

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Generasi z (1995-2010) membutuhkan ruang terbuka untuk dapat mengekspresikan keinginannya dan mengeksplorasi potensi yang dimilikinya terhadap kehidupan dunia luar. Masa perkembangan generasi ini sangat penting dalam pembentukan karakter dan perilaku terutama kemampuannya untuk bersosialisasi di dunia nyata. Kegiatan sosial yang dilakukan dengan tatap muka berperan penting dalam pembentukan ikatan sosial yang berkelanjutan (Boden dan Molotch 1994; Urry 2002; Licoppe 2004 dalam Osti, 2015). Keterlibatan generasi z dalam ruang terbuka bergantung pada nilai kepraktisan sehingga taman bermain sebagai ruang terbuka publik di dalam lingkup tempat tinggal memegang peran penting dalam perkembangan sosial penduduk sekitarnya.

Kebanyakan taman bermain di dalam area perumahan tidak dikelola dan difungsikan oleh penduduk sekitar terutama generasi z sebagai ruang sosial. Generasi ini lahir dan tumbuh seiring dengan perkembangan teknologi sehingga kehidupan sosial banyak dilakukan di dunia maya. Fenomena komunikasi generasi z mengakibatkan ketertinggalan ruang terbuka sebagai salah satu kebutuhan primer penduduk. Hal ini diakibatkan oleh kesalahan perancangan dan keterbatasan jenis aktivitas yang berpengaruh terhadap minat generasi z untuk terlibat dalam memproduksi ruang sosial.

Ruang sosial diproduksi oleh hubungan sosial dan budaya yang terjadi di lingkup lingkungan tertentu. Dengan kata lain, kebutuhan terhadap ruang sosial tidak terpisah dari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial untuk membangun hubungan yang berkelanjutan (Lefebvre, 1991). Ruang ini dibentuk oleh segala aktivitas sosial yang dapat terjadi di ruang publik maupun privat (Dyer, 2010). Taman bermain merupakan salah satu ruang publik yang didirikan oleh pemerintah atau pengembang kawasan untuk memwadahikan segala aktivitas sosial penduduk dalam suatu lingkup wilayah tertentu. Produksi ruang sosial di taman bermain ditentukan oleh kualitas lingkungan dalam mendukung hubungan sosial

dan budaya penduduk melalui perancangan dan pemanfaatan ruang yang menyesuaikan pola aktivitas dan gaya hidup penduduk.

Pemanfaatan ruang taman bermain dapat dikatakan baik apabila dapat memenuhi kriteria kualitas lingkungan melalui penyusunan ruang dan benda-benda geometris yang sesuai dengan konteksnya dan mampu mengundang perhatian khusus pada ruang (Harvey, 2006). Dalam lingkup sosial, pemanfaatan ruang taman bermain yang berkelanjutan harus dirancang seiring dengan perkembangan kebutuhan generasi-generasi baru termasuk perkembangan perilaku sosial generasi z dan generasi setelahnya. Karakteristik ruang publik yang dituntut berdasar pada pola gaya hidup sehari-hari generasi z yaitu *Flexibility, Authenticity, Choice, Convenience* dan *Integration* (Larkin et al., 2018). Sementara kualitas ruang taman bermain dapat diukur dengan parameter desain yang diantaranya adalah kolaborasi, lokasi, keamanan, interaksi sosial, risiko yang dapat diterima, keragaman peralatan, lingkungan alam, klimatisasi, dan desain universal (Shackell et al., 2008; Gamze Şensoy & Mehmet İnceoğlu, 2015).

Berdasarkan studi serupa terkait dengan eksistensi taman bermain di daerah perumahan dengan metode pengumpulan data melalui survei mengungkapkan bahwa ketertinggalan fungsi taman sebagai ruang sosial disebabkan oleh keadaan taman yang kurang kondusif (Saragih, 2012). Sedangkan studi lainnya terkait tata letak dan desain taman bermain yang dilakukan melalui pengamatan menjelaskan penyebab keengganan keterlibatan anak di taman bermain adalah karena kurangnya kenyamanan baik secara visual, penempatan permainan dan pemilihan material (Hutapea, 2015). Padahal rancangan desain taman seharusnya memenuhi karakteristik taman yang ramah lingkungan dan menyenangkan bagi segala kalangan terutama generasi z yang menyukai segala sesuatu yang bersifat praktis dan bersifat menyenangkan (Susanti & Natalia, 2018).

Penelitian akan dilakukan di taman bermain di dalam lingkungan perumahan Pondok Hijau Golf sebagai lokasi studi kasus. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara kualitas lingkungan terhadap perilaku penduduk dan produksi ruang sosial. Penelitian akan menggunakan parameter-

parameter lingkungan yang dirumuskan melalui studi teori dan kemudian dibuktikan melalui kunjungan dan data-data yang didapat melalui kunjungan lokasi.

Isu ini penting untuk diteliti karena ruang sosial sebagai kebutuhan primer penduduk suatu kawasan tidak terpenuhi sebagaimana seharusnya. Potensi taman bermain sebagai ruang sosial tidak dikembangkan seiring dengan perkembangan kebutuhan generasi z. Karena itu penelitian ini dilakukan untuk merancang taman bermain yang sesuai terhadap perilaku generasi z dan berpengaruh terhadap keberlanjutan kawasan yang akan mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja bentuk-bentuk ruang sosial generasi z ?
2. Apa saja variabel desain taman bermain di kawasan perumahan yang menerapkan karakter lingkungan generasi z ?
3. Bagaimana merancang dan memanfaatkan ruang taman bermain di kawasan perumahan dengan menerapkan karakter lingkungan generasi z ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bentuk-bentuk ruang sosial generasi z.
2. Mengetahui variabel desain taman bermain di kawasan perumahan yang menerapkan karakter lingkungan generasi z.
3. Memahami cara merancang dan memanfaatkan ruang taman bermain di kawasan perumahan dengan menerapkan karakter lingkungan generasi z.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Menambah wawasan mengenai bentuk-bentuk ruang sosial generasi z.
2. Menambah pemahaman mengenai variabel desain taman bermain di kawasan perumahan yang menerapkan karakter lingkungan generasi z.
3. Hasil penelitian dapat diaplikasikan pada perancangan taman bermain di kawasan perumahan sebagai strategi pemanfaatan ruang dalam menciptakan lingkungan generasi z

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk pemahaman lebih lanjut mengenai penelitian ini, maka tulisan ini dibagi menjadi lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB 1. Pendahuluan

Diawali dengan uraian latar belakang topik dikaji untuk memberikan arahan penelitian secara lebih spesifik, mengamati fenomena di lingkup penelitian, mendefinisikan istilah-istilah penelitian dari berbagai sumber, mendalami teori-teori yang mendukung permasalahan, mendalami pemahaman topik melalui penelitian-penelitian serupa, dan menyimpulkan alasan pentingnya penelitian dilakukan. Berdasarkan pada latar belakang, penelitian lebih lanjut dilandasi oleh pertanyaan-pertanyaan terkait topik penelitian. Kemudian tujuan penelitian memberikan pernyataan dan alasan tujuan penelitian dilakukan terkait dengan fenomena yang ada. Manfaat penelitian memberikan gambaran atas hasil akhir yang diperoleh setelah tercapainya tujuan penelitian. Bab ini diakhiri oleh sistematika penulisan yang bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana proses penelitian ini dilakukan dan dikaji dalam penulisan penelitian.

BAB 2. Kajian Teori

Pendalaman topik dipahami dan dirangkum berdasarkan dukungan sumber-sumber referensi. Studi teori diawali oleh pemahaman dasar tentang ruang sosial yang dituntut berdasarkan karakteristik lingkungan generasi z. Studi dilanjutkan melalui pembahasan bagaimana pemanfaatan ruang taman bermain di kawasan perumahan dapat memenuhi kriteria ruang sosial generasi z. Kemudian studi membahas lebih lanjut mengenai parameter kualitas desain taman bermain agar memenuhi karakteristik ruang yang dituntut oleh generasi. Kesimpulan teori dirangkum untuk memberikan arahan atas landasan apa penelitian akan dilakukan. Pembelajaran topik lebih lanjut dan bagaimana penyelesaian masalah diperoleh melalui metode yang sudah diterapkan melalui preseden. Kesimpulan akhir memuat hasil akhir yang didapat melalui studi teori dan studi preseden guna memberikan arahan bagaimana penelitian akan dilakukan.

BAB 3. Proses Penelitian

Bab ini dibahas untuk mendalami permasalahan penelitian melalui studi teori dan studi preseden yang telah dilakukan. Tahapan awal studi kasus dilakukan melalui pengumpulan data-data di lapangan dan disesuaikan dengan standar minimal penataan ruang berdasar keadaan wilayah. Setelah memenuhi syarat, optimalisasi fungsi ruang taman bermain di kawasan perumahan sebagai ruang sosial dianalisis lebih lanjut berdasarkan karakteristik dan kebutuhan generasi z. Dilanjutkan dengan penentuan kualitas ruang yang diukur berdasarkan parameter desain taman bermain guna memperoleh ruang yang menarik bagi generasi z. Diakhiri oleh kerangka penelitian yang dilakukan mulai dari analisis hingga diperolehnya kesimpulan.

BAB 4. Proses Perancangan

Bab ini berisikan data-data yang diperoleh di lapangan dan dianalisis berdasarkan teori yang didapat. Hasil analisis digunakan untuk perancangan baru yang akan menjawab pertanyaan penelitian dan memperoleh hasil akhir sebagaimana diharapkan oleh tujuan penelitian.

BAB 5 Kesimpulan

Bab ini merangkum semua proses penelitian dimulai dari pemahaman terhadap inti masalah yang diangkat, pertanyaan penelitian, studi teori, studi preseden dan hasil penjabaran analisis bab 4 dan disimpulkan secara keseluruhan dengan harapan penelitian sebagai solusi untuk kasus serupa lainnya.