

## KATA PENGANTAR

Bermain di lingkungan tempat tinggal pada usia kanak-kanak sangatlah menyenangkan. Berlarian, berguling, bergulat dengan teman sebaya yang mengundang tawa lepas dan sulit dilupakan. Tidak ada rasa takut akan luka, kotor, atau dimarahi ketika pulang ke rumah. Belakangan ini sulit untuk mencari tempat-tempat yang masih dipenuhi anak-anak untuk bermain dan bercanda gurau pada waktu luang. Kecenderungan permainan yang disediakan teknologi melalui *video game*, *play station*, dan lain-lain mengalihkan perhatian dan minat anak untuk bermain di luar rumah.

Penelitian ini merupakan salah satu media untuk mengenang masa-masa bermain di luar sekaligus sebagai pengulangan memori pada permainan-permainan yang sekarang mulai jarang ditemukan. Pencarian akan karakteristik ruang yang masih menawarkan potensinya untuk dipersepsikan dalam aktivitas bermain membawa harapan untuk hidupnya suasana sosial urban dan semangat dalam mempromosikan ruang publik.

Syukur dipanjatkan pada Tuhan yang memberikan kesempatan untuk tumbuh dan terus bersemangat dalam berbuat kebajikan. Terimakasih kepada Ayah dan Bunda untuk kepercayaannya ananda menuntut ilmu pada apa yang sudah dicita-citakan sejak kecil dan masih ingin terus dilanjutkan untuk jenjang yang lebih tinggi lagi. Kepada Ibu Susinety Prakoso sebagai pembimbing materi penulisan ini atas semangat dan bimbingan selama beberapa bulan terakhir ini. Kepada teman-teman Arsitektur 2011 yang terus mendampingi dari awal perkuliahan hingga saat penulisan ini selesai atas dorongan dan semangat yang tidak ternilai.

Semoga dikemudian hari hasil penulisan ini dapat bermanfaat bagi penulis, institusi, dan semua pembaca dalam mempersepsikan ruang secara umum dengan kaitannya pada aktivitas bermain di ruang terbuka.

Bondan P. Diponegoro

# DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR</b>	
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING</b>	
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	vi
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	viii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	ix
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xi
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Asumsi Penelitian.....	5
1.7 Kerangka Penulisan.....	5
<b>BAB II AFFORDANCE, AKTIVITAS BERMAIN ANAK, DAN RUANG TERBUKA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGAL.....</b>	7
2.1 <i>Affordance</i> .....	7
2.1.1 Tingkatan <i>Affordances</i> .....	9
2.1.2 Taksonomi <i>Affordances</i> .....	10
2.1.3 Tipe-Tipe <i>Affordances</i> .....	12
2.2 Aktivitas Bermain Anak.....	14
2.3 Ruang Terbuka Lingkungan Tempat Tinggal.....	16
2.3.1 <i>Archetype</i> dalam Arsitektur.....	21
2.4 Analisa Jurnal.....	23

2.4.1 <i>Children Appreciation in Outdoor Places in a Poor Neighborhood</i> .....	23
2.4.2 <i>Affordances of Children's Environments in the Context of Cities, Small Towns, Suburbs and Rural Villages in Finland &amp; Belarus</i> .....	26
2.4.3 <i>Children Experience of Public Space</i> .....	27
2.4.4 <i>Space Affordances, Adaptive Responses and Sensory Integration by Autistic Children</i> .....	29
2.5 Kesimpulan <i>Affordance</i> , Aktivitas Bermain Anak, dan Ruang Terbuka Lingkungan Tempat Tinggal.....	31
<b>BAB III STUDI KASUS</b> .....	35
3.1 Gambaran Lokasi Penelitian.....	35
3.1.1 Kampung Taman Sari.....	37
3.1.2 Kampung Kauman.....	40
3.2 Objek dan Subjek Penelitian.....	43
3.3 Kerangka Penelitian.....	43
<b>BAB IV DATA &amp; ANALISA</b> .....	45
4.1 <i>Archetype</i> Ruang Terbuka dan Aktivitas Bermain Anak.....	45
4.1.1 Kampung Taman Sari.....	45
4.1.2 Kampung Kauman.....	50
4.2 Analisa <i>Archetype</i> dan Aktivitas Bermain Anak Terhadap Tingkatan <i>Affordance</i> .....	54
4.2.1 <i>Archetype</i> Ruang Terbuka dengan <i>Perceived Affordance</i> ...	55
4.2.2 <i>Archetype</i> Ruang Terbuka dengan <i>Utilized Affordance</i> .....	60
4.2.3 <i>Archetype</i> Ruang Terbuka dengan <i>Shaped Affordance</i> .....	72
4.3 Kesimpulan Analisa <i>Archetype</i> dan Aktivitas Bermain Anak.	78
<b>BAB V KESIMPULAN</b> .....	83
5.1 Temuan Penelitian.....	84
5.2 Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gagang pintu yang berbeda mengisyaratkan <i>affordance</i> untuk tindakan yang berbeda.....	7
Gambar 2.2	Contoh <i>affordance</i> pada objek di lingkungan.....	8
Gambar 2.3	Perbedaan tingkat <i>affordance</i> .....	9
Gambar 2.4	Norman's (1990) <i>stage of actions</i> (dengan penyesuaian).....	14
Gambar 2.5	<i>Singing and dancing</i> (clip).....	16
Gambar 2.6	Konteks pada perkembangan lingkungan.....	17
Gambar 2.7	Jalan utama di Kauman.....	18
Gambar 2.8	Persepsi pada <i>traffic cone</i> .....	19
Gambar 2.9	<i>Archetype</i> bidang lantai.....	21
Gambar 2.10	<i>Archetype</i> yang membedakan dinding.....	22
Gambar 2.11	<i>Archetype</i> bidang atap.....	22
Gambar 2.12	<i>Children favorite place</i> .....	24
Gambar 2.13	Kesimpulan <i>affordance</i> .....	32
Gambar 2.14	Tingkatan lingkungan dan <i>microsystem</i> sebagai objek penelitian..	32
Gambar 2.15	Faktor yang mempengaruhi lingkungan.....	33
Gambar 2.16	Kesimpulan aktivitas bermain.....	33
Gambar 3.1	Lokasi penelitian Kampung Kauman dan Kampung Taman Sari..	36
Gambar 3.2	Morfologi ruang terbuka yang terbentuk di Kampung Taman Sari dan Kampung Kauman.....	37
Gambar 3.3	Batas wilayah Kampung Taman Sari.....	38
Gambar 3.4	Tata guna lahan Kampung Taman Sari.....	38
Gambar 3.5	Suasana ruang terbuka di Kampung Taman Sari.....	39
Gambar 3.6	Salah satu pintu masuk Kampung Kauman.....	40
Gambar 3.7	Batas wilayah Kampung Kauman.....	41
Gambar 3.8	Tata guna lahan Kampung Kauman.....	41
Gambar 3.9	Suasana ruang terbuka di Kampung Kauman.....	42
Gambar 3.10	Kerangka penelitian.....	44
Gambar 4.1	<i>Archetype</i> dan aktivitas di Kampung Taman Sari.....	45
Gambar 4.2	<i>Archetype</i> ruang terbuka yang terdapat di Kampung Taman Sari...	47
Gambar 4.3	<i>Archetype</i> ruang terbuka yang digunakan untuk aktivitas bermain di Kampung Taman Sari.....	48
Gambar 4.4	Aktivitas bermain aktif di sekitar area Istana Air.....	49
Gambar 4.5	<i>Archetype</i> ruang terbuka yang terdapat di Kampung Kauman.....	52
Gambar 4.6	<i>Archetype</i> ruang terbuka yang digunakan untuk aktivitas bermain di Kampung Kauman.....	53
Gambar 4.7	Aktivitas bermain di Pelataran Masjid Gedhe Kauman.....	54
Gambar 4.8	Tingkatan <i>Affordance</i> .....	54
Gambar 4.9	<i>Perceived affordance</i> .....	56
Gambar 4.10	<i>Perceived affordance</i> di lokasi studi.....	57
Gambar 4.11	<i>Perceive affordance</i> di Kampung Taman Sari.....	58

Gambar 4.12	<i>Perceieved affordance</i> di Kampung Kauman.....	59
Gambar 4.13	Bentuk <i>perceive affordance</i> pada <i>raised surface</i> ditemukan di lokasi studi.....	59
Gambar 4.14	Bentuk <i>perceive affordance</i> pada <i>stepped surface</i> ditemukan di lokasi studi.....	60
Gambar 4.15	<i>Utilized affordance</i> di lokasi studi.....	61
Gambar 4.16	Bermain bola di Istana Air.....	62
Gambar 4.17	Anak-anak memanjat dan bermain berjalan keseimbangan.....	62
Gambar 4.18	<i>Utilized affordance</i> di sisi Utara Kampung Taman Sari.....	63
Gambar 4.19	<i>Utilize affordance</i> di sisi Selatan Kampung Taman Sari.....	64
Gambar 4.20	<i>Utilized affordance</i> di Kampung Kauman.....	65
Gambar 4.21	Bentuk <i>utilize affordance</i> ditemukan di lokasi studi.....	66
Gambar 4.22	<i>Utilized affordance</i> : bermain badminton.....	66
Gambar 4.23	<i>Utilized affordance</i> : bermain bola basket.....	67
Gambar 4.24	<i>Utilized affordance</i> : bermain kejar-kejaran.....	67
Gambar 4.25	<i>Utilized affordance</i> : merangkak, melucur.....	67
Gambar 4.26	<i>Utilized affordance</i> : berseluncur dengan sepeda dan menggelindingkan bola.....	68
Gambar 4.27	<i>Utilized affordance</i> : berseluncur di permukaan yang licin (slippery surface).....	68
Gambar 4.28	<i>Utilized affordance</i> : melompati anak tangga.....	69
Gambar 4.29	<i>Utilized affordance</i> : aktivitas pada dinding penuh.....	69
Gambar 4.30	<i>Utilized affordance</i> : aktivitas pada dinding rendah.....	70
Gambar 4.31	<i>Utilized affordance</i> : bermain kejar-kejaran ( <i>thick wall</i> ).....	70
Gambar 4.32	<i>Utilized affordance</i> : <i>vertical linear</i> sebagai pengganti objek lain..	70
Gambar 4.33	<i>Utilized affordance</i> : berjalan keseimbangan pada <i>raised path</i> .....	71
Gambar 4.34	<i>Utilized affordance</i> : bermain air.....	71
Gambar 4.35	Bentuk persimpangan menyilang dan radial.....	72
Gambar 4.36	<i>Shape affordance</i> di lokasi studi.....	73
Gambar 4.37	<i>Shaped affordance</i> : membentuk arena bermain <i>hopscotch</i> .....	74
Gambar 4.38	Anak-anak menggambarkan teritori bermain yang relatif kecil....	74
Gambar 4.39	<i>Shape affordance</i> di Kampung Taman Sari.....	74
Gambar 4.40	Pembagian ruang untuk aktivitas bermain di pelataran masjid.....	75
Gambar 4.41	Lokasi anak-anak Kampung Kauman bermain kasti dan sepak bola.....	75
Gambar 4.42	Konfigurasi penggunaan pelataran masjid sebagai <i>shaped affordance</i> dalam bermain sepak bola dan kasti.....	76
Gambar 4.43	Contoh bentuk <i>shaped affordance</i> , tiang dan pohon dibentuk dalam <i>perceive affordance</i> sebagai pengganti base pada permainan kasti.....	78
Gambar 4.44	Contoh perbedaan <i>affordance</i> pada skala ruang.....	80
Gambar 4.45	Contoh perbedaan <i>affordance</i> pada material bidang.....	80

## DAFTAR TABEL

Tabel 2-1	<i>Preliminary functional taxonomy of children's outdoor environments</i> .....	11
Tabel 2-2	Kesimpulan kajian teori.....	34
Tabel 4-1	<i>Archetype</i> ruang terbuka dan aktivitas yang ditemukan di Kampung Taman Sari.....	46
Tabel 4-2	<i>Archetype</i> ruang terbuka dan aktivitas yang ditemukan di Kampung Kauman.....	51
Tabel 4-3	Bentuk <i>perceived affordance</i> yang ditemukan di lokasi studi...	56
Tabel 4-4	Bentuk <i>utilized affordance</i> yang ditemukan di lokasi studi.....	60
Tabel 4-5	Bentuk <i>shaped affordance</i> yang ditemukan di lokasi studi.....	72
Tabel 4-6	<i>Archetype</i> pada ruang terbuka di lokasi studi berdasarkan tingkatan <i>affordance</i> -nya.....	79
Tabel 4-7	Temuan penelitian di Kampung Taman Sari dan Kampung Kauman.....	81

