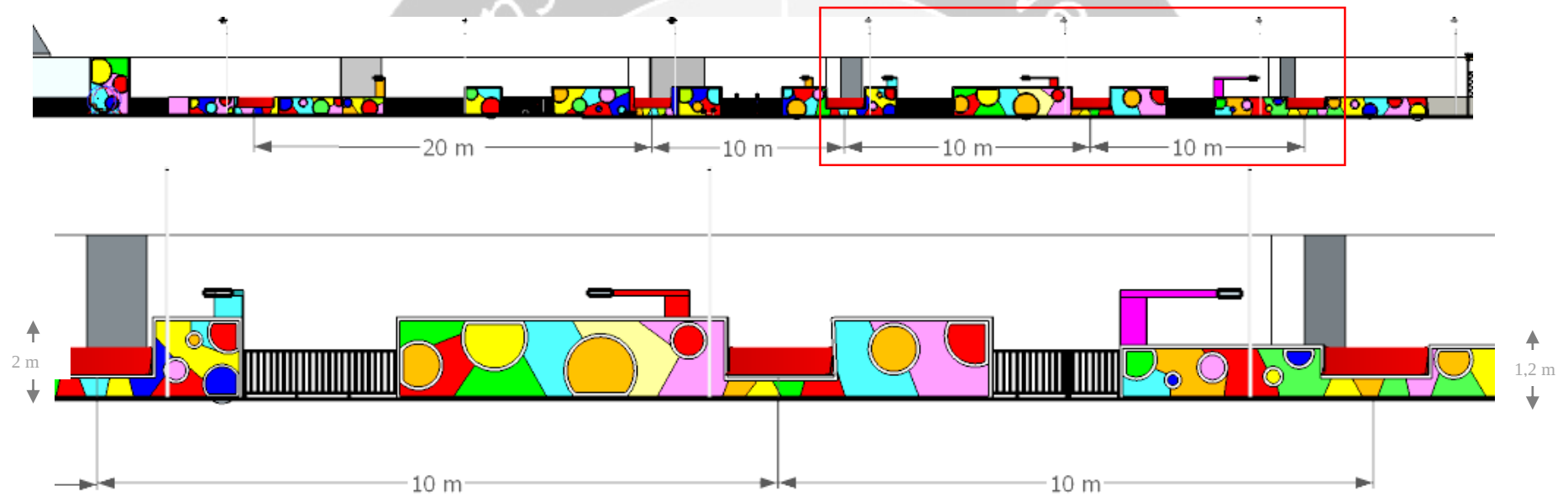
Lokasi A

Pada lokasi A pagar didesain dengan permainan garis yang tidak beraturan dan diberi warna yang mencolok sehingga memotivasi anak untuk bermain.



Gambar 5. 4 Desain pagar lokasi A
Sumber: Dok. Pribadi, 2017

Pada lokasi H pagar didesain dengan permainan garis dan lingkaran yang diberi warna mencolok sehingga memotivasi anak untuk bermain.

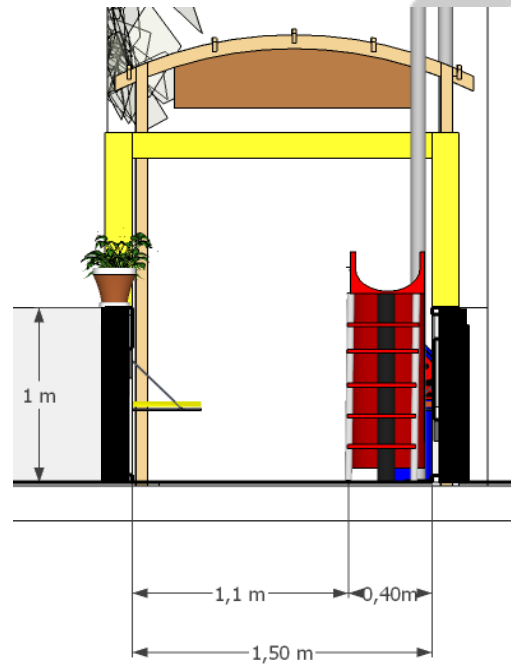


Gambar 5. 5 Desain pagar lokasi B
Sumber: Dok. Pribadi, 2017

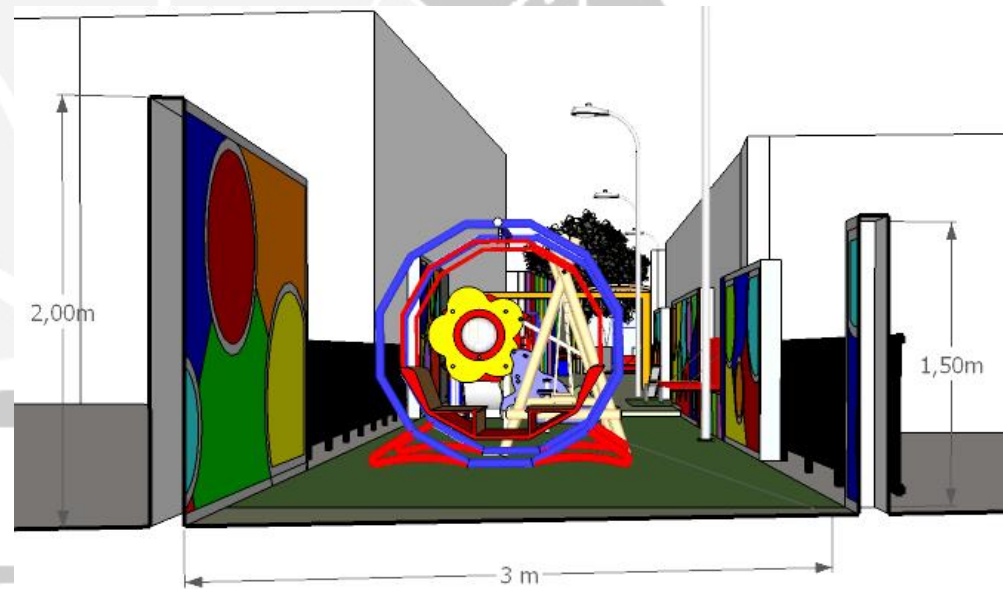
Material yang digunakan pada dinding pagar lokasi bermain A dan H yaitu spons dengan tebal 1 cm dengan warna yang berbeda-beda.

Ukuran lebar jalan lokasi A dan H

Lokasi A



Lokasi H

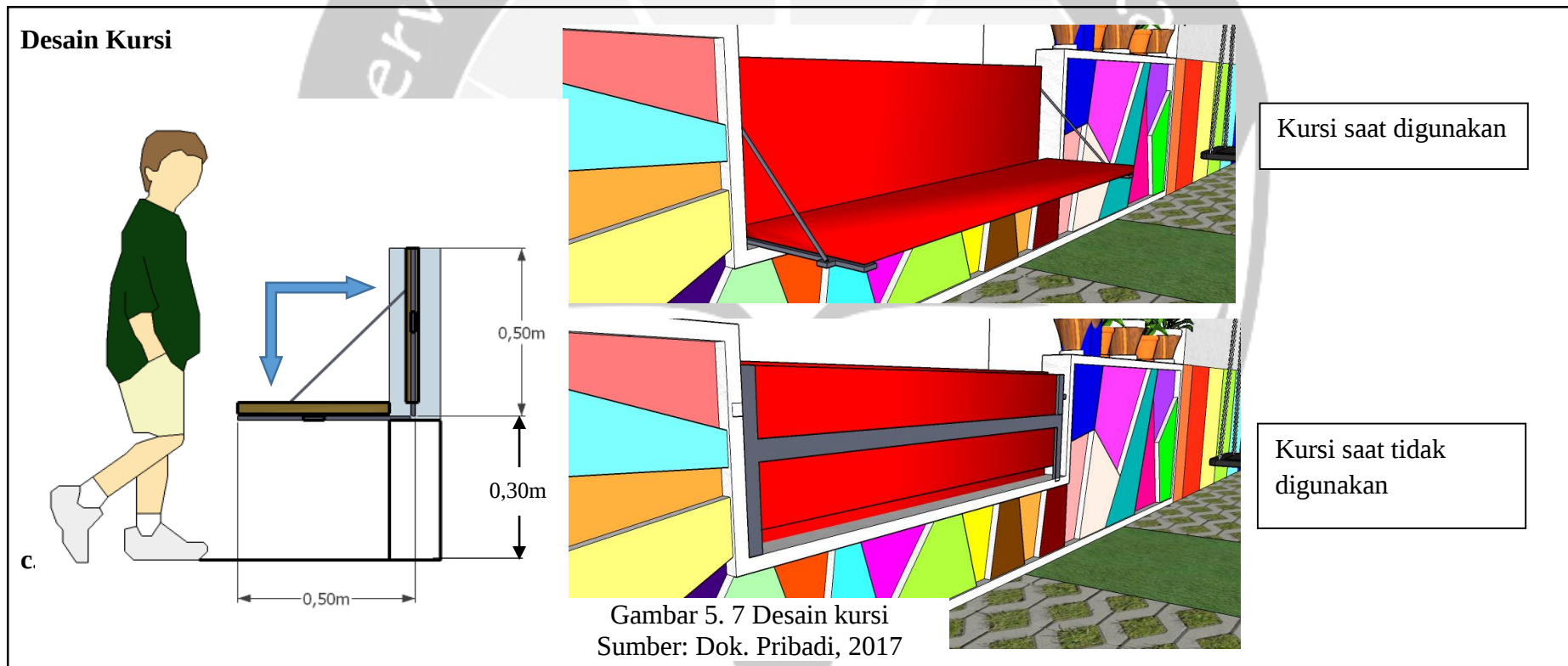


Gambar 5. 6 Ukuran jalan lokasi A dan H
Sumber: Dok. Pribadi, 2017

Pada lokasi A ukuran jalan bisa dilewati satu motor dan lokasi H bisa dilewati satu mobil. Kegiatan bermain di mulai pada sore hari pukul 16.00WIB sampai 17.30 WIB.

b. Kursi

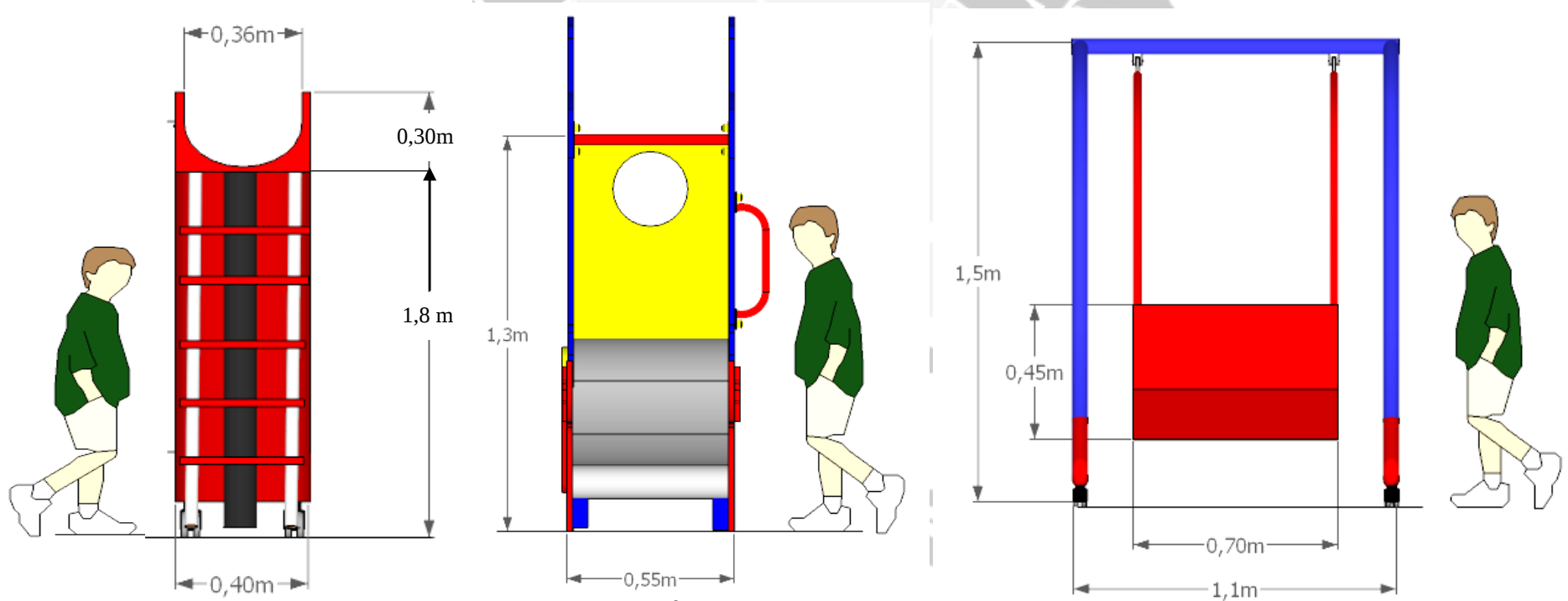
Kursi didesain dengan model yang bisa dilipat (kursi lipat). Hal ini bertujuan untuk memudahkan akses kendaraan bermotor saat anak-anak sedang tidak menggunakan lokasi.



Fasilitas bermain seperti prosotan, ayunan dan timbangan.

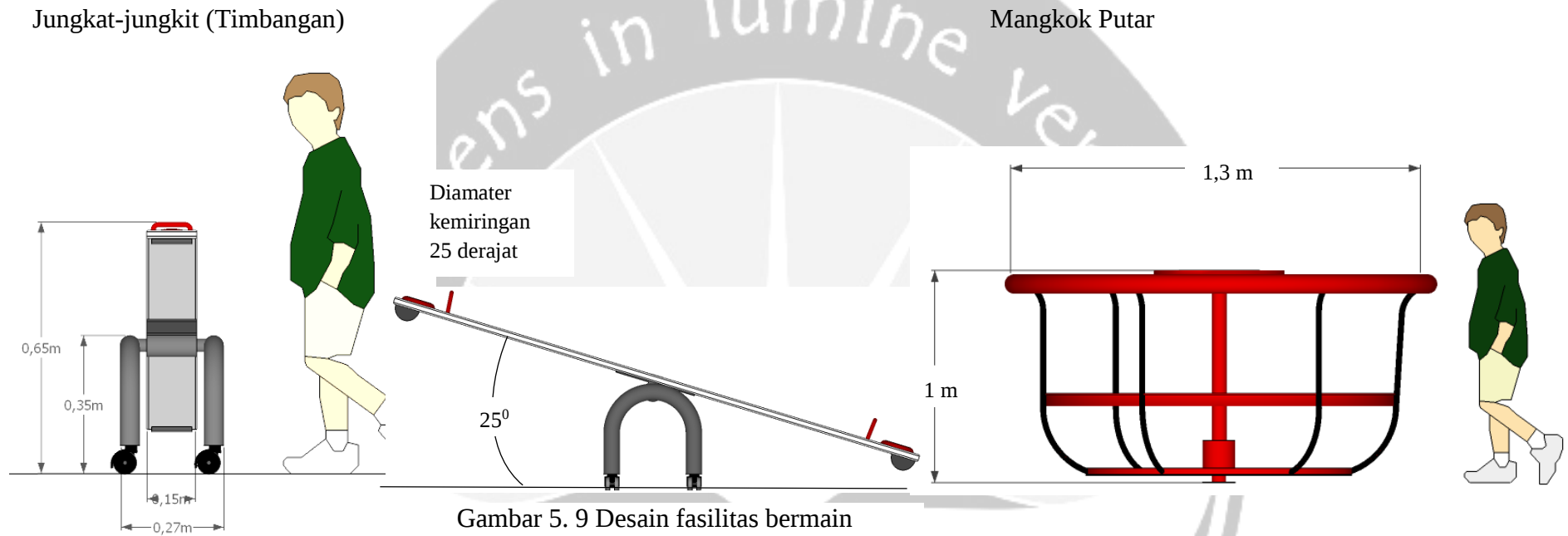
Prosotan

Ayunan



Gambar 5. 8 Desain fasilitas bermain
Sumber: Dok. Pribadi, 2017

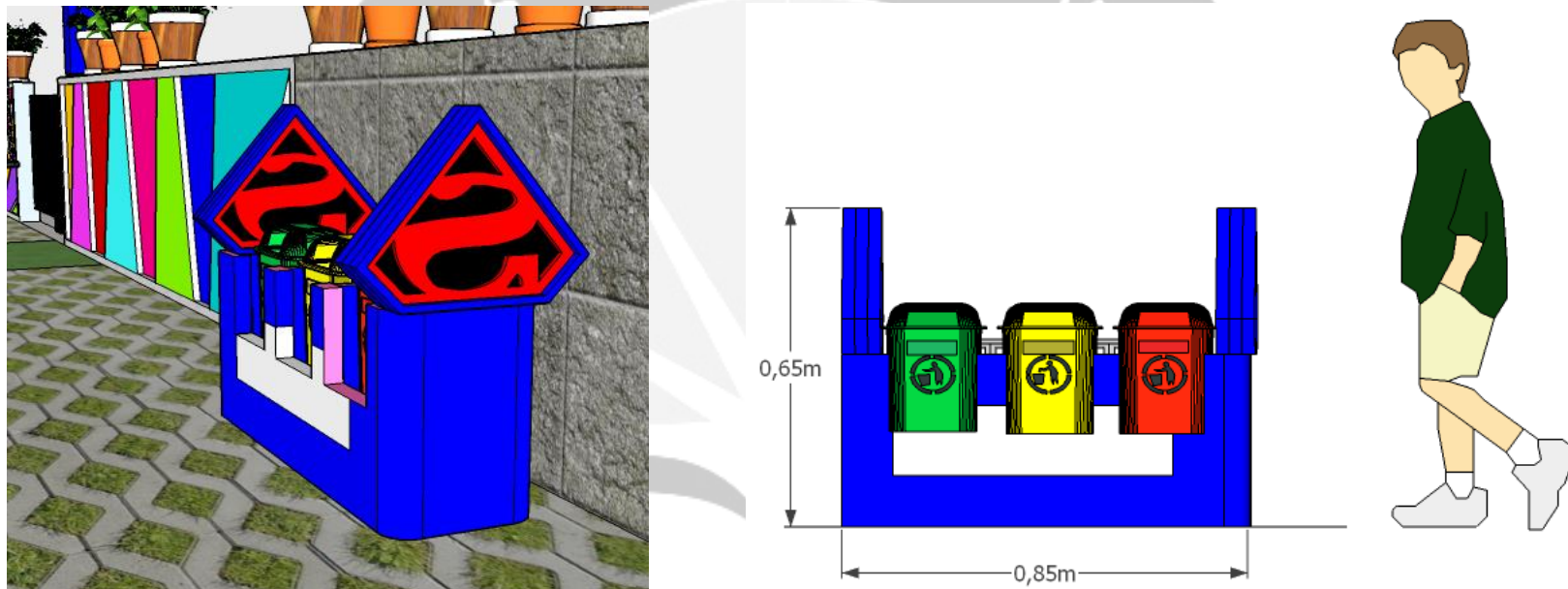
Panjang pada kedua prosotan yaitu 1,5 m



Gambar 5. 9 Desain fasilitas bermain
Sumber: Dok. Pribadi, 2017

Prosotan, timbangan dan ayunan didesain dengan penambahan roda pada kaki-kaki fasilitas permainan yang bertujuan agar mudah jika dipindah-pindahkan. Pada desain fasilitas permainan, sudut-sudutnya fasilitas permainan dibuat melengkung dengan dilindungi spons yang bertujuan untuk meminimalisir gesekan dan benturan jika anak-anak terjatuh saat bermain.

Fasilitas Pendukung (Tempat Sampah)

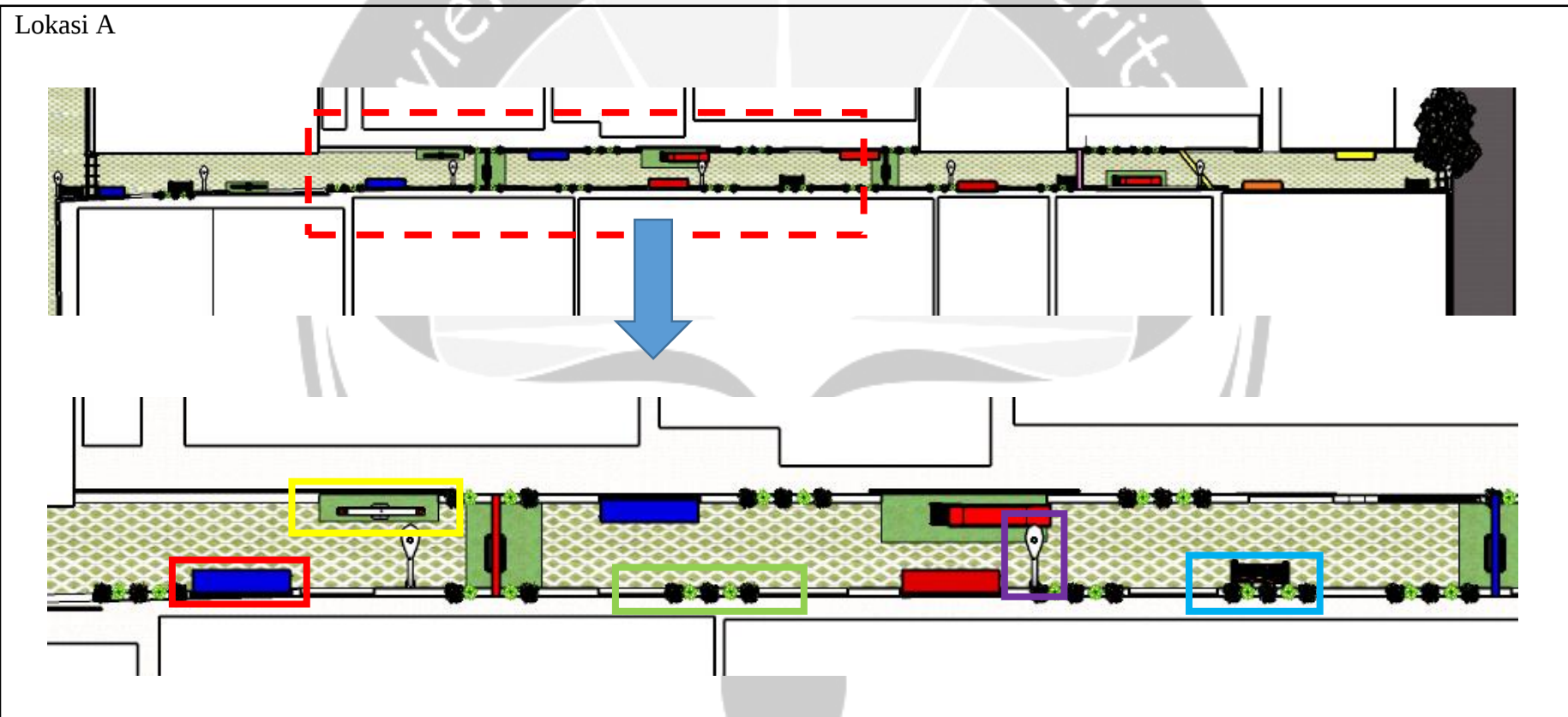


Gambar 5. 10 Desain fasilitas
Sumber: Dok. Pribadi, 2017

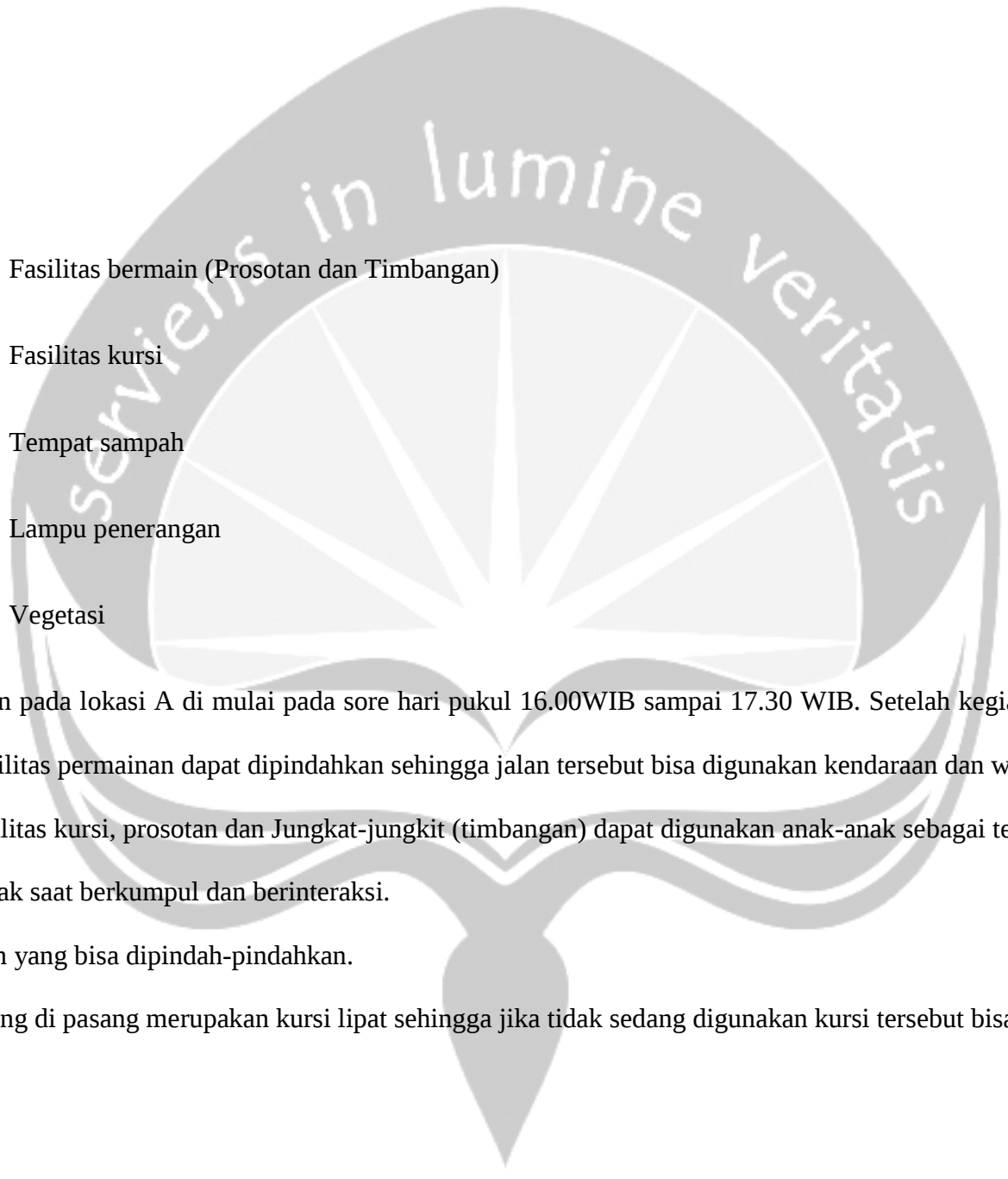
Fasilitas tempat sampah didesain dengan permainan warna dan bentuk yang menarik yang bertujuan agar memotivasi anak untuk menjaga lingkungannya dengan membuang sampah pada tempatnya.

5.3.3 Pengembangan desain lokasi A

- Arahan penempatan fasilitas bermain bermain anak.



Keterangan:



	Fasilitas bermain (Prosotan dan Timbangan)
	Fasilitas kursi
	Tempat sampah
	Lampu penerangan
	Vegetasi

- Kegiatan bermain pada lokasi A di mulai pada sore hari pukul 16.00WIB sampai 17.30 WIB. Setelah kegiatan bermain anak selesai setiap fasilitas permainan dapat dipindahkan sehingga jalan tersebut bisa digunakan kendaraan dan warga.
- Penambahan fasilitas kursi, prosotan dan Jungkat-jungkit (timbangan) dapat digunakan anak-anak sebagai tempat bermain dan tempat duduk anak saat berkumpul dan berinteraksi.
- Fasilitas prosotan yang bisa dipindah-pindahkan.
- Fasilitas kursi yang di pasang merupakan kursi lipat sehingga jika tidak sedang digunakan kursi tersebut bisa dilipat.

- Pemberian fasilitas tempat sampah untuk menjaga kebersihan.

Tabel 5. 1 Arahan desain *guidelines* berdasarkan 6 kriteria dan indikator perancangan ruang bermain

NO	Kriteria	Indikator	Arahan Desain	Layak/ Tidak layak
1	Keselamatan	Fisik fasilitas permainan tidak menimbulkan/ memungkinkannya terjadi kecelakaan saat bermain	 Penggunaan spons ukuran 1 cm pada dinding pagar untuk meminimalisir gesekan jika anak-anak terbentur dan terjatuh saat bermain.	Layak
2	Kesehatan.	Bebas terhadap hal-hal yang menyebabkan	Menggunakan material <i>grass blok</i> dan rumput sintetis untuk meminimalisir benturan jika anak-anak terjatuh saat bermain.	

terganggunya kesehatan dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

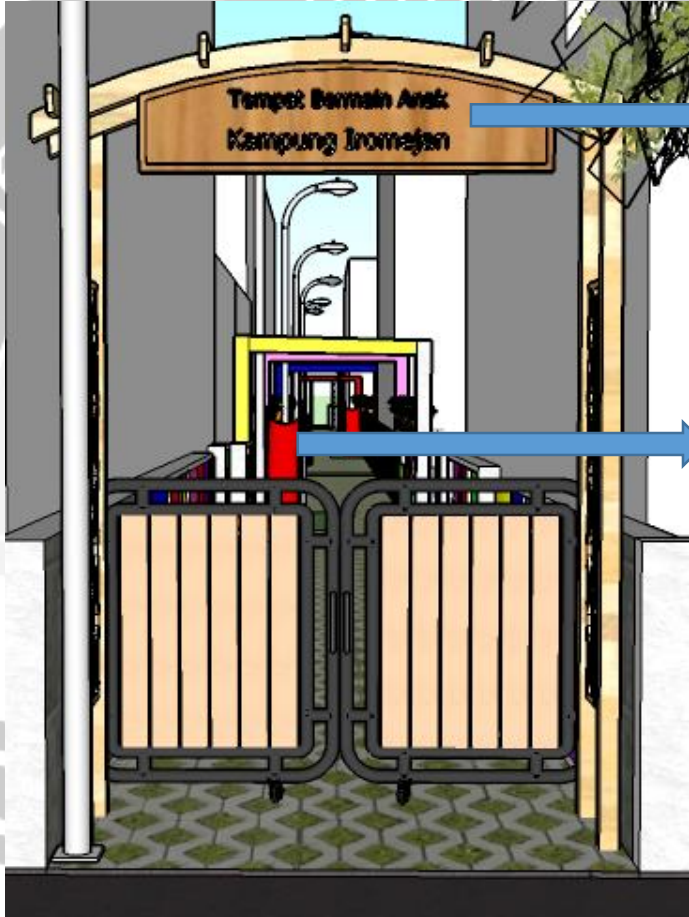


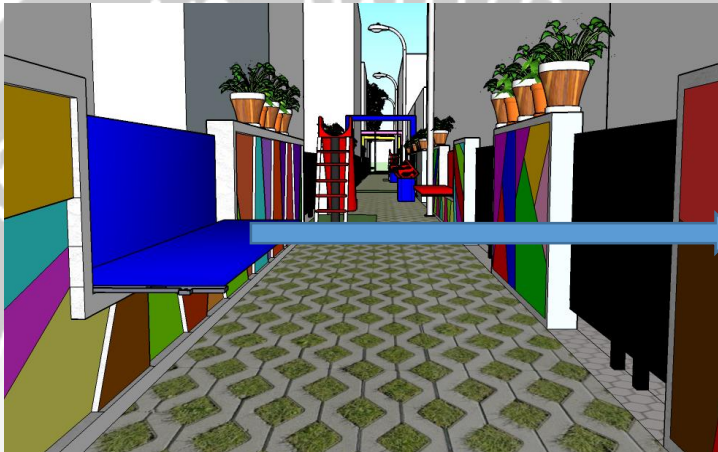
Mendesain fasilitas permainan prosotan dan timbangan yang pada sisi-sisinya di buat melengkung dan dilindungi spons yang bertujuan untuk meminimalisir gesekan dan benturan jika anak-anak terjatuh saat bermain.



Layak

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.	➤ Ruang jalan yang di desain sebagai ruang bermain. ➤ Kegiatan bermain anak dimulai pada sore hari pukul 16.00WIB sampai 17.30WIB. ➤ Jalan tetap digunakan sebagai akses kampung pada pagi, siang dan malam hari. 	Layak
---	-------------	--	---	-------

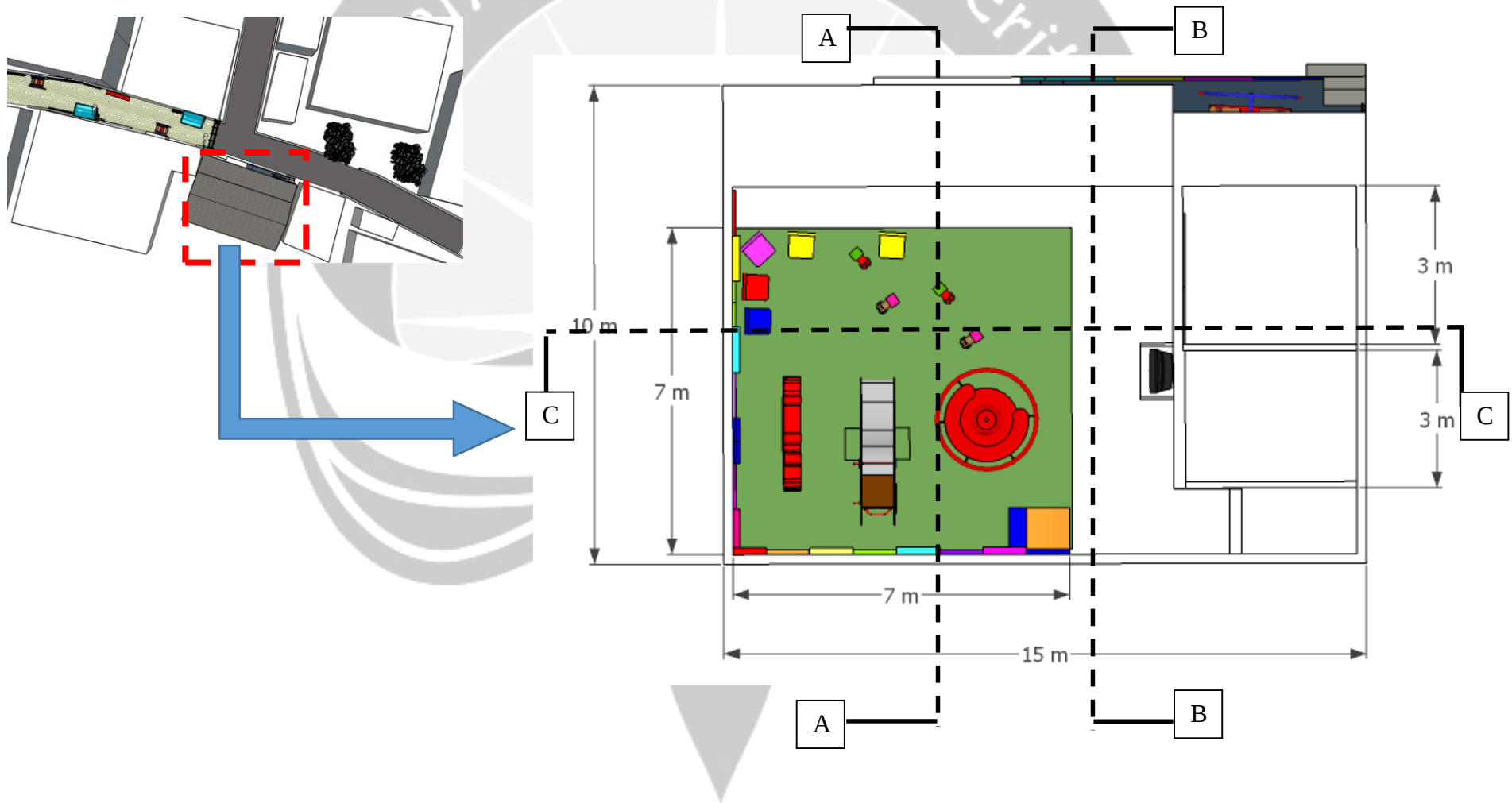
4	Kemudahan.	Semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti dan dijangkau oleh setiap anak.	 Papan sebagai penanda lokasi bermain anak di kampung Iromejan. Fasilitas bermain yang dapat digunakan anak-anak dengan mudah. Contohnya prosotan. Lokasi tempat bermain yang mudah dijangkau oleh anak-anak karena berada di lokasi yang paling banyak digunakan anak-anak untuk bermain.	Layak
---	------------	--	--	-------

5	Keamanan	Bebas terhadap hal-hal yang memungkinkan terjadinya tindak kejahatan ataupun vandalisme.	 Penambahan fasilitas kursi yang bisa digunakan oleh orang tua anak atau warga sekitar untuk memantau anak-anaknya dalam bermain.	Layak
6	Keindahan	Menarik secara visual. Mendorong orang untuk datang dan memiliki citra dan identitas khusus sebagai taman bermain.	 Permainan garis dan warna yang tidak beraturan pada pagar menambah kesan menarik pada lokasi bermain dan penyediaan fasilitas sebagai penunjang kegiatan bermain anak.	Layak

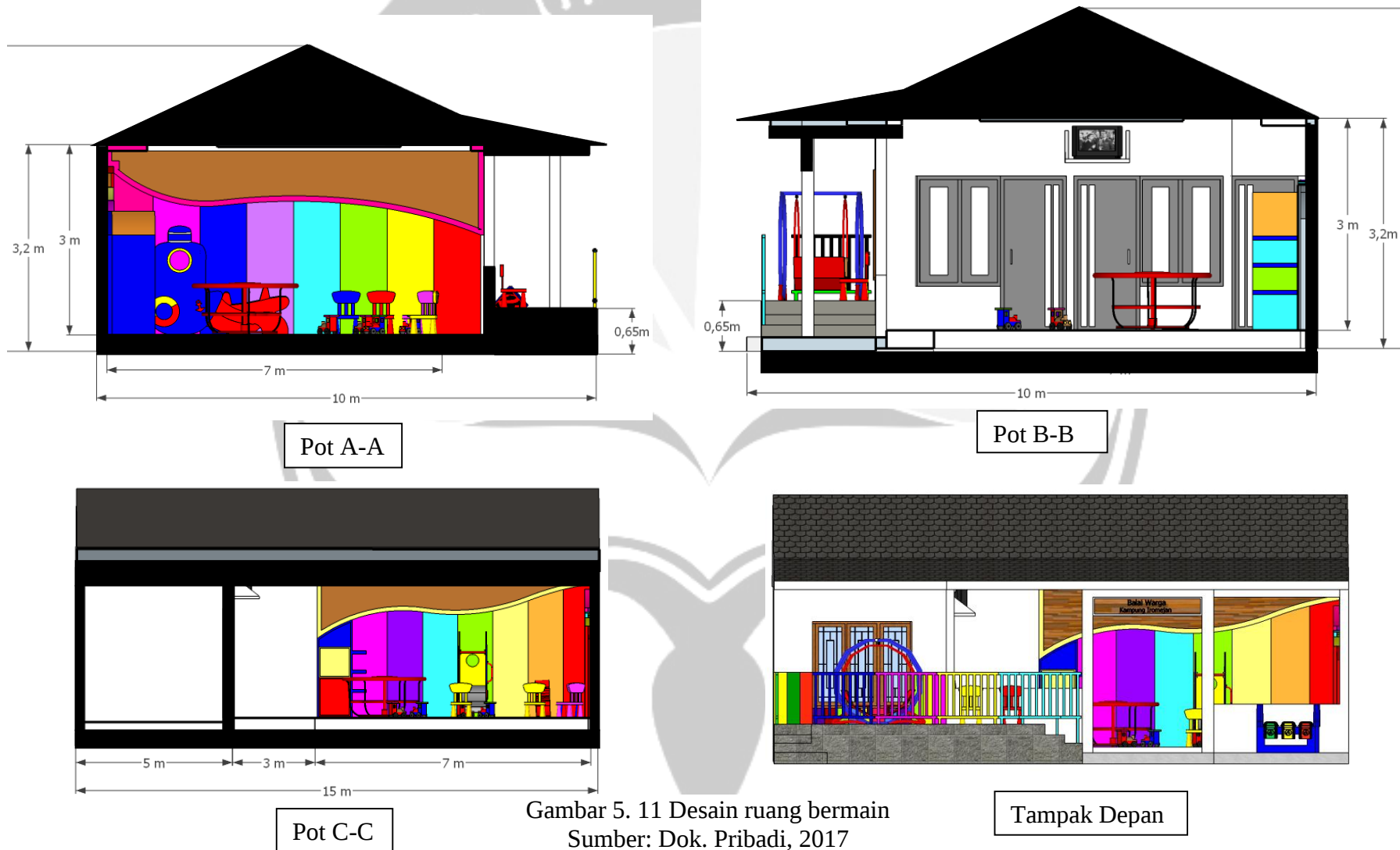
Sumber: Analisis pribadi, 2017

5.3.4 Pengembangan desain lokasi B

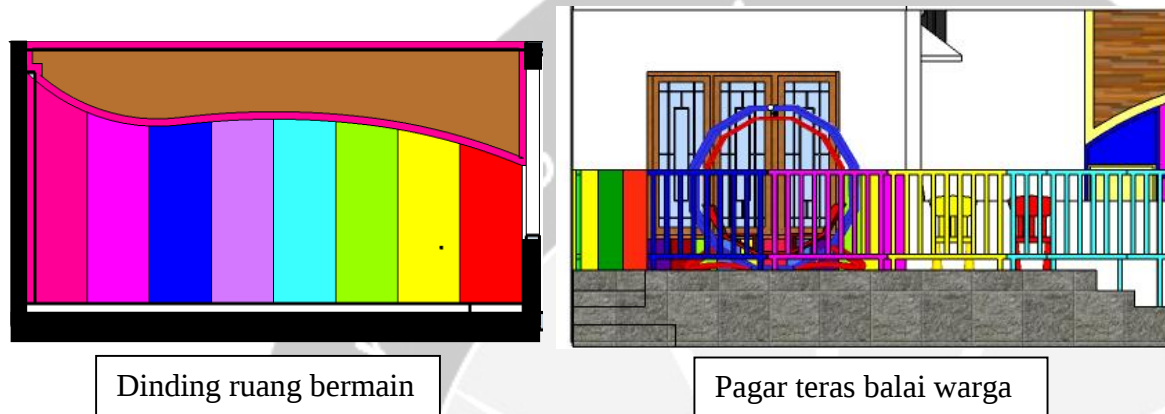
Arahan pengembangan desain ruang bermain anak pada teras balai warga dan ruang berkumpul.



Potongan ruang bermain anak pada balai warga.



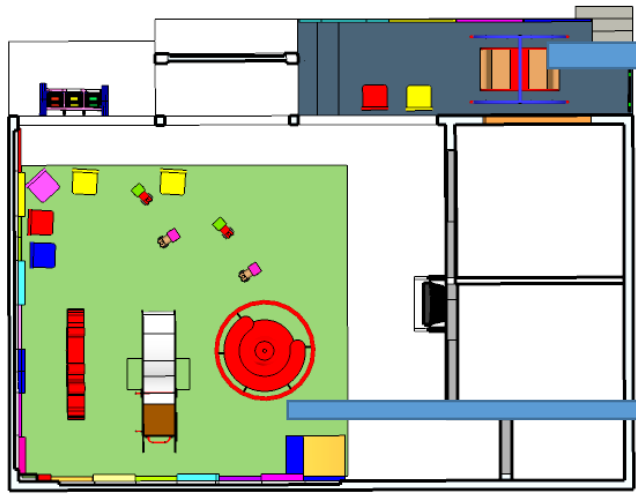
Gambar 5. 11 Desain ruang bermain
Sumber: Dok. Pribadi, 2017

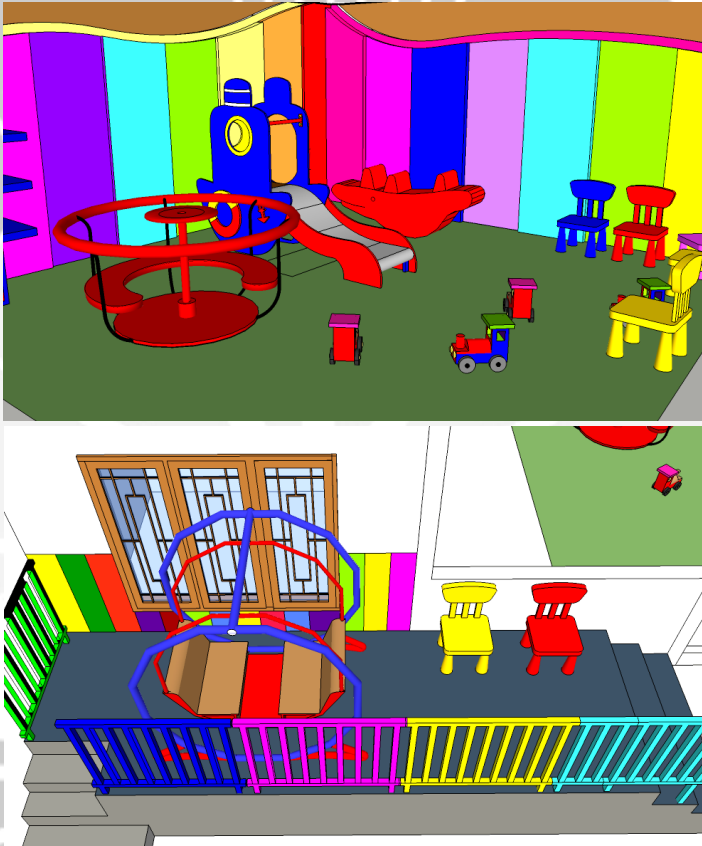


Gambar 5. 12 Desain fasilitas bermain
Sumber: Dok. Pribadi, 2017

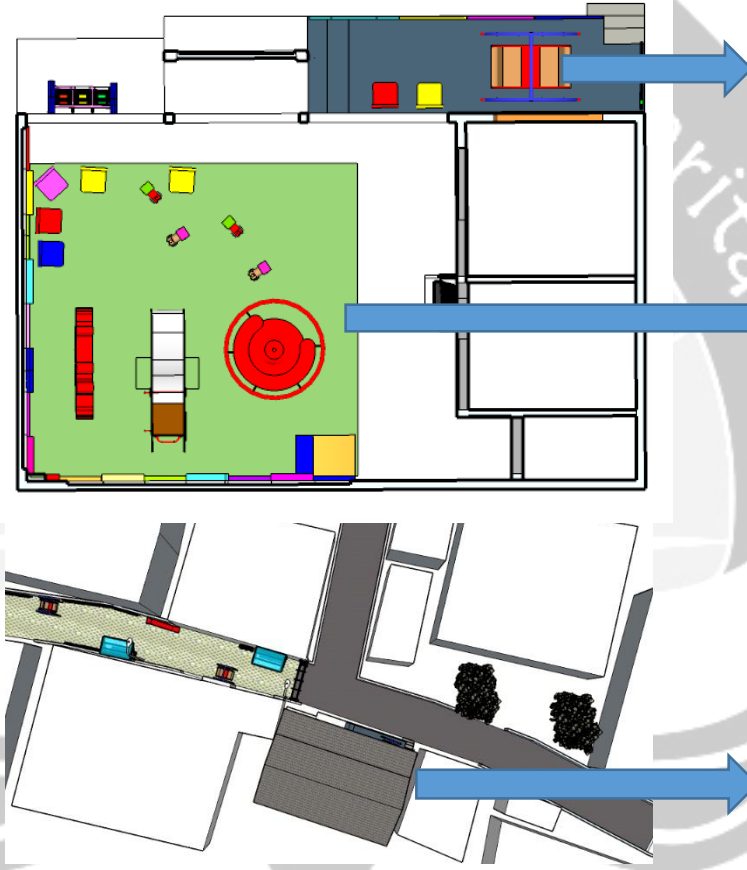
- Penambahan fasilitas kursi, prosotan, ayunan dan mangkuk puter dapat digunakan anak-anak sebagai tempat bermain dan tempat duduk anak saat berkumpul dan berinteraksi.
- Mendesain dinding ruang bermain anak yang bisa dilepas pasang.
- Kegiatan bermain pada lokasi B di mulai pada sore hari pukul 16.00WIB sampai 17.30 WIB. Setelah kegiatan bermain anak selesai setiap fasilitas permainan dapat dipindahkan sehingga balai warga dapat digunakan untuk kegiatan lainnya.
- Material dinding menggunakan spons warna-warni yang bertujuan untuk memotivasi anak dalam bermain.
- Fasilitas prosotan, ayunan, kursi dan mangkuk puter yang bisa dipindah-pindahkan sehingga ruang bisa gunakan untuk kegiatan lainnya.
- Pemberian fasilitas tempat sampah untuk menjaga kebersihan balai warga.

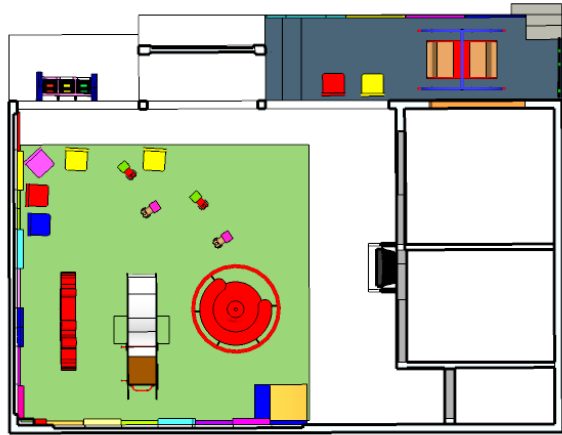
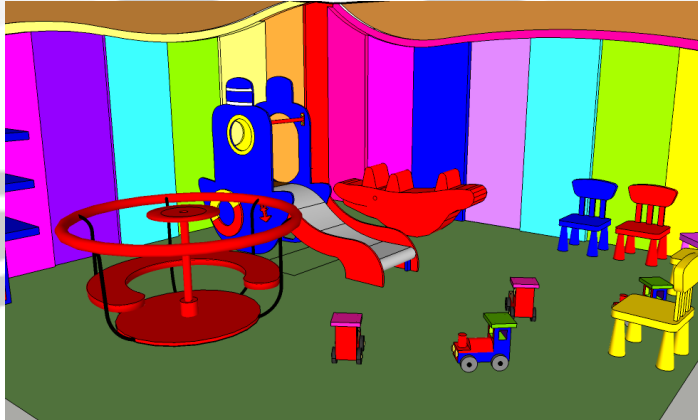
Tabel 5. 2 Arahan desain guidelines berdasarkan 6 kriteria dan indikator perancangan ruang bermain

NO	Kriteria	Indikator	Arahan Desain	Layak / Tidak Layak
1	Keselamatan	Fisik fasilitas permainan tidak menimbulkan/ memungkinkannya terjadi kecelakaan saat bermain	 Menggunakan material karpet matras dengan tebal 2 cm yang bertujuan untuk meminimalisir benturan jika anak-anak terjatuh saat bermain.	Layak

2	Kesehatan.	Bebas terhadap hal-hal yang menyebabkan terganggunya kesehatan dalam jangka pendek maupun jangka panjang.		Material dinding menggunakan spons warna dan fasilitas permainan prosotan, timbangan yang pada sisi-sisinya di buat melengkung yang bertujuan dilindungi spon yang bertujuan untuk meminimalisir gesekan dan benturan jika anak-anak terjatuh saat bermain.	Layak
---	------------	--	---	--	-------

3	Kenyamanan.	enyamanan Fisik: kebebasan dalam penggunaan fasilitas bermain, tidak terganggu dalam beraktivitas Kenyamanan. Psikologis: memiliki rasa aman dari lingkungan sekitar, terlindungi dari iklim yang mengganggu.	➤ Teras dan ruang pertemuan sebagai tempat mendesain ruang bermain anak. ➤ Fasilitas permainan yang berada dalam bangunan. ➤ Fasilitas permainan yang bisa dipindah-pindahkan jika ada acara pada balai warga. 	Layak
---	-------------	---	---	-------

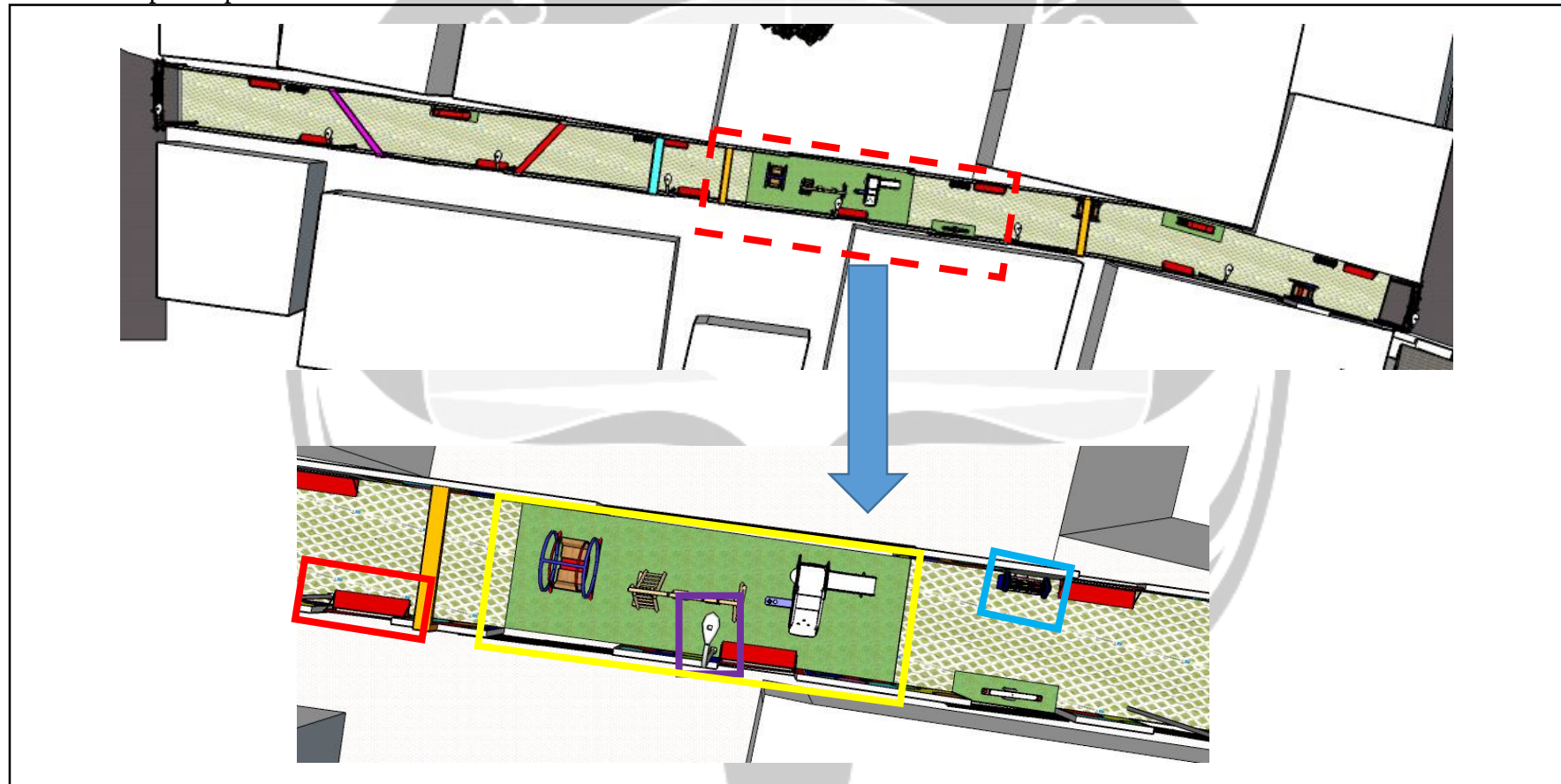
4	Kemudahan.	Semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti dan dijangkau oleh setiap anak.	 The diagram consists of two parts. The top part is a floor plan of a play area. It features a large green rectangular area with various colorful shapes (squares, circles, triangles) and a red circular structure in the center. To the right of this area is a white rectangular area with a blue rectangular structure. Blue arrows point from these structures to text boxes. The bottom part is a site plan showing the play area's location relative to a building and a road. A blue arrow points from the site plan to a text box.	Layak
---	------------	--	---	-------

5	Keamanan	Bebas terhadap hal-hal yang memungkinkan terjadinya tindak kejahatan ataupun vandalisme		Lokasi ruang bermain pada teras dan ruang pertemuan balai warga yang dapat di awasi dengan mudah oleh penjaga balai, orang tua dan warga sekitar.	Layak
6	Keindahan	Menarik secara visual. Mendorong orang untuk datang dan memiliki citra dan identitas khusus sebagai taman bermain.		Permainan warna dan penyediaan fasilitas bermain yang bertujuan untuk memotivasi anak untuk bermain dan memberi kesan menarik pada lokasi bermain anak	Layak

Sumber: Analisis pribadi, 2017

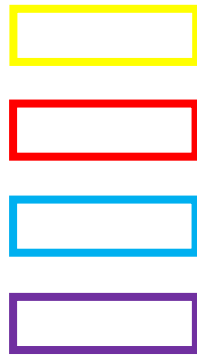
5.3.5 Pengembangan desain lokasi H

Arahan penempatan fasilitas bermain bermain anak.



Gambar 5. 13 Denah lokasi dan penempatan fasilitas bermain pada lokasi H
Sumber: Dok. pribadi, 2017

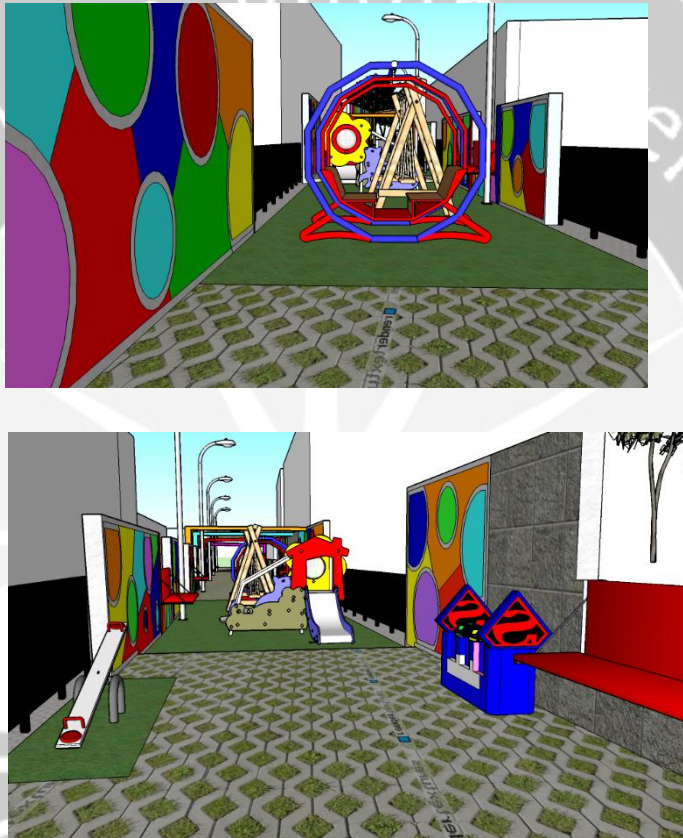
Keterangan:

- 
- The legend consists of four colored rectangular boxes, each followed by a text description. The boxes are yellow, red, blue, and purple, arranged vertically. The text descriptions are 'Fasilitas bermain (Prosotan, ayunan dan Timbangan)', 'Fasilitas kursi', 'Tempat sampah', and 'Lampu penerangan' respectively.
-  Fasilitas bermain (Prosotan, ayunan dan Timbangan)
 -  Fasilitas kursi
 -  Tempat sampah
 -  Lampu penerangan

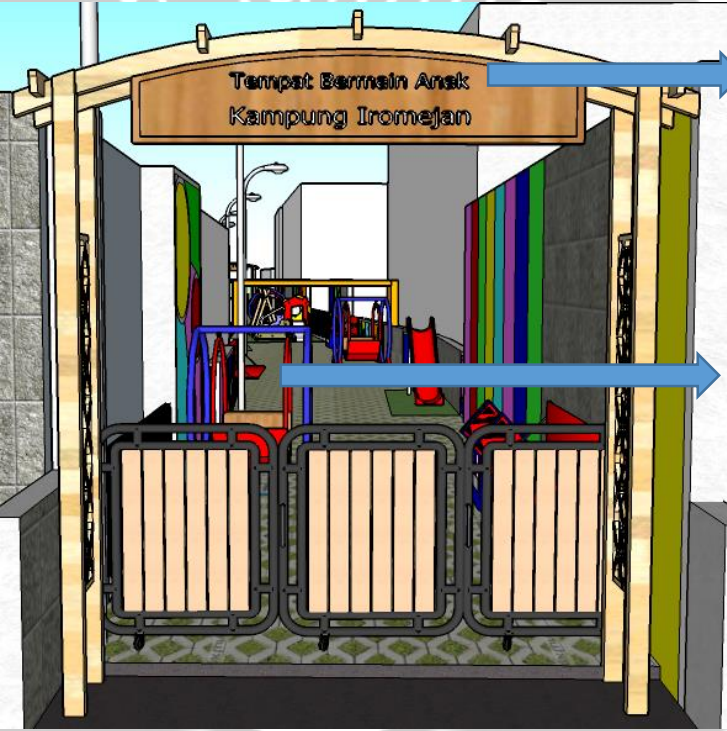
- Kegiatan bermain pada lokasi A di mulai pada sore hari pukul 16.00WIB sampai 17.30 WIB. Setelah kegiatan bermain anak selesai setiap fasilitas permainan dapat dipindahkan sehingga jalan tersebut bisa digunakan kendaraan dan warga.
- Penambahan fasilitas kursi, prosotan dan Jungkat-jungkit (timbangan) dapat digunakan anak-anak sebagai tempat bermain dan tempat duduk anak saat berkumpul dan berinteraksi.
- Fasilitas prosotan yang bisa dipindah-pindahkan.
- Fasilitas kursi yang di pasang merupakan kursi lipat sehingga jika tidak sedang digunakan kursi tersebut bisa dilipat.
- Pemberian fasilitas tempat sampah untuk menjaga kebersihan

Tabel 5. 3 Arahan desain *guidelines* berdasarkan 6 kriteria dan indikator perancangan ruang bermain

NO	Kriteria	Indikator	Arahan Desain	Layak / Tidak Layak
1	Keselamatan	Fisik fasilitas permainan tidak menimbulkan/ memungkinkan terjadi kecelakaan saat bermain	 Penggunaan spons ukuran 1 cm pada dinding pagar untuk meminimalisir gesekan jika anak-anak terbentur dan terjatuh saat bermain. Menggunakan material <i>grass blok</i> dan rumput sintetis untuk meminimalisir benturan jika anak-anak terjatuh	Layak

2	Kesehatan.	Bebas terhadap hal-hal yang menyebabkan terganggunya kesehatan dalam jangka pendek maupun jangka panjang.	 Mendesain fasilitas permainan prosotan dan timbangan yang pada sisi-sisinya di buat melengkung dan dilindungi spons yang bertujuan untuk meminimalisir gesekan dan benturan jika anak-anak terjatuh saat bermain.	Layak
---	------------	--	--	-------

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.	➤ Ruang jalan yang di desain sebagai ruang bermain. ➤ Kegiatan bermain anak dimulai pada sore hari pukul 16.00WIB sampai 17.30WIB. ➤ Jalan tetap digunakan sebagai akses kampung pada pagi, siang dan malam hari. 	Layak
---	-------------	---	---	-------

4	Kemudahan.	Semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti dan dijangkau oleh setiap anak.	 Papan sebagai penanda lokasi bermain anak di kampung Iromejan. Fasilitas bermain yang dapat digunakan anak-anak dengan mudah. contohnya ayunan. Lokasi bermain yang mudah dijangkau oleh anak-anak karena berada di lokasi yang paling banyak digunakan anak-anak untuk bermain dan berinteraksi	Layak
---	------------	--	---	-------

5	Keamanan	Bebas terhadap hal-hal yang memungkinkan terjadinya tindak kejahatan ataupun vandalisme.		Mendesain fasilitas kursi yang dapat digunakan oleh orang tua anak atau warga sekitar untuk memantau anak-anaknya dalam bermain.	Layak
6	Keindahan	Menarik secara visual. Mendorong orang untuk datang dan memiliki citra dan identitas khusus sebagai taman bermain.		Permainan garis dan lingkaran yang diberi warna mencolok pada desain pagar dan penyediaan fasilitas sebagai penunjang kegiatan bermain anak.	Layak

Sumber: Analisis pribadi, 2017

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, M. (1988). *Geografi perilaku suatu pengantar studi tentang persepsi lingkungan*. Jakarta: Depdikbud.
- Achdiani, Y. (2014). KEGIATAN BERMAIN SEBAGAI SARANA PENYIAPAN KEMANDIRIAN DAN KREATIVITAS ANAK PRA SEKOLAH. *ISSN 1979 - 6714*, 35-48.
- Alamo, M. (2002). *Design for fun: Playgrounds*. Barcelona: LINKS International.
- Barker, R. (1986). *Ecological Psychology : Concept And Method For Studying The Environment Of Human Behavior*. Stanford California: Stanford University Press.
- Baskara, M. (2011). Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak Di Ruang Publik. *Jurnal Lanskap Indonesia Vol 3 No 1*.
- Bobby S., J. F. (2011). ANAK DAN RUANG BERMAIN: TELAAH TERHADAP BEBERAPA PENELITIAN. *ComTech*, 603-612.
- BPS Kota Yogyakarta. (2010). *Kota Yogyakarta Dalam Angka 2010*. Yogyakarta: BPS Kota Yogyakarta.
- Brower, N. e. (1980). *Human Behavior and Enviromen Advances in Theory and Research*. New York and London.
- Chamstra, R. (1997). *Growing Up in a Changing Urban Landscape*. Netherland: Van Gorcum & Comp.
- Chaplin, J. P. (1997). *Kamus Lengkap Psikologi (Terjemahan Dr. Kartini Kartono)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Christiani, C., Tedjo, P., & Martono, B. (2014). ANALISIS DAMPAK KEPADATAN PENDUDUK TERHADAP KUALITAS HIDUP MASYARAKAT PROVINSI JAWA TENGAH. *Serat Acitya – Jurnal Ilmiah*, 102-114.
- Creswell, J. W. (2003). *Research design, quantitative and qualitative approaches*. Jakarta: KIK Press.
- Depdikbud. (1992). *Pedoman Prasarana dan Sarana Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Golledge, R., & Stimson, R. (1997). *Spatial Behavior: A Geographic Perspective*. New York, London: The Guilford Press.

- Hadinoto, S. R., & Monks, F. (2002). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada Press.
- Hall, E. T. (1982). *The Hidden Dimension*. New York: Doubleday.
- Haryadi, B., & Setiawan. (1995). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Yogyakarta: Direktorat Jendral Pendidikan.
- Hurlock, B. E. (1978). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1972). *Child development*. Tokyo: Mc Graw Hill.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*. Alih Bahasa : Istiwidayanti dan Soedjarwo. edisi kelima. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1994). *Perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Alih Bahasa : Enny Irawati. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1995). *Perkembangan anak*. Jilid 2. Ahli Bahasa: Tjandrasa dan Meitasari. Jakarta: Erlangga.
- Kajian Kependudukan. (2015). *DIREKTORAT JENDERAL ANGGARAN KEMENTERIAN KEUANGAN*.
- Karim, H. A. (2008). *The Satisfaction Of Resident on Community Facilities in Shah Alam*. Malaysia: Social Science.
- Karvistina, L. (2011). *Persepsi Masyarakat Terhadap Status Janda (Studi Kasus di Kampung Iromejan, Kelurahan Klitren, Kecamatan*. Yogyakarta: Skripsi.
- Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT GrasindoWidiasarana Indonesia.
- Laurens, J. M. (2005). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Lynch, K. (1991). *City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch edited by Tridib Banerjee and Michael Southworth*. London, England: The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Mantra, I. B. (2007). *Demografi Umum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Mawandha, H. G., & Ekowarni, E. (2009). Terapi Kognitif Perilaku dan Kecemasan Menghadapi Prosedur Medis Pada Anak Penderita Leukemia. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 75-92.
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

- Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan Kreativitas : upaya pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Najmi, N., Mugnisjah, W. Q., & Budiarti, T. (2016). KAJIAN RUANG TERBUKA UNTUK PELESTARIAN KHAZANAH PERMAINAN TRADISIONAL DI KOTA BOGOR, JAWA BARAT. *JURNAL LANSKAP INDONESIA*, 70-83.
- Nazir, Moh. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia.
- Pub No.25. Handbook for Public Playground Safety. U.S.A CONSUMER PRODUCT SAFETY COMMISSION. WASHINGTON, D. C.20207
- Puspita, A. A., Wiyancoko, D., & Saphiranti, D. (2013). Kajian terhadap Sarana Duduk Publik Kampus dengan Pendekatan Perilaku dan Aktivitas Warga Kampus (Studi Kasus pada Kampus Institut Teknologi Bandung Ganesha). *ITB J. Vis. Art & Des*, 1-19.
- Rani, Y. (2012). *Permainan yang meningkatkan kecerdasan anak*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak. Edisi Kesebelas Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, E. P. (2016). *Perancangan Pondok Tahfidzul Qur'an dengan Metode Pembelajaran Qur'anuna di Kota Sragen*. Skripsi: Universitas Islam Negeri.
- Sarwono. (1995). *Psikologi Lingkungan*. Jakarta: Gramedia.
- Sarwono, S. W. (1992). *Psikologi Lingkungan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Saryono. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Bidang kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Slamet, S. (2005). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen PT, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan.
- Sommer, R., & Sommer, B. (1980). *Behavior Mapping : Practical Guide To Behavior Research*. New York: Oxford university Press.
- Stokols, D., & Altman, I. (1987). *Handbook of Enviromental Psychology*. New York: Jhon Willay & Son.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tanjung, H. W. (2005). *Bermain melalui gerak dan lagi di taman kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud.

Taylor, SJ dan R Bogdan. (1984). *Introduction to Qualitative Research Methods: The Search*.

Undang-undang Nomor 1 Tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Pemukiman.

Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*, edisi 4. Yogyakarta: ANDI.

Walgito, B. (1994). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar) Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Waterson, R. (1990). *The Living House, An Antropology of Architecture in South East Asia*. Singapore: Oxford University Press.

Wikipedia. (2017, Februari 28). *Kota Yogyakarta*. Retrieved from https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Yogyakarta