

IDENTIFIKASI RUANG BERMAIN ANAK DI DESA KARANGMALANG MASARAN SRAGEN

Isnaeni Nur Halimah

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300190029@student.ums.ac.id

Demes Rafika Syahrul Nurokhmah

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300190031@student.ums.ac.id

Mifta Aprilia Nur Rizky

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300190034@student.ums.ac.id

Muhammad Sandy Arwana Putra Firmansah

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300190062@student.ums.ac.id

Fadhilla Tri Nugrahaini

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
ftn995@ums.id

ABSTRAK

Bermain merupakan sesuatu hal yang biasanya dilakukan anak-anak untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan ia pikirkan. Karena itu kebutuhan ruang bermain sangat diperlukan sebagai sarana pengembangan psikologis anak-anak, ruang bermain yang baik akan membantu meningkatkan kecerdasan maupun karakteristik anak tersebut. Desa Karangmalang adalah salah satu desa di Kecamatan Masaran dengan luas sekitar 211,04 hektar namun belum mempunyai ruang bermain yang memadai. Rata-rata anak yang melakukan aktivitas bermain pada ruang bermain di Desa Karangmalang berkisar 10-13 tahun yang umumnya melakukan permainan aktif dan melibatkan fisik. Penelitian ini bertujuan untuk Mengidentifikasi ruang bermain pada anak kelompok usia 10-13 tahun dan sebaran anak yang bermain di ruang bermain Desa Karangmalang, Masaran, Sragen. Metode yang digunakan adalah Kualitatif Deskriptif, untuk pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan Observasi dan wawancara. Pada lokasi tertentu terdapat ruang yang biasanya digunakan anak untuk bermain, namun ruang tersebut tidak memiliki fungsi yang spesifik sebagai ruang bermain. anak - anak desa karangmalang hanya bermain di dua ruang lokasi terbuka, terdapat beberapa aspek yang menyebabkan anak cenderung memilih ruang bermain.

KATA KUNCI: Ruang Bermain; Desa; Permukiman

PENDAHULUAN

Bermain adalah kegiatan untuk mengekspresikan hal yang dirasakan maupun yang di pikirkan oleh setiap orang terutama anak-anak. Dunia anak adalah dunia bermain, segala kegiatan anak-anak mayoritas waktunya digunakan untuk bermain, hal ini dilakukan dalam mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dan belajar menumbuhkan kemampuan bakat yang dikuasainya (Febriyantoko D. 2021). Anak dapat mendapatkan kesenangan dalam melakukan aktivitas bermain dan meningkatkan ketrampilan dalam pengembangan diri mereka. Anak-anak juga memiliki hak dalam mempunyai ruang dan sarana bermain yang baik dalam menjalankan aktivitas bermain mereka. Anak yang sering melakukan aktivitas bermain pada ruang bermain yang baik akan menjadi remaja dengan kepribadian cerdas dan kreatif,

dibanding anak yang jarang melakukan aktivitas bermain. Aktivitas bermain tidak mempunyai batasan dalam usia, kegiatan ini naluri dari setiap orang untuk mendapatkan kesenangan dan kegembiraan.

Anak-anak usia dini cenderung membutuhkan suasana tenang, santai, dan menyenangkan (Pudjiat, dkk 2011). Sedangkan menurut Roni, dkk (2015), anak diatas balita (5-9 tahun) cenderung memerlukan permainan yang atraktif dan kompetitif untuk meningkatkan gerak lokomotor anak. Anak usia remaja umur 10 hingga 14 tahun cenderung melakukan permainan yang aktif dan melibatkan fisik. Oleh sebab itu, pentingnya dalam mewedahi penyediaan taman bermain anak yakni memperhatikan perencanaan dan perancangan dalam mendesain tempat bermain. Menurut Undang-undang No. 23 Tahun 2002 pasal 22 dijelaskan

bahwa negara dan pemerintah agar untuk menyediakan sarana dan prasarana dalam pengelolaan perlindungan anak.

Desa Karangmalang adalah salah satu desa di Kecamatan Masaran dengan luas sekitar 211,04 hektar. Desa Karangmalang memiliki jumlah penduduk kurang lebih 6.678 jiwa terdiri dari laki-laki 3.332 jiwa dan perempuan 3.346 jiwa. Sementara itu untuk jumlah anak yang ada di Desa Karangmalang terdiri dari anak laki-laki berjumlah 234 anak dan anak perempuan berjumlah 227 anak. Rata-rata anak yang melakukan aktivitas bermain pada ruang bermain di Desa Karangmalang berkisar 10-13 tahun yang umumnya melakukan permainan aktif dan melibatkan fisik.

Permasalahan bahwa Desa Karangmalang belum mempunyai ruang bermain yang spesifik untuk anak kelompok usia 10-13 tahun yang memadai. Setelah mengamati tidak disediakan ruang bermain untuk anak hal ini bisa mengakibatkan terbentuknya sifat anak yang cenderung antisosial (Siregar, I. & Sriyolja, Z. 2020). Hal ini pastinya akan berpengaruh pada kegiatan bermain anak, sehingga tujuan utama dari kajian ini melalui permasalahan antara lain: a.) Identifikasi ruang bermain pada anak kelompok usia 10-13 tahun Desa Karangmalang, Masaran, Sragen; b.) Identifikasi sebaran anak yang bermain di ruang bermain Desa Karangmalang, Masaran, Sragen.

Bermain adalah sebuah kegiatan yang pasti pernah dialami setiap orang. Semua orang mempunyai keinginan untuk bersenang-senang dan mendapatkan kebahagiaan di masa hidup mereka (Nurmayani, 2014). Permainan adalah bentuk dari aktivitas untuk mendapatkan kesenangan pribadi maupun untuk meningkatkan ketrampilan. Bermain juga dapat digunakan sebagai media komunikasi setiap orang sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan. Permainan atau sering disebut playground sendirinya memiliki beberapa jenis.

Menurut Pradyasari, dkk (2021) *Playground* dibagi menjadi tiga jenis, *Traditional Playground*, *Creative Playground*, dan *Adventure Playground*. *Playground* ini memiliki kekhasan tersendiri, sebagai mana *creative playground*, karena *Playground* ini

mempunyai aktivitas bermain yang beda dengan *adventure Playground* dimana mempunyai aktivitas bermain dengan tingkat kesulitan yang tinggi. Jenis Bermain dibedakan menjadi 2 bermain aktif dan pasif. Kegiatan bermain aktif didasari pada kekuatan fisik dan aktivitas yang membutuhkan ruang yang luas, sedangkan kegiatan bermain pasif didasari tidak terlalu melibatkan fisik dan bisa dilakukan diruang yang tidak terlalu luas.

Ruang bermain anak umumnya memiliki aturan atau standarisasi tersendiri. Standar tersebut diperlukan sebagai patokan dalam pembentukan ruang bermain yang ramah anak. Menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia kriteria ruang bermain yang ramah untuk anak memiliki beberapa kriteria yaitu:

1. Klasifikasi usia, pengelompokan jenis permainan berdasarkan perbedaan usia balita hingga remaja.
2. Material, bahan baku untuk pembuatan permainan yang ramah untuk anak.
3. Lokasi, jarak antar tempat bermain dengan rumah serta sekolah yang menjadi parameter anak dalam bermain.
4. Kemudahan, dalam mencapai ke lokasi tempat bermain serta akses yang diperlukan.
5. Vegetasi, perlunya area hijau untuk sirkulasi ruang bermain.
6. Penghawaan dan pencahayaan, ketersediaan angin dan cahaya matahari yang memadai.
7. Kelengkapan pendukung, yaitu permainan apa saja yang tersedia.

Ruang bermain yang baik harus memiliki aspek keamanan. Menurut Putri (2017), aspek keamanan yang harus ada pada taman bermain yaitu:

1. Peletakan ruang dan perabot, jenis permainan maupun bentuk permainan harus menyesuaikan umur pengguna taman bermain.
2. Pencapaian menuju ruang bermain, lebih baik menghindari jalan yang ramai maupun medan yang berbahaya bagi anak-anak.
3. Permukaan material perabot, furniture maupun mainan yang ada di dalam ruang

bermain harus memiliki permukaan yang tidak tajam maupun kasar.

4. Penutup tanah atau penutup lantai, pemilihan penutup lantai yang baik akan meminimalisir cedera apabila terjadi kecelakaan saat bermain.

5. Dimensi elemen tetap dan elemen tidak tetap, elemen tetap (bangunan ruang) maupun elemen tidak tetap (furniture yang mengisi ruang) harus menyesuaikan bentuk fisik pengguna ruang (anak-anak) agar mengurangi resiko kecelakaan.

6. Pengawasan, pengawasan orang dewasa sangat diperlukan saat anak melakukan aktivitas bermain.

Selain aspek keamanan yang diterapkan, terdapat pula aspek kenyamanan yang harus melandasi ruang bermain. Aspek kenyamanan dalam ruang bermain memiliki beberapa komponen penting. Menurut Hutapea, dkk (2014) aspek kenyamanan memiliki komponen sebagai berikut:

1. Lokasi, lokasi ruang bermain yang baik setidaknya memiliki iklim mikro dengan vegetasi maupun struktur bangunan yang dapat melingkupi area ruang bermain.

2. Tata letak, tata letak ruang harus fleksibel dan tidak terlalu sesak.

3. Peralatan permainan, jenis permainan yang ada harus disesuaikan dengan kebutuhan anak sesuai umur

4. Konstruksi bentuk, memiliki konstruksi yang baik juga estetika ruang untuk menampung fasilitas bermain yang ada.

5. Material/bahan, warna yang kontras dengan warna terang akan mendukung aktivitas bermain anak dengan suasana menyenangkan.

METODE

Metode yang digunakan adalah Kualitatif Deskriptif. Menurut Arikunto (2006), metode ini bertujuan untuk menghasilkan gambaran atau deskripsi mengenai suatu kondisi secara ilmiah yang memakai angka dimulai dari pengumpulan data, interpretasi berhubungan dengan data yang didapat dan penyajian dan kesimpulan dari data.

Pengumpulan data digunakan bersumber dari dua data, yaitu Primer dan Sekunder. Adapun pengambilan data sebagai berikut:

1. Data Primer, data ini diperoleh secara langsung dengan cara Observasi dan wawancara

1) Pengamatan (Observasi)

a. Observasi pertama, dilakukan sebelum wawancara untuk mengetahui lokasi dan target responden.

b. Observasi kedua, dilakukan setelah wawancara untuk melihat aktivitas bermain; fasilitas ruang bermain; dan mengidentifikasi aspek berdasarkan kriteria ruang bermain.

2) Wawancara

a. Wawancara kepada Kepala kelurahan untuk mengetahui data jumlah Anak di Desa Karangmalang.

b. Wawancara kepada Kepala RT/RW untuk mengetahui data Anak tiap RT/dukuh di Desa Karangmalang.

c. Wawancara kepada anak-anak untuk mengetahui umur, sekolah, alamat rumah, tempat yang digunakan untuk bermain, pendapat anak mengenai kekurangan & kelebihan ruang bermain yang sering digunakan, pemilihan ruang bermain yang lebih digemari anak di Desa Karangmalang.

2. Data Sekunder, pengambilan data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara sebagai pencarian data fisik maupun data nonfisik dengan memakai referensi yang berkaitan dengan obyek yang dibahas. Studi literatur berupa referensi tentang ruang bermain anak dan permainan untuk usia 10-13 tahun.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Observasi dilakukan pada tanggal 13 September 2022 di Desa Karangmalang, Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen. Responden utama pada penelitian ini adalah anak-anak yang bermain di lingkungan Desa Karangmalang. Pengumpulan data dengan wawancara terhadap pengguna ruang bermain di Desa Karangmalang dilakukan selama empat kali. Wawancara pertama pada tanggal 2 Oktober 2022, wawancara kedua pada tanggal 7 Oktober 2022, wawancara ketiga pada tanggal 4 November 2022, dan wawancara keempat pada tanggal 18 November 2022.



Diagram 1. Pemilihan ruang bermain anak dari sample data di desa Karangmalang (sumber: Analisis Penulis 2022)

Diagram 1 diatas merupakan *sample* data dari hasil wawancara anak di Desa Karangmalang dengan kisaran umur 10-13 tahun. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat dua lokasi bermain anak yaitu Gor Sasana Krida jaya dan Gantangan Garuda Indonesia. Dari 18 *sample* diatas, 12 anak lebih senang bermain di Gor Sasana Krida Jaya. Sedangkan 6 lainnya lebih senang bermain di Gantangan Garuda Indonesia. Ketika melakukan observasi langsung, jarang terlihat anak perempuan yang bermain pada ruang bermain, baik di Gor Sasana Krida Jaya maupun pada Gantangan Garuda Indonesia. Hal ini disebabkan karena anak perempuan di Desa Karangmalang cenderung bermain di teras rumah.

Hasil identifikasi dua lokasi sasaran ruang bermain anak, yaitu:

- a. Gor Sasana Krida Jaya



Gambar 1. Gor Sasana Krida Jaya (sumber: Survey 2022)

Gor Sasana Krida Jaya merupakan tempat Gelanggang Olahraga yang sering digunakan untuk *event* pertandingan olahraga antar desa maupun penyewaan tempat untuk latihan olahraga. Gor Sasana Krida Jaya terdapat fasilitas berupa satu lapangan volly *outdoor*, satu lapangan Futsal *outdoor*, dan ruang serbaguna.

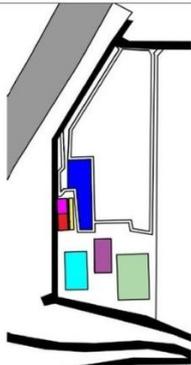
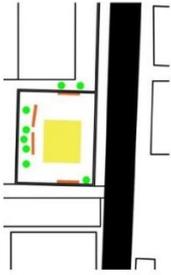
- b. Gantangan Garuda Indonesia



Gambar 2. Gantangan Garuda Indonesia (sumber: Survey 2022)

Gantangan Garuda Indonesia biasanya digunakan sebagai tempat pagelaran *event* atau kontes kicau burung, Gantangan Garuda Indonesia ini juga sering digunakan sebagai perkumpulan anak-anak maupun perkumpulan ibu-ibu untuk senam. Yang membedakan dengan GOR Sasana Krida Jaya, Gantangan Garuda Indonesia mempunyai tempat yang lebih teduh dan dekat dengan rumah warga serta dekat dengan masjid.

Table 1. Tabel Perbandingan Dua Ruang Bermain

Aspek	Ruang Bermain	
	Gor Sasana Krida Jaya	Gantangan Garuda Indonesia
Layout	 <p>KETERANGAN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● LAPANGAN VOLLY ● LAPANGAN FUTSAL ● GDR ● TEMPAT BERTEDEUH ● RUJANG GANTI ● KAMAR MANDI ● KOLAM 	 <p>KETERANGAN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● POHON ● TEMPAT DUDUK ● TEMPAT BERTEDEUH
Fasilitas	Memiliki Lapangan Volly, Lapangan Sepak Bola, dan Toilet	Tidak terdapat fasilitas bermain
Luasan	± 3.540 m ²	± 75,80 m ²
Kenyamanan	Kurangnya vegetasi pada ruang bermain.	Teduh dan banyak vegetasi.
Keamanan	Jauh dari jalan utama desa dan jalan perumahan	Jauh dari jalan utama desa, namun dekat dengan jalan perumahan
Jarak Rumah ke Taman	300 m sampai 1 km	50 m sampai 1 km
Jarak Sekolah ke Taman	3,3 km sampai 6 km	3 km sampai 6 km

(sumber: Analisis Penulis 2022)

Berdasarkan analisis pada tabel 1, dapat ditinjau beberapa aspek yang menyebabkan anak cenderung memilih ruang bermain untuk mereka, aspek tersebut didasari pendapat dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia tentang kriteria ruang bermain yang ramah untuk anak, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Fasilitas

Pada data yang didapat, anak-anak berkisar antara umur 10-13 tahun, dimana anak cenderung melakukan permainan fisik dan aktivitas sosial bersama teman-temannya. Sehingga mereka memerlukan fasilitas bermain yang mendukung kebutuhan tersebut. Hal ini menjadi faktor utama Gor Sasana Krida Jaya memiliki suara mayoritas, dimana ruang bermainnya di lengkapi lapangan voli dan lapangan sepak bola yang mendukung aktivitas anak. Sedangkan Gantangan Garuda Indonesia tidak memiliki fasilitas ruang bermain yang dapat mendukung aktivitas bermain anak.

2. Luasan

Gor Sasana Krida Jaya memiliki lahan yang luas untuk menampung banyak orang, terkhususnya anak-anak yang melakukan kegiatan bermain. Hal ini tentu membantu anak dalam bersosialisasi dan mengenal lebih banyak orang dibanding Gantangan Garuda Indonesia

yang tidak bisa menampung aktivitas bermain anak dalam jumlah banyak.

3. Kenyamanan

Pada saat melakukan aktivitas bermain, tentu dibutuhkan kenyamanan dalam suatu ruang untuk mendukung aktivitas tersebut. Ruang bermain yang sejuk tentu membuat pengguna ruang merasa nyaman dalam melakukan aktivitasnya.

4. Keamanan

Pencapaian menuju ruang bermain harus menjadi perhatian lebih. Hal ini untuk mengantisipasi keselamatan pengguna karena mayoritas pengguna ruang adalah anak-anak yang belum bisa sepenuhnya mengendalikan diri mereka. Dalam hal ini kedua taman sama-sama memiliki letak bukan di jalan utama desa, sehingga aman bagi anak-anak yang sedang melakukan aktivitas bermain.

5. Jarak Rumah ke Ruang Bermain

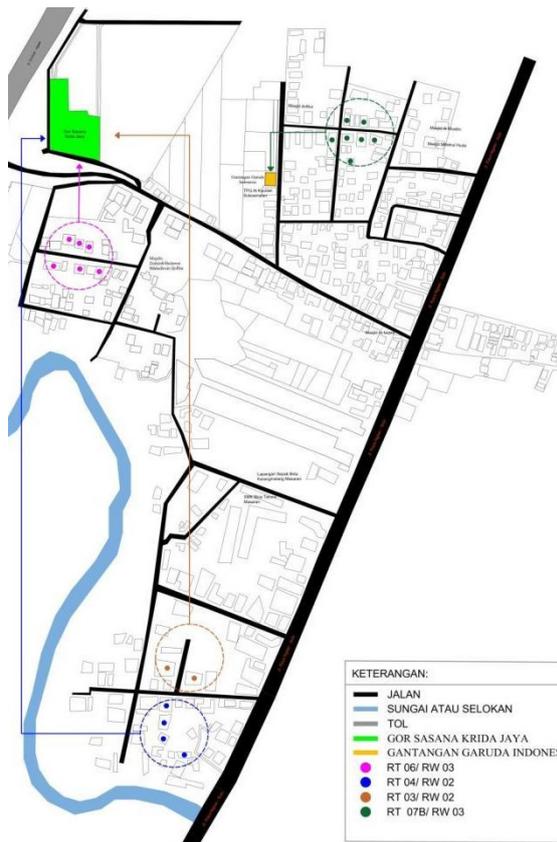
Enam anak yang memilih Gantangan Garuda Indonesia memikirkan jarak tempuh menuju ruang bermain mereka. Hal ini tentu berpengaruh dari efisiensi waktu dan tingkat kelelahan mereka dalam melakukan aktivitas bermain.

6. Jarak Sekolah ke Ruang Bermain

Hal ini tidak berpengaruh bagi anak dalam memilih ruang bermain. Anak-anak cenderung memilih untuk pulang ke rumah mereka dahulu,

dan melakukan aktivitas bermain mereka pada sore hari.

Sehingga peta sebaran 18 sample data anak pada ruang bermain di Desa Karangmalang.



Gambar 3. Peta sebaran anak pada ruang bermain di Desa Karangmalang (sumber: Analisis Penulis 2022)

Berdasarkan analisis sebaran anak pada Gambar 3 anak-anak pada RT 06, RT 04, dan RT 03 cenderung bermain di Gor Sasana Krida Jaya. Sedangkan anak-anak pada RT 07B bermain di Gantangan Garuda Indonesia karena jarak yang lebih dekat dari rumah mereka. Anak yang tinggal pada RT 03 maupun RT 04 memiliki jarak yang cukup jauh ke ruang bermain yang ada di Desa Karangmalang baik Gor Sasana Krida Jaya maupun Gantangan Garuda Indonesia, namun mereka lebih memilih bermain di Gor Sasana Krida Jaya karena faktor fasilitas bermain yang ada, dan adanya kedekatan sosial dengan anak di RT 06.

KESIMPULAN

Ruang bermain di Desa Karangmalang yang digunakan oleh anak usia 10-13 tahun adalah Gor Sasana Krida Jaya dan Gantangan Garuda Indonesia. Mayoritas anak lebih menyukai bermain di Gor Sasana Krida Jaya daripada Gantangan Garuda Indonesia. Gor Sasana Krida Jaya memiliki fasilitas yang lebih lengkap dibandingkan Gantangan Garuda Indonesia, sehingga Gor Sasana Krida Jaya lebih mendukung aktivitas bermain anak. Namun, dari dua ruang bermain tersebut belum ada yang memadai, dan memenuhi semua kriteria dari Kementerian Pemberdayaan Anak Republik Indonesia.

Sebaran anak dalam memilih ruang bermain dapat dipengaruhi oleh jarak tempuh dari rumah anak dan kedekatan sosial antar anak. Anak-anak di RT 07B lebih memilih Gantangan Garuda Indonesia yang lebih dekat dari rumah anak tersebut. Anak-anak di RT 06 juga memilih Gor Sasana Krida Jaya karena lebih dekat dari rumah. Sedangkan anak-anak pada RT 03 dan RT 04 lebih memilih bermain di Gor Sasana Krida Jaya karena memiliki kedekatan sosial dengan anak di RT 06.

SARAN

Diberikannya ruang bermain yang memadai dan sesuai kriteria dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. Hal ini bertujuan agar ruang bermain di desa nantinya bisa mendukung aktivitas bermain dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Hutapea, C.R, & dkk. 2014. Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan di Tarekot Malang. Universitas Brawijaya : Malang.
- Febriyantoko D. 2021. Penyesuaian Setting Ruang Bermain Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Lintas Ruang*, Vol.9 No.2.
- Pudjiati, S.R.R, & Masykouri A. 2011. Mengasah Kecerdasan Di Usia 0-2 Tahun. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Siregar, I. & Sriyolja, Z. 2020. Rancangan Ruang Bermain Anak yang Kreatif dan Edukatif dengan Pemanfaatan Lahan Fasilitas Umum. *Dinamika Lingkungan Indonesia*, Vol.7 No.2

- Roni, Y.S, & dkk. 2015. Upaya Meningkatkan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Atraktif dan Kompetitif pada Anak Usia 5-6 Tahun. Universitas Tanjungpura: Pontianak.
- Putri, M.R. 2017. Standar Keamanan dan Kenyamanan Ruang Bermain Anak Usia Pra Sekolah pada Lahan Terbatas. Universitas Katolik Soegijapranata: Semarang.
- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara
- Deputi Bidang Pemenuhan Hak Anak. 2021. Pedoman Standar Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA). Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia.
- Nurmayani. 2014. Bermain dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. UNIMED, 1.
- Pradyasari. Yunia P,. 2021. Evaluasi Faktor Keamanan Ruang dan Fasilitas Bermain Anak di Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution Kota Bandung. Institut Teknologi Nasional Bandung.