

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa anak-anak adalah salah satu bagian proses awal hidup setiap manusia. Rentang umur bagi anak-anak sendiri dapat dibagi menjadi dua tahap setelah masa bayi dan sebelum memasuki masa remaja yaitu, anak usia dini dan anak usia menengah (Santrock, 2012). Dalam masa anak-anak inilah banyak perkembangan yang terjadi baik secara fisik ataupun mental. Perkembangan ini dibentuk oleh proses belajar dan bermain yang dilakukan anak dengan teman sebayanya melalui aktivitas sehari-harinya. Menjadi bagian dari sebuah kelompok, mencapai tujuan bersama, belajar untuk mempercayai dan menghargai teman sebaya merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial pada anak (Metin, 2003).

Bermain adalah kehidupan untuk anak-anak (Hendricks, 2011). Tempat-tempat publik seperti taman dan pusat komunitas lainnya seringkali menjadi tempat yang menarik bagi anak-anak untuk bermain. Terkadang ruang publik dilihat sebagai laboratorium di mana anak bermain dan belajar (Loukaitou-Sideris, 2003). Artinya bahwa anak-anak dapat bereksperimen dengan berbagai hal yang menarik baginya dengan bebas di ruang terbuka. Taman khususnya menjadi salah satu area yang paling menarik perhatian bagi anak. Tempat bermain bagi anak di Indonesia sendiri cenderung disisipkan di tempat-tempat publik seperti sekolah, taman, ataupun area lainnya yang memiliki area yang cukup luas dan aman untuk tempat bermain anak. Area bermain anak juga biasanya hanya berada pada sebagian kecil dari tapak sebuah taman atau area publik.

Pada sekitar tahun 2015, pemerintah DKI Jakarta mengeluarkan Pergub No.196 tahun 2015 mengenai Ruang Publik Terpadu Ramah Anak atau disingkat RPTRA. Peraturan ini dibuat juga untuk mendukung program Kota Layak Anak (KLA) di Jakarta. Konsep dari RPTRA ini sendiri sebenarnya sebagai ruang publik yang memadukan aktivitas warga di dalamnya (Gambar 1.1). Rancangan RPTRA sendiri

terdiri dari taman hijau dan beberapa fasilitas seperti perpustakaan, *playground*, ruang serbaguna, lapangan olahraga, dan fasilitas pendukung lain. Lokasi RPTRA sekarang tersebar di beberapa daerah Jakarta, khususnya di kawasan berpenduduk padat dan di daerah non-strategis di Jakarta. Hingga saat ini jumlahnya sendiri telah ada lebih 290 RPTRA yang terbangun. Pembangunan dilakukan dalam beberapa tahap pengembangan tiap tahunnya. Puncak pembangunannya berada pada tahun 2017 dengan jumlah RPTRA yang terbangun lebih dari 200 RPTRA. Sebagian besar pembangunan menggunakan biaya dari pemerintah dan ada beberapa RPTRA yang dibangun oleh sponsor tertentu. Penggunaan RPTRA ini pun gratis dan terbuka bagi segala kalangan usia khususnya anak-anak. Karena jaraknya yang berada di tengah pemukiman warga, hal ini memungkinkan masyarakat sekitar dan anak-anak dapat mengaksesnya dengan cukup mudah.



Gambar 1.1 Beberapa contoh RPTRA di Jakarta
Sumber: google.com

Mayoritas alasan utama anak menggunakan RPTRA adalah untuk bermain di *playground*, diikuti alasan untuk belajar, berolah raga seperti bermain bola, beristirahat serta menyegarkan diri, dan membaca di perpustakaan (Prakoso & Dewi, 2015). Namun, ketertarikan anak terhadap *playground* yang menjadi mayoritas tidak didukung oleh fasilitas yang dapat memadai. Dalam budaya Barat, sejarah tentang *playground* dibagi menjadi tiga bentuk desain: tradisional, kontemporer, dan avontur (Maraini, 2019). Jenis-jenis permainan yang ada di

RPTRA ini tentunya termasuk ke dalam *playground* tradisional karena terdiri dari alat bermain seperti perosotan, jungkat-jungkit, ataupun ayunan. Jenis permainan seperti ini biasanya memiliki ketentuan batasan umur untuk dapat digunakan. Konsep area *playground* pada RPTRA seperti ini seakan membatasi ruang anak untuk bermain. Setiap permainan seakan memiliki fungsi tunggal dan tetap untuk dimainkan, sehingga anak menjadi tidak dapat berimprovisasi dan bereksplorasi dalam melakukan aktivitas bermain yang lain dari satu alat permainan.

Fasilitas pada RPTRA memiliki fungsi masing-masing pada setiap ruang fasilitas yang ada. Setiap RPTRA juga memiliki jumlah fasilitas yang berbeda tergantung luas lahan yang tersedia. Namun, luas lahan tidak mempengaruhi luas fasilitas yang ada. Walaupun pembangunan telah mengalami tahap pengembangan tiap tahunnya, tetapi sangat sedikit perbedaan desain fasilitas yang dapat ditemukan. Perubahan yang paling terlihat yaitu ketika terjadi perubahan bentuk rancangan fasilitas ruang serbaguna yang menyediakan ruang terbuka (pembangunan sekitar akhir 2016 dan tahun 2019). Hal ini memungkinkan adanya penambahan potensi ruang bermain bagi anak. Meski begitu, hal tersebut hanyalah sebagian kecil dari RPTRA keseluruhan sebagai area bermain anak. Area seperti *playground* yang paling digemari dan area hijau yang paling luas justru tidak memiliki banyak perkembangan. Padahal, area yang paling disenangi oleh anak-anak di ruang publik dan taman adalah area yang bersifat alam seperti rumput, bunga, ataupun pohon (Loukaitou-Sideris, 2003). Anak-anak di bawah umur sekolah menganggap permainan pada *playground* yang tradisional lebih membosankan dari pada tempat bermain yang alami, dan anak-anak mengembangkan kemampuan motoriknya lebih baik ketika bermain bersama alam ketimbang dengan *playground* yang tradisional (Fjørtoft, 2004). Selain itu juga, fasilitas ruang luar seperti *playground* dan taman hijau juga menjadi salah satu aspek penting yang memberi kelekatan anak terhadap RPTRA (Prakoso & Dewi, 2015). Konsep alam pada anak-anak sendiri berbeda dengan konsep alam menurut orang dewasa yang berdasar dari latar belakang budaya atau pendidikan (Hendricks, 2011). Akhirnya area yang bersifat alam pun cenderung dilarang oleh kebanyakan orang tua sebagai tempat bermain.

Sifat natural anak dalam bermain adalah dengan bereksplorasi, kreativitas, dan menguasai sesuatu (Bruya, 1988). Anak-anak akan mempersepsikan fungsi dari objek dan lingkungan sesuai imajinasi mereka. Menurut teori *affordances*, lingkungan ataupun benda di sekitar manusia tidak hanya dilihat dari kualitas fisiknya, tetapi sebenarnya cenderung dipersepsikan berdasarkan kemampuan atau kemungkinan penggunaan yang dimilikinya dalam memenuhi fungsi tertentu (Gibson, 1986). *Affordances* merupakan properti pada lingkungan yang dapat dilihat makna fungsinya oleh individu (Heft, 2010). *Affordances* mengacu pada dua sisi, antara yang mempersepsikan dan objek yang dipersepsikan secara bersamaan, sehingga dapat dikatakan sebagai konsep hubungan (Kytta, 2003). Oleh karena itu, setiap individu memiliki persepsi tersendiri terhadap fungsi dan guna suatu objek atau lingkungannya khususnya bagi anak-anak. Setiap objek dan lingkungan harus dapat memberikan beragam potensi *affordances* dan kebebasan bergerak dengan sedikit batasan sehingga mendukung banyak terjadinya *affordances* itu sendiri (Kytta, 2003). Apabila melihat pada kondisi RPTRA sekarang, desain RPTRA cenderung memberikan banyak batasan area atau kurangnya keragaman potensi sebagai area bermain. Perubahan desain RPTRA pada perkembangan tahap pembangunan tidak mendukung perkembangan *affordances* bagi lingkungan bermain anak. Sekalipun lahan memiliki beragam fitur yang menarik untuk dijelajahi, justru area-area tersebut hanya menjadi area pasif yang tidak boleh diakses oleh anak untuk bermain. Area *playground* yang memiliki fitur paling banyak pun hanya sebatas sebuah objek alat tunggal, bukan karena kekayaan potensi *affordances* yang dimiliki.

Anak-anak memiliki imajinasi dan keseruannya sendiri apabila bermain khususnya di tempat yang berkonsep alam dan terbuka. Namun, seringkali alam atau tempat terbuka lain dilihat cenderung lebih kotor dan tidak aman bagi anak-anak dari sudut pandang orang dewasa, sehingga tidak heran anak-anak tidak memiliki kebebasan bergerak dalam mengeksplorasi fungsi yang dimiliki oleh lingkungan sekitar mereka. Desain kawasan RPTRA harusnya dapat menawarkan lebih banyak *affordances* dari pada hanya sekedar fasilitas dengan fungsi yang terbatas. Desain

RPTRA harus memiliki beragam potensi *affordances* yang didukung oleh kebebasan mobilitas dan aksi yang didukung atas dasar kebebasan dengan sedikit batasan, sehingga RPTRA dapat dipersepsikan sebagai ruang bermain secara keseluruhan bagi anak. Dengan membuat strategi desain RPTRA menurut konsep *affordances*, maka seharusnya akan membantu menjawab kekurangan dari sistem persepsi anak dalam bermain dan belajar yang ada pada RPTRA sekarang. Penerapan *affordances* ini juga nantinya dapat membuat konsep RPTRA menjadi lebih ramah anak.

1.2 Rumusan Masalah

Sebagai ruang publik yang berkonsep ramah anak, RPTRA perlu menjadi area bermain dan belajar yang nyaman bagi anak. Maka dari itu akan ada 3 pertanyaan yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu:

1. Apa elemen desain *playground* pada studi preseden yang mendukung *high potential affordances* dan *high independent mobility*?
2. Bagaimana strategi desain RPTRA yang mendukung *high potential affordances* dan *high independent mobility*?
3. Bagaimana cara penerapan *high potential affordances* dan *high independent mobility* pada perancangan RPTRA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun penelitian ini dibuat untuk beberapa tujuan, yaitu:

1. Mengetahui elemen desain *playground* pada studi preseden yang mendukung *high potential affordances* dan *high independent mobility*.
2. Mengetahui strategi desain RPTRA yang mendukung *high potential affordances* dan *high independent mobility*.
3. Mengetahui cara penerapan *high potential affordances* dan *high independent mobility* pada perancangan RPTRA.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah kemampuan penulis dalam mengobservasi dan menganalisis data serta menambah wawasan mengenai RPTRA beserta isu terkait di dalam arsitekturnya sebagai ruang bermain anak. Bagi pembaca sendiri, penelitian ini bermanfaat untuk menambah informasi mengenai area bermain (*playground*) dan khususnya mengenai RPTRA, serta menjadi pedoman dalam merancang kawasan RPTRA yang mendukung lebih banyak terjadinya *affordances* sebagai area belajar dan bermain anak yang baik untuk anak.

1.5 Sistematika Penulisan

Karya ilmiah ini terdiri dari 6 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 Elemen Desain Fasilitas pada Studi Preseden yang Mendukung Teori *Affordances*

Bab ini berisi pembahasan teori tentang aktivitas bermain, *playground*, Ruang Publik Terpadu Ramah Anak, dan juga teori terkait *affordances*. Bab ini juga akan menghasilkan jawaban pertanyaan masalah pertama berupa pemetaan elemen desain *playground* yang mendukung teori *affordances*.

3. Bab 3 Analisis Kualitas *Affordances* pada RPTRA

Bab ini berisi metode penelitian dan analisis studi kasus. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan cara observasi melalui studi kasus. Observasi pada studi kasus dilakukan dengan menguji empat RPTRA pada tahun yang berbeda menggunakan tabel analisis *affordances* yang telah didapat pada kajian teori.

4. Bab 4 Strategi Desain

Bab ini berisi rumusan hasil riset pada arsitektur RPTRA dan rumusan strategi desain. Strategi desain terbagi menjadi tiga bagian besar, yaitu formal, spasial, teknis, dan konteks.

5. Bab 5 Proses Desain

Bab ini berisi konsep perancangan, konfigurasi massa bangunan, eksplorasi alternatif massa bangunan, evaluasi konsep perancangan terhadap *affordances*, proses desain potensi *affordances* dan ruang mobilitas anak, hasil konsep perancangan, dan proses perancangan desain yang memberikan gambaran perancangan RPTRA berdasar hasil kajian literatur ataupun observasi.

6. Bab 6 Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan juga saran terhadap kemungkinan penelitian berikutnya yang dapat dilakukan.

