

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ruang kota merupakan area ruang antara bangunan yang digunakan untuk mobilitas dari satu tempat kota ke tempat lain. Ruang kota berupa jalan raya, trotoar, ruang publik sepanjang trotoar, dan ruang jalan pejalan kaki untuk mobilitas. Ruang terbuka di tengah kota sangat penting untuk kehidupan manusia karena ruangan terbuka dan taman menawarkan banyak faktor kesehatan untuk kota. Tanaman dapat membantu membersihkan udara yang sudah dipolusi oleh kendaraan-kendaraan bermotor, asap-asap pabrik, dll. Taman bukan hanya sebagai pembersih udara saja, tetapi taman dapat menawarkan kesehatan fisik dan mental manusia. Komunitas yang dapat terbentuk di dalam sebuah taman, sosialisasi manusia dari aneka ragam status. Terutama untuk anak-anak yang jarang memiliki ruang untuk mengekspresikan dirinya dan bermain di sebuah kota (Steenhuis et al., 2018).

Kota-kota yang terkenal seperti New York, Boston, Barcelona, dan Tokyo memiliki persentase penggunaan lahan yang berbeda-beda. New York yang merupakan salah satu kota yang paling terkenal di dunia mempunyai lahan untuk taman terbanyak dibanding kota-kota lain. Suatu bagian kota New York di daerah St. Nicholas dengan persentase lahan taman sebesar 68%, lahan untuk jalanan sebesar 22% dan lahan untuk bangunan sebesar 10%. Tetapi di pusat kota New York memiliki persentase taman sebesar 6%, jalanan sebesar 28% dan bangunan sebesar 66%. Serupa dengan desain pusat kota Boston, Barcelona, dan Tokyo yang memiliki persentase taman di bawah 6%, persentase ruang bangunan di atas 60%, dan jalanan di atas 20% (Gardner, 2011b, 2011a). Angka-angka ini memperlihatkan kita bahwa taman dalam sebuah kota memiliki persentase dan ruang yang sangat kurang dibandingkan dengan ruang kota yang digunakan untuk membangun bangunan dan jalan raya kendaraan.

Pada tahun 2004, Kota yang mengutamakan jalan kendaraan bermotor memiliki kecelakaan lalu lintas yang dialami anak-anak berumur 0-19 sebanyak

260.000 kematian. Secara global, kecelakaan lalu lintas merupakan penyebab utama kematian 21% anak-anak. Walaupun Eropa memiliki tingkat kematian anak dengan penyebab kecelakaan lalu lintas, persentase kematian anak di Eropa masih sangat tinggi dengan setiap 1 anak dari 5 mengalami kecelakaan lalu lintas. Sedangkan di negara-negara berkembang tingkat kematian anak karena kecelakaan lalu lintas masih sangat besar dengan persentase 93%. Walaupun tingkat kecelakaan lalu lintas sedang menurun, pada tahun 2030 tingkat kecelakaan macam ini masih akan berada di tingkat ke 5 penyebab kematian. Anak-anak yang mengalami disabilitas setelah mengalami kecelakaan lalu lintas sebanyak 10 juta jiwa setiap tahunnya. Cedera paling umum yang dialami adalah cedera di kepala dan lengan yang retak. Kecelakaan seperti demikian dapat meninggalkan penyakit mental pada anak-anak seperti Post-traumatic stress disorder (PTSD) yang akan mempengaruhi psikologi anak jika anak menjadi yatim piatu setelah kecelakaan (WHO, 2020).

Penyebab kecelakaan lalu lintas yang tinggi karena kurangnya taman kota juga menjadi faktor utama kota yang tidak mengutamakan anak-anak. Ketidakhadiran taman bermain di tempat-tempat strategis dan diharuskannya anak-anak untuk diantar oleh orang tua untuk menghadiri taman bermain favorit mereka. Pada tahun 1971 persentase anak yang pergi ke sekolah sendiri mencapai 80%. Tetapi sejak perkembangan dunia automotif, kota-kota lebih mengutamakan jalan lalu lintas untuk mobilitas utama mereka menurunkan persentase anak-anak yang ke sekolah sendiri sampai hanya 9% pada tahun 1990. Hanya dalam waktu 19 tahun saja, anak-anak yang ke sekolah sendiri berkurang sebanyak 71% (Steenhuis et al., 2018). Fenomena ini mendukung orang tua untuk menggunakan mobil juga untuk membawa anak-anaknya ke sekolah atau ke taman bermain. Walaupun bermain di luar meningkatkan kemampuan sosial, perkembangan motorik, perkembangan kognitif, belajar kinerja, dan konsentrasi. Kegiatan di luar rumah juga berkontribusi dalam menghindari anak dari obesitas dan penyakit kronik. Pengalaman setiap hari berkontribusi besar dalam mental anak.

Berdasarkan fenomena-fenomena yang terjadi di ruang lalu lintas yang didominasi oleh kendaraan pribadi maupun kendaraan umum menjadi faktor utama

kecelakaan dan kematian anak-anak dan menyebabkan mobilitas anak pada suatu kota sangat terbatas. Karena itu, dibutuhkan sebuah ruang kota yang aman dan menyenangkan untuk mobilitas anak. Konsep-konsep kota ramah anak semikian sudah banyak ditelusuri dan dipraktekkan oleh UN, dll. Banyak membicarakan perlunya unsur *play* pada sebuah ruang kota untuk mendukung dan meningkatkan mobilitas dan kesehatan fisik dan mental anak. *Playfulness* yang menjadi unsur utama dalam penelitian ini merupakan suatu sifat manusia untuk bermain-main. Sifat yang cenderung menghilangkan stress dan menyenangkan diri. Unsur *play* ini sering kali di korelasikan dengan anak-anak karena penggunaan *play* ini dalam keseharian mereka. Anak-anak pada awalnya belajar dengan cara bermain-main dan berinteraksi fisik dengan lingkungan mereka. Menurut Sigmund Freud, Homo Ludens yang merupakan manusia yang bermain-main merupakan suatu natur esensi manusia yang ada sejak lahir sampai tua. Kecenderungan bermain-main ini yang sebenarnya membentuk sebuah tradisi. Masa kecil seseorang adalah sumber dari pemikiran kreatif orang dewasa. Dengan kata lain jika tidak ada masa kecil yang mengembangkan imajinasi, saat bertumbuh dewasa pemikiran untuk kreatif akan sangat terbatas (Lefaiivre, 2014)

Implementasi unsur bermain dalam sebuah ruang kota seringkali terjawab dengan terbangunnya *urban playground*. *Urban playground* adalah sebuah taman yang terletak di sebuah kota, merupakan sebuah public space, area publik yang terbuka ke langit, dan juga merupakan tempat rekreasi. Sebuah taman bermain atau taman kota biasanya menyediakan beberapa fasilitas, antara lain Taman bermain, Taman hijau, Jalan untuk hiking, running, dan tracking, lapangan olahraga seperti lapangan basket, toilet umum, dan tempat piknik. Sebuah taman bermain sangatlah penting untuk anak kecil karena area ini menjadi tempat di mana anak kecil dapat bermain sebebaskan-bebasnya dan berimajinasi seliar mungkin. Anak kecil belajar dengan cara bermain sehingga taman bermain sering kali menjadi tempat favorit mereka sejak kecil. Pada zaman sekarang taman bermain di dalam struktur desain arsitektur kota kurang memadai kebutuhan anak kecil karena taman bermain sering kali hanya diperlakukan sebagai suatu tempat. Orang-orang yang mengurus bagian

desain kota kebanyakan hanya memikirkan soal ekonomi kotanya saja dan tidak mempedulikan anak-anak yang tinggal di sekitar mereka.

Kota yang ramah anak-anak adalah kota yang tidak lagi membutuhkan taman bermain untuk mendidik anak-anak untuk bermain dan berimajinasi. Sebuah kota merupakan taman bermain itu sendiri. Salah satu contoh kota yang demikian adalah kota Freiburg di Jerman. Kota ini memiliki sebuah kanal air yang mengalir sepanjang kota. Kanal ini bersih dan dapat digunakan sebagai tempat bermain. Anak-anak yang masih kecil tentunya sangat tertarik dan penasaran untuk bermain air. Kanal ini bagaikan magnet anak-anak karena banyak sekali anak-anak yang khusus ke kanal ini untuk bermain air bersama teman-temannya. Tetapi salah satu kekurangan desain ini adalah banyaknya transportasi pribadi yang bergerak. Anak-anak yang bermain di jalanan dapat mengalami kecelakaan dan alasan ini menjadi salah satu kekurangan kota Freiburg

Unsur bermain menjadi salah satu faktor pendekatan untuk mencapai kota yang ramah anak-anak yang digunakan merupakan salah satu upaya strategi desain pada proyek *City Museum*, jalan *Dragao Do Mar*, dan perempatan *Le Gare*. Maka dari itu, penelitian ini akan fokus mengenai implementasi aspek unsur bermain dalam desain ruang jalan. Selain itu, unsur bermain merupakan hal yang dilakukan oleh anak-anak sejak kecil untuk mengembangkan kesehatan fisik dan mental mereka, bermain juga merupakan hal yang secara insting dilakukan oleh semua orang. Unsur bermain sangat ditekankan dalam buku Johan Huizinga mengenai *Homo Ludens* ini. Unsur bermain yang menjadi natur manusia yang tidak dapat di jelaskan secara ilmiah atau biologis. Ada 5 karakteristik unsur bermain yaitu: bermain itu bebas, bermain merupakan hal yang tidak biasa, bermain melampaui waktu dan lokasi, bermain tidak mempunyai keterikatan material, dan bermain menciptakan suatu ketertiban dan menuntun ketertiban (Huizinga, 1938). Unsur bermain ini merupakan hal esensi dari manusia sejari kecil dan untuk mengetahui lebih dalam mengenai unsur bermain ini, kita harus menganalisis tipologi bermain anak-anak lokal untuk mengetahui narasi dan esensi bermain mereka. Setiap daerah memiliki peraturan dan bentuk bermain yang berbeda-beda dan bermain di jalanan

dan di tempat-tempat yang tidak aman tidak akan menguntungkan bagi mereka. Maka dari itu dengan menganalisis aktivitas bermain anak-anak di ruang jalan kota menjadi pendekatan desain riset ini.

Kota Tua merupakan daerah bersejarah Indonesia yang menjadi destinasi rekreasi masyarakat lokal maupun internasional. Kota peninggalan masa kolonial belanda pada saat menjajah Indonesia menjadi daerah yang unik dan menarik. Tetapi upaya untuk merevitalisasi bangunan tua dan upaya konserfasi bangunan-bangunan tua belum dimaksimalkan sehingga banyak gedung bersejarah yang ditinggalkan dan rusak. Sistem mobilitas daerah Kotatua yang kurang memadai menyebabkan menurunnya tingkat pengunjung yang datang. Candrian Attahiyyat, mantan UPK Kotatua Jakarta mengatakan bahwa Kotatua seperti kota yang sudah mati dikarenakan fungsi bangunan yang sudah berbeda dan kurangnya aktivitas sehari-hari yang hadir di daerah Kota Tua. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peluang menghidupkan bagian Kotatua dengan menghadirkan unsur-unsur bermain kota ramah anak.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apa saja strategi yang dibutuhkan untuk merancang sebuah ruang kota yang ramah anak?
2. Apa elemen dan strategi desain bermain terintegrasi pada ruang kota ramah anak?
3. Bagaimana desain ruang kota dengan integrasi unsur bermain pada kota ramah anak di Kota Tua?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meneliti dan membentuk ruang kota yang aman dan menyenangkan untuk anak-anak



2. Melalui observasi permainan anak di jalanan menemukan potensi pendekatan baru untuk merevitalisasi bentuk ruang kota yang terintegrasi untuk menghidupkan kembali ruang kota.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Berkontribusi dalam mengembangkan desain ruang kota ramah dan aman untuk anak.
2. Perkembangan kehidupan sosial pada ruang rekreasi kota

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Karya ilmiah ini terdiri dari 5 bab dengan urutan penulisan sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

2. Bab 2 Unsur bermain pada ruang kota ramah anak

Bab ini berisi teori-teori kata kunci yang akan dibahas dalam penelitian ini. Kata kunci utama yang akan dibahas adalah Unsur bermain, Jaringan bermain, dan Jalan ramah anak.

3. Bab 3 Analisis strategi integrasi unsur bermain pada ruang kota ramah anak

Bab ini berisi analisis unsur bermain, jaringan bermain, dan jalan ramah anak pada 3 buah studi preseden.

4. Bab 4 Strategi desain ruang kota ramah anak

Bab ini berisi strategi desain arsitektur untuk merancang sebuah ruang kota yang ramah anak dengan mengintegrasikan unsur bermain, jaringan bermain, dan elemen jalan ramah anak.

5. Bab 5 Rancnagan integrasi unsur bermain anak Kota Tua Jakarta

Bab isi berisi konsep dan perkembangan desain akhir perancangan ruang kota ramah anak di Kota Tua Jakarta

6. Bab 6 Kesimpulan dan Saran

Bab isi berisi kesimpulan dan saran akhir dari skripsi ini untuk menutup penelitian

